

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«АРМАВИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ»

КАФЕДРА ПЕДАГОГИКИ И ТЕХНОЛОГИЙ ДОШКОЛЬНОГО И
НАЧАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ



Региональный
научно-практический
семинар
2020

ЦИФРОВИЗАЦИЯ В ДОШКОЛЬНОМ И НАЧАЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ: ШАГ НАВСТРЕЧУ



МАТЕРИАЛЫ
РЕГИОНАЛЬНОГО НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКОГО
СЕМИНАРА

г. Армавир, 27 февраля 2020 года

Армавир
АГПУ
2020

УДК – 373.2:373.3
ББК - 74.0
Ц75

Научные редакторы:

Катуржевская О.В. – кандидат педагогических наук, доцент, заведующий кафедрой педагогики и технологии дошкольного и начального образования, ФГБОУ ВО «АГПУ».

Демко Е.В. – кандидат педагогических наук, доцент кафедры педагогики и технологии дошкольного и начального образования, ФГБОУ ВО «АГПУ».

Родинова О.Н. – кандидат педагогических наук, доцент кафедры педагогики и технологии дошкольного и начального образования, ФГБОУ ВО «АГПУ».

Дубогрызова Г.Н. – кандидат педагогических наук, доцент кафедры педагогики и технологии дошкольного и начального образования, ФГБОУ ВО «АГПУ».

Ц75 **Цифровизация в дошкольном и начальном образовании: шаг на встречу.** Материалы регионального научно-практического семинара (г. Армавир, 27 февраля 2020 года) /науч. ред. Катуржевская О.В., Демко Е.В., Родинова О.Н., Дубогрызова Г.Н. – Армавир: АРМStyling, 2020. – 78 с.

Профессорско-преподавательский состав кафедры педагогики и технологий дошкольного и начального образования ФГБОУ ВО «АГПУ» провели региональный научно-практический семинар «Цифровизация в дошкольном и начальном образовании: шаг на встречу», результатом которой стал сборник научных статей.

Цель семинара: привлечение студентов, магистрантов, аспирантов, молодых ученых, руководителей и специалистов образовательных организаций к научно-исследовательской работе, анализу и синтезу процессов цифровизации в дошкольном и начальном образовании, теоретическому и научно-методическому осмыслению феномена детства в эру цифровых технологий.

На семинаре рассматривались вопросы создания единого информационного пространства школ и детских садов региона, вопросы цифровизации отраслей педагогики и психологии, развития процессного и конструктивного мышлений, неинституциональные формы образования, анимация. Особый интерес к обсуждению участниками семинара вызвали проблемы изучения и анализа образовательных платформ, ресурсов в Интернет-среде, связь цифровизации и здоровья детей, цифровые компетенции и навыки педагогов, современные информационно-коммуникативные технологии в начальном и дошкольном образовании в свете требований новых Федеральных государственных образовательных стандартов ДОО и НОО.

Печатается в авторской редакции

УДК – 373.2:373.3
ББК - 74.0
Ц75

© Авторы статей, 2020
© Оформление. ФГБОУ ВО «Армавирский
государственный педагогический университет»,
2020

СОДЕРЖАНИЕ

Бойко Т.А. Условия внедрения интерактивных средств.....	5
Бондаренко А.В., Стрельцова Н.А. Сетевой дистанционный Web-квест проект как современная форма взаимодействия ДООУ и семьи в практике работы с детьми.....	7
Васильева Л.В. Использование компьютерных игр в формировании элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста.....	10
Власенко В.Д. Развивающий электронный портал «Играемся»: развивающие компьютерные игры для дошкольников (в помощь родителям).....	14
Вонсович Н.А. Использование цифровых образовательных ресурсов в обучении детей 6-7 лет с ограниченными возможностями здоровья.....	17
Гетьманова Е.Н., Ларина Е.Ю., Бурчукова Е.Е. Интерактивные компьютерные игры как средство развития музыкально-сенсорных способностей	19
<u>Горбачева Т.В., Еремеева О.Е.</u> <u>Правила безопасного общения с компьютером детей 5-7 лет.....</u>	22
Друзян М.В. Возможности использования электронных образовательных ресурсов в воспитательно- образовательной работе с детьми как средство освоения и восприятия дошкольниками музыки.....	25
Косоухова Е.Н. Использование современных образовательных технологий на уроках физической культуры в начальных классах.....	27
Лихачёва Е.В. Информационно-коммуникативные технологии	29
Макарова В.Г. Использование ИКТ на музыкальных занятиях в детском саду.....	32
Малахова Н.В., Красненко Е.Н., Чистова Л.В. Использование информационных технологий в процессе развития речи детей дошкольного возраста.....	36
Мельник И.А. Электронные образовательные ресурсы как средство развития познавательного интереса у детей дошкольного возраста.....	38
Могилёва Г.Г. Технологии приобщения детей дошкольного возраста к музыкальной культуре.....	40
Ниценко Е.В. Гребер Н.А. Фурсова О.А. Внедрение мультимедийных презентаций в процесс обучения дошкольников изобразительной деятельности.....	42
Новицкая И.В. Цифровизация в дошкольном образовании.....	45
Оганезова М.С. Применение информационных технологий в коррекционно-развивающей работе с детьми.....	48
Омегова Т.К., Резникова И.В., Малахова С.В. Использование мультимедийных технологий в практике работы дошкольных образовательных организаций.....	50

Плитченко Т.Ю. Формирование нравственных качеств у младших школьников посредством информационных технологий.....	52
Резникова Е.Н. Цифровые навыки и компетенции педагогов ДОО.....	54
Рец И.В. Применение информационно-коммуникативных технологий при формировании культуры поведения у дошкольников в условиях взаимодействия педагогов и родителей.....	56
Рябикина В.М. Проблема использования цифровых технологий в образовании.....	59
Федоренко Е.Ю. Интерактивные компьютерные игры как средство воспитания и образования дошкольников.....	62
Чевычелова Т.В., Стаценко Е.В. Использование информационных технологий на логопедических занятиях.....	64
Шалгинбаева О.В. Интерактивные игровые программы в музыкальном развитии детей дошкольного возраста.....	66
Шунаева Е.Ф. Комиссарова Д.А. Варава Н.С. Использование информационно - коммуникационных технологий в развитии двигательной активности дошкольников.....	68
Цветкова А.В. Изучение возможностей конструктора универсальных дидактических игр CLASSTOLS.....	71
Сведения об авторах	75

УСЛОВИЯ ВНЕДРЕНИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ СРЕДСТВ В ПРАКТИКЕ РАБОТЫ С ДЕТЬМИ

Бойко Т.А.

Сегодня не вызывает сомнения тот факт, что дошкольное детство является уникальным периодом, временем стремительного роста и развития детей. Восприимчивость к формированию способностей, которая создается в дошкольном детстве, может необыкновенно обогатить развитие ребенка или, напротив, оказаться впустую растраченным и, увы, недолговечным даром. Не секрет, что правильно подобранный игровой материал открывает дополнительные возможности для умственного роста дошкольника. Благодаря программе модернизации российского образования значимой частью предметно-развивающей среды дошкольных учреждений стало инновационное оборудование: интерактивные доски, столы, мультимедийные детские студии и планшеты. Вокруг этих «умных» и «красивых» устройств уже складывается особое обучающее пространство.

И педагогам необходимо учитывать значение, которое имеет работа с медиа-средством в системе общего развития детей. Ответив на вопрос: как и какое интерактивное оборудование нужно использовать, чтобы наилучшим образом обеспечить развитие способностей ребенка, дошкольная педагогика избежит стихийного и не всегда целесообразного обогащения предметно-развивающей среды.

Современные дети очень рано сталкиваются с миром медиа. Это, так сказать, естественный процесс, примета нашего времени. Но то, что педагогика пытается найти путь эффективного применения нового обучающего средства видится безусловным достижением современной системы образования. По сути, включение интерактивного оборудования в образовательную среду детского сада – это начало длительного практического пути, детальная и основательная проверка того, что могут дать современные технологические средства для развития ребенка.

Чтобы внедрение интерактивного оборудования действительно обогащало игровое пространство дошкольника, способствовало расширению и углублению его деятельности, должны быть установлены и соблюдены следующие условия применения интерактивных средств.

Первое – свободное общение взрослого и ребенка или ребенка и других детей, когда «умный» предмет поддерживает человеческий, личностный интерес участников игры друг к другу. Это весьма существенно, поскольку безраздельное внимание ребенка, увлеченность цифровым атрибутом, скорее всего, является причиной неудачного применения технических средств в быту. По мнению исследователей (С. Досани, П. Кросс и др.), дошкольники, погруженные в интерактивный мир, не просто не оказываются умнее своих сверстников, но отстают от них. Речевое развитие ребенка, который проводит перед телевизором от двух до четырех часов в день задерживается на год!, - весьма болезненное отклонение от нормы.

Второе - обращение к «детским» видам деятельности. В отличие от школьного возраста, где процветает учебная деятельность, а трансляция определенного минимума знаний, умений и навыков является стержнем учебных программ, дошкольное образование формирует способности ребенка, создает предпосылки будущей успешной работы. Малыш играет, рисует, конструирует, слушает сказки, а значит, учится мыслить, воспринимать окружающий мир, ориентироваться в пространстве и времени, овладевает речью.

