

Чемоданова, Н.В. Использование компьютерных технологий в логопедической работе с детьми дошкольного возраста / Н.В. Чемоданова // Мир детства в современном образовательном пространстве: сб. ст. студентов, аспирантов / УО «ВГУ им. П.М. Машерова»; под ред. И.А. Шараповой. – Витебск, 2010. – С.285–289.

Использование компьютерных технологий в логопедической работе с детьми дошкольного возраста

Реалии жизни современного общества тесно связаны с бурным развитием информационных и компьютерных технологий, которые проникают во все сферы жизни людей. Почти в каждой семье появился компьютер. Дети с раннего детства наблюдают за деятельностью взрослых за ним, подражают их действиям, обогащают свой словарный запас специфическими компьютерными словами («мышка, монитор, клавиатура, клик» - эти и другие слова довольно рано появляются в пассивном словаре современных детей). Многие взрослые, заинтересованные в своевременном и «современном» развитии своих детей, довольно рано начинают привлекать их к общению с компьютером. Так, в арсенале игрушек для детей до 1 года появился мягкий компьютер, манипулируя с которым, дети имитируют многократно наблюдаемые действия взрослых. Как правило, следующий шаг родителей в компьютеризации детей - приобретение широко разрекламированных так называемых «детских образовательных компьютеров». Но уже после непродолжительной работы с ним большинство родителей испытывает разочарование - обещанная производителями «сотня» развивающих игр, как правило, сводится к десятку однотипных заданий, требующих простых манипуляций специальной палочкой, прослушиванию готовых ответов, к тому же озвученных слишком громко неприятным «механическим» голосом. Дети тоже быстро теряют интерес к новой игрушке – у кого-то нет желания выполнять одно и то же, кого-то пугают слишком громкие звуки, а кто-то просто чувствует себя обманутым из-за нефункционирующей мышки. Тогда многие родители решаются на следующий шаг, пересаживая своих детей от игрушечных компьютеров к настоящим и приобщая их к компьютерным играм. Желания родителей воспитывать своих детей с учетом современных веяний учитывает так называемая «детская индустрия», индустрия игр и игрушек – выпуск в продажу новых «развивающих» компьютерных игр для дошкольников происходит ускоренными темпами. И многие родители буквально увлечены их приобретением, следят за последними новинками, при этом абсолютно доверяя надписям на ярких обложках – «развивающая и обучающая», и не осознавая тот факт, что в подавляющем большинстве в продаже представлена компьютерная

игровая продукция, не отвечающая элементарным гигиеническим и психолого-педагогическим требованиям развития ребенка. На белорусском рынке представлены в основном российские компьютерные игры, которые классифицируются как обучающие, при этом на коробках с дисками часто отсутствуют даже сведения о возрастных ограничениях. Пока специалисты (педагоги, психологи, медики) лишь рассуждают о создании экспертной комиссии, подобной международной организации ESRB (Entertainment Software Rating Board), которая будет проводить комплексную оценку компьютерных игр и познавательного софта. До этого же времени выпуск компьютерных игр никакими особыми требованиями не ограничен, в них лишь не должно быть откровенного призыва к агрессии. При этом часто дети остаются с игрой и компьютером один на один, многие из них не ограничены во времени, т.к. некоторые взрослые рассматривают увлеченность ребенка игрой (развивающей и обучающей!) как возможность заняться своими делами. И это несмотря на представленные в психологической и медицинской литературе свидетельства, доказывающие негативное влияние компьютера на здоровье дошкольников [2; 6]. Медики указывают, что среди первоклассников, только поступивших в школу, увеличилось количество детей с нарушением зрения (58%), с нарушением опорно-двигательного аппарата (65%), с неврозами (18%). И это картина здоровья детей перед началом школьного обучения. А ведь оно многими медиками само по себе признается потенциально опасным для здоровья наших детей (из-за повышенного объема учебной нагрузки и интенсификации учебного процесса в условиях дефицита учебного времени). Психологи говорят о гипнотическом воздействии мерцающего экрана на детей; о резком увеличении количества детей, которые умеют воспринимать только зрительную информацию; о инструкциях-программах, задающих детям определенный стереотип поведения и лишающих их возможности творчества; о появляющихся у детей трудностях различения реальности и виртуальности, о уходе от общения с родителями и сверстниками [4; 7]. Педагоги поднимают вопрос о кризисе игровой культуры у современных детей. Те, для кого игра - жизненная необходимость и условие для развития, на самом деле «разучиваются» конструктивно играть, а детская игра изменила свои качества: стала невеселой, агрессивной, индивидуалистичной [1]. В.В.Абраменкова указывает на тот факт, что дворовые групповые игры уже остались в далеком прошлом, и хотя большинство современных детей (от 4 до 6 лет) в ответ на вопрос «Во что ты любишь играть?» называют подвижные игры - салки и прятки, но сформулировать правила игры, ее смысл смогли лишь единицы; 5% детей вообще не могли вспомнить ни одной игры; 4% назвали компьютерные игры;

четверть детей вместо игры называли игрушки (машинки, трансформеры, куклы Барби), которыми они просто манипулировали [1]. И это в случае дошкольного образования большинства детей! Что же случилось с детским дошкольным учреждением, тем садом, где дети должны играть и учиться играть друг с другом? Большинство специалистов видят причины столь удручающей картины в излишней «интеллектуализации» дошкольного образования [5; 7; 8]. Дошкольный возраст современных детей представляет собой практически период подготовки к школе, а детский сад воспринимается почти всеми участниками образовательного процесса как маленькая школа, в которой дети должны научиться читать, считать, разговаривать по-английски! Безусловно, все это происходит в игровой деятельности, да еще и на дополнительных занятиях. Но, как правило, это только дидактические игры, а подвижные, сюжетно-ролевые и др. постепенно вытесняются из жизни современных детей. Им в них играть просто некогда и не с кем! Получается, что наши дети живут в мире более ярком и разнообразном, но плоскостном. И это при имеющихся в научных исследованиях доказательствах, что дошкольный возраст – это сензитивный период развития творческого потенциала личности, где воображение ребенка признается его важнейшей характеристикой (Л.С.Выготский, В.Н.Дружинин, О.М.Дьяченко и др.). Психологи утверждают, что развитие воображения и производных от него творческих способностей осуществляется средствами специфически дошкольных видов деятельности - игры, активного восприятия сказок, художественного творчества, конструирования и др. Получается, что подлинное творчество развивающей игры уходит из жизни современных детей [8]. Может, в этом кроются причины парадокса современного общества, когда взрослые с упоением играют в детские игры?! Мужчины, которые не в силах оторваться от компьютерных игр, которые с удовольствием участвуют в исторических ролевых играх, театрализованных постановках по прочитанным книгам; женщины, играющие «в куклы» и живущие их жизнью – может, это «недоигравшие» в свое время дети? Может, в погоне за ранним развитием не стоит деформировать саму логику развития ребенка в дошкольном возрасте, осуществляя перенос школьных методов обучения в дошкольные учреждения? Только осторожное и вдумчивое прощупывание новых подходов и гипотез, опирающееся на целостную научную картину детства, приоткрывает пути более полной реализации потенций ребенка. Это, несомненно, касается и внедрения в дошкольное образование новых информационных компьютерных технологий. Несмотря на все опасения, касающиеся введения компьютера в жизнь ребенка, с целью обновления форм и методов работы с детьми, компьютерные классы открываются не только в школах, но и в детских

садах. Безусловно, компьютер значительно расширяет возможности предъявления учебной информации, позволяет усилить мотивацию ребенка, активизирует познавательную деятельность обучающихся и усиливает усвоение материала. В условиях одновременного воздействия нескольких технологий (традиционных методов обучения и педагогических компьютерных инноваций) возможно значительно повысить эффективность обучения детей с разноуровневой подготовкой [5]. Это не может не заинтересовать педагогов дошкольного образования, в том числе учителей-логопедов. Чтобы успешно работать, логопедам необходимо иметь достаточно картинного материала и хорошие пособия. Сегодня практика такова, что ради нескольких картинок и упражнений приходится покупать дорогие книги, многие пособия потом просто пылятся на полках [3]. Для групповой работы с детьми логопеду необходима яркая красочная наглядность достаточно большого размера, которая в нынешних экономических условиях часто не по карману, особенно молодому специалисту. Да и имеющиеся в продаже пособия, картинные и прочие материалы часто не устраивают логопедов, не подходят им под задачи и содержание коррекционно-педагогической работы, не учитывают индивидуальные особенности занимающихся детей, содержат слишком много текстового материала, который необходимо визуализировать для ребенка дошкольного возраста. Поэтому логопед вынужден использовать в работе несколько пособий и разные наборы дидактического материала: что-то возьмет из одного, что-то из другого. Многие изготавливают свои пособия (рисуют, вырезают, клеят и т.п.), тратя на это свое время, силы, деньги. Таким образом, кабинет логопеда, работающего достаточно длительное время, часто превращается в архив книг, бумаг и дидактических пособий, многое из этого часто используется всего пару раз. Молодой специалист только стоит на пути накопления и собирательства, и поэтому особенно важно в самом начале его педагогического пути познакомиться с возможностями компьютерной техники для максимальной автоматизации и повышения производительности труда педагога, расширения его дидактических возможностей, индивидуализации обучения. Необходимо не допустить развития уверенности у педагогов, что применение компьютерных технологий в логопедической работе с дошкольниками ограничивается использованием готовых растровых компьютерных игр. Никто не оспаривает тот факт, что применение компьютерной техники позволяет сделать логопедическое занятие привлекательным и по-настоящему современным, осуществлять индивидуализацию обучения, решать познавательные и творческие задачи с опорой на наглядность и игру. Но необходимо учитывать, что развивающий эффект занятия с применением компьютерной техники зависит от дизайна программы,

