

ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ ФОРМЫ И МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ ДОШКОЛЬНИКОВ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИНФОРМАЦИОННЫХ И КОММУНИКАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРОВЫХ СРЕДСТВ

Ю.А. Прозорова

Опишем формы обучения дошкольников с использованием информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) и компьютерных игровых средств (КИС).

В качестве основной формы обучения дошкольников целесообразно выбрать занятия с использованием ИКТ и КИС (фронтальные, групповые, индивидуальные), осуществляемые в игровой форме, так как игра – ведущий вид деятельности дошкольников. Обоснуем выбор организации фронтальной формы обучения.

Занятия с использованием ИКТ и КИС, применимые к фронтальному обучению дошкольников, целесообразнее проводить в компьютерном классе, оборудованном одним компьютером с CD-ROM устройством, аудиосистемой (колонки) и дополнительно медиапроектором с настенным экраном или телевизором с большим экраном, подключенным к компьютеру. Дополнительно компьютер может быть подключен к локальной сети дошкольного образовательного учреждения (ДОУ) и иметь выход в Интернет. При этом один компьютер в классе может быть использован как электронная доска, т.е. в режиме вызова к нему обучающихся для выполнения команд, предусмотренных программой. Для этого желательно подключение компьютера к проектору или к телевизору.

Для проведения фронтальных занятий можно использовать пособие «Все по полочкам» (А.В. Горячев, Н.В. Ключ), в котором содержится примерное планирование и подробное описание занятий по информатике с дошкольниками. Данное пособие направлено на обучение детей информатике.

Дошкольники обучаются составлять части и целое (для предметов и действий), называть главное назначение предметов, расставлять события в правильной последовательности, приводить примеры высказываний, находить пользу и вред в разных ситуациях, переносить свойства одного предмета на другой. В результате у дошкольников, по мнению авторов, развивается логический, алгоритмический стиль мышления. Продолжение обучения с использованием пособия (А.В. Горячев, Н.В. Ключ) предусмотрено в 1-4 классах начальной школы в пособии «Информатика в играх и задачах» [2].

Групповые занятия наиболее рационально организовать в компьютерном классе, где устанавливается 5-10 компьютеров для детей и один компьютер для педагога. Компьютеры следует объединить между собой в локальную вычислительную сеть. Роль главного компьютера выполняет компьютер педагога. Компьютер педагога оснащается всеми программными средствами (развивающими, обучающими, диагностическими программами) и обеспечивает загрузку программ на компьютеры дошкольников. Для проведения групповых занятий под руководством педагога следует объединить детей по 8-10 человек приблизительно одного возраста. Для детей разных возрастов, объединенных общими интересами, целесообразнее организовать кружок.

Индивидуальная форма обучения подразумевает взаимодействие педагога-психолога с одним ребенком и позволяет построить индивидуальную программу развития дошкольника с учетом индивидуальных образовательных потребностей и возможностей. Такую форму работы целесообразно использовать для детей, отстающих в развитии.

КИС, применяемые на фронтальных, групповых, индивидуальных занятиях предполагают обучение дошкольников, направленное на развитие у них речи, внимания, памяти, моторики, повторение и закрепление ранее пройденного.

Для эффективного усвоения предложенного материала целесообразно использовать интерактивные игры, анимационные мультфильмы,

видеофильмы. В учебно-методической базе педагога-психолога должно содержаться большое количество образцов записей данных сказок, мультфильмов, КИС и т. п. Например, КИС «Викторина скоро в школу», «Готовимся к школе. Мои первые животные» и др. Компьютерные ситуации позволяют повторить их столько раз, сколько нужно дошкольнику. Так, с помощью КИС можно научить дошкольника адекватно реагировать на ситуации, которые ребенок может встретить в быту, в школе, во время спортивного отдыха и т.п.

Организация занятий с дошкольниками с использованием ИКТ и КИС предполагает реализацию следующих этапов.

1. Предварительная подготовка к занятию. Она включает в себя обогащение познавательной сферы дошкольника.
2. Объяснение дошкольнику правил пользования клавиатурой, знакомство с функциональным назначением КИС.
3. Раскрытие примерного содержания игровой программы и определение способов решения поставленной в игре задачи.
4. Закрепление знаний в продуктивных видах деятельности (конструктивная, изобразительная), в игровой деятельности дошкольников.

По мнению С.Л. Новоселовой, игровая мотивация помогает ребенку усвоить те знания, которые несут в себе КИС. Их ценность заключается именно в том, что дети постепенно начинают интересоваться их содержанием, а не только новой и необычной формой. Так игровая мотивация естественным образом переходит в учебную, в интерес к содержанию задания. Таким образом, тот интерес, который вызывают занятия с КИС, лежит в основе формирования таких важных структур, как познавательная мотивация, произвольные память и внимание.