Хорошо, если интерактивное оборудование может обогатить ситуацию формирования способностей, которые развиваются в дошкольном детстве. Другими словами, интерактивное оборудование должно быть направлено на совершенствование «детских» видов деятельности. Изменяясь и усложняясь с каждым разом, она будет «подтягивать» способности детей.

Третье условие – самостоятельность ребенка. В деятельности каждый дошкольник сам открывает таящиеся в нем способности, а обучение лишь подсказывает путь к этому

открытию. Естественно, один ребенок «находит» больше, чем другой. Но непременным аспектом развивающего обучения является самостоятельная работа дошколят с тем или иным материалом.

Это накладывает определенные требования к качеству интерактивного оборудования. Так, если техническая сторона взаимодействия с объектом окажется чрезмерно сложной, ребенок не сможет взяться за выполнение задания, и развитие способностей тем самым будет приостановлено. То же касается ситуации, когда исполнительная, «рабочая» часть процесса опирается на качества, еще не сформированные в дошкольном возрасте, например, развитый глазомер или моторику рук. Следует помнить, что, чем легче ребенку освоить способы и приемы работы с интерактивным оборудованием, тем больше возможностей самостоятельного познания и преобразования окружающей действительности будет у него.

Четвертое условие – педагогическое сопровождение, организация деятельности детей. Самостоятельность является залогом развития ребенка. Но не следует считать, что знакомство дошкольника с окружающим миром носит случайный характер. Напротив, в образовательном пространстве сложно представить момент, когда ребенок вынужден «на ощупь» искать способы осмысления действительности. Здесь педагог не просто не занимает позицию стороннего наблюдателя, он поддерживает, курирует детскую деятельность, ставя перед ее участниками постепенно усложняющиеся задачи.

С точки зрения современной педагогики нужно, чтобы взрослый, вне зависимости от того, какое внешнее средство используется для организации игры, имел возможность направлять детскую деятельность, расширяя и обогащая ее с учетом индивидуальных достижений и темпа развития ребенка. А это значит, что интерактивное оборудование не может задавать жесткие рамки инвариантной среды: содержательная сторона работы с техникой должна меняться по мере того, как дошкольник овладевает новым этапом деятельности.

Пятое условие – поддержка детского творчества. Творчество – естественное состояние детства, которое не отягощено стереотипами, природный дар периода до школы. Детское творчество необходимо охранять и беречь уже потому, что только в нем, в свободной самостоятельной деятельности закладываются способности, имеющие непреложное значение для будущей жизни человека. В первую очередь, речь идет об оперировании образами при поиске решения разнообразных научных и художественных задач. Есть все основания полагать, что именно на умение видеть мир по-детски, без шор и заслонов, опирается воображение – составная часть любого серьезного открытия. Возникновение новой идеи представляет собой не что иное, как скачок воображения или итог мышления в творчестве. А зарождается творчество в дошкольном детстве ребенка. Через поддержку детской инициативы, обучение без «натаскивания» и шаблонов, самостоятельную деятельность малыша воспитывается творческая личность. И конечно, мало какая деятельность требует от ребенка большего воображения, чем художественное творчество. Можно смело утверждать, что рисование, лепка, сочинительство ребенка – не пустое «буйство фантазии», но необходимая основа будущих блестящих достижений.

Стоит сказать о замечательном эффекте, который дает творчество, включенное в деятельность дошкольника: снимая барьеры неуверенности, оно многократно усиливает скорость овладения любой образовательной программой. Секрет в том, что в творчестве нет механизмов заучивания. Эта эмоциональная деятельность обращена к личности ребенка, используя как сознательные, так и подсознательные каналы. И если не увлечься и не превращать интерактивное оборудование из средства развития способностей в самоцель, становится очевидно, что в дошкольном детстве педагогическую ценность имеет не факт овладения ребенком тем или иным техническим средством, а эмоционально окрашенный процесс, творческое действие. Принцип работы оборудования должен не учить ребенка чему-то необычному, а напротив, расширять и углублять естественные для дошкольного возраста стороны развития. Тогда ощущение интереса и привлекательная, доступная

деятельность откроют дополнительные возможности для умственного развития детей. Независимые результаты формирования интеллектуальных способностей дошколят делают реальной саму идею о положительном воздействии интерактивных средств.

СЕТЕВОЙ ДИСТАНЦИОННЫЙ WEB-КВЕСТ ПРОЕКТ КАК СОВРЕМЕННАЯ ФОРМА ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ДООУ И СЕМЬИ

Бондаренко А.В., Стрельцова Н.А.

Обновление системы дошкольного образования, процессы гуманизации и демократизации в ней направлены, прежде всего, на улучшение ее качества, которое зависит от согласованности действий семьи и ДООУ. В соответствии с законом «Об образовании в Российской Федерации» одной из основных задач, стоящих перед дошкольными организациями, является «взаимодействие с семьей для обеспечения полноценного развития личности ребенка». В настоящее время идет модернизация системы дошкольного образования и основным аспектом является гуманизация педагогического процесса. Главная цель данного процесса заключается в свободном развитии личности ребенка в тесном взаимодействии с родителями.

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования отвечает новым социальным запросам, одним из которых и является взаимодействие дошкольного учреждения с семьями детей. Такая взаимосвязь необходима для более успешной реализации основной общеобразовательной программы ДООУ. ФГОС ДО предъявляет новые требования к совершенствованию содержания, форм и методов взаимодействия социального партнерства семьи и ДООУ, которые необходимо рассматривать как ресурс социокультурного развития ребенка.

Тесное сотрудничество педагогического коллектива и родителей в дошкольных учреждениях в нашей стране всегда было в прерогативе. Однако, с учетом развития общества, роста его запросов, возникла необходимость внести изменения в образовательную деятельность с учетом инновационных технологий в этой области. Необходима разработка и внедрение новых форм и методов для активного включения родителей в жизнь детского сада.

В рамках проектной деятельности эффективной формой взаимодействия с семьями дошкольников на современном этапе дошкольного образования является веб - квест. Web-Quest - это интерактивная учебная деятельность, включающая в себя три основных элемента, которые отличают ее от простого поиска информации в Интернете: наличие проблемы, поиск информации, решение проблемы. Веб – квест – это форма взаимодействия взрослых с детьми, которая способствует формированию умений решать определенные задачи на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета. Практическая значимость опыта использования веб - квест - проекта:

1.Квест, как универсальная игровая технология позволяет за короткое время ненавязчиво вовлечь игроков в разнообразные виды детской деятельности.

2.Квест включает у ребёнка соревновательные механизмы, что создает условия для более активного включения в игру, для повышения качества выполнения заданий и достижения результата

3.Формирует у детей единую базу знаний и представлений, к которой можно обращаться во время работы в группе.

4.Всестороннее развитие детей по образовательным направлениям.

5.Создание положительного эмоционального настроения.

6.Развитие социально-коммуникативных качеств путем коллективного решения общих задач.

7. Побуждение к познавательно-исследовательской деятельности путем решения проблемных ситуаций, через деятельностные, проектные задания.

8. Расширение кругозора.

9. Формирует у детей ощущение личной заинтересованности при выполнении

10. Обогащает детей сходными впечатлениями для совместного обсуждения.

11. Квесты помогают реализовать принцип сотрудничества.

Практическая значимость сетевого экологического квест – проекта «Путешествие по поселку Псебай»:

Для детей:

1. Квест – проект повысит качество образовательного процесса в области эколого – нравственного воспитания.

2. Квест проект – источник развития у дошкольников способностей эмоционально-эстетического восприятия окружающего мира.

3. Поможет расширить кругозор детей и родителей на основе материала, доступного их пониманию: состояние родного края зависит от отношения к нему жителей.

4. Поможет воспитать у детей чувство национальной гордости, патриотизма, нравственных ценностей, любви к своей Родине и ее историческому наследию.

5. Квест – проект поможет способствовать желанию узнавать о культурных и природных ценностях родного края, беречь и охранять их.

Для родителей:

1. Поможет установить партнерские отношения с семьей каждого воспитанника.

2. Обеспечит единство воспитательных, развивающих и обучающих целей и задач семьи и детского сада;

3. Создаст атмосферу взаимопонимания, общности интересов, эмоциональной взаимоподдержки через совместную деятельность.

4. Поможет активизировать и обогатить воспитательные умения родителей; поддержать их уверенность в собственных педагогических возможностях.

5. Возможность систематизации опыта семейного воспитания через Интернет – сеть. Представленные аспекты легли в основу информационно – практико - ориентированного сетевого экологического квест – проекта «Путешествие по поселку Псебай».

2 этап:

- Обеспечение вовлечения семей в работу сетевого квест – проекта (название, эмблема, девиз команды).

- Создание условия для взрослых по поиску, использованию материалов, обеспечивающих работу сетевого проекта, а также для обсуждения с родителями детей вопросов, связанных с реализацией материалов проекта.

- Отслеживание и мотивирование участия в сетевом проекте заявленных команд.

