

УДК 373.29:316.77
ББК 74.202.53

Вікторія Імбер

ПРОБЛЕМИ УПРОВАДЖЕННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ОСВІТНІЙ ПРОЦЕС ДНЗ

У статті розглядається процес підготовки дітей дошкільного віку до життя в інформаційному суспільстві та створення умов для їхньої інформаційної безпеки.

Ключові слова: *інформативна компетенція дошкільника, комп'ютерно-ігрове середовище, інформаційна безпека дітей.*

Стрімкий розвиток інформаційного суспільства ставить низку завдань перед усіма ланками освіти: запровадження освітніх інновацій, інформаційних технологій; створення індустрії сучасних засобів навчання і виховання, повне забезпечення ними навчальних закладів. Одним із базових умінь, викликаних потребами такого суспільства, є володіння знаннями та вміннями ефективно використовувати у своїй професійній діяльності комп'ютерну техніку. А базис для якісної підготовки майбутніх фахівців закладається саме в дошкільному віці.

Підготовка дитини до життя в такому суспільстві ставить за мету інформатизація освіти. У цьому процесі значне місце приділяється впровадженню нових засобів навчання, що використовують можливості сучасного комп'ютера.

Проблеми навчання і виховання дітей в інформаційному суспільстві, збереження моральних цінностей та гуманістичну складову впровадження інформаційних технологій висвітлюють у своїх працях Г. Грачов, І. Девтеров, В. Зуєва, І. Кадієвська, Г. Лаврентьєва, О. Лисеєнко, Т. Малих, Н. Переломова, В. Тернопільська, М. Федорець, А. Шабунова та ін.

Мета статті полягає у визначенні можливостей застосування інформаційних технологій у навчально-виховному процесі ДНЗ та умов інформаційної безпеки дошкільників у цьому середовищі.

Дослідження, проведені у зарубіжних країнах, показали, що комп'ютер доступний розумінню дитини приблизно з 5 років. Сучасні діти живуть і розвиваються в глобальному інформаційному просторі. Головною метою дитячих навчальних закладів у цьому суспільстві є найбільш повне розкриття творчого потенціалу, природних здібностей вихованців, створення доброзичливої, творчої атмосфери, де враховувалися б інтереси та бажання дитини, створювалися умови для прояву самостійності, ініціативи, творчості, підготовка дитини до життя в інформаційному суспільстві.

Норми, положення та вимоги до рівня інформаційної освіченості дошкільників описує варіативна частина Базового компоненту дошкільної освіти. У ньому виділена освітня лінія "комп'ютерна грамота", реалізація якої передбачає формування *інформатичної компетенції дошкільника*, яка містить такі основні знання та уміння: обізнаність з комп'ютером, способами керування комп'ютером за допомогою клавіатури, "миші", здатність розуміти і використовувати спеціальну термінологію (клавіатура, екран, програма, диск, клавіша, комп'ютерні ігри тощо) та елементарні прийоми роботи з комп'ютером у процесі виконання ігрових та навчально-

розвивальних програм, створених для дітей дошкільного віку; вміння дотримуватись правил безпечної поведінки під час роботи з комп'ютером.

Реалізація освітньої лінії “комп'ютерна грамота” ставить низку завдань перед усіма ланками освіти: запровадження освітніх інновацій, інформаційних технологій у ДНЗ; створення сучасних програмних продуктів навчання і виховання, повне забезпечення ними дошкільних навчальних закладів; професійна підготовка майбутніх вихователів до роботи з дітьми в умовах інформаційного суспільства.

Практичний досвід засвідчує, що діти цікавляться всім, що пов'язане з комп'ютером. Саме тому вихователям необхідно вміти використовувати можливості сучасних інформаційних технологій для пробудження інтересу дітей, активності в одержанні інформації, розвитку їх інтелекту, моторики рук, зорово-моторної координації, пам'яті та уваги.

Навчання дошкільнят комп'ютерної грамотності передбачає такі форми роботи: бесіди та відеопрезентації про комп'ютер та його значення в житті сучасної людини, про сучасні інформаційні технології, про будову та основні складові комп'ютера; практичні завдання, спрямовані на засвоєння дошкільником елементарних прийомів роботи з комп'ютером, розвиток його здібностей, розширення та поглиблення уявлень про навколишній світ, формування світогляду за допомогою спеціальних комп'ютерних програм. За допомогою комп'ютера можна створювати незвичні малюнки, сюжети, музичні твори, шукати цікаву інформацію про живу природу, явища, брати участь у різних конкурсах тощо.

