

Использование ИКТ технологий при работе с детьми дошкольного возраста *Чадаева О.А., методист ГБОУ ДПО ЦПК «Ресурсный центр г.о. Сызрань Самарской области»*

В структуре базовых компетентностей личности современного дошкольника важную роль играет информационный компонент, что обусловлено реалиями жизни. Современная жизнедеятельность ребенка-дошкольника, мир электронных игрушек, социальная среда, наполненная информационными средствами и носителями, - все это актуализирует информационный опыт детей. Информационная компетентность дошкольника представляет собой основы, элементы знаний, умений и ценностного отношения к информации и информационным процессам, позволяющим ребенку включаться в доступные ему виды информационной деятельности: познавательной, игровой и др. Развитию информационной компетентности современного дошкольника могут способствовать информационно-коммуникативные технологии (ИКТ), являющиеся мощным орудием развития формирующегося интеллекта ребенка - базы, лежащей в основе способности к обучению. Ускорение раннего развития детей делает реальностью внедрение ИКТ в период дошкольного детства. Современные исследования свидетельствуют о возможности овладения компьютером детьми в возрасте трех - шести лет, поскольку в этом возрасте интенсивно развивается мышление ребенка, и компьютер может выступать особым интеллектуальным средством для решения задач разнообразных видов деятельности. Самое главное для эффективного применения компьютера - это развитое логическое, алгоритмическое и системное мышление. Все это можно сформировать у детей дошкольного возраста, при помощи детально разработанной серии развивающих игр и задач. Информационно-коммуникативные технологии целесообразно использовать в работе с детьми старшего дошкольного возраста, в связи с тем, что особенностью ИКТ является [работа](#) с образами предметов, а это соответствует физиологически обусловленному для старших дошкольников переходу от наглядно-предметной формы мышления к наглядно-образной. Первый компьютерный продукт, с которым знакомятся дошкольники, - это игра, в которой дети оперируют в основном символами и знаками, что положительно сказывается на развитии их интеллекта. Изображение, возникающее на дисплее, может быть надделено ребенком игровым значением в ситуации, когда он сам строит сюжет игры, оперируя образными и функциональными возможностями компьютерной программы. Способность детей замещать в компьютерной игре реальный предмет игровым с переносом на него реального значения, реальное действие - игровым, замещающим его действием, лежит в основе способности осмысленно оперировать символами на экране компьютера. Развитие этой способности происходит в процессе игровой деятельности детей, когда ребенок наделяет нейтральный до определенного времени объект игровым значением в смысловом поле игры (С. Л. Новоселова). Научные исследования по использованию развивающих и обучающих компьютерных игр, проводимые специалистами Ассоциации «Компьютер и детство» с 1986 г., показали, что благодаря мультимедийному способу подачи информации дети легче усваивают понятия формы, цвета и величины; глубже понимают понятия числа и множества; быстрее начинают ориентироваться на плоскости и в пространстве; раньше овладевают чтением и письмом; у детей развивается мелкая моторика, формируется тончайшая координация движений глаз; уменьшается время, как простой реакции, так и реакции выбора; воспитываются целеустремленность и сосредоточенность; развиваются воображение и творческие способности. Играя в компьютерные игры, ребенок учится планировать, выстраивать логику конкретных событий, у него развивается способность к прогнозированию результата действий, он начинает думать прежде, чем делать (что является важным моментом при подготовке детей к обучению школе). Компьютерные игры выстроены так, что ребенок может получить не единичное понятие или конкретную учебную ситуацию, а обобщенное представление обо всех похожих предметах или ситуациях. Таким образом, у него формируются такие важные операции мышления, как обобщение, классификация. Использование компьютерных игр развивает когнитивную гибкость - способность ребенка находить наибольшее количество принципиально различных решений одной задачи. Использование компьютерных развивающих игр позволяет задействовать в одной компьютерной развивающей игре все психические процессы, мелкую моторику, познавательную и эмоционально-волевую сферы ребенка; предопределить высокий уровень мотивации ребенка при выполнении игровых заданий. Применяемые информационно-коммуникационные технологии можно разделить на технологии, в которых используются мультимедийные презентации; технологии, в которых используются информационно-обучающие компьютерные программы, и технологии, в которых используются тестирующие программы. Мультимедийные презентации - это наглядность, дающая возможность педагогу выстроить объяснение с использованием видеофрагментов. Информационно-обучающие программы для дошкольников позволяют моделировать и наглядно демонстрировать содержание изучаемых тем. Тестирующие программы могут быть использованы для психолого-педагогической оценки развития детей дошкольного возраста. Физиологические (быстрая утомляемость, падение зрительных функций уже через 20 минут

нагрузки на орган зрения) и морфологические (маленькая длина тела и конечностей, низкая выносливость костно-мышечного аппарата к длительным статическим нагрузкам) особенности организма дошкольника вызывают необходимость регламентировать использование компьютеров в деятельности с детьми в условиях ДОО. Гигиенические требования к организации занятий с использованием компьютеров, оборудованию учебных помещений, безопасности эксплуатируемых компьютеров изложены в санитарных правилах и нормах. Как отмечено в данных документах, непрерывная продолжительность работы с компьютером на развивающих игровых занятиях для детей пяти лет не должна превышать 10 минут, для детей шести-семи лет - 15 минут. Можно сформулировать основные требования, которые необходимо соблюдать педагогу при проведении занятий с использованием компьютеров:

- занятие должно быть четко организовано и включать многократное переключение внимания детей на другой вид деятельности;
- на занятии дети должны не просто получить какую-то информацию, а выработать определенный навык работы с ней или получить конечный продукт (продукт должен быть получен за одно занятие, без переноса части работы, так как у детей происходит ослабление мотивации в процессе длительной работы);
- на занятии не рекомендуется использовать программы, пропагандирующие применение физической силы к персонажам, программный продукт, с одной стороны, должен критически реагировать на неправильные действия ребенка, а с другой - реакция не должна быть очень острой;
- перед занятием должна быть проведена специализированная подготовка - социально-ориентированная мотивация действий ребенка.

Имеется серьезный аргумент против информационно-коммуникативных технологий - возможное ухудшение процесса социализации ребенка. Поэтому необходима перестройка педагогического мышления от личностно-центрированной модели к средовой, в которой предполагается создание условий для развития ребенка (предметно-развивающая среда, содержание занятий, технологический уровень их проведения, новые формы организации взаимодействия между детьми и воспитателем и др.). К основным проблемам компьютеризации дошкольного детства, которые требуют достаточно внимания, можно отнести также следующие проблемы:

- выявление влияния технических средств на психику и здоровье детей;
- разработку методического и программного обеспечения учебного процесса, отвечающего специфике дошкольного детства;
- возможность использования новых компьютерных технологий в домашних условиях;
- подготовку специалистов для компьютерного обучения детей дошкольного возраста и постоянное повышение их квалификации в условиях быстро развивающихся возможностей современной техники;
- выявление наиболее благоприятных условий на занятиях с использованием компьютеров для целенаправленной, планомерной и результативной работы дошкольников.