3 этап:

- Родительский опрос «Мое место в педагогическом процессе ДОУ» Цель: выявить уровень вовлеченности родителей в педагогический процесс.

- Награждение участников квест – проекта (родительское собрание – май)

Обеспечение проекта:

1. Материальные ресурсы: использование данной формы работы не требует больших материальных затрат. В работе используется компьютер и выход в сети Интернет, для создания страницы сайта и электронной почты группы.

2. Кадровые ресурсы: для создания и использования сетевого квест – проекта в образовательном процессе не требуется специальное обучение и курсовая подготовка педагогов и родителей. Работа в сетевом проекте может осуществляться воспитателями дошкольной образовательной организации независимо от квалификации и опыта работы, реализуемых программ и контингента воспитанников, а также родителей.

Риски:

1. Среди семей воспитанников дошкольного учреждения могут быть родители, не

имеющие выхода в Интернет (ни дома, ни на работе)

2. Отсутствие личного транспорта для путешествия в рамках прохождения маршрута «Квест – путешествия»

Предупреждение рисков:

1. Возможность использования в работе группового компьютера с выходом в Интернет.

2. Можно пользоваться во время путешествия общественным транспортом: доступно и недорого.

Паспорт веб-квест проекта:

Тема: «Путешествие по поселку Псебай».

Адрес: <https://bondarenko81any.wixsite.com/mysite>

Цель: Обобщить и систематизировать знания детей о родном поселке, особенностях населения, истории и культуре, формировать представление о географическом разнообразии.

Задачи:

- воспитывать любовь и бережное отношение к своей малой Родине;
- воспитывать интерес и уважение к культурному многообразию поселка;
- формировать способность сочувственного восприятия и понимания исторического опыта старшего поколения;
- воспитать в детях черты гражданина своего Отечества;
- активизировать и обогащать словарь старших дошкольников об окружающем мире.

В основу веб-квест проекта заложено осуществление деятельного подхода в приобщении детей к истории, культуре, природе родного поселка (выбор ими самими той деятельности, в которой они хотели бы передать свои чувства, представления об увиденном и услышанном (творческая игра, составление рассказов, изготовление поделок, сочинение загадок, аппликация, лепка, рисование, деятельность по благоустройству родного поселка, охране природы и т.д.)).

Список и название ролей:

- Турист.
- Экскурсовод.
- Друг природы.

Критерии оценки в веб-квест проекте:

За каждое верно выполненное задание воспитанник получает 1 балл. Победителем является воспитанник, набравший наибольшее количество баллов.

Форма, в которой воспитанники получают задание: игровая форма, ориентированная на практическую деятельность.

Заключение:

Предполагаемые результаты:

К окончанию сроков реализации веб - квест проекта:

1. У детей будут сформированы эколого – краеведческие знания о родном поселке.
2. У детей повысится самовоспитание и саморазвитие ребёнка, как творческой личности с активной познавательной позицией.
3. У родителей вырастит уровень педагогической компетентности.

Показатели и индикаторы результативности:

1. Положительные отзывы участников в обратной связи на сайте проекта.
2. Запросы на участие в следующем сезоне игр.

Примечания:

1. Арнаутова Е.П. Планируем работу с семьёй // Управление ДОУ. - 2002. -№4. – С.10

2. Никифорова Н. Н., Макаренко Т. А. Применение квест-проектов в воспитательной работе в школе // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2015. – Т. 19. – С. 146–150. –[Интернет - ресурс]- Режим доступа - URL: <http://e-koncept.ru/2015/95202.htm>.

3. Сандракова Н. С. Образовательный веб-квест как средство формирования компетенций обучающихся и учителя // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2013. – Т. 3. – С. 1396–1400. –[Интернет - ресурс]- Режим доступа - <http://e-koncept.ru/2013/53282.htm>

4. Солодянкина О.В. Сотрудничество дошкольного учреждения с семьёй. – М., 2004.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В ФОРМИРОВАНИИ ЭЛЕМЕНТАРНЫХ МАТЕМАТИЧЕСКИХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ У ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Васильева Л.В.

Научный руководитель:

Оксана Николаевна Родионова

кандидат педагогических наук

доцент

Современные требования к дошкольному образованию ориентируют педагогов на развивающее обучение, диктуют необходимость использования новых технологий, при которых синтезировались бы элементы познавательного, игрового, поискового и учебного взаимодействия в процессе интеллектуального и математического развития дошкольников.

Занятия по развитию элементарных математических представлений направлены, прежде всего, на развитие познавательных и творческих способностей детей: умение обобщать, сравнивать, выявлять и устанавливать закономерности, связи и отношения, решать проблемы, выдвигать их, предвидеть результат и ход решения творческой задачи. Для этого следует вовлечь детей в содержательную, активную и развивающую деятельность на занятиях, в самостоятельную игровую и практическую деятельность вне занятий, основанную на самоконтроле и самооценке. Применение компьютерных игр особенно важно на данных занятиях. Они помогают в простой, наглядной форме, на основе конкретной модели осознать и усвоить тот материал, который был дан детям на занятиях.

В содержании математического развития детей дошкольного возраста можно выделить несколько направлений: арифметическая, алгебраическая, геометрическая, величинная и алгоритмическая. Последняя направлена на развитие у детей умения действовать в мысленном плане, развивает логическое и творческое мышление, воображение. В дошкольном возрасте формируются познавательные процессы, вырабатывается мотивация предметно-операциональной, игровой, учебной, творческой деятельности и общения. В связи с этим особую актуальность имеет процесс развития интеллектуальных и математических способностей детей дошкольного возраста.

Необходимо подчеркнуть, что исследования отечественных психологов свидетельствуют о том, что применяемые в дошкольном детстве формы познания имеют непреходящее значение для интеллектуального развития ребенка в будущем (П. Я. Гальперин, А. В. Запорожец). Это в свою очередь говорит о необходимости в использовании компьютерных игр, направленных на развитие элементарных математических представлений, в эпоху цифровизации образования, в частности и дошкольного. Раскроем, что же представляет собой понятие «цифровизация».

Цифровизация или оцифровка – процесс преобразования информации в цифровой (то есть машиночитаемый) формат, в котором информация организована в биты. Результатом является представление объекта, изображения, звука, документа или сигнала (обычно аналогового сигнала) путем создания серии чисел, которые описывают дискретный набор его

точек или выборок.

У цифровизации имеются и другие определения. Оцифровка просто означает преобразование аналогового исходного материала в числовой формат; десятичную или любую другую систему цифр, которая может быть использована вместо этого. Оцифровка имеет решающее значение для обработки, хранения и передачи данных, поскольку она «позволяет передавать информацию всех видов во всех форматах с такой же эффективностью». Из всего вышесказанного можно сделать вывод о том, что цифровизация – один из многочисленных процессов, обеспечивающих развитие технологий, образования и др.

Ориентация на развивающее обучение, направляют педагогов на использование новых технологий, в которых синтезируются элементы познавательного, игрового, поискового и учебного взаимодействия в процессе интеллектуального и математического развития дошкольников.

Развивающая предметно-пространственная среда детства представляет собой систему условий, которая обеспечивает полноту развития личности ребенка в разнообразных видах деятельности, в том числе в математической. Способствует развитию у ребенка умений самостоятельной оценки и отбора получаемой информации, т.е. мыслительных операций, а также гибкости мышления. Развивать подобные умения помогают игровые технологии, способствующие стимулированию познавательной активности детей; актуализации жизненного опыта детей, обучению решению проблемных ситуаций различного характера и пр. Обогащающим и преобразующим элементом развивающей предметной среды являются развивающие компьютерные игровые программы. Во многих компьютерных игровых программах для детей дошкольного возраста заложен образовательный и развивающий потенциал, однако он может быть реализован только при грамотном методическом обеспечении компьютерных игровых технологий.

В работах С. Л. Новоселовой и Г. И. Петку, отмечается, что компьютер является специфическим «интеллектуальным орудием» человека, позволяющим выйти на новый информационный уровень, он представляется в качестве современного средства деятельности дошкольника. Авторы, указывают, что ребенок в этом возрасте способен осознанно выбирать способ действия, принимать особые условия, предлагаемые компьютерной технологией. Принять эти условия он может потому, что к пяти годам у детей в полной мере развивается символическая функция наглядно-образного мышления, что становится основной характеристикой достижений умственного развития в этом возрасте. В дошкольных организациях содержание обычных дидактических и развивающих игр и электронных игр взаимно обогащает друг друга.

Использование компьютера как средства воспитания и развития математических способностей ребенка, формирования его личности, обогащения интеллектуальной сферы дошкольника позволяют расширить возможности педагога, создает базу для приобщения детей к компьютерным обучающим программам. Детские компьютерные обучающие программы способствуют развитию активного словаря, мелкой моторики, представлений о предметах и явлениях окружающего мира, воображения, памяти, наглядно-действенного мышления, речи, внимания, пространственного ориентирования. Компьютерная обучающая программа представляет собой некоторую программную оболочку, заполненную разнообразным предметным содержанием.

