



Московский
педагогический
государственный
университет

Ю. А. Дмитриев, Т. В. Калинина, Т. В. Кротова

**ИНФОРМАЦИОННЫЕ
И КОММУНИКАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ
В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
ПЕДАГОГА
ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**



Москва
2016

Татьяна Калинина

**Информационные и
коммуникационные технологии
в профессиональной
деятельности педагога
дошкольного образования**

«МПГУ»

2016

УДК 373.2(07)
ББК 74.1я73

Калинина Т. В.

Информационные и коммуникационные технологии в профессиональной деятельности педагога дошкольного образования / Т. В. Калинина — «МПГУ», 2016

ISBN 978-5-4263-0475-8

В учебном пособии раскрыты содержание, структура информационных технологий и особенности их использования в профессиональной деятельности педагогов дошкольного образования. Особое внимание уделено содержанию и методике подготовки будущих и работающих педагогов к творческому использованию новых информационных технологий (НИТ) в образовательной работе с детьми дошкольного возраста. Пособие может представлять интерес для преподавателей педагогических вузов и колледжей, студентов, бакалавров и магистрантов, педагогов дошкольных образовательных организаций.

УДК 373.2(07)
ББК 74.1я73

ISBN 978-5-4263-0475-8

© Калинина Т. В., 2016
© МПГУ, 2016

Содержание

Раздел 1	6
Тема 1.1	6
Тема 1.2	12
Конец ознакомительного фрагмента.	17

Юрий Дмитриев, Татьяна Калинина, Татьяна Кротова Информационные и коммуникационные технологии в профессиональной деятельности педагога дошкольного образования

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Московский педагогический государственный университет»



Рецензенты:

Г. Л. Ильин, доктор педагогических наук, профессор кафедры дошкольной педагогики МПГУ

С. И. Вершинин, доктор педагогических наук, профессор, генеральный директор Центра новых технологий

Раздел 1

Психолого-педагогические основы использования информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) в дошкольном образовании

Тема 1.1

Концептуальные вопросы информатизации дошкольного уровня образования¹

План занятия

1. Роль информационных технологий в образовании детей дошкольного возраста.
2. Этапы процесса информатизации системы дошкольного образования.
3. Компьютер как элемент развивающей предметной среды дошкольного образовательного учреждения.
4. Области применения информационных технологий в образовании дошкольников.

Ключевые понятия темы: новые информационные технологии в дошкольном образовании; этапы информатизации системы дошкольного образования; информатизация образования, информационные технологии в обучении, области использования ИТ в дошкольном образовании.

Сегодня дети растут в мире, в котором не только присутствуют информационные технологии (ИТ), но который во многом сформирован ими. Исследователи, изучающие развитие дошкольников, распространение ИТ, культурные изменения в обществе, обучение в раннем возрасте, в своих работах описывают различные факторы и последствия воздействия новых технологий на жизнь детей младшего возраста. В целом сделанные ими выводы таковы: новые технологии оказывают значительное влияние на жизнь детей.

Опыт зарубежных (Дж. Маклаклан, С. Пейперт (США), Л. Эсперанс-Лабель (Канада), Т. Сакамото (Япония) и др.) и отечественных (Ю. М. Горвиц, Е. В. Иванова, И. Ю. Пашилите, Г. Петку, И. О. Ивакина, И. Г. Комратова, О. Ю. Тараненко, С. Л. Новоселова, Л. Д. Чайнова и др.) исследователей убедительно показывает, насколько широки возможности детей дошкольного возраста в овладении компьютером, а грамотное использование компьютерных средств обучения ставит ребенка в совершенно новую, качественно отличающуюся ситуацию развития.

Для ИТ в дошкольном образовании существует такое определение: ИТ в образовании есть комплекс учебных и учебно-методических материалов, технических и инструментальных средств вычислительной техники учебного назначения, а также система научных знаний о роли и месте СВТ (средств вычислительной техники) в учебном процессе, формах и методах их применения для совершенствования методов и форм работы специалистов учреждений образования (администрации, педагогов, методистов, воспитателей), а также для образования (развития, обучения, диагностики, коррекции) детей [2].

Следует иметь в виду и различать понятия «**информатизация образования**» и «**компьютеризация**». Суть информатизации образования в том, что для обучаемого становится

¹ Материалы подготовлены Т. В. Калининой.

доступной большая по объему информация, представленная в базовых данных, компьютерных программах, различной справочной литературе. Компьютеризация в данном случае выступает лишь частным случаем информатизации обучения [3].

Часто термин «информатизация образования» используется с термином **«информационные технологии в обучении»**. Под **информационными технологиями** следует понимать совокупность средств и методов сбора, обработки и передачи данных (первичной информации) для получения информации нового качества о состоянии объекта, процесса или явления (информационного продукта). Информационные технологии создают принципиально новую ситуацию в обучении. Они усиливают индивидуализацию обучения, образовательное учреждение становится по-настоящему открытой образовательной системой для внешнего мира: учащиеся имеют доступ к гигантским массивам информации, они оказываются лишь перед выбором необходимой им информации в соответствии с их целями и целями, которые задает и корректирует учитель.

Термин «информационные технологии» часто выступает синонимом термина **«компьютерные технологии»**, так как все информационные технологии в настоящее время так или иначе связаны с применением компьютера. Однако термин «информационные технологии» намного шире и включает в себя «компьютерные технологии» в качестве составляющей. При этом информационные технологии, основанные на использовании современных компьютерных и сетевых средств, образуют термин **«современные информационные технологии»** [4].

Ю. М. Горвиц предложил началом информатизации дошкольного образования в нашей стране считать 1986 г., когда в Москве был открыт первый детский сад с компьютерами, в котором была налажена систематическая планомерная работа. Начались первые комплексные междисциплинарные научные исследования, результаты которых сразу анализировались и учитывались в дальнейших исследованиях и разработках.

У истоков этой работы стояли ученые и специалисты НИИ дошкольного воспитания АПН СССР (ныне Центр «Дошкольное детство» им. А. В. Запорожца), ЦНИИ «Электроника», ВНИИ технической эстетики, МГУ им. М. В. Ломоносова, НИИ общей и педагогической психологии АПН СССР (ныне Психологический институт РАО) и других организаций, объединившиеся позднее, в 1990 г., в независимую Ассоциацию «Компьютер и детство».

Историю информатизации дошкольного образования можно условно разделить на три этапа.

На первом этапе информатизации образования происходило осознание широкими слоями населения идеи доступности ИТ «даже дошкольникам». Характерной чертой этого этапа стала, с одной стороны, осторожность в оценках целесообразности применения компьютеров («Не навреди!»), а с другой – некая эйфория и даже безответственность: было «модно» приобрести компьютер, а программному материалу и методикам внимание практически не уделялось.

Группа ученых и специалистов путем проведения комплексных междисциплинарных фундаментальных и прикладных исследований (психолого-педагогических, физиолого-гигиенических, эргономических, дизайнерских, программно-методических), а также экспериментов в дошкольных учреждениях Москвы и других городов страны разработали подходы к пониманию места компьютера в ряду других развивающих средств дошкольной дидактики.

В результате критического анализа отечественного и зарубежного опыта информатизации образования было признано, что на ступени дошкольного, а возможно, и младшего школьного возраста необходимо идти не от информатики к деятельности, а, наоборот, от деятельности к информатике.

При этом необходимо комплексное преобразование «окружающей дидактической среды» детей дошкольного возраста, создание новых научно обоснованных средств для развития ребенка, его активной творческой деятельности, в том числе специальных компьютерных программ и современных педагогических методов их использования.

Концепция внедрения ИТ в образовательный процесс дошкольников должна опираться на принцип единства развивающего культурного общения взрослых с детьми и создание определенной развивающей предметной среды деятельности ребенка. Компьютеры рассматриваются как средство деятельности ребенка, а компьютерные программы должны занять свое место в системе разнообразных средств развития ребенка.

На втором этапе на основе поддержки приоритетов указанных выше научных исследований и организованного педагогического эксперимента, анализа как позитивных, так и негативных психологических, психофизических и иных последствий внедрения ИТ в дошкольное воспитание *ведется комплексная разработка программно-методических средств, образцов игрового оборудования и дидактических пособий, осуществляются программы подготовки специалистов. Начинает формироваться уровневая база знаний.*

Характерной чертой второго этапа стало понимание выбранной концепции и осознание современных тенденций в образовании руководителями различного уровня, от заведующей детским садом до руководителей городских и областных управлений образования и Министерства образования, а также развитие новых исследований и разработок, связанных с внедрением новых информационных технологий (НИТ) в практику дошкольного воспитания.

Третий этап информатизации дошкольного уровня образования привел к радикальной перестройке содержания и методов дошкольного воспитания и обучения. НИТ входят в систему дидактики детского сада по ряду направлений: становятся новым средством игровой деятельности, умственного, речевого, физического развития детей, реализуют ряд задач диагностики и коррекции психического развития, обогащают новым содержанием общение детей друг с другом и воспитателями; органично входят в систему образования детей наряду с традиционными играми, игрушками, техническими средствами обучения, разнообразят ассортимент и содержание дидактических пособий.

Характерная черта этого этапа – техническая, программно-методическая, психолого-педагогическая и эргономическая обеспеченность применения ИТ в детских дошкольных учреждениях. Обогащаются ИТ вариативные программы общественного дошкольного образования, а также средства семейного воспитания. Складываются устойчивые компьютерные сети в ряде регионов страны, возникают технические предпосылки спутниковой связи государственного и международного значения в области использования ИТ в дошкольном образовании [2].

В условиях информатизации дошкольного образования необходимо преобразовать развивающую среду и интегрировать средства ИТ в единую дидактическую систему. При этом важной задачей становится не замена средствами ИТ традиционных дидактических средств, а включение их в общую систему на основе идеи взаимного обогащения. Таким образом, открываются новые возможности для развития методов и организационных форм обучения и воспитания детей.

Учеными Ассоциации «Компьютер и детство» была разработана оригинальная система использования компьютерных средств в дидактике детского сада «КИД/система», которая обеспечивает новое содержание игровой деятельности детей и требует создания определенных условий.

В ее основе лежит метод эффективной организации среды и педагогического процесса на базе ИТ – компьютерно-игровой комплекс (КИК).

КИК представляет собой многофункциональный набор компонентов, образующих «развивающую предметную среду», и методологию его использования. В состав КИК входят:

- компьютеры, снабженные оригинальной программно-методической системой развивающих, обучающих и диагностических игр и другими необходимыми программами;
- наборы твердых и мягких игровых предметных средообразующих модулей, обычные и нетрадиционные игры и игрушки.

Ученые указывают, что для сохранения здоровья детей необходимо проектировать и специально оборудовать помещения КИК и рабочие места для детей, согласно техническим параметрам компьютеров, воздушной среде компьютерного зала, освещению.

Как правило, помещение КИК состоит из двух помещений: игровой комнаты и компьютерного зала. Такое разделение необходимо для соблюдения санитарно-гигиенических норм для помещений с техническим оборудованием, нормирования времени пребывания детей возле техники, что определяет структуру занятия. Все оборудование КИК должно соответствовать санитарно-гигиеническим, эргономическим и психолого-педагогическим требованиям. Также должны присутствовать и учебно-методические материалы, методические пособия, необходимые для проведения занятий.

Именно при таких условиях компьютер в дошкольном образовательном учреждении (ДОО) является обогащающим и преобразующим элементом развивающей предметной среды. Становится средством воспитания и развития творческих способностей ребенка, формирования его личности и обогащения интеллектуальной сферы.

Этот деятельностный подход к применению новых информационных технологий предполагает, что использование компьютеров в ДОО:

- формирует у ребенка мотивационную, интеллектуальную операционную готовность использовать ИТ для осуществления своей деятельности;
- служит целям обогащения когнитивной (познавательной) основы личности ребенка, что является важным условием всестороннего развития;
- обеспечивает достижение дошкольниками высокого уровня общего интеллектуального развития, необходимого не только для успешной учебной деятельности в школе, но и для всей последующей жизни;
- дает возможность выявления и поддержки одаренных детей, а также широкой диагностики и коррекции развития детей;
- является педагогическим средством постоянного совершенствования содержания и методов воспитания ребенка в современных условиях;
- обеспечивает доступ к передовым методам воспитания детей широкой педагогической общественности.

КИК – это не только новая система развивающих педагогически активных условий, позволяющих сочетать игры с занятиями. КИК – это метод, требующий установления содержательных связей между системой знаний, получаемых ребенком в повседневной жизни, в процессе обучения, и игрой как ведущей деятельностью [2].

Для организации эффективной информационной развивающей среды в дошкольном образовательном учреждении необходимо не только грамотно сочетать традиционные методы обучения и современные ИТ, уметь пользоваться компьютером и современным мультимедийным оборудованием, но и представлять области применения ИТ в дошкольном образовании.

Сирадж-Блэтчфорд и Сирадж-Блэтчфорд (Siraj-Blatchford and Siraj-Blatchford, 2006) выявляют в дошкольном образовании четыре главные области, на которые ИТ могут оказывать значительное влияние, и обозначают пути оптимальной реализации.

Коммуникация и сотрудничество. Они возникают естественным образом при решении задач, рисовании, видеозаписи или конструировании, обсуждении того, что дети видят на экране, в экспериментах с программируемыми игрушками. Но для достижения максимальной пользы от применения ИТ зачастую требуется участие взрослых.

Творчество. Для того чтобы проявить творческие способности, детям необходимо освоить набор схем и настроиться на игру, в которой можно применить эти схемы в новых контекстах. Экранные микромиры могут предоставлять ребенку возможности для их исследования и открытий, в них можно использовать различные средства и инструменты для достижения цели.

Социально-драматические игры. Существуют огромные возможности для интеграции ИТ в ролевые игры дошкольников. Известны успешные эксперименты по играм детей с виртуальными моделями туристического агентства, офисов и магазинов, в которых взаимодействие осуществляется в основном через сенсорный экран. Хотя существует явная необходимость большего развития средств ИТ (как программных продуктов, так и оборудования), новаторы-педагоги, импровизирующие вместе с детьми, могут добиться очень многого.

Обучение обучению. Есть веские доказательства того, что компьютеры можно применять, чтобы помогать даже очень маленьким детям думать о мышлении, как это предлагал Паперт (Papert, 1980), и что инструменты ИТ, поддерживающие развитие универсальных учебных действий, в частности помогающие в обучении обучению, это в основном те же средства, которые наиболее эффективным образом поддерживают коммуникацию, сотрудничество и социально-драматические игры, упомянутые выше.

Хейес и Уайтбрэд [1] отмечают «целостное развитие predisposedности ребенка к учению». В рамках этого процесса они исследуют следующие области обучения и применения в них ИТ:

- ИТ и грамотность;
- ИТ и математическое мышление;
- ИТ и наука;
- креативность, способность к решению проблем и игровые модели;
- визуальная грамотность и изобразительное искусство;
- медиаобразование (цифровая анимация);
- музыкальное образование.

В нашей стране области применения ИТ в образовании детей дошкольного возраста можно соотнести с образовательными областями (направления развития и образования), представленными в ФГОС ДО [7]:

- социально-коммуникативное развитие;
- познавательное развитие;
- речевое развитие;
- художественно-эстетическое развитие;
- физическое развитие.

Вопросы и задания

1. Дайте определение ИТ применительно к дошкольному образованию.
2. Раскройте понятие «компьютерно-игровой комплекс», его состав.
3. Расскажите об основных областях применения ИТ в дошкольном образовании.
4. Раскройте этапы информатизации дошкольного уровня образования в России.

5. Составьте перечень основных требований к внедрению и использованию средств ИТ в области дошкольного образования. Перечень составляется студентами на основе изучения и анализа следующих нормативных документов:

♦ Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (утвержден приказом Министерства образования и науки РФ № 1155 от 17 ноября 2013 г.);

♦ Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (вступил в силу с 1 сентября 2013 г.);

♦ Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам – образовательным программам дошкольного образования (утвержден приказом Министерства образования и науки РФ № 1014 от 30 августа 2013 г.);

♦ Профессиональный стандарт педагога (педагогическая деятельность в дошкольном, начальном общем, основном общем, среднем общем образовании) (воспитатель, учитель). Утвержден приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 18 октября 2013 г. № 544н.

Основная литература

1. *Hayes M., Whitebread D. (eds.) (2006) ICT in the Early Years. Open University Press, England* ICT in Pre-School: A 'Benign Addition'? (2002) A Review of the Literature on ICT in Pre-school Settings. Learning and Teaching Scotland, Early Education Support. P. 22.

2. Горвиц Ю. М., Чайнова Л. Д., Поддьяков Н. Н., Зворыгина Е. В. и др. Новые информационные технологии в дошкольном образовании. – М.: Линка-Пресс, 1998. 328 с.

3. Компьютеризация и информатизация обучения / Электронный ресурс: <https://lib.nspu.ru/umk/d5bec7ae682ef8b1/t3/ch5.html>

4. Новые информационные технологии в образовании: Материалы междунар. науч. – практ. конф. Екатеринбург, 1–4 марта 2011 г.: В 2 ч. // ФГАОУ ВПО «Рос. гос. проф. – пед. ун-т». – Екатеринбург, 2011. 4.1.318 с.

5. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам – образовательным программам дошкольного образования (утвержден приказом Министерства образования и науки РФ № 1014 от 30 августа 2013 г.).

6. Профессиональный стандарт педагога (педагогическая деятельность в дошкольном, начальном общем, основном общем, среднем общем образовании) (воспитатель, учитель). Утвержден приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 18 октября 2013 г. № 544н.

7. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (утвержден приказом Министерства образования и науки РФ № 1155 от 17 ноября 2013 г.).

8. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (вступил в силу с 1 сентября 2013 г.).

Дополнительная литература

1. Информационные и коммуникационные технологии в образовании: Монография / Под ред. Бадарча Дендева. – М.: ПИТО ЮНЕСКО, 2013. 320 с.

Тема 1.2

Компьютерные технологии и общее психическое развитие личности

План занятия

1. Роль компьютера в развитии личности дошкольников.
2. Компьютерные игры и развитие мышления детей.
3. Планирование деятельности. Целеобразование.
4. Ступени и направления развития интереса детей к компьютеру.

Ключевые понятия темы: горизонты развития; планирование; целеобразование; развитие интереса к компьютерно-игровой деятельности.

Компьютер, являясь самым современным инструментом для обработки информации, может служить и мощным техническим средством обучения и играть роль незаменимого помощника в воспитании и общем психическом развитии дошкольников. Психологи отмечают: чем раньше ребенок познакомится с компьютером, тем меньше психологический барьер между ним и машиной, так как у ребенка практически нет страха перед техникой. Это потому, что компьютер привлекателен для детей, как любая новая игрушка, а именно так в большинстве случаев они смотрят на него.

Компьютер является сложным объектом познания, что предъявляет более высокие требования к организации деятельности ребенка. Становясь средством познания, компьютер способствует психологическому развитию ребенка, закреплению уже сформированных знаний и навыков, познанию нового, реализации потенциальных творческих возможностей, развитию фантазии, самостоятельности. Использование ребенком компьютера в своей деятельности оказывает существенное влияние на различные стороны его психического развития.

В ходе игровой деятельности дошкольника, обогащенной компьютерными средствами, возникают психические новообразования (теоретическое мышление, развитое воображение, способность к прогнозированию результата действия, проектные качества мышления и др.), которые ведут к резкому повышению творческих способностей детей. Возникает целый ряд новых детских деятельностей, тесно связанных с компьютерными играми (компьютерное конструирование, творческое экспериментирование, игра-воображение и т. д.).

Проявляются во всей полноте такие процессы, как мышление, представление, память и т. д., возникают и функционируют на уровне прогноза становления личности новые горизонты развития.

Горизонты развития (по Л. С. Выготскому) – это не только зона ближайшего развития, а своеобразный прогноз развития личности, данный в содержании познавательной мотивации. Он характеризует одно из главных психологических позитивных последствий компьютеризации – возможность постоянного биографически обозримого расширения горизонтов личности [1].

Компьютер как интеллектуальное орудие в этом отношении принципиально отличается от книги. Книга – средство накопления знаний, но не оперирования ими. Человек оперировал знаниями во все века, а сейчас надо понять, что компьютер – среда для накопления знаний, а также для оперирования и обмена знаниями с другими людьми. Знания же безграничны, сам человек определяет эти границы, но оперирование, то есть раздвижение границ, беспредельно.

В отличие от обычных технических средств обучения информационно-коммуникационные технологии позволяют не только насытить ребенка большим количеством готовых, строго отобранных, соответствующим образом организованных знаний, но и развивать интеллектуальные, творческие способности и, что очень актуально в раннем детстве, – умение самостоятельно приобретать новые знания.

Общение с компьютером вызывает у детей живой интерес, сначала как игровая деятельность, а затем и как учебная. Этот интерес и лежит в основе формирования таких важных структур, как познавательная мотивация, произвольные память и внимание, и именно эти качества обеспечивают психологическую готовность ребенка к обучению в школе.

Играя на компьютере, ребенок рано начинает понимать, что предметы на экране – это не реальные вещи, а только знаки этих реальных вещей. Таким образом, у детей начинает развиваться так называемая знаковая функция сознания, то есть понимание того, что есть несколько уровней окружающего нас мира – это и реальные вещи, и картинки, схемы, слова или числа и т. д.

В процессе занятий детей на компьютерах улучшаются их память и внимание.

Использование новых непривычных приемов объяснения и закрепления, тем более в игровой форме, повышает непроизвольное внимание детей, помогает развить произвольное внимание. Дети в раннем возрасте обладают непроизвольным вниманием, то есть они не могут осознанно стараться запомнить тот или иной материал. И если только материал является ярким и значимым, ребенок непроизвольно обращает на него внимание. И здесь компьютер просто незаменим, так как передает информацию в привлекательной для ребенка форме, что не только ускоряет запоминание содержания, но и делает его осмысленным и долговременным.

Занятия детей на компьютере имеют большое значение для развития интеллекта и для развития их моторики. В любых играх, от самых простых до сложных, детям необходимо учиться нажимать пальцами на определенные клавиши, что развивает мелкую мускулатуру рук, моторику детей. Ученые отмечают, что, чем больше мы делаем мелких и сложных движений пальцами, тем больше участков мозга включается в работу. Как и руки, очень большое представительство в коре головного мозга имеют и глаза. Чем внимательнее мы всматриваемся в то, над чем работаем, тем больше пользы нашему мозгу. Вот почему так важно формирование моторной координации и координации совместной деятельности зрительного и моторного анализаторов, что с успехом достигается на занятиях детей на компьютерах.

Компьютерные игры учат детей преодолевать трудности, контролировать выполнение действий, оценивать результаты. Ребенок входит в сюжет игр, усваивает их правила, подчиняя им свои действия, стремится к достижению результатов. Кроме того, практически во всех играх есть свои герои, которым нужно помочь выполнить задание. Таким образом, компьютер помогает не только развить интеллектуальные способности ребенка, но и воспитывает волевые качества, такие как самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость, а также приобщает ребенка к сопереживанию, помощи героям игр, обогащая тем самым его отношение к окружающему миру.

В детских садах, где установлены компьютеры, у детей появляются новые темы для общения – они активно обсуждают новые компьютерные игры, свои достижения и промахи при выполнении трудных заданий. За счет этого значительно обогащается детский словарь, дошкольники легко и с удовольствием овладевают новой терминологией. Все это способствует развитию речи детей, значительно повышает уровень произвольности и осознанности действий.

Существенно возрастает самооценка ребенка. Дома, во дворе он с достоинством рассказывает товарищам о всех «тонкостях» работы на компьютере, который выступает как эффективный способ самоутверждения, повышения собственного престижа. Успехи в ком-

пьютерных играх позволяют детям значительно повышать свой рейтинг и даже выходить в лидеры.

Все это в целом способствует возникновению эмоционального комфорта, чувства более полноценной жизни, что чрезвычайно важно для нормального развития личности ребенка.

Различные формы детского творческого экспериментирования способствуют развитию любознательности детей, пытливости их ума, формируют интеллектуальные способности. Одна из важных линий умственного развития ребенка-дошкольника состоит в последовательном переходе от элементарных форм мышления к более сложным. Так, развитие наглядно-действенной формы мышления создает основу для перехода к наглядно-образному мышлению, которое, в свою очередь, является необходимой ступенью в развитии логического (понятийного) мышления. Такие переходы характеризуют весь период дошкольного детства.

Условия воспитания и обучения детей могут способствовать этому процессу, а могут и тормозить его, вызывая длительные отрицательные последствия.

Специфика наглядно-действенного мышления заключается в тесной взаимосвязи мыслительных и практических действий. Если ребенку по каким-либо причинам не дают действовать руками, то и задача оказывается нерешенной. В процессе этой формы мышления имеют место последовательные взаимопереходы от практических преобразований предмета к анализу результатов и построению на основе полученной информации последующих практических действий, осуществление которых дает новую информацию о познаваемом объекте и т. д. Таким образом, основная функция наглядно-действенного мышления заключается в практических преобразованиях предмета или явления и получении исходных сведений о его скрытых свойствах и связях.

Характерный способ осуществления наглядно-действенного мышления – способ, который обычно обозначается как путь проб и ошибок. Этот путь на протяжении дошкольного детства претерпевает ряд существенных изменений: хаотические пробы и ошибки сменяются системой пробных действий. Значительно усложняются анализ результатов каждой пробы и оценка с точки зрения условий задачи. Такой анализ качественных особенностей пробных и ошибочных действий, их величины и перестройка последующих действий в соответствии с результатами этого анализа требуют развертывания определенных мыслительных операций, которые выступают как одна из важных сторон мыслительной деятельности детей.

Связь наглядно-действенного мышления с практическими преобразованиями ситуации обуславливает его сильные и слабые стороны. Возможности преобразования детьми реальных объектов ограничены, и часть свойств может быть обнаружена лишь в процессе оперирования представлениями об этих объектах.

Такое оперирование выступает как наглядно-образное мышление с относительной свободой формирования и изменения данных представлений.

Важным условием возникновения наглядно-образного мышления является формирование у детей умений различать план реальных объектов и план моделей, отражающих эти объекты. С помощью таких моделей ребенок представляет себе скрытые стороны ситуации. В процессе использования моделей у детей формируются особые действия с двойственной направленностью – они осуществляются ребенком на модели, а относятся им к оригиналу.

Это создает предпосылки «отрыва» действий от модели и от оригинала и осуществление их в плане представлений. Большие возможности в этом отношении раскрываются при работе детей с компьютером.

В процессе действий с изображенными на экране предметами и явлениями у детей формируются гибкие, подвижные представления и образы, которые служат основой для

перехода от наглядно-действенного к наглядно-образному мышлению. На определенном этапе игры дети начинают осуществлять свои действия не реально, а в плане представлений – они мысленно соотносят размеры и массу игрушек и лишь после этого размещают их на качелях, добиваясь сразу верного результата. Дети старшего дошкольного возраста в ходе игры переходят даже на уровень логического мышления: они подсчитывают суммарную массу игрушек на каждом плече качелей и делают соответствующие выводы.

Успешность познавательного развития ребенка в значительной мере зависит от содержания его мыслительной деятельности – от того, какие предметы и явления окружающего мира он познает. Традиционно считается, что наиболее адекватными объектами познавательной деятельности детей являются основные непосредственно воспринимаемые свойства и качества вещей: цвет, форма, величина, масса и т. д. Поэтому особое внимание в дошкольном детстве уделяется сенсорному воспитанию детей.

Вместе с тем современные исследования по детской психологии показывают, что благотворное влияние на познавательное развитие дошкольника оказывает познание ими простых связей и зависимостей окружающего мира (физических, биологических, социальных). Эта тенденция развития мышления также имеет отражение в компьютерных играх.

Компьютерной игре свойственны закономерности, присущие игровой деятельности детей в целом (игровая задача, включающая мотив, цель, способы и средства ее решения). Используя понятие «игровая задача» как единицу анализа игры на компьютере, можно отметить, что в компьютерной игре проявляется интеллектуальная активность, ребенок принимает и самостоятельно ставит игровые задачи, находит оптимальные способы их решения, «открывает» более сложные способы действий, объективно оценивает ход игры и ее результаты. Следовательно, компьютерные игры способствуют формированию способности целенаправленного, обеспечивающей понимание интеллектуальных задач, принятие их ребенком, что является необходимым условием развертывания детской мыслительной деятельности.

Особое значение при этом имеют представления, отражающие основную цель, на достижение которой направлена деятельность ребенка. Если ребенок нечетко представляет себе, что требуется получить в ходе решения той или иной задачи, то процесс мышления вообще может не развернуться или развертывается совсем в другом направлении, чем это необходимо в данных условиях. Именно четкое представление конечного результата, который должен быть получен в ходе решения, позволяет ребенку целенаправленно анализировать условия задачи. Оценка результатов удачных и неудачных действий происходит на основе их сопоставления с заданным результатом.

Вместе с тем процесс мышления практически невозможен без учета условий, в которых дана цель. Действия детей, не учитывающих этих условий, как правило, носят хаотический характер и не приводят к получению заданного результата.

В сложных задачах даже у детей старшего дошкольного возраста можно наблюдать конфликтные отношения при восприятии цели и условий, в которых дана эта цель. Лишь постепенно у детей формируется общая умственная способность направленного анализа условий с точки зрения основной цели действия.

Использование компьютерных игр стимулирует формирование подобных умений. Дети учатся расчленять основную цель деятельности на вспомогательные цели, устанавливать связи между ними и конкретными условиями задачи [1].

Ведущая роль в процессе адаптации ребенка к компьютеру принадлежит интересу к нему и деятельности с ним, причем особенно важны возникновение интереса и его развитие на этапе знакомства с компьютером, поскольку без этого не произойдет переход на более высокий уровень овладения им (Н. Чудова).

Интерес к компьютеру у детей старшего дошкольного возраста проявляется в устойчивом положительном отношении к нему, в желании и стремлении действовать с ним, в предпочтении этого вида деятельности другим.

В зависимости от длительности и устойчивости проявления интереса определяются основные ступени (уровни) его развития:

1-я ступень. Поверхностный интерес к особенностям внешнего вида объекта, его наиболее впечатляющим действиям («реакция на новизну»).

2-я ступень. Ситуативный интерес, проявляющийся кратковременно, эпизодически при непосредственном контакте и угасающий с его прекращением.

3-я ступень. Интерес, проявляющийся в положительном, достаточно устойчивом отношении к компьютеру и действиям с ним и существующий наравне с интересом к другим объектам и явлениям окружающего мира.

4-я ступень. Элементарный познавательный интерес, в котором, в отличие от предыдущего, определяющую роль играет познавательный мотив – настойчивое желание больше узнать о компьютере, освоить новые способы действия с ним; проявляется как выраженное предпочтение деятельности с компьютером другим видам деятельности.

Однако последовательное изменение отношения ребенка к компьютеру, проходящее через все ступени, не является абсолютной закономерностью. В соответствии с особенностями мыслительной деятельности, личностными качествами, склонностями и предрасположенностью к подобного рода деятельности тенденция в динамике изменений интереса может осуществляться по одному из следующих направлений.

1. Нейтральное отношение. Ребенок не проявляет интереса к компьютеру ни при знакомстве с ним, ни в дальнейшем. Такие дети вообще отличаются низким уровнем развития познавательной активности и, как правило, не проявляют интереса и к другим видам деятельности. Однако следует помнить, что некоторые дети не готовы к овладению именно этим видом деятельности, они еще не созрели до уровня, позволяющего им самостоятельно контактировать с компьютером, значит, отсутствие интереса будет проявляться у них только по отношению к компьютеру.

2. Постепенное снижение интереса. Чаще всего наблюдается у детей, не готовых к подобной деятельности. Характерно, что угасание интереса не всегда означает неразвитость мотивационно-потребностной сферы, но может свидетельствовать о склонности ребенка к другим видам деятельности.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.