

Отбор и структурирование содержания дошкольного образования в информационно-образовательных ресурсах

Введение

Актуальность. Основной идеей обновления содержания дошкольного образования является введение детей в мир человеческой культуры через ее открытые проблемы, где ведущим механизмом культууроосвоения становится продуктивное воображение [1]. Исходя из этого, содержанием дошкольного образования выступают: педагогически адаптированная и научно обоснованная система представлений, умений, навыков, зафиксированных в проблемах; опыт творческой деятельности; умения действовать по образцу, а также способности перестраивать эти умения и сами образцы; эмоционально-ценностное отношение детей дошкольного возраста к себе и миру. Совокупность выделенных видов опыта отражает сущность базовых компонентов культуры ребенка и составляет культурологическую модель содержания дошкольного образования.

Переход современного общества к информационной фазе развития обуславливает необходимость разработки методологии процесса обучения с использованием информационно-образовательных ресурсов для формирования базовых основ культуры дошкольников.

Цель исследования – обосновать ориентиры отбора содержания образования в информационно-образовательных ресурсах для формирования базовых основ культуры дошкольников.

Материалы

Теоретические основы научного исследования проблемы обучения с использованием информационно-образовательных ресурсов для формирования базовых основ культуры дошкольников базируются на следующих теориях, концепциях, идеях:

• концепциях информационного общества (А. Тоффлер, Е. Масуда, Дж. Гэлбрайт, А.Д. Урсул, И.И. Юзвешин и др.); информатизации образования (В.П. Беспалько, В.А. Извозчиков, Е.И. Машбиц, Е.Н. Пасхин, И.А. Ревякина, И.В. Роберт, Э.Л. Шапиро, Ю.А. Шрейдер и др.) и теоретических исследованиях информационных основ образования (С.А. Бешенков, А.Я. Данилюк, Д.И. Дубровский, Г.Н. Зубенко, В.А. Сластенин, Л.Б. Ительсон, В.А. Ситаров, Н.Ф. Талызина, А.Я. Фридланд, В.А. Якунин и др.);

• идеях о творческой сущности человека, развитии его творческих способностей в процессе деятельности (М. Вертгеймер, Дж. Гилфорд, А. Майер, Б. Скиннер, П. Торренс и др.; А.В. Брушлинский, Д.Б. Богоявленская, З.И. Калмыкова, Н. Коган, Т.В. Кудрявцев, А.М. Матюшкин, А.Я. Пономарев, О.К. Тихомиров и др.);

• концепциях личностно-ориентированного образования (Е.В. Бондаревская, В.А. Петровский, В.В. Сериков, В.И. Слободчиков, А.В. Хуторской, И.С. Якиманская и др.);

• теориях развивающего образования (П.Я. Гальперин, Д.Б. Эльконин, В.В. Давыдов, Н.Ф. Талызина и др.);

• теоретических исследованиях о формировании базовых основ культуры у детей дошкольного возраста (А.Г. Асмолов, Н.Е. Веракса, А.В. Запорожец, В.Т. Кудрявцев, В.А. Поддьяков, Г.К. Уразалиева, и др.).

Результаты и их обсуждение

Компьютерная среда может стать стимулятором активизирующего общения взрослого с ребенком, носящего проблемный характер. Учитывая, что ведущим видом деятельности дошкольников является игра, с целью формирования культуротворчества детей наиболее целесообразно использовать компьютерные игры.

Влияние и развивающий потенциал компьютерных игр отмечались многими исследователями. Так, А.Г.Шмелев пишет: «...играя на компьютере ребенок ...активно взаимодействует пусть с искусственным, но все же

взаимодействует с каким-то миром. При этом он учится ... строить в своей голове образно-концептуальные модели, без которых нельзя добиться успеха в современных компьютерных играх...и в этом проявляется их развивающий потенциал, особенно это касается интеллекта» [4]. Введение компьютерной игры в жизнь ребенка в дошкольном возрасте может оказать положительное влияние как на интеллектуальное развитие в целом, так и отдельных способностей, связанных с успешностью обучения.

Однако большинство компьютерных игр либо не задают роль, либо провоцируют вариант «слияния» «Я» и роли (Л.С. Новоселова, Е.О. Смирнова, Р.Е. Радеева и др.). Решение проблемы формирования базовых компонентов культуры детей дошкольного возраста путем развития их культуротворчества возможно в процессе такого игрового взаимодействия детей со взрослыми, в котором взрослый выступает как партнер или даже противник, что позволяет проявить ребенку собственное ролевое поведение, а культурные формы деятельности, дополненные проблемными ситуациями, даются детям индивидуализировано, с учетом уровня их потенциальных возможностей, личного субъективного опыта.

Многие компьютерные игры несут множество знаний о разного рода объектах и их развитии и взаимодействии, информацию по различным областям действительности. В этих играх развивается логическое мышление, скорость реакции, сенсомоторная координация и т.д. Однако их скорее можно назвать играми-упражнениями, чем деятельностью по усвоению смыслов. Поэтому при отборе и структурировании содержания дошкольного образования в информационных ресурсах необходимо ориентироваться на следующие показатели:

соотношение содержание компьютерной программы с содержанием учебной программы дошкольного образования, что определяет возможность ее использования как одного из средств деятельности и развития ребенка в комплексной среде дошкольного учреждения;

содержание и функциональные возможности компьютерной развивающей программы, позволяющие ребенку через конструктивно-моделирующие действия осуществлять продуктивную (творческую) деятельность, связанную с анализом и сравнением свойств объектов, абстрагированием и обобщением, что создает основу для развития высших форм образного мышления и формирования обобщенных действий;

возможность совмещать опосредованную программой деятельность с другими ключевыми для развития дошкольников видами деятельности: предметной и продуктивной деятельностью (реализация взаимосвязи опыта знаково-опосредованной компьютерной деятельности с опытом практических действий); игровой деятельностью (учит роли ведущей деятельности для развития); совместной деятельностью с педагогом и взаимодействием с другими детьми (формирование деятельности общения).

Заключение

Включенность деятельности с компьютерной развивающей программой в совместную деятельность ребенка с взрослым и с другими детьми, собственную предметную, продуктивную, а также игровую деятельность обеспечивает благоприятные педагогические условия, соответствующие специфике дошкольного возраста и создающие основу для эффективного развития и формирования у детей базовых компонентов культуры. Отбор и структурирование содержания дошкольного образования в информационных ресурсах осуществляется на основе такого критерия, как возможность развития образного компонента мышления ребенка, определяющего умение осуществлять мысленные преобразования объектов.

Литература

1. Кудрявцев, В.Т. Инновационное дошкольное образование: опыт, проблемы и стратегия развития / В.Т. Кудрявцев // Дошкольное образование, 1998.

2. Новоселова С.Л. Компьютерный мир дошкольника / С.Л. Новоселова, Г.П. Петку. – М.: Новая школа, 1997.

3. Смирнова, Е.О. Психологические особенности компьютерных игр: новый контекст детской субкультуры / Е.О. Смирнова, Р.Е. Радеева; под ред. В.С. Собкина. – М. 2000.

4. Шмелев, А.Г. Психодиагностика и новые информационные технологии / А.Г. Шмелев // Компьютеры и познание.– М.: Наука, 1990.

РЕПОЗИТОРИЙ БГПУ