К обучающим программам зачастую относят широкий круг компьютерных программ, таких как электронные учебники и учебно-методические комплексы, обучающие игры, кроссворды и головоломки, образовательные сайты, онлайн виртуальные лаборатории, онлайн моделирование и т. д. В компьютерных играх у детей развиваются конструкторские, организаторские, художественно-изобразительные, иные творческие способности. Компьютерные развивающие программы не только повышают самооценку ребенка, уровень его притязаний, но и рождают уверенность в себе, а также чувство удовлетворенности от достигнутых успехов.

Игровые компьютерные программы делятся (классифицируются) на подгруппы, по различным критериям: возрасту детей, сюжетной тематике, уровню сложности игровой задачи, сложности управления, задач развития умственных способностей и других характеристик. Но в первую очередь все образовательные компьютерные программы для детей дошкольного возраста можно сгруппировать в следующие большие классы: развивающие игры; обучающие игры; игры-экспериментирования; игры-забавы; компьютерные диагностические игры.

По мнению Е. А. Тупичкиной, Н. О. Дроговцовой развивающие игры и программы для детей дошкольного возраста – это компьютерные программы так называемого «открытого» типа, предназначенные для формирования и развития у детей общих умственных способностей, целеполагания, способности мысленно соотносить свои действия по управлению игрой с создающимися изображениями в компьютерной игре, для развития фантазии, воображения, эмоционального и нравственного развития. В них нет явно заданной цели – они являются инструментами для творчества, для самовыражения ребенка. Такие игры предполагают множество педагогических методик их использования.

Обучающие игры и программы для детей дошкольного возраста – это игровые программы дидактического (закрытого) типа, в которых в игровой форме предлагается решить одну или несколько дидактических задач. К этому классу относятся игры, связанные с формированием у детей начальных математических представлений; с формированием динамических представлений по ориентации на плоскости и в пространстве и др.

Так, программы серии «Живая математика» способствуют формированию начальных математических представлений, помогают детям освоить прямой и обратный порядковый счет, счет с заданным шагом, состав числа, геометрические фигуры, понятия величины и формы, простейшие арифметические действия сложение и вычитание.

В тоже время, как отмечает М. Степанова, необходимо, чтобы обучение с использованием компьютера соответствовало возрастным возможностям пользователей (в частности дошкольникам). Компьютерные средства обучения и развития детей в дошкольный период могут быть использованы в работе при безусловном соблюдении физиолого-гигиенических, эргономических и психолого-педагогических ограничительных и разрешающих норм-рекомендаций.

Как показывает практика, первое знакомство с миром математики станет приятным и интересным при помощи использования такой игры, как «Планета чисел» для дошкольников. Эта игра научит детей 3-7 лет распознавать цвета и фигуры, сопоставлять размеры, высоту, расстояние, выполнять простые логические задачи, поможет формированию навыков счета в пределах десяти, знакомству с порядковыми числительными, знакомству с понятиями «первый», «последний», «сложение» и «вычитание».

Игры: «Сравни и заполни», «Игра с одним обручем», «Заполни пустые клетки» познакомят детей с классификацией фигур по 2 и 3 свойствам (цвету, форме, величине), помогут закрепить отношения «больше», «меньше», «равно», находить отличительные признаки.

По-нашему мнению, широкий спектр компьютерно-игровых программ позволяют не просто освоить простые умения пользования компьютером, а обогатить процесс развития детей, закрепить и «поупражнять» освоенные представления и умения на обычных занятиях. Использование компьютерных игр должно как бы «сопровождать» процесс освоения математического содержания детьми. Программы серии «Живая математика» (разработки ассоциации «Компьютер и детство» Центра «Дошкольное детство» им. А.В. Запорожца) предназначены для развития элементарных математических представлений: обучению счёту; закреплению знаний о величине предметов, их форме; знакомство с геометрическими фигурами, ориентировкой в пространстве и во времени. Например, в серии «Математика» в игре «Качели» необходимо сбалансировать животных разного размера и веса, качающихся на качелях.

В игре «Войди в замок» предусматривается выполнить ряд испытаний (помочь

принцу), как правило, направленных на осуществление счета, вычислений (определить порядковое число заданной ступени, пересчитать количество стражников на ступенях замка и т.п.).

В игре «Помоги птенчику» (серия «Комбинаторика») детям предстоит помочь выпавшему из гнезда птенцу, расставив животных разного размера по принципу серии (Ю.М. Горвиц, С.Л. Новоселова, Г.П. Петку).

В современных выпускаемых программах задачи логико-математического развития дошкольников решаются интегрировано, посредством различных интересных детям сюжетов. Так одно из заданий игры «Маленький искатель» моделирует игры с обручами, в котором необходимо расположить предметы согласно условию в два - три обруча (используется классификация по сенсорным (цвет) и родо-видовым свойствам (спортивное оборудование, цветы, листья, транспорт и т.п.). Другое задание предусматривает выкладывание элементов в определенной последовательности (задание «Продолжи ряд»: самолеты разного цвета, цветы разного вида, «пряничные человечки» и т.п.). Неверно выбранный ребенком элемент возвращается на свое место. После сбора цепочки – последовательности осуществляется проверка, что наглядно показывает закономерность чередования элементов в ряду.

В игру «Размышлялки» включены сюжеты на освоение времени: распознавание времени по электронным и механическим часам; работа с календарем и часами, исследование основных признаков окружающего мира в разное время года и разное время суток («Домик времени и пространства»); освоение цифр, счет в пределах 30; действия сложения и вычитания («Математика с Буренкой»).

Другие серии игр «Размышлялки» ориентированы на развитие умений конструировать, планировать, проектировать, активизацию творческого экспериментирования, построения алгоритмов и т.п. В игре «Веселая математика» десять игр объединены общим игровым сюжетом – путешествием по стране математики с посещением разных мест: Города Цифр, Маркиза Минуса и т.п., что активизирует интерес детей – узнать, какие еще игры и задачи представлены в игре. Например, в одной из игр представлен сюжет «на рынке». Детям необходимо «взвесить» овощи и фрукты, появляющиеся на весах. Для этого используются разные гири, на которых указаны эталонные значения (1 кг., 2 кг., 3 кг. и др.). «Взвешивание» осуществляется только практическим путем (соотнести объем предмета и его вес невозможно), что активизирует экспериментирование и сложение веса выбираемых ребенком гирь.

Как правило, для взвешивания продуктов следует использовать несколько гирь, осуществляя при этом сложение (вычитание) их значений. Если вес предмета определен неверно – это наглядно представлено движением чаш весов, комментариями или движениями персонажа. Например, дошкольники пятилетнего возраста пробуют считать с компьютером. В этом им помогает компьютерная программа фирмы "Никита", "Малыш-3".

Развитие элементарных математических представлений, количественный счёт основаны на последовательном изложении в курсе информатики «Путешествие по компьютерной стране «Лучика» истории вычислительной техники. Начиная осваивать счёт древних людей на пальцах, узелочках, зарубках, мы постепенно переходим к счётам, как первому техническому устройству, помогающему людям считать, а уже в классах шестилеток знакомимся с калькулятором.

По принципу поэтапного усложнения дошкольники осваивают и ряд компьютерных программ, развивающих количественный счёт, дающих непосредственно наглядный материал для его закрепления: «Малыш-1», «Малыш-3», «Мышиная математика», «Игровая энциклопедия». Данная компьютерная программа разработана центром развивающего обучения В. В. Давыдова «Математика. Начальная школа» - Ю.М. Горвиц. Хорошо продуманное оформление программы, яркие краски, знакомые предметы, оценочная система вызывают интерес детей и желание работать. Малышам в этом возрасте трудно мыслить абстрактно, поэтому наглядно-образное представление задач позволяет всем легко

справляться с ними.

На занятиях математикой выполнение арифметических вычислений на первых порах вызывает у детей много трудностей, но дети могут закреплять знания, полученные во время уроков математики, используя игровой компьютерный материал.

В одном из заданий программы "Малыш-1" детям предлагается посчитать примеры на сложение и вычитание, компоненты которых представлены в виде набора определенных предметов, а ответ нужно указать в числовом ряду на экране монитора. Происходит осмысливание знаков математических действий "+" "-" совершенствуются вычислительные навыки.

Положительный эффект вызывает у детей оценка компьютером результата их вычислений: улыбающийся дедушка на экране при верном решении или огорченный в случае неудачного ответа. В течение занятия каждый ученик может работать в меру своих способностей, в удобном для него темпе, добываясь правильных ответов. Одна из программ позволяет запоминать порядок следования чисел в пределах до 20. Указывая последовательно числа, дети рисуют на экране контуры фигур, а затем раскрашивают их компьютерными фломастерами. Неожиданное появление контуров рисунков вызывает у детей огромный интерес, а вместе с этим идет непроизвольное запоминание числового ряда.

Как показывает практика, много проблем возникает у дошкольников при закреплении знаний состава числа, во время решения примеров на различные действия. Часто дети с трудом считают, а количество выполненных примеров определяет качество усвоения материала. И здесь на помощь приходит компьютер. Несколько программ тренажерного характера позволяют ученикам совершенствовать вычислительные навыки. Эти программы учитывают возрастные и психологические особенности обучаемых, имеют разные уровни сложности, содержат игровые приемы, повышающие мотивационную деятельность детей.