Для обучения на базе КИС предварительно целесообразно организовывать, по мнению Ю.М. Горвица, С.Л. Новоселовой и др., разные виды игр: сюжетно-ролевые, режиссерские, игры-фантазирования, предметно-игровое манипулирование; театрализованные игры и игры-драматизации, игры

с правилами, спортивные, настольно-печатные, игры экспериментирования и дидактические естественнонаучного содержания, логико-математические, речевые, музыкальные. Дети овладевают двумя важнейшими навыками, без которых невозможна игра на компьютере: во-первых, они учатся достигать цели, во-вторых, в традиционных играх обеспечивается плавный переход от результативных действий к действиям в воображаемой ситуации, к действиям замещения с опорой на предмет-игрушку, предмет-заместитель и другие более обобщенные знаки: жест, слово. Работа дошкольника с КИС не была бы успешна без применения разных видов игр и без способности замещать реальные вещи и действия игровыми.

В процессе обучения дошкольников для запоминания предложенного материала, его глубокого осмысления можно организовывать виртуальные экскурсии по городам, музеям, библиотекам. Важную роль играет отбор содержания экскурсий, доступных пониманию детей. Так, можно совершить вместе с дошкольниками интерактивные экскурсии по Московскому Кремлю (<http://www.openkremlin.ru>), экскурсию по Третьяковской галерее (<http://www.tretyakovgallery.ru/ru/exhibitions/virt>), по Государственному Дарвиновскому музею (<http://www.darwin.museum.ru>), по музею Москвы (<http://www.mosmuseum.ru/rus/moscow/tour>) и др. Такие экскурсии позволяют дошкольникам оказаться в одном из крупнейших в мире художественных или культурно-исторических музеев, «виртуально» подойти к объекту и получить информацию, что позволит педагогу-психологу осуществить эстетическое воспитание дошкольников.

Еще одной формой организации учебного процесса может быть кружок, например, по созданию компьютерных игр с использованием конструктора игр «Незнайка на Луне», «Klik-n-play». Игра в конструкторе «Незнайка на Луне» собирается из готовых фрагментов. Ребенок самостоятельно сможет смоделировать приключения маленьких человечков или Незнайки в городе, мастерской аттракционов, в огороде. Также можно организовать кружок по созданию рисунков с использованием таких графических редакторов, как

«Paint», программ «Claris Works», обучающих компьютерных игр «Мышка Мия. Юный дизайнер», «ПервоЛого и Лого миры». Дошкольники научатся самостоятельно рисовать и разукрашивать, мастерить поделки из готовых шаблонов (открыток, конвертов, грамот). В кружке по обработке рисунков и фотографий с использованием графических пакетов: «Gimp», «Photoshop», дошкольники вместе со взрослыми овладеют технологией обработки рисунков, фотографий. Также детям интересен будет кружок по созданию анимационных и интерактивных мультфильмов на базе конструкторов мультфильмов «Image Ready», «Ulead GIF Animator», «Мульти-Пульти». В программе «Мульти-Пульти» простой и понятный интерфейс для дошкольников, декоративные объекты для создания мультфильма, яркие краски, выразительные мелодии. Можно организовать кружок по обучению игре в шахматы на компьютере и т.д.

Познакомиться с опытом воспитания и обучения дошкольников и получить ответы на многие другие вопросы педагоги и родители могут в электронных журналах, например, «Дошколенок» (<http://www.Kinderducation.com/>), «Образование детей старшего дошкольного возраста» (<http://preschool.edu/ru>).

Таким образом, в качестве организационных форм обучения дошкольников с использованием ИКТ и КИС можно рекомендовать следующие.

1. Занятия в игровой форме с использованием КИС (индивидуальные, групповые, фронтальные) предполагают: обучение, направленное на развитие у дошкольников развития речи, внимания, памяти, моторики; повторение и закрепление ранее пройденного материала; осуществление экспериментальной деятельности дошкольников; моделирование и проигрывание ситуаций, которые дошкольник может встретить в быту, в школе, во время спортивного отдыха.

2. Виртуальные экскурсии на базе ресурсов глобальной сети по городам, музеям, библиотекам.

3. «Кружковая работа» по использованию ИКТ для развития творчества дошкольников, предполагающая работу педагога-психолога с дошкольниками

по: созданию компьютерных игр на базе специализированных компьютерных программ (Adobe Flash, «Незнайка на Луне», «Click-and-play»); созданию рисунков и фотографий с использованием графических редакторов (Paint, Photoshop, Claris Works, «Мышка Мия. Юный дизайнер», «ПервоЛого и Лого миры» и др.); созданию анимационных и интерактивных мультфильмов с использованием конструкторов «Мульти-Пульти», «Image Ready», «Ulead GifAnimator».

Опишем методы обучения дошкольников, которые можно разделить по источнику знаний и по характеру познавательной деятельности.

В качестве методов обучения дошкольников по источнику знаний можно использовать метод демонстраций, метод иллюстраций, упражнения.

Метод демонстраций следует использовать для визуализации изучаемых объектов, явлений, процессов с целью их изучения дошкольниками. Метод иллюстраций предполагает показ предметов, процессов, явлений в их символическом изображении (фотографии, рисунки).