Психологи відзначають: чим раніше дитина познайомиться з комп'ютером, тим менший психологічний бар'єр між нею і машиною, тому що в дитини практично немає страху перед технікою. Але, наскільки захоплюючою та різнобічною є робота дітей дошкільного віку з комп'ютером, настільки й небезпечною для них.

Як свідчать спостереження, оволодіння комп'ютером приховує величезні потенційні можливості для психічного розвитку дитини. Водночас, проблема використання комп'ютерів у навчанні досі знаходиться під пильною увагою науковців, практиків, батьків, оскільки робота старших дошкільнят за комп'ютером пов'язана з підвищеним розумовим навантаженням, нервово-емоційною і зоровою напругою.

У працях Ю. Бабаєвої, Л. Дзюби, О. Дороніної, С. Єніколопова та ін., О. Сороки, М. Griffiths, D. Scott описуються психологічні феномени, які пов'язані з освоєнням суб'єктами навчання нових інформаційних технологій: персоніфікація, “уособлення” комп'ютера, коли він сприймається як живий організм; потреба в “спілкуванні” з комп'ютером і особливості такого спілкування; різні форми комп'ютерної тривоги; агресія в Internet-середовищі; Internet-залежність.

Оскільки діти не тільки є менш стійкими до інформаційно-психологічних впливів, але й швидше адаптуються до швидких змін інформаційних технологій, перші їх засвоюють і навчаються ними користуватися, то вони і є найбільш уразливою категорією населення до загроз інформаційного середовища. Оскільки комп'ютерний світ, у який занурюється дитина, настільки барвистий, динамічний, цікавий, що з часом починає сприйматися як реальний. Старші дошкільники дуже вразливі, емоційні. Звичка діяти в комп'ютерному, віртуальному світі може порушити адекватне сприйняття світу реального [5].

Базовим умінням роботи з інформацією дітей потрібно навчати, починаючи з дитячого садочка (уміти виокремлювати головну думку в почутій інформації, аналізувати її і робити висновки, давати оцінку події тощо). Надзвичайно важливо

привчати їх використовувати комп'ютер як розумного помічника у навчанні під час формування нових знань, пошуку потрібної інформації, використання ресурсів Інтернет, прикладного застосування вивченого матеріалу. У процесі цього в дітей формуються конкретні практичні вміння й навички, розвивається інформаційно-комунікаційна культура.

Способом забезпечення психологічного комфорту дитини під час використання комп'ютера є відповідно організоване комп'ютерно-ігрове середовище, спроектоване і сплановане згідно із системою ергономічних вимог. Якщо під час занять на комп'ютері не будуть реалізовані вимоги щодо обладнання приміщення, тривалості роботи за комп'ютером, кількості дітей, це може зашкодити психічному і фізичному здоров'ю дітей. Педагогу важливо враховувати не тільки педагогічний результат, але й якою фізіологічною ціною цей результат дитині дістається. Недопустимо досягати результат надто високою напругою функціональних систем, перевтомою, це приведе до зворотного – зниження продуктивності, виникнення відхилення в стані здоров'я [4, с. 30].

Дослідження фізіологів, гігієністів та лікарів (Е. Глушкова, Л. Леонова, З. Сазанюк, М. Степанова) показали, що для дітей 5–6 років оптимальна тривалість гри за комп'ютером становить по 10 хвилин не більше двох разів на тиждень. Кращий час для ігор з комп'ютером – ранкові години або друга половина дня після денного сну. Оптимальні дні тижня для занять за комп'ютером – вівторок, середа, четвер, в інші дні стомлюваність дітей вища.