Зачастую трудным оказывается изучение темы "Единицы времени". Здесь может быть применена компьютерная программа "Изучаем часы" фирмы "Никита". Разные уровни сложности позволяют использовать эту программу в разных группах детского сада. Наибольшую сложность вызывает у детей задание "Сортировка". Здесь сказывается слабая подготовка детей в области решения нестандартных задач.

Таким образом, анализ компьютерных игр и программ показывает эффективность использования компьютерных технологий для развития математических способностей детей при формировании и совершенствовании вычислительных навыков, закреплении и углублении числовых и геометрических понятий, овладении основами абстрактно-логического мышления. Компьютер в дошкольной образовательной организации является обогащающим и преобразующим элементом развивающей предметно-пространственной среды.

РАЗВИВАЮЩИЙ ЭЛЕКТРОННЫЙ ПОРТАЛ «ИГРАЕМСЯ»: РАЗВИВАЮЩИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ (В ПОМОЩЬ РОДИТЕЛЯМ)

Власенко В.Д.

Научный руководитель:
Елена Винидиктовна Демко
кандидат педагогических наук
доцент

В век современных технологий есть множество интересных способов многому научить маленького ребенка. Несмотря на то, что большинство родителей пользуются старыми известными методами для развития ребенка, например, различные кубики с буквами и картинками, настольные обучающие игры, карточки с картинками и т.д., тем не

менее среди них находится немало сторонников, которые придерживаются более современных способов обучения малыша – с помощью развивающих компьютерных игры. Обучающие компьютерные игры действительно имеют ряд преимуществ: они находятся в открытом доступе в интернете, их можно купить на CD-дисках, хранение игр не требует большого количества свободного места, а их разнообразие позволяет удовлетворить любые нужды родителя. Существуют компьютерные игры, развивающие память и внимание ребенка, обучающие логическому и образному мышлению, способствующие формированию творческих навыков. Действительно, обучающие игры помогают малышу знакомиться с окружающим миром, узнавать новое, получать знания в интересной игровой форме и весело проводить время.

Рассмотрим подробно детский электронный портал «Играемся», который имеет множество развивающих игр, которые с легкостью заинтересуют и удержат внимание ребенка. Выполняя игровые задания, дошкольник понемногу будет познавать то, что пригодится ему при дальнейшем обучении в детском саду и школе. Вместе с обучающими играми ребенок научится различать цвета, считать, объединять предметы по признакам, сравнивать их по величине и многому другому. Играя, малыш отдыхает после умственных или физических нагрузок. Важно помнить, что обучающие игры способствуют развитию мышления дошкольника, учат самостоятельно выражать свои чувства и мысли. Чем раньше ребенок освоится, тем велика вероятность, что в будущем при обучении в школе он будет чувствовать себя увереннее, применяя знания, которые он получил в дошкольном возрасте. Электронный портал «Играемся» предоставляет обучающие игры разной степени. Категории игр для дошкольников, представленные на портале: игры про цвета, геометрические фигуры, пазл для малышей, логические игры на различные тематики, а так же детские раскраски.

Рассмотрим подробнее каждую предоставленную категорию игр.

- **Игры про цвета.** Детская игротека с развивающими онлайн играми станет незаменимым помощником при знакомстве малыша с ярким миром цветов и оттенков. В данном разделе представлены самые простые игры на изучение основных цветов, которые не только познакомят ребенка с многообразием ярких красок, но и помогут закрепить полученные знания с помощью веселых заданий.



Рис.1. Раздел «Игры по цветам»

- **Знакомство с геометрическими фигурами.** Весёлые игровые задания познакомят ребёнка с названиями геометрических форм, помогут запомнить, как выглядит каждая фигура, а также научат отличать их друг от друга. Чтобы новые знания легко усваивались и у ребёнка не возникала путаница, обучение следует начать с какой-то одной формы, и только после того, как малыш хорошо её запомнит, приступать к изучению следующей.

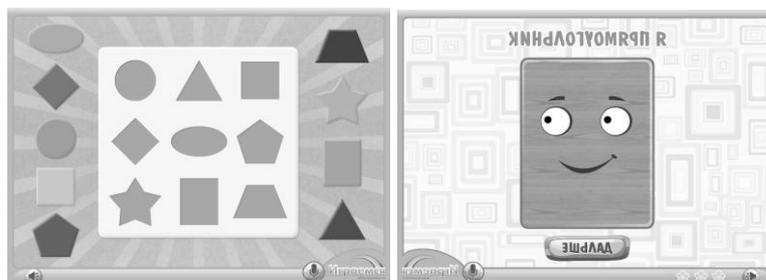


Рис.2. Раздел «Знакомство с геометрическими фигурами»

- **Пазл для детей.** Если ребенок только начинает свое знакомство с компьютером, то ему будет полезно поиграть в специальный пазл для малышей. В отличие от обычных пазл онлайн, картинки здесь состоят из маленького количества кусочков, от четырех до шести, поэтому собирать их будет легко и весело. Каждая картинка этих простых пазл яркая и забавная, поэтому они несомненно понравятся самым маленьким детям. Кроме того, пазл помогает тренировать внимание, память и логику с самого раннего возраста, а использование мыши при складывании изображения развивает мелкую моторику и координацию движений.



Рис.3. Раздел «Пазл для детей»

- **Логические игры.** В этом разделе собраны игры, помогающие малышам усвоить такие сложные понятия, как "один – много", "выше – ниже", "меньше – больше" и другие. Игры, кроме развития логики, помогают овладевать мышкой, а значит, азам компьютерной грамотности и пространственной ориентации. Тематика логических игр: «Букет цветов», «Ближе-дальше», «Съедобное-несъедобное», «Шире-уже», «Мягкое-твердое», «Тяжелее-легче», «Один-много», «Выше-ниже», «Большой-маленький».



Рис.4. Раздел «Логические игры»

- **Детские раскраски.** Детские онлайн раскраски, которые предоставляет портал, помогут ребенку проявить свои творческие способности, развить цветовосприятие, логическое мышление и координацию движений. Для каждой раскраски подготовлена отдельная палитра, содержащая только те краски, которые подходят определенной картинке. Поэтому прежде чем приступить к раскрашиванию рисунка, рекомендуется вместе с ребенком подумать, что каким цветом лучше всего раскрасить.



Рис.5. Раздел «Детские раскраски»

Таким образом, можно сделать вывод, что детский электронный портал «Играемся» является отличным помощником как для детей, так и для их родителей. С помощью предоставленных игр ребенок узнает много интересного и полезного, познакомится с признаками различных предметов, а так же весело проведет время.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЦИФРОВЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕСУРСОВ В ОБУЧЕНИИ ДЕТЕЙ 6-7 ЛЕТ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ

Вонсович Н.А.

Как известно из практики работы с детьми, для проведения интересной непосредственно образовательной деятельности необходим разнообразный обучающий материал. Способ решения данной проблемы - это использование в работе с детьми современных информационных технологий, способствующих повышению качества, доступности и эффективности образования.

Основная идея заключается в гармоничном соединении современных технологий с традиционными средствами развития ребенка для формирования психических процессов, ведущих сфер личности. Это новый подход к использованию информационно-коммуникационных технологий в работе с детьми, который позволяет сохранить целостность и уникальность отечественного дошкольного образования. Основу современных образовательных технологий составляют цифровые образовательные ресурсы.

Цифровой образовательный ресурс – это специальным образом организованный образовательный ресурс, представленный в цифровом/электронном виде и функционирующий на базе средств информационных и коммуникационных технологий (ИКТ). Использование информационно-коммуникативных технологий в дошкольном образовании позволяет расширить творческие возможности педагога и оказывает положительное влияние на различные стороны психического развития старших дошкольников.

Современные исследования в области дошкольной педагогики К.Н. Моторина, С.П. Первина, М.А. Холодной, С.А. Шапкина и др. свидетельствуют о возможности овладения компьютером детьми в возрасте 3 - 6 лет. Как известно, этот период совпадает с моментом интенсивного развития мышления ребенка, подготавливающего переход от наглядно-образного к абстрактно-логическому мышлению.

Научные исследования по использованию развивающих и обучающих компьютерных игр, показали, что благодаря мультимедийному способу подачи информации достигаются следующие результаты: дети легче усваивают понятия формы, цвета и величины; глубже постигают понятия числа и множества; быстрее возникает умение ориентироваться на плоскости и в пространстве: тренируется эффективность внимания и память; воспитывается целеустремленность и сосредоточенность; развивается воображение и творческие способности; развиваются элементы наглядно-образного и теоретического мышления.

Компьютерные игры, помогая закрепить, уточнить конкретное содержание,

способствуют совершенствованию наглядно-действенного мышления, переводу его в наглядно-образный план, формируют элементарные формы логического мышления, учат анализировать, сравнивать, обобщать предметы, требуют умения сосредоточиться на учебной задаче, запоминать условия, выполнять их правильно. Компьютерные игры не навязывают детям темп игры, в них учитываются ответы детей при формировании новых заданий, тем самым, обеспечивая индивидуальный подход к обучению. Благодаря этим программам образовательная деятельность приобретает непринужденный характер, вызывает желание добиться успеха.

Вне образовательной деятельности компьютерные игры помогают закрепить знания детей; их можно использовать для индивидуальной деятельности с детьми, опережающими сверстников в интеллектуальном развитии или отстающих от них; для развития психических способностей, необходимых для интеллектуальной деятельности: восприятия, внимания, памяти, мышления использование компьютерных средств обучения также помогает развивать у дошкольников собранность, сосредоточенность, усидчивость, приобщает к сопереживанию.

К организационно-методической работе относится и планирование компьютерных игр с учетом их содержания и потенциальных возможностей детей разных возрастных групп. Успех работы во многом зависит от умения перспективно спланировать компьютерные программы с учетом усложняющихся правил управления компьютером, игровых и дидактических задач. Легкие компьютерные игры можно не повторять, дети их усваивают быстро на одном занятии, трудные по содержанию игры увлекают детей. Они обычно повторяются с интервалом 2–3 раза. Все компьютерные программы для дошкольников должны иметь положительную нравственную направленность, в них не должно быть агрессивности, жестокости, насилия. Особый интерес вызывают программы с элементами новизны, сюрпризности, необычности.

Современное образование трудно представить себе без ресурсов Интернета. Сеть Интернет несёт громадный потенциал образовательных услуг. Возможности, предоставляемые сетевыми электронными ресурсами, позволяют решить ряд задач, актуальных для специалистов, работающих в системе дошкольного образования. Во-первых, это дополнительная информация, которой по каким-либо причинам нет в печатном издании. Во-вторых, это разнообразный иллюстративный материал, как статический, так и динамический (анимации, видеоматериалы). Мультимедийные презентации позволяют представить обучающий и развивающий материал как систему ярких опорных образов, наполненных исчерпывающей структурированной информацией в алгоритмическом порядке. В этом случае задействуются различные каналы восприятия, что позволяет заложить информацию не только в фактографическом, но и в ассоциативном виде в память детей.

Применение компьютерных слайдовых презентаций в процессе обучения детей имеет следующие достоинства: возможность демонстрации различных объектов с помощью мультимедийного проектора и проекционного экрана в многократно увеличенном виде; объединение аудио-, видео- и анимационных эффектов в единую презентацию способствует компенсации объема информации, получаемого детьми из учебной литературы; возможность демонстрации объектов более доступных для восприятия сохранной сенсорной системы; активизация зрительных функций, глазомерных возможностей ребенка. С помощью мультимедийных презентаций разучиваются с детьми комплексы зрительных гимнастик, упражнений для снятия зрительного утомления. Однако хочется отметить, что использование компьютерных заданий не заменяет привычных коррекционных методов и технологий работы, а является дополнительным, рациональным и удобным источником информации, наглядности, создаёт положительный эмоциональный настрой, мотивирует и ребёнка, и его наставника, тем самым ускоряет процесс достижения положительных результатов в работе.

Опора на здоровьесберегающие технологии - обязательный фактор успешного и эффективного использования ИКТ. Внедряя в практику работы информационные

коммуникационные технологии, следует исходить из принципа “не навредить” здоровью ребёнка, соблюдать рекомендации по вопросу безопасности работы на компьютере.

А также, при анализе цифровых образовательных ресурсов, предназначенных для детей дошкольного возраста, необходимо особо оценивать их соответствие психофизиологическим, эстетическим, нормативным требованиям, предъявляемым к программным продуктам для данной возрастной категории.

Примечания:

1. Адаева Н.А. Компьютер как средство предматематической подготовки дошкольников/ Ульяновский государственный педагогический университет им. И. Н. Ульянова. Ульяновск, 2011.
2. Амунова О.С. Значение использования ИКТ в процессе развития дошкольников. 2011.
3. Чвириова В. Н. Использование цифровых образовательных ресурсов в обучении детей старшего дошкольного возраста с ограниченными возможностями здоровья // Молодой ученый. - 2016. - №3. - С. 936-939.

ИНТЕРАКТИВНЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ МУЗЫКАЛЬНО-СЕНСОРНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ ДЕТЕЙ 5-7 ЛЕТ

Гетьманова Е.Н., Ларина Е.Ю., Бурчукова Е.Е.

В современной педагогической практике достаточно широко используются информационно-коммуникативные технологии при организации музыкально-дидактических игр, направленных на развитие у детей музыкального слуха, чувства ритма, музыкальной памяти, музыкального мышления и воображения, музыкального творчества. Музыкально-дидактические игры объединяют все разделы музыкального воспитания дошкольников: пение, слушание, движения под музыку, игру на музыкальных инструментах, музыкальное творчество. Применение красочных озвученных презентаций несёт детям элемент радости и занимательности.

Интерактивные музыкально-дидактические игры, творческие задания для детей - наиболее доступные мультимедийные средства обучения, которые могут быть использованы музыкальным руководителем в его практической работе с детьми. Л.И. Поздняк считает, что использование такой информационной технологии позволяет эффективней развивать зрительное и слуховое восприятие, ассоциативное мышление и творческое воображение детей [6].

Мультимедийные музыкально-дидактические игры, включающие в себя анимацию, аудио- и видеофрагменты, элементы интерактивности наиболее эффективно способствуют развитию музыкально-сенсорных способностей, а также развивают все виды восприятия у детей: зрительное, слуховое, чувственное; задействуют все виды памяти: зрительную, слуховую, образную, ассоциативную и др. Музыкально-дидактические игры могут быть направлены на развитие музыкально-слуховых представлений, ладового чувства и чувства ритма, а также включать игры - презентации по темам: «Жанры», «Три кита в музыке», «Лад», «Ритм и темп», «Инструменты симфонического оркестра» и т.д.

Кононова Н.Г. отмечает, что основное назначение **музыкально-дидактических игр, это формирование у детей музыкальных способностей; развитие чувства ритма, звуковысотного, тембрового и динамического слуха; побуждение к самостоятельным действиям; обогащение детей новыми впечатлениями, развития в них инициативы, самостоятельности, способности к восприятию, различению основных свойств музыкального звука** [5].

Как любая другая игра, музыкально – дидактическая должна включать развитие игровых действий. Игровое действие должно помочь ребенку в интересной для него форме услышать, различить, сравнить некоторые свойства музыки. Музыкально – дидактические

игры должны быть просты и доступны, интересны и привлекательны. Только в этом случае они становятся своеобразным возбудителем желания у детей петь, слушать, играть и танцевать. Музыкально – дидактические игры, сделанные с применением ИКТ, быстрее пробудят желание ребенка участвовать в них.

Широкое использование интерактивных музыкально-дидактических игр в музыкально-образовательном пространстве детского сада открывает новые возможности проведения музыкально-дидактических игр с детьми. Следует учитывать, что современного ребенка окружает огромное количество разных источников информации. Развлекательная направленность современных СМИ и компьютерные игры, в которые так любят играть дети, способствуют тому, что изменились особенности их восприятия. Дети привыкли к ярким и динамичным образам, быстрой смене визуального и звукового ряда, спецэффектам. Их внимание трудно привлечь и удержать на монотонной и однообразной деятельности, их нелегко удивить и увлечь.

Внедрение интерактивных музыкально-дидактических игр в музыкально-образовательный процесс детского сада имеет много преимуществ. Это расширение использования электронных средств обучения, так как они передают информацию быстрее, чем при использовании традиционных средств; увеличение восприятие материала за счет увеличения количества иллюстративного материала; выполнение совместной работы детей во взаимодействии; обеспечивают наглядность, которая способствует лучшему запоминанию материала, учитывая наглядно-образное мышление детей дошкольного возраста; дает возможность использования графической, текстовой, аудиовизуальной информации; с помощью компьютера можно смоделировать такие жизненные ситуации, которые сложно показать в повседневной жизни (звуки животных, природы).

Основное назначение музыкально-дидактических игр:

- ✓ формировать у детей музыкальные способности;
- ✓ развивать чувство ритма, звуковысотный, тембровый и динамический слух;
- ✓ побуждать к самостоятельным действиям;
- ✓ обогащать детей новыми впечатлениями, развивать у них инициативу, самостоятельность, способность к восприятию, различению основных свойств музыкального звука.

Педагогическая ценность музыкально-дидактических игр в том, что они открывают перед ребенком путь применения полученных знаний в жизненной практике. Музыкально-дидактические игры просты и доступны, интересны и привлекательны. Только в этом случае они становятся своеобразным возбудителем желания у детей петь, слушать, играть и танцевать. Музыкально-дидактическая игра направлена на развитие музыкально-сенсорных способностей и является средством активизации слухового внимания детей, накопления первичных ориентировок в языке музыки.

Организация педагогом интерактивных музыкально-дидактических игр осуществляется в трех основных направлениях - подготовка к проведению игры, ее проведение и анализ.

В подготовку к проведению музыкально-дидактической игры входят:

1. Отбор игры в соответствии с задачами воспитания и обучения.
2. Определение наиболее удобного времени проведения дидактической игры на занятиях или в свободное от занятий время.
3. Выбор места для игры, где дети могут спокойно играть, не мешая другим.
4. Подготовка необходимого материала для выбранной игры.

