

CZU: 004.4:373.2

DOI: 10.36120/2587-3636.v17i3.161-166

СРЕДСТВА ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В РАЗВИТИИ РЕБЕНКА РАННЕГО ВОЗРАСТА

Антонина ЧОБАН-ПИЛЕЦКАЯ, доктор педагогических наук, доцент

Аннотация. Статья посвящена внедрению в систему дошкольного воспитания и обучения информационных технологий. В статье поднимаются вопросы применения средств информационных технологий в развитии ребенка раннего возраста. Проанализированы современные взгляды ученых относительно этой проблемы. Раскрыты технологии подготовки профессионально компетентного специалиста способного применять и внедрять средства информационных технологий в систему дошкольного воспитания.

Ключевые слова: развитие способностей ребенка, творческие способности, система дошкольного образования, информатизация образования, психолого-педагогическое сопровождение будущих педагогов.

INFORMATION TECHNOLOGIES MEANS IN EARLY CHILDHOOD DEVELOPMENT

Annotation: The article is devoted to the problem of introduction of information technologies into the system of the preschool education and training. The article raises concrete questions about the use of information technologies in the development of a young child. It is analyzed the modern views of scientists regarding this problem. Methods for preparing a professionally competent specialist who is able to apply and implement information technologies tools in the system of preschool education are proposed. Keywords: development of abilities of the child, creative abilities, the system of preschool education, informatization of education, psychological and pedagogical support of future teachers.

Key words: development of the child's abilities, creative abilities, preschool education system, informatization of education, psychological and pedagogical support of future teachers.

Первые шесть лет жизни хоть и короткий отрезок в жизни человека, но они имеют непреходящее значение. Именно в этот период развитие идет как никогда бурно и стремительно. Согласно концепции Глена Домана (Glenn Doman) основателя института Развития Человеческого Потенциала, США (The Institutes for the Achievement of Human Potential, PA, USA) о раннем развитии детей, способность усваивать новые факты обратно пропорционально возрасту. Способность ребенка воспринимать новые факты в первые шесть лет стремительно растет и рост заканчивается к шести годам [4]. Зато постепенно начинает расти кривая мудрости, и даже можно считать, что она впервые заявляет о себе именно в шесть лет. Это можно изобразить с помощью нижеприведенного графика (см. рис.1).

Мы видим, что способность к обучению возрастает, а затем быстро снижается, но зато в это же время начинает плавно возрастать мудрость. К шести годам две эти кривые встречаются. В точке их встречи детская способность к восприятию информации без каких-либо усилий достигает своего предела. Однако

мудрость только начинает развиваться и постепенно возрастает в течение всей оставшейся жизни. Поэтому очень важно чему, как и в каком количестве можно научить ребёнка в его первые шесть чудесных лет.

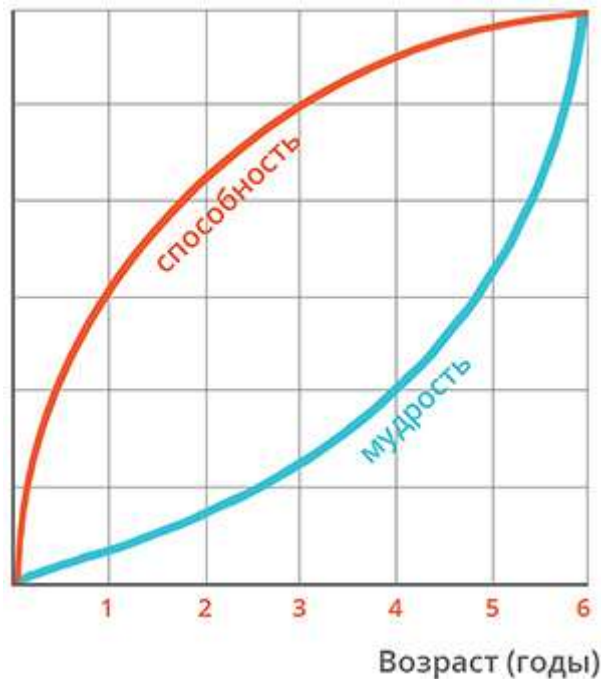


Рис.1 Кривые способности и мудрости

Достигнутый уровень научно-технического прогресса осваивается новыми поколениями довольно легко. Большинство современных дошкольников родилось в семьях уже имеющих и использующих компьютер в повседневной жизни. Встретившись с компьютером уже в раннем детстве, дошкольник воспринимает его как неотъемлемую часть окружающей среды.

Лев Выготский писал, что детская игра рождается из противоречия: ребенок хочет действовать как взрослый, но не может, так как еще мал, и тогда, вместо того, чтобы скакать на лошади или управлять настоящим автомобилем, он садится верхом на палочку, гонит автомобиль по коридору квартиры, или даже просто гудит сам как автомобиль или поезд, то есть играет, замещая действительность в игре [2].

Поэтому дети рано стремятся обладать и управлять компьютером, в первую очередь, как вещь из мира взрослых. Затем их привлекают яркие программы, они получают как бы эмоциональный и познавательный заряд, вызывающий у них большой интерес, желание рассмотреть, действовать, играть, вернуться к этому занятию вновь. К тому же, при успешном выполнении ребенком какого-либо задания с использованием компьютерной техники, резко повышается его самооценка, ведь он справился, смог сделать что-то совсем как взрослый. Так у ребенка появляется желание освоить компьютер, рождается мотивационная

готовность к вхождению в виртуальный мир, которая по мере взросления малыша усиливается.

Основная образовательная цель введения компьютера в мир ребенка - это, прежде всего, формирование у него психологической готовности к жизни в обществе, широко применяющем компьютерные (информационные) технологии в быту, обучении, науке, на производстве, в экономике и управлении [3]. Из этого вытекает необходимость не только познакомить ребенка уже в дошкольном возрасте с компьютером, как с новой и увлекательной игрушкой, но и позволить ему убедиться, что компьютер - это удобный и многофункциональный инструмент.

Многие врачи, педагоги, психологи, ученые обеспокоены вопросами правильного использования увлечения детей компьютерным миром, чтобы не допустить злоупотребления компьютерными играми и негативного влияния компьютерной техники на здоровье детей. Позиционируются самые разные, зачастую противоположные точки зрения, выдвигаются диаметрально противоположные рекомендации.

Многие научные исследования по использованию развивающих и обучающих компьютерных игр, организованные и проводимые специалистами Ассоциации «Компьютер и детство» в содружестве с учеными многих институтов, начиная с 1986 года, и исследования, проведенные во Франции, показали, что благодаря мультимедийному способу подачи информации достигаются следующие результаты:

- дети легче усваивают понятия формы, цвета и величины;
- глубже постигаются понятия числа и множества;
- быстрее возникает умение ориентироваться на плоскости и в пространстве;
- тренируется элективность внимания и память;
- раньше овладевают чтением и письмом;
- активно пополняется словарный запас;
- развивается мелкая моторика, формируется тончайшая координация движений глаз;
- уменьшается время, как простой реакции, так и реакции выбора;
- воспитывается целеустремленность и сосредоточенность;
- развивается воображение и творческие способности;
- развиваются элементы наглядно-образного и теоретического мышления.

Использование компьютерных игр развивает «когнитивную гибкость» — способность ребенка находить наибольшее количество принципиально различных решений задачи.

Сегодня существует множество компьютерных программ предназначенных для развития элементарных математических представлений детей 4-7 летнего

возраста: программы для обучения счету и обозначению множества цифрой; закрепления знаний о величине предметов, их форме; знакомства с геометрическими фигурами (плоскими: кругом, квадратом, прямоугольником, треугольником и др.); ориентировка в пространстве (близко, далеко, справа, слева) и во времени (сутки, день, месяц, год). Компьютерные математические программы помогают детям закрепить представление о том, что число не зависит ни от предметного содержания множества, ни от пространственного расположения его элементов [3].

Но, как известно, нет в мире совершенства. Поэтому, сегодня одним из главных вопросов, связанных с компьютеризацией дошкольного образования, является изучение влияния компьютера на организм, психическое состояние и развитие ребенка.

Как показали исследования, «беспокойство, рассеянность, усталость начинают проявляться уже на 14-й минуте работы ребенка на компьютере, а после 20 минут у 25% детей были зафиксированы «сбои», как со стороны центральной нервной системы, так и со стороны зрительного аппарата» [5].

Так же, при чрезмерном использовании компьютера сужается кругозор ребёнка. Жизнь многообразна, в каждой ситуации мы можем выбрать один из множества способов реагирования. В игре все по-другому: сюжет чаще всего линейный, поступить можно одним или максимум несколькими способами, но вариантов развития событий немного. И как следствие, кругозор сужается, фантазия не нужна, воображение отключается.

Сегодня всё чаще детские психиатры высказывают опасения по поводу «пассивного возбуждения», которому подвержены любители компьютерных игр. Во время игры у ребенка находятся в постоянном возбуждении структуры мозга, отвечающие за получение удовольствия, и может возникать зависимость. Такое действие сродни наркотику. Этот процесс можно сравнить с известным опытом, когда крысам вживляли электрод в зону мозга, отвечающую за получение удовольствия [1].

Все это сегодня ставит перед вузом задачу подготовки профессионально компетентного специалиста способного перенимать и внедрять инновационный, как отечественный, так и зарубежный опыт по использованию компьютера в работе с дошкольниками.

Именно поэтому такие дисциплины как «Современные информационные технологии в дошкольном образовании», «Информационные технологии в профессиональной деятельности» направлены на психолого-педагогическое сопровождение будущих педагогов в освоении и применении на практике профессиональных умений по использованию информационных технологий в

педагогической деятельности. Лекционные и практические занятия направлены на формирование у студентов представлений о современных подходах к использованию информационных технологий в образовании; программных средств офисного назначения и их применении в учебно-методической работе педагога; прикладных программных средствах и возможностях их использования на практике. Внедрение новых разнообразных методов организации учебной деятельности студентов, таких как деловые игры, работы в парах и группах, технология «Портфолио» и другие, повышают познавательную активность студентов, способствуют критическому мышлению, умению решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации.

В ходе изучения таких тем как «Формирование информационной культуры обучающихся», «Особенности профессионального общения с использованием современных средств коммуникаций», «Особенности применения современных информационных технологий в деятельности педагога организации дошкольного образования», «Решение профессиональных задач средствами внедрения современных ИТ в учебно-воспитательный процесс» и др. работу можно условно разделить на 5 этапов.

Сначала на лекционных занятиях студенты знакомятся с возможностями применения средств ИТ в профессиональной деятельности, методикой внедрения ИТ в работу с дошкольниками. На следующем этапе студенты, в ходе самостоятельной внеаудиторной работы, разрабатывают учебно-методические материалы средствами программных средств офисного назначения, учитывая дидактические принципы применения компьютерных средств обучения.

На третьем этапе работы студенты на практических занятиях презентуют разработанные учебно-методические материалы – «педагогический проект на выбранную тему», который впоследствии обсуждается в творческих группах на соответствие возрастным требованиям и дидактическим принципам. Во время обсуждения высказываются замечания и рекомендации, вносятся коррективы.

На четвертом этапе студентам необходимо разработать демонстрационный раздаточный материал и подготовиться к презентации своего проекта на лабораторных занятиях, где в качестве дошкольников выступают коллеги по группе. В конце каждого занятия организуется обсуждение и при необходимости, в содержание игровых упражнений снова вносятся коррективы.

И последним этапом является внедрение разработанных учебно-методических материалов в работу с детьми и родителями при прохождении педагогической практики.

В ходе изучения темы «Применение современных ИТ в работе педагога ОДО с родителями и с педагогами образовательного учреждения» студенты

разрабатывают рекомендации педагогам и родителям по использованию современных ИТ в работе с дошкольниками и в семье. При прохождении педагогической практики студенты организуют консультации для родителей, «круглые столы» и семинары для педагогов дошкольных учреждений.

Также при прохождении педагогической практики студенты проводят исследования о влиянии компьютера на дошкольника. Для этого они организуют наблюдения за дошкольниками и опрос родителей. В ходе исследования студенты отмечают, что, если ребенок много времени проводит за компьютером – он переутомляется. Это вызвано нервно-эмоциональным напряжением, когда от ребенка требуется постоянная концентрация внимания и быстрое реагирование в процессе игры/работы на компьютере. Результаты этих исследований зачастую ложатся в основу курсовых и дипломных проектов студентов.

Именно такая кропотливая работа способствует профессиональному самоопределению и позволяет сформировать у студентов общие и специальные учебные умения по освоению и применению на практике принципов использования современных ИТ в профессиональной деятельности.

Таким образом, использование средств информационных технологий позволяет сделать процесс обучения и развития ребенка раннего возраста достаточно простым и эффективным, открывает новые возможности раннего образования. Тем не менее, следует взять «на вооружение» девиз компании IBM: «Машины должны работать. Люди должны думать!»

Список литературы

1. Ахрямкина Т.А., Матасова И.Л. Особенности проявления и факторы формирования компьютерной зависимости различных возрастных групп. Методическое пособие для студентов психологического факультета и практикующих психологов. Самара, 2005.
2. Выготский Л. С. Педагогическая психология. Издательство: АСТ, Астрель, Люкс, 2005.
3. Гурьев С.В. Использование компьютера как инструмента образовательного процесса. Екатеринбург: РГППУ, 2007.
4. Доман Г. Гармоничное развитие ребенка. Москва: Изд-во Аквариум, 1996.
5. Короленко Ц.П., Дмитриева Н.В. Жизненные ловушки зависимости и созависимости. СПб.: Речь, 2002.