Однак, щоб одержати максимальну користь від комп'ютера в дитячому садку, необхідно спеціальне програмне забезпечення, а саме – навчальні ігрові програми, що дозволять підготувати дошкільника до подальшого навчання в школі. На даний момент створено досить багато подібних програмних продуктів, але при більш детальному ознайомленні з деякими з них можна знайти недоліки, що у сукупності роблять недоцільним їхнє використання для підготовки дітей до школи. Ці недоліки констатував у своєму виступі І. Бех: "... наразі більшість комп'ютерних ігор та програм для дітей створені без підтримки методистів, психологів та педагогів. Тож не враховують особливостей дитячого сприймання та засвоєння інформації" [3, с. 22]. Він підкреслює, що не слід пропонувати дітям ігри з нереалістичними умовами (персонаж помирає і оживає), надмірною кількістю об'єктів (дошкільник сприймає в середньому до 5 одиниць), агресивними діями.

О. Андрусич пропонує використовувати можливості програмного комплексу "Сходишки до інформатики", розробленого для набуття інформаційної компетенції дітей молодшого шкільного віку. Зокрема, він пропонує використовувати у роботі зі старшими дошкільниками такі програми: "Стрільці по яблуках", "Лісова галявина", "Мильні бульки", "Магазин" тощо [3, с. 22].

Нині питання добору комп'ютерних ігрових продуктів для розвитку дошкільників залишається відкритим. Необхідно виробити основні критерії, дидактичні вимоги до створення та відбору продуктів, що є важливою практично-методичною умовою їх ефективного застосування.

Психологи відзначають, що у ході ігрової діяльності дошкільника, збагаченої комп'ютерними засобами, виникають психічні новоутворення (теоретичне мислення, розвинена уява, здатність до прогнозування результату дії, проектні якості мислення та ін.), які ведуть до різкого підвищення творчих здібностей дітей.

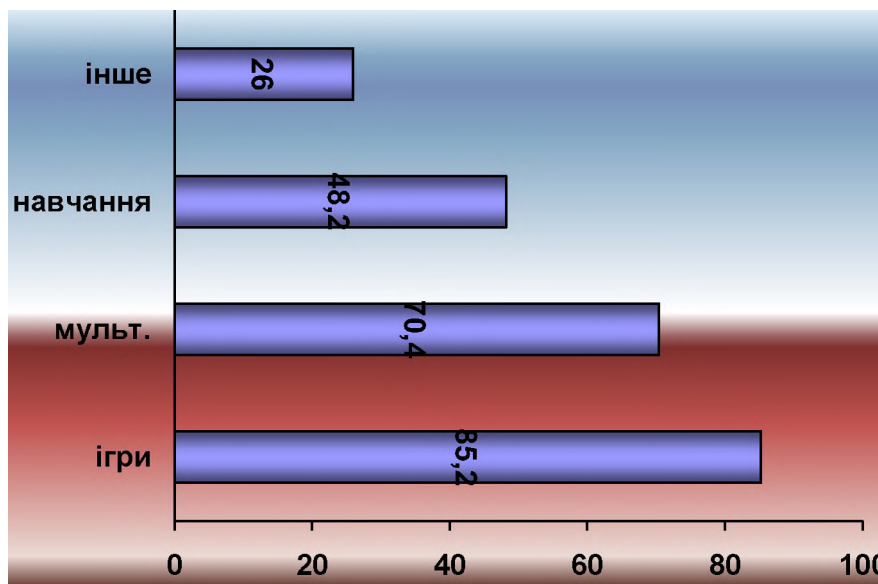
Але поряд із позитивними сторонами виникають і небезпеки, пов'язані з методично неграмотним введенням інформаційно-комунікаційних технологій у

роботу з дошкільнятами: перетворення комп'ютера із засобу розвитку дитини на загрозу для її самостійного творчого мислення та сприйняття світу, формування комп'ютерної залежності, виникнення хибної мотивації до занять.

Багато дітей дошкільного віку починають своє перше знайомство з комп'ютером дома – стихійно, неконтрольовано; використовують його в основному як цікаву іграшку, що й призводить до негативних наслідків. У співпраці із вихователем батьки неабияку увагу мають приділяти організації роботи дітей за комп'ютером: правильно підготувати робоче місце, контролювати час перебування дитини біля екрану монітора (тривалість неперервної роботи за комп'ютером для дітей дошкільного віку має бути не більше 10 хвилин), розумним чином обмежити його в контентах Інтернету, формувати культуру пошуку інформації. Оскільки, особливості сприйняття інформації у дитячому віці, коли значне місце займає безпосередній інтерес до теми, її емоційне забарвлення, домінування ірраціонального мислення у багатьох випадках не дозволяють дітям реально оцінити безпечність одержаної інформації і самостійно оцінити її вагомість.