Использование интерактивных музыкально – дидактических игр в работе с детьми старшего дошкольного возраста предполагает: приобщение детей к музыкальной культуре; обогащение их музыкальных впечатлений (развивается музыкальная память; дети знакомятся со свойствами музыкального звука, средствами выразительности, жанрами); развитие навыков восприятия музыки; развитие детского творчества, побуждение детей к активным самостоятельным действиям.

По сравнению с традиционными формами воспитания и обучения старших дошкольников интерактивные компьютерные игры с музыкальным сопровождением обладают рядом преимуществ: предъявление информации на экране компьютера в игровой форме вызывает у детей огромный интерес к деятельности; музыкально-дидактическая игра несёт в себе образный тип информации, понятный детям; движение, звук, мультипликация надолго привлекают внимание ребенка; такие информационные технологии являются отличным средством для решения задач музыкального обучения. Интерактивные компьютерные игры с музыкальным сопровождением проводятся в групповой и подгрупповой музыкальной образовательной деятельности.

Использование интерактивных компьютерных игр с музыкальным сопровождением возможно как на музыкальных занятиях, так и в других формах организации музыкальной деятельности детей в ДОО. Использование таких информационных технологий позволяет сделать процесс обучения и развития ребёнка достаточно эффективным, открывает новые возможности музыкального образования не только для самого ребёнка, но и для педагога.

Педагог может применять образовательные информационно-коммуникативные технологии в различных формах организации детской деятельности: при подготовке к совместной музыкальной деятельности, при объяснении нового материала, разучивании песен, танцев, повторении знакомого материала, для закрепления усвоенных знаний, а также в ходе развлечений и праздничных утренников.

При использовании в работе интерактивных компьютерных игр с музыкальным сопровождением следует помнить о здоровьесберегающих технологиях. Так, использование технических средств воспитания должно ограничиваться временными рамками, соответствующими возрастным особенностям детей. Даже физкультминутку можно провести необычно с пользой для лучшего усвоения материала. Например, во время ее проведения демонстрируется фрагмент программы "Волшебная флейта". Звучит музыка В. Моцарта, на экране появляется силуэт музыканта, играющего на различных музыкальных инструментах. Дети повторяют движения, имитируя игру на изображенных инструментах, стараясь не нарушать ритм и темп звучащей музыки. Психологические особенности дошкольника таковы, что именно наглядность и игра, в этом возрасте, помогают детям развивать интерес к музыке, повышает мотивацию в самообразовании.

Безусловно, из всего многообразия интерактивных компьютерных игр с музыкальным сопровождением, предлагаемых различными фирмами и изданиями, надо выбрать именно те, которые: не противоречат нормам СанПиН (2.4.1.2660-10); отвечают целям и задачам музыкального образования и воспитания; доступны и корректны по содержанию; соответствуют возрастным и индивидуальным особенностям детей, (легкость для самостоятельной деятельности дошкольника); занимательны для ребенка; способствуют развитию навыков и представлений детей. Следует обращать особое внимание на то, чтобы занимательная сторона интерактивной компьютерной игры с музыкальным сопровождением не заслоняла собой ее познавательную и развивающую функцию [6].

Использование интерактивных компьютерных игр с музыкальным сопровождением нового поколения в образовательном процессе детского сада способствует повышению интереса и мотивации дошкольников к музыкальной деятельности, формированию основ логического мышления, развитию творческих способностей и повышению качества знаний. Детям необходимо творить и переживать, чтобы понимать содержание музыки. "Я слышу и забываю. Я вижу и помню долго. Я делаю и понимаю"- гласит Китайская народная мудрость.

Примечания:

1. Гогоберидзе А.Г. Музыкальное воспитание детей раннего и дошкольного возраста: современные педагогические технологии: учебно-метод. пособие. – Ростов н/Д: Феникс, 2008. - 428 с.
2. Горвиц Ю., Поздняк Л. Кому работать с компьютером в детском саду. //Дошкольное воспитание, 1991г., № 5 .

3. Зацепина М.Б. Развитие ребенка в музыкальной деятельности. Обзор программ дошкольного образования. - М.: Сфера, 2010.
4. Комарова, Т. С. Информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовании / Т. С. Комарова - М., 2011.
5. Кононова Н. Г. Музыкально-дидактические игры для дошкольников. – М.: Просвещение, 1982.
6. Фомичева О. С. Воспитание успешного ребенка в компьютерном веке. - М. : Гелиос АРВ, 2000г.

ПРАВИЛА БЕЗОПАСНОГО ОБЩЕНИЯ С КОМПЬЮТЕРОМ

Горбачева Т.В., Еремеева О.Е.

Современную жизнь невозможно представить без компьютеров. Достоинства компьютерного обучения несомненны, а необходимость овладения компьютерной грамотой тем, кому предстоит жить в XXI веке, очевидна.

Однако компьютеризация образования и досуговой деятельности детей имеет ряд негативных моментов, которые могут оказать неблагоприятное влияние на здоровье. Работа, занятия или игра на компьютере сопряжены с воздействием на пользователя, будь он ребенок или взрослый, целого комплекса факторов. Первое, на что обратили внимание медики, на возрастание зрительной нагрузки у работающих за дисплеем. Отечественные и зарубежные исследования, которые имеют уже довольно продолжительную историю, показывают, что более 90% пользователей компьютеров жалуются на жжение или боли в области глаз, чувство песка под веками, затуманивание зрения и др. комплекс этих и ряда других характерных недомоганий с недавнего времени получил название «компьютерный зрительный синдром».

Предельно допустимый уровень зрительной нагрузки в значительной степени зависит от возраста пользователя, состояния его зрения, а также от интенсивности работы с монитором и организации рабочего места. Сейчас уже с большой долей уверенности можно говорить о том, что никаких органических заболеваний глаз длительная работа с компьютером не вызывает. В то же время есть все основания утверждать, что в результате такой работы очень велик риск появления (или прогрессирования уже имеющейся) близорукости.

До сих пор бытует мнение, что работа на компьютере, аналогична просмотру телепередач. Однако это не так. Исследования показали, что рассматривание информации на достаточно близком расстоянии со светящегося экрана более утомительно, чем чтение книг или просмотр телепередач. Человеческое зрение абсолютно не адаптировано к компьютерному экрану, мы привыкли видеть цвета и предметы в отраженном свете, что выработалось в процессе эволюции. Экранное изображение самосветящееся, имеет значительно меньший контраст, состоит из дискретных точек – пикселей. Утомление глаз, кроме того, вызывает мерцание экрана, блики, неоптимальное сочетание цветов в поле зрения. Подтверждение этому служат и данные о большей утомляемости занятий детей с использованием компьютеров по сравнению с традиционными.

Сейчас, когда пользователями компьютеров становятся не только школьники, но и 5-6 летние дети, процесс формирования зрительного анализатора у которых не закончен, еще более актуально, чтобы обучение с использованием компьютера соответствовало возрастным возможностям всех категорий пользователей. Это в полной мере относится к самому компьютеру. В комплексе с рабочим местом он должен соответствовать всем требованиям безопасности.

Специальные многолетние исследования позволили определить оптимальную продолжительность непрерывных занятий для детей разного возраста. Так, для детей 5-6 лет

это время составляет 10-15 минут. Функциональные возможности дошкольников еще очень малы, поэтому даже после столь непродолжительных занятий у них появляются признаки зрительного и общего утомления. Проявления утомления при работе на компьютере имеют свои особенности: несовпадение субъективной и объективной оценок состояния организма и индивидуальны характер проявления утомления. Важное значение мы придаем внешним признакам утомления. У детей дошкольного возраста оно может проявляться в склонении головы набок, в опоре на спинку стула, задиране ног с упором в край стола, в частых отвлечениях, разговорах, переключении внимания на другие предметы и др.

Известно, что возможности детей одного и того же возраста могут существенно различаться. Утомительность занятий во многом зависит от их содержания, навыков общения, увлеченности ребенка, его самочувствия и др.

Увлеченность, положительный настрой способствуют активизации работоспособности, отодвигают утомление. С осторожностью следует подходить к вопросу о компьютерных занятиях для дошкольников, имеющих невротические расстройства, судорожные реакции, нарушения зрения, поскольку компьютер может усилить все эти отклонения в состоянии здоровья.

По мнению офтальмологов, детям с начальной (до 2,0 диоптрий) близорукостью очки для занятий, как правило, не нужны.

Общение с компьютером для ребенка весьма привлекательно. Тяга детей к этой «умной игрушке» уже стала темой для анекдотов. На вопрос судьи во время бракоразводного процесса: «С кем бы ты хотел остаться жить – с мамой или с папой?» - ребенок отвечает: «Это зависит от того, у кого останется компьютер!».

Длительное замороженное сидение за компьютером может привести к перенапряжению нервной системы, нарушению сна, ухудшению самочувствия, утомлению глаз. Несомненно, что утомление во многом зависит не только от продолжительности занятий, но и от характера. Как ни странно, но наиболее утомительны для детей аркадные или военизированные остросюжетные игры, получившие название «стрелялки», «догонялки», «убивалки» и «бродилки». В мире сегодня существует мощная индустрия по производству компьютерных игр. Огромное количество фирм борются между собой за место под солнцем, создавая красивые и увлекательные, хитрые и замысловатые, агрессивные и кровожадные игрушки для мальчиков и девочек. Дети с удовольствием отдадут им свое время. Но психика их неустойчива, поэтому чрезмерное увлечение компьютерными играми может явиться причиной тяжелых последствий – развивается повышенная возбудимость, ребенок становится капризным, перестает интересоваться чем – либо, кроме компьютера.

В отличие от взрослых, которые воспринимают эти игры как безобидное развлечение, позволяющее забыть о жизненных проблемах, дети, скорее ищут в них источник повышенного риска, самоиспытания. Они дают им возможность почувствовать себя участниками острых коллизий. Многие дети одержимы желанием победить компьютер. Однако психологи предупреждают о «наркотизирующем», затягивающем влиянии подобных игр, о возможности агрессивного и безжалостного поведения ребенка под их воздействием. Из всего сказанного следует, что необходимо строго дозировать время компьютерных занятий и следить за их содержанием.

Очень важна правильная организация рабочего места. Несмотря на то, что экран светится, занятия должны проходить не в темной, а в хорошо освещенной комнате. Рабочие места с компьютерами по отношению к светопроемам должны располагаться так, чтобы естественный свет падал сбоку, преимущественно слева.

Следует заметить, что оптимальной является ориентация компьютерно – игровых комплексов на северные румбы горизонта. Главное здесь – исключение прямого солнечного света, что способствует более равномерному освещению помещения. Это позволяет решить проблему засветки и бликования экранов дисплея, а также перегрева помещения. Однако известно, что ориентация на север не снижает необходимости светорегулирования, так как яркость облачного неба уступает яркости ясного.

Оконные проемы в помещениях, где используются компьютеры, должны быть оборудованы светорегулируемыми устройствами типа жалюзи, занавесей, внешних козырьков. Занавеси лучше сделать из однотонной плотной ткани, гармонирующей с окраской стен. Их ширина должна быть в два раза больше ширины окна. Внутренняя отделка помещений оказывает большое влияние на условия освещения. За счет отраженной составляющей освещение в отдельных зонах помещения может быть увеличено до 20%.

В качестве источников общего искусственного освещения лучше использовать осветительные приборы, которые создают равномерную освещенность путем рассеянного или отраженного света (свет падает на потолок, благодаря чему исключаются блики на экране монитора и клавиатуре).

Для освещения помещений следует применять преимущественно люминесцентные лампы. Их располагают в виде сплошных или прерывистых линий светильников, расположенных сбоку от рабочих мест, параллельно линии видеомониторов. При периметральном расположении компьютеров линии светильников размещают локализовано над рабочим местом ближе к переднему краю, обращенному к пользователю. Не следует применять светильники без рассеивателей и экранирующих решеток.

Хочу заметить, что существуют специальные люминесцентные лампы, которые излучают свет различного качества, имитируя полный спектр естественного солнечного света. Эти лампы раздражают меньше, чем другие лампы искусственного света. Допускается применение ламп накаливания в светильниках местного освещения.

Необходимо позаботиться о том, что изображение на экране было четким, контрастным, не имело бликов и отражений рядом стоящих предметов. Для создания оптимальных условий для зрительной работы предпочтение следует отдавать позитивному изображению на экране: черные символы на белом фоне.

Расстояние от глаз до экрана компьютера должно быть не менее 50 см. одновременно за компьютером должен заниматься один ребенок, так как для сидящего сбоку условия рассматривания изображения на экран резко ухудшаются. Стол и стул (обязательно со спинкой) должны соответствовать росту ребенка. Не следует сутулиться, сидеть на краешке стула, положив ногу на ногу, скрещивать ступни ног. Поза работающего за компьютером должна быть следующей: корпус выпрямлен, сохранены естественные изгибы позвоночника и угол наклона таза. Голова наклонена слегка вперед. Уровень глаз на 15-20 см выше центра экрана. Необходимо исключить сильные наклоны туловища, повороты головы и крайние положения суставов конечностей. Угол, образуемый предплечьем и плечом, а также голенью и бедром должен быть не менее 90°. Вертикально прямая позиция позволяет дышать полной грудью, свободно и регулярно, без дополнительного давления на легкие, грудину или диафрагму. Правильная поза обеспечивает максимальный приток крови по всем частям тела. При наличии высокого стола и стула необходимо обязательно позаботиться о регулируемой по высоте подставке для ног.

Специалисты советуют принять во внимание, следующее:

1. Помещение, где эксплуатируются компьютеры, должно быть удалено от посторонних источников электромагнитных излучений (электрощитов, трансформаторов, кабелей электропитания с мощными электропотребителями и так далее).

2. Если на окнах помещения имеются металлические решетки, то они должны быть заземлены. Как показывает опыт, несоблюдение данного правила может привести к резкому локальному повышению уровня полей в какой – либо точке помещения и сбоям в работе компьютера.

3. Компьютерно – игровые комплексы, характеризующиеся значительной скученностью компьютерной и другой оргтехники, желательно размещать на нижних этажах здания. Вследствие минимального значения сопротивления заземления именно на первых этажах зданий существенно снижается общий электромагнитный фон на рабочих местах с компьютерной техникой.

Как уже говорилось, в большинстве детских образовательных учреждений

функционирует устаревшая техника, которая не способна обеспечить не только оптимальные условия зрительной работы, но и в массе своей характеризуется намного более высокими уровнями электромагнитных полей и электростатического потенциала экрана дисплея. Как показали исследования, уровни излучения в таких компьютерно – игровых комплексах и классах превышают нормативы от двух до двадцати раз. Нередко повышенные уровни излучения связаны ненадежным заземлением.

Очень важно гигиенически грамотно разместить рабочие места. Какая бы ни была расстановка компьютеров – периметральная, порядная или центральная, рабочие места с компьютерами следует размещать так, чтобы расстояния между боковыми стенками дисплея соседних мониторов было не менее 1,2 м, а расстояние между передней поверхностью монитора в направлении тыла соседнего монитора – не менее 2 м. такая планировка рабочих мест способствует защите пользователя от электромагнитных излучений соседних компьютеров.

Защита работающего за компьютером может быть осуществлена с помощью специального фильтра. Однако большинство фильтров, которые используются в образовательных учреждениях, в лучшем случае способны улучшить условия зрительной работы за компьютером и практически не решают проблему снижения электромагнитных излучений. Поскольку стоимость фильтра, который обеспечивает надежную защиту, сопоставима со стоимостью современного монитора, экономически выгоднее покупать не фильтр. А более современный дисплей.

Для снятия статического и нервно – эмоционального напряжения можно использовать обычные физические упражнения, преимущественно для верхней части туловища (рывки руками, повороты и так далее), игры на свежем воздухе. Для снятия напряжения зрения рекомендуется зрительная гимнастика. Даже при небольшой ее продолжительности (1 минута), но регулярном проведении она является эффективным мероприятием профилактики утомления. Эффективность зрительной гимнастики объясняется тем, что при выполнении специальных упражнений обеспечивается периодическое переключение зрения с ближнего предмета на дальний, снимается напряжение с цилиарной мышцы глаза, активизируются восстановительные процессы аккомодационного аппарата глаза, в результате чего функция зрения нормализуется. Кроме того, есть специальное упражнение (с меткой на стекле), предназначенное для тренировки и развития аккомодационной функции глаза.

Зрительная гимнастика проводится в середине занятия с компьютером (после 5 минут работы для пятилетних и после 7 – 8 минут для шестилетних детей), а также в заключительной его части или после всего развивающего занятия с использованием компьютера.

Длительность зрительной гимнастики как во время. Так и после занятия составляет 1 минуту. Воспитатель выбирает одно упражнение для проведения во время занятий с компьютером и одно – два упражнения для проведения гимнастики после заключительной части занятия. Через 2 – 4 занятия упражнения рекомендуется менять.

ВОЗМОЖНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЭЛЕКТРОННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕСУРСОВ В ВОСПИТАТЕЛЬНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ РАБОТЕ С ДЕТЬМИ

Друзян М.В.

В настоящее время в системе дошкольного образования происходят значительные перемены. Одним из важных условий обновления научной, методической и материальной базы обучения и воспитания является использование информационно-коммуникационных технологий, в первую очередь компьютеров.

Отечественные и зарубежные исследования по использованию компьютера в детских садах убедительно доказывают особую роль компьютера в развитии интеллекта и в целом

личности ребенка (С. Новоселова, Г. Петку, И. Пашелите, С. Пейперт, Б. Хантер и др.). Необходимо отметить, что использование компьютера в детском саду предусматривает не обучение детей школьным основам информатики и вычислительной техники, а преобразование предметно-развивающей среды ребенка, создание новых, научно обоснованных средств для развития познавательного интереса у дошкольника.

Благодаря внедрению компьютерной техники в дошкольные учреждения, у педагогов появилась возможность использовать в педагогическом процессе электронные образовательные ресурсы с целью улучшения организации учебно-воспитательной работы с детьми и повышения ее качества. В детском саду могут использоваться только такие компьютерные программы и игры, которые соответствуют психолого-педагогическим и санитарно-гигиеническим требованиям.

Электронные образовательные ресурсы используют в дошