

## ИСТОРИЯ ПРОБЛЕМЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЕ УЧРЕЖДЕНИЙ ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ЗА РУБЕЖОМ И В РЕСПУБЛИКЕ БЕЛАРУСЬ

**Введение.** *Информационно-коммуникационные технологии* (далее - ИКТ) – совокупность информационных технологий и технологий электросвязи, обеспечивающих сбор, обработку, хранение, распространение, отображение и использование информации в интересах ее пользователей [1, с. 3].

Все сферы общества сталкиваются с ИКТ, которыми нужно овладеть современному человеку, в том числе и ребенку. Поэтому проблема использования ИКТ является одной из актуальных в сфере дошкольного образования. Однако, не смотря на то, что данная проблема считается современной, она имеет достаточно давнюю историю.

**Основная часть.** Первооткрывателем в вопросе использования ИКТ в раннем обучении детей считается французский педагог Селестен Френе. В 1924 г. он ввел методику обучающей типографии. Дети использовали печатные станки для фиксации своих сочинений на свободную тему. В 1928 году был основан Кооператив общественных педагогов, который стал известен под названием «Педагогика Френе». В него входили педагоги, использовавшие методику Обучающей типографии вместе с учителями, которые использовали в процессе обучения фильмы, пластинки, радио [2].

Прародители современных цифровых игрушек О. Мур и Д. Коблер, изобретатели «говорящей пишущей машинки», разработали принципы, которыми они руководствовались при обучении трехлетних детей чтению и письму. К ним относятся: принцип многогранности (среда более благоприятна для обучения, если она допускает и стимулирует рассмотрение большего числа граней предмета обучения), принцип увлекательности (среда более благоприятна для обучения, если учебная деятельность в ней увлекательна), принцип продуктивности (среда более благоприятна для обучения, если то, чему обучают в ней полезно) и принцип персонализации (среда более благоприятна для обучения, если она реагирует на действия ученика и поддерживает внимательное и вдумчивое отношение ученика к себе самому как к учащемуся) [3, с. 585]. Сегодня, при использовании ИКТ в дошкольном образовании, эти принципы используют многие педагоги.

Огромным прорывом в сфере использования ИКТ в дошкольном образовании стало создание первого языка программирования для детей Logo в 1967 году. Его создателями являются Д. Боброу, У. Фюрциг, С. Пейперт и С. Соломон. Главным отличием от других языков программирования является то, что Logo предназначен для обработки слов, а не чисел. Этот язык программирования стал базой новой теории обучения, созданной Пейпертом, конструкционизма. Эта теория утверждает, что ребенок лучше обучается при условии, когда он сознательно участвует в создании чего-либо имеющего значимость для него. Согласно данной теории люди учатся в процессе активного строительства своего знания, а не в процессе получения информации от кого-либо [4].

Французская исследовательница Рашель Коэн в середине 80-ых годов использовала компьютеры, оснащенные синтезаторами голоса для занятий с детьми от 3 до 6 лет с целью обучения детей письменной речи в родном и / или иностранном языке. В своем исследовании Рашель Коэн отмечала, что дети в компьютерный уголок поодиночке уходят редко. В процессе работы с компьютером происходит более интенсивное общение между детьми дошкольного возраста, чем в других зонах группы [5].

История внедрения и становления ИКТ в Республике Беларусь начинается еще в советское время. Уже в 1981 году были предприняты попытки внедрения компьютеров в детских садах. Однако их использование ограничивалось установкой пары машин в кабинетах администрации. При этом использование компьютерных игр детьми дошкольного возраста представляло собой «взрослые» игры, такие как «Лабиринт», «Автогонки», «Бомбометание» и т.д., которые носят развлекательный и зачастую агрессивный характер. В 1986 г., когда Академия педагогических наук СССР в рамках научно-исследовательского проекта информатизации образования, возглавляемого академиком В.Г. Разумовским, видным физиком и педагогом, утвердила направление исследований «Психолого-педагогические основы использования компьютерных игровых программ в системе дидактики детского сада». Был открыт первый в стране компьютерно-игровой комплекс для детей дошкольного возраста на базе одного из учреждений г. Москвы. По результатам данного эксперимента компьютерно-игровой комплекс представлял собой «технологию», не имеющую аналогов в зарубежной практике. Он включает программное и методическое обеспечение, компьютерную технику, специальную компьютерную мебель, набор развивающих игровых модулей, спортивные компьютерно-игровые тренажеры, проекты обустройства помещений дошкольного учреждения, а также услуги по установке и запуску системы, по обучению персонала, программно-методическому, техническому, информационному сопровождению системы. Исследования данного комплекса позволили впервые сделать вывод о возможности эффективного использования компьютерной техники [6].

В начале 1990-ых гг. белорусские ученые также создали компьютерные программы для детей дошкольного возраста: по обучению грамоте (Н.С. Старжинская), по формированию элементарных математических представлений (И.В. Житко), по изобразительной деятельности (Л.Б. Горуневич) и др. Продолжением республиканской программы «Информатизация системы образования», реализованной в 1998–

2006 г., стала республиканская программа «Комплексная информатизация системы образования РБ на 2007–2010 гг.», разработанная с учетом международного опыта. В настоящее время в Республике Беларусь реализуется инновационный проект Министерства образования РБ «Внедрение интерактивных электронных средств обучения в образовательный процесс учреждения дошкольного образования», Концепция информатизации системы образования Республики Беларусь на период до 2020 года.

Сегодня исследования проблемы использования ИКТ в дошкольном образовании в Республике Беларусь приобрели довольно широкий характер. Можно выделить основные направления в данной области: организация экспертизы ИКТ используемых в дошкольном образовании (Н.С. Старжинская), проблема и причины отсутствия технологий, позволяющих реализовывать работу по формированию экологических представлений у детей старшего дошкольного возраста средствами компьютера (Е.А. Стреха), проблема использования мультимедийных презентаций (Н.В. Литвина), проблема влияния компьютерных технологий и телевидения на когнитивное развитие ребенка дошкольного возраста (Е.И. Комкова) и др.

Достаточно быстрыми темпами развивается и практика использования ИКТ в образовательной среде дошкольного учреждений в Республике Беларусь. Уже в 1999 году Е. Вишневской определена взаимосвязь компьютерных и дидактических игр, разработана и апробирована система данных игр по следующим разделам: изобразительная деятельность, элементарная математика, обучение грамоте, экология и ознакомление с окружающим миром [7].

В свою очередь, Д.Н. Дубинина разработала электронное учебное пособие для детей 5-6 лет «Сказочный мир». Комплекс развивающих игр в данном пособии направлен на активизацию и закрепление словаря, освоение образности связного высказывания [8], а под руководством Р.Л. Внуковой педагогическим коллективом был разработан проект «Информатизация современного дошкольного учреждения». Педагогами были успешно внедрены и апробированы: программа для коррекции речевого развития детей дошкольного возраста («Специальные образовательные средства»), картотека методической литературы, комплексное обеспечение решения педагогических задач проекта «Беларусь моя синеокая» для детей 5-6 лет на электронном носителе [9].

**Заключение.** Таким образом, история внедрения ИКТ в дошкольное образование находится на пике своего развития. Исследователи активно изучают влияние ИКТ на детей дошкольного возраста и внедряют данные технологии в образовательную среду дошкольных учреждений.

#### Список цитируемых источников:

1. Fédération Internationale des Mouvements d'Ecole Moderne. Pédagogie Freinet [Electronic resource]. – Mode of access: <http://freinet.org/>. – Date of access: 26.01.2015.
2. Концепция информатизации системы образования Республики Беларусь на период до 2020 года / Главный информационно-аналитический центр Министерства образования Республики Беларусь. – Минск, 2013. – 20 с.
3. Moore, O. K. Some principles for the design of clarifying educational environment. Handbook of socialization theory and research / O.K. Moore, A. Anderson. – Chicago: Rand Macnally & Co, 1969.
4. Papert, S. The Connected Family. Bridging the Digital Generation Gap /S. Papert. - Atlanta: Longstreet Press, -1996. - 211 p.
5. Cohen, L. One computer, two languages, many children / L. Cohen, L. Manion, K. Morrison // Education and Computing. – 2007. - № 4. P. 145–149.
6. Новикова, Г. П. Историография использования новых информационных технологий (НИТ) в дошкольных учреждениях России и за рубежом / Г. П. Новикова // Актуальные проблемы и тенденции современного дошкольного образования: сб. науч. ст. / Бел. гос. пед. ун-т им. М. Танка; редкол. Л.Н. Вороневская [и др.]. – Минск: БГПУ, 2012. - С. 196-199.
7. Вишневская, Е. Связь компьютерных и дидактических игр / Е. Вишневская // Пралеска. – 1999. - №4. - С. 29-31.
8. Дубинина, Д. Н. Ознакомление детей дошкольного возраста с миром сказки посредством компьютерных игр / Д. Н. Дубинина // Актуальные проблемы и тенденции современного дошкольного образования: сб. науч. ст. / Бел. гос. пед. ун-т им. М. Танка; редкол. Л.Н. Вороневская [и др.]. – Минск: БГПУ, 2012. - С. 94 - 96.
9. Внукова, Р. Л. Комплексная информатизация современного дошкольного учреждения / Р. Л. Внукова // Управление качеством образования. – Минск, 2010. - С. 73-76.