

INFLUENCE OF INFORMATION TECHNOLOGIES AS A COMPONENT SUBJECT-GAMING ENVIRONMENT FOR INFANTS

Tepluk A.

Boris Grinchenko Kiev University, Ukraine

This article highlights the integrated developmental subject-playing environment, where the computer as a means most naturally is being combined with other didactic means and methods.

ВПЛИВ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ, ЯК СКЛАДОВОЇ ПРЕДМЕТНО-ІГРОВОГО СЕРЕДОВИЩА ДЛЯ ДІТЕЙ РАНЬОГО ВІКУ

Анна Теплюк

Київський університет імені Бориса Грінченка, м. Київ, Україна

У статті висвітлене інтегроване розвиваюче предметно-ігрове середовище, де комп'ютер як засіб найбільш природно поєднується з іншими дидактичними засобами та методами.

У період, коли йде пошук застосування інформаційних технологій у всіх ланках освіти, актуальним і своєчасним є дослідження впливу комп'ютерно-орієнтованих засобів навчання на результати навчально-виховного процесу в дошкільних установах. Не викликає сумніву, що великий вплив на розвиток особистості, її інтелектуальну, емоційну сферу і фізичне здоров'я має предметно-ігрове середовище, в якій знаходиться дитина і ті умови і можливості, якими вона користується. У сучасних умовах важливим елементом предметно-ігрового середовища, яке розвиває, стають нові інформаційні технології, в основі яких лежить використання комп'ютерної техніки. У зв'язку з цим, особлива увага приділяється створенню інтегрованого розвиваючого предметно-ігрового середовища, де комп'ютер як засіб найбільш природно поєднується з іншими дидактичними засобами та методами. При такому підході комп'ютер стає розвиваючим та збагачувальним сучасним засобом самостійної діяльності дитини. Використання комп'ютера в якості ще одного принципово нового знаряддя дитячої діяльності в системі дидактичних засобів сприятиме успішному вирішенню завдань розвитку особистості дитини.

У всіх гуманістичних теоріях і практиках дошкільного виховання минулого і сьогодення проблемі розвиваючого

предметно-ігрового середовища, його ампліфікації (збагачення), тобто створення системи умов, які забезпечать всю повноту розвитку дитячої діяльності і її особистості, надається першочергове значення. Зміст розвивального предметно-ігрового середовища повинен задовольняти потреби актуального, найближчого перспективного розвитку дитини, становлення її творчих здібностей. Розвивальне навчання з використанням нових інформаційних технологій все ширше застосовується в дошкільних установах і стає однією з ланок загальної дидактичної системи дошкільної освіти.

Вже в ранньому дитинстві відбувається становлення і розвиток усіх психічних процесів дитини - сприймання, пам'яті, наочно ділового мислення, уяви. Вона дізнається про навколишні предмети, засвоює способи дій у побуті, грі, на заняттях, починає орієнтуватися у формі, кольорі, величині, оволодівати активним мовленням. Пізнавальна активність спонукає дитину досліджувати все, що її оточує, тому так важливо правильно організувати предметно-ігрове середовище в групі для дітей раннього віку, адже природно, що для маленької дитини навчання дається в ігровій формі.

Оскільки дитина в дошкільному віці пізнає світ цілісно, то перші дитячі повчальні програми на комп'ютері максимально використовують образну і емоційну дію. Програми-ігри для малюків містять яскраві фарби, забавні і прості форми, незвичайні пригоди казкових героїв і привабливе звукове, у тому числі музичний супровід. Діти в ранньому віці володіють мимовільною увагою, тобто вони не можуть свідомо намагатися запам'ятати той чи інший матеріал. І якщо тільки матеріал є яскравим і значущим, дитина мимоволі звертає на нього увагу. В даному випадку комп'ютер передає інформацію в привабливою для дитини формі, що не тільки прискорює запам'ятовування змісту, але і робить його осмисленим і довготривалим.

Дошкільня швидко осягають процес простого маніпулювання декількома кнопками на комп'ютері для «спілкування» з програмою-грою. Це дозволяє їм почувати себе вільними, головними при такому способі навчання. Отже, окрім простого інтересу до картинок, діти випробовують і психологічний комфорт:

вони почувають себе важливими, здатними віддавати команди. Крім того, комп'ютерна програма не втомлюється, її можна повторювати нескінченне число разів. А в ранньому дитинстві навчання і будується на багатократному повторенні однієї і тієї ж інформації. Наприклад, діти люблять слухати одну і ту ж казку, постійно розглядати картинки у своїх книжках, ставити питання. Але якщо дорослі часто не витримують такого роду повторів або не мають досить вільного часу, то комп'ютер не дратується і не припиняє спілкування.

Природно, дошкільнята не розуміють, що комп'ютер неживий, вони починають його олюднювати. Лають його, коли щось порушується в грі, обурюються, ображаються, розмовляють з ним. Більше того, комп'ютер, як терплячий психолог, супроводжує правильні дії дитини, заохочує похвалою («Молодець»!, «Наполегливий»! і т. п.) і символічними призами. При невдачі комп'ютер говорить мелодійним голосом: «Спробуй ще раз!», «У тебе вийде!». У повчальних іграх використовуються персонажі знайомих казок, милі звірятка або улюблені ляльки (Барбі, наприклад).

Але слід пам'ятати — введення комп'ютера в традиційний педагогічний процес дошкільнят дозволяє перекласти на нього частину дидактичного навантаження, роблячи при цьому процес навчання більш цікавим, різноманітним і інтенсивним. Комп'ютер не замінює традиційне заняття, а тільки доповнює його. Тому тільки в такому випадку використання інформаційних технологій, як складової предметно-ігрового середовища в дошкільньому закладі сприятиме різносторонньому розвитку дошкільника.

Література

1. Анисимов П. Ф. Новые информационные и образовательные технологии как фактор модернизации учебного заведения / П.Ф. Анисимов // Среднее профессиональное образование. — 2004. — № 6.
2. Биков В. Ю. Теоретико-методологічні засади моделювання навчального середовища сучасних педагогічних систем / В. Ю. Биков, Ю. О. Жук // Проблеми та перспективи формування

національної гуманітарно-технічної еліти: зб. наук. праць. — Вип. 1 (5). — 2003. — С. 64—76.

3. Бурова А., Долинна О., Низковська О. Планування освітнього процесу в сучасному дошкільному закладі // Дошкільне виховання. — 2002. — № 11.

4. Жук Ю. О. Навчальне середовище як об'єкт інформатизації / Ю. О. Жук // Высокие технологии: развитие и кадровое обеспечение : мат-лы X междунар. научно-техн. сем. — Харьков—Алушта : ХГПУ, 2000. — С. 176—178.

5. Жук Ю. О. Роль засобів навчання у формуванні навчального середовища / Ю. О. Жук // Нові технології навчання : наук.-метод. збірник. — К. : ІЗМН, 1998. — № 22.

6. Каптерев П. Ф. Педагогический процесс // Избр. пед. соч. — М., 1989.