доступности ее для ребенка, соответствия его уровню развития и возрасту. Из-за рассмотренных выше причин, из-за индивидуальных особенностей каждого ребенка с нарушением речи, из-за индивидуальности самого логопеда в настоящее время трудно выделить ту компьютерную игру, которая бы полностью соответствовала психолого-педагогическим и санитарно-гигиеническим требованиям и учитывала особенности содержания коррекционно-педагогической работы с детьми с нарушениями речи. Современный логопед может превратиться из собирателя бумажных носителей информации в банк электронных носителей, что, на наш взгляд, не представляет собой инновации в педагогической работе. Принципиально новой для сферы обучения в дидактическом плане является интерактивность компьютерных технологий, благодаря которой и педагоги, и дети могут изменять содержание своей деятельности. Учитель-логопед при выборе задания с применением компьютерной техники может учитывать уровень развития ребенка, его мотивационную готовность к обучению, прогнозировать результаты такой работы, обеспечивать вариативность в подаче учебного материала. На наш взгляд, это становится возможным благодаря вооружению самих педагогов техническими средствами для создания аудиовизуальных материалов обучения, предполагающих использование компьютерной техники. Это и такие новые для образования технические средства обучения, как сканер, интерактивная доска, цифровой фотоаппарат, видекамера, принтер с возможностью цветной печати. Это и компьютер, но не как средство «прокручивания» игровых дисков и демонстрации ярких картинок-презентаций, а как инструмент для самостоятельной разработки дидактических аудиовизуальных материалов логопедической работы с опорой на программу обучения и воспитания детей с тяжелыми нарушениями речи, с учетом индивидуальных особенностей каждого ребенка. Компьютер как средство пассивного отображения объектов мультимедиа не представляет собой инновационной образовательной технологии. Необходимо повышать уровень информационной культуры самих педагогов, раскрывать значение компьютерных технологий в их профессиональной деятельности через знакомство с возможностями программ по созданию аудиовизуальных материалов. Это и растровый графический редактор Adobe Photoshop, и продукты компании Microsoft (Microsoft Office Word, Paint.NET, Microsoft Office PowerPoint - возможности применения этой программы в образовании значительно шире создания простых презентаций!), и различные Интернет-ресурсы, и продукт компании Специальные образовательные технологии «Special Education Tools». Необходимо знакомить педагогов с методикой рационального использования технических средств обучения в коррекционно-развивающей работе с детьми и планирования

логопедических занятий с применением компьютерной техники, учить организовывать работу дошкольников за компьютерами, знакомить с санитарно-гигиеническими и психолого-педагогическими требованиями к компьютерным программам учебного назначения. На наш взгляд, это позволит избежать многих ошибок по использованию компьютерных технологий в дошкольном образовании, позволит педагогам занять осознанную активную позицию при проведении просветительской работы среди родителей по использованию компьютера дошкольником, даст возможность отойти от крайних противоречивых взглядов на возможность применения компьютера в логопедической работе с детьми дошкольного возраста (как чрезмерного преувеличения и идеализирования роли компьютерных игр в развитии ребенка, так и резко негативного отношения к включению компьютера в жизнь дошкольника). Информационная компетентность педагогов даст полноценную возможность участвовать в разработке и стандартизации методики гигиенической экспертизы компьютерных образовательных программ для снижения всех негативных составляющих информационного воздействия, осуществлять целенаправленную работу по использованию информационных компьютерных технологий как эффективного средства логопедической работы.

Литература:

1. Абраменкова В.В. Во что играют наши дети? Игрушка и антиигрушка. – М.: Эксмо, 2006. – 640 с.
2. Безруких М. М. Компьютер и здоровье ребенка. - М.: Вентана-Графф, 2003. - 16 с.
3. Брежнева Е.А. В каком пособии нуждаются логопеды? // Воспитание и обучение детей с нарушениями развития. – 2003. - № 4. - С. 52- 59.
4. Бурлаков И.В. Психология компьютерных игр. – М.: Класс, 2000. - 144 с.
5. Гурьев С.В. Игра – основное условие использования компьютера в дошкольных образовательных учреждениях // RusEdu: информационные технологии в образовании [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.rusedu.info/Article840.html>. - Дата доступа: 20.01.2010
6. Дошкольник и компьютер : мед.-гигиен. рекомендации / под ред. Л. А. Леоновой. - М.: Изд-во Моск. Психол-соц. ин-та, 2004. - 62 с.
7. Коркина А.Ю. Критерии психологической оценки компьютерных игр и развивающих компьютерных программ // Психологическая наука и образование. – 2008. - №3. – С.20-29
8. Лубовский Д.В. Диагностика креативности дошкольников: современное состояние и перспективы развития // Психологическая наука и образование. – 2004. –№3. – С.82-87