З метою виявлення реального стану проблеми, нами було проведене пілотне дослідження, в якому взяли участь 32 дитини старшого дошкільного віку та їхні батьки. Базою дослідження став дошкільний навчальний заклад № 37 м. Вінниці.

У процесі діагностики виявлено, що комп'ютер як іграшку використовує 85,2% опитаних, для перегляду відео (мультфільмів) – 70,4%, з метою навчально-пізнавальної діяльності – 48,2%, з іншою метою (батьки вказали: пошук цікавинок, перегляд картинок, відео тощо) – 26%. Результати опитування зображені на діаграмі 1.



Діаграма 1. Цілі використання комп'ютера дітьми старшого дошкільного віку

Отже, результати опитування засвідчили, що діти досить рано розпочинають своє перше знайомство з комп'ютером і це може носити загрозовий характер. Для забезпечення дитини від занурення у віртуальний світ батькам необхідно побільше спілкуватися з дитиною на різні теми, контролювати і обговорювати те, що вони роблять за комп'ютером.

Батьки та педагоги мають знати основні загрози інформаційного середовища та методи боротьби з ними; володіти знаннями нормативних, законодавчих, етичних,

моральних, правових норм роботи в сфері інформаційних технологій та додержуватися їх принципів на практиці; навчати дітей безпечної роботи з комп'ютером та Інтернетом.

Діти мають уміти розрізняти шкідливу і корисну інформацію; вміти відстоювати свої права в інформаційній сфері; розвивати психічну стійкість до негативних інформаційних впливів та різного роду залежностей (комп'ютерної, мережевої, ігрової та ін.); розвивати критичне мислення, бути спроможним відстоювати свої переконання, зберігати свою мовну, національну ідентичність, перетворювати інформацію у соціально корисну.

Саме тому необхідно виробити систему прийомів для забезпечення інформаційної безпеки дітей, формування інформаційної культури; навчати їх працювати з інформацією, адекватному сприйняттю й оцінці інформації, її критичному осмисленню на основі моральних та культурних цінностей. Тобто забезпечення комплексної безпеки дитини, що досягається при поєднанні нормативних, організаційних, навчально-виховних, програмно-технічних заходів і засобів у співпраці ДНЗ з родиною.

1. Griffiths M. Gambling on the Internet: A brief note // Journal-of-Gambling-Studies; 1996, Win Vol. 12 (4), pp. 471–473.
2. Scott D. The effect of video games on feelings of aggression // Journal of Psychology. 1995. V. 129.
3. Комп'ютерно-ігрове середовище у дитсадку: використати можливості, усунути небезпеки // Дошкільне виховання. – 2013. – №6. – С.22.
4. Лаврентьева Г. Пропедевтика навчання основ інформатики у старшому дошкільному і молодшому шкільному віці / Г. Лаврентьева // Інформаційні технології і засоби навчання. – 2013. – Том 35. – №3. – С. 22–35.
5. Малых Т. А. Педагогические условия развития информационной безопасности младшего школьника: автореф. дис. ... канд. пед. наук: спец. 13.00.01 “Общая педагогика, история педагогики и образования” / Малих Татьяна Александровна; Иркутск. гос. пед. ун-т. – Иркутск, 2008. – 20 с.

This article describes process for preschool children training in the information society and development conditions for providing children information safety.

Key words: *information competence preschool children, computer gaming environment, children information safety.*

УДК 004.031.42:371.3:376.58
ББК 74–251

Надія Лазарович

РОЗВИТОК ПІЗНАВАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ ОБДАРОВАНИХ ДІТЕЙ РАНЬОГО ВІКУ ШЛЯХОМ ВПРОВАДЖЕННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ МЕТОДІВ ЇХ НАВЧАННЯ

У статті проаналізовано значення пізнавальної активності дітей раннього віку для розвитку інтелектуальної обдарованості. Обґрунтовано використання інтерактивного навчання як важливого чинника для розвитку пізнавальних здібностей дітей раннього дошкільного віку. Наведено і проаналізовано основні завдання інтерактивного навчання дошкільників.

Ключові слова: *пізнавальна активність, пізнавальні здібності, інтерактивне навчання, інтелектуальна обдарованість, навчально-виховний процес, ранній вік, завдання.*