Практические методы направлены на формирование умений и навыков. К ним можно отнести упражнения. Упражнения способствуют развитию речи, внимания, памяти, познавательных способностей, личностных качеств и выработке навыков их применения. Например, в качестве упражнений можно в графическом редакторе Paint дать задание по созданию и редактированию рисунка, а также задания по созданию анимированных мультфильмов в «Ulead GIF Animator», Adobe Flash.

Для разработки наглядных дидактических материалов можно использовать текстовый редактор MS Word. Предположим, что необходимо создать раздаточный материал или рисунки в текстовом редакторе MS Word для проведения педагогического совета по теме «Личностная готовность дошкольника к школе». Для этого следует выполнить следующие действия: осуществить отбор фрагментов текстового материала различных источников, в том числе из Интернета; выделить фрагмент текста, который нужно скопировать; скопировать его в буфер обмена; открыть текстовый редактор

Word; создать новый документ; вставить скопированный фрагмент; сохранить документ на жесткий диск для дальнейшей работы; можно выделить шрифтом, цветом, жирностью важные места в дидактическом материале; выделить смысловые фрагменты текста с помощью форматирования абзацев; проверить грамматику и орфографию; вставить иллюстрации в раздаточный материал; в арсенале Microsoft Office есть графические примитивы (автофигуры: прямоугольники, окружности, различные линии, объемные стрелки, звезды, ленты и др.), которые можно использовать для придания дополнительной выразительности дидактическим материалам. Из автофигур можно сделать несложные коллажи [3].

По характеру познавательной деятельности можно использовать следующие методы обучения: объяснительно-иллюстративный, предполагающий словесные объяснения с привлечением наглядности; метод проблемного изложения, частично-поисковый метод, метод компьютерных дидактических игр.

При использовании проблемного изложения детям предлагается найти способы разрешения проблем. Частично-поисковый метод предполагает решение поставленной задачи педагогом-психологом вместе с дошкольниками.

Метод дидактических компьютерных игр предполагает практические действия дошкольника на компьютере (компьютер служит игровым и техническим средством обучения), помогает детям овладеть предметно-продуктивной, игровой, музыкальной, конструктивной, изобразительной и другими видами деятельности, которые являются базовыми.

Также можно использовать метод проектов, направленный на решение поставленной задачи совместными усилиями педагога-психолога, родителей. Тематика проектов может быть разнообразной, например, «Мои любимые игрушки», «Подарок маме», оформленный альбом, компьютерная газета и др.

Выбор *методов обучения* определяется с учетом возможностей дошкольников, их возрастных и психофизиологических особенностей.

В обучении дошкольников можно использовать мультимедийные программные средства, детские электронные презентации, дидактические игры, электронные энциклопедии, содержащие базу данных с мультимедийной информацией, компьютерными играми. Приведем примеры сайтов по созданию детских электронных презентаций и игр: <http://www.forchel.ru/prez.shtml> – развивающие презентации; <http://www.volchki.ru/logoped/page/8> – игры и презентации для дошкольников; <http://lutiksol.narod2.ru> – мультимедиа для дошкольников; <http://900igr.net/> -900 – презентации для детей.

Педагог-психолог может использовать программу Microsoft PowerPoint для создания наглядного и дидактического материала в виде презентаций, слайд-шоу. Для подготовки презентаций необходимо определить жанр презентации, отобрать содержание, создать макет слайда: вставить в слайд заголовок, текст, картинки, создать фон слайда, настроить анимацию текста, рисунков. Для того, чтобы сделать интерактивную презентацию необходимо в процессе демонстрации презентации изменять последовательность предъявления слайдов.

Для создания дидактической игры в PowerPoint педагог-психолог должен:

1. Разработать понятные для дошкольников правила и увлекательный сюжет игры (обеспечить возможность выбора вариантов содержания изучаемого материала, выбора режима работы).

2. Составить конспект, где должен описать алгоритм действий (все действия показывать стрелками, мигающими значками, выделением, увеличением размера объекта. Это позволит ребенку сосредоточить внимание на нужном объекте, запомнить порядок действий).

3. Определить цель и обучающие задачи игры.

4. Определить действия дошкольника в игре, направленные на решение обучающей задачи.

5. Задать игровую мотивацию (что будем делать, для кого и для чего).

Показать дошкольникам способ выполнения задания (как это делать).

Для ребенка, хорошо усвоившего правила игры, желающего повторить игру, должна быть предоставлена возможность перехода к слайду начала игры.

Таким образом, в качестве методов обучения дошкольников с использованием ИКТ и КИС можно рекомендовать следующие: по источнику знаний (метод демонстраций, метод иллюстраций; упражнения); по характеру познавательной деятельности (объяснительно-иллюстративный, проблемного изложения, частично-поисковый, дидактические игры); метод проектов.

Литература

1. Горвиц Ю.М. Новые информационные технологии в дошкольном образовании // Обруч. 1998. № 0. С. 1.
2. Горячев А.В., Ключ Н. В. Все по полочкам. М.: Балас, 2007. 64 с.
3. Новоселова С.Л., Петку Г.П. Компьютерный мир дошкольника. М.: Новая школа, 1997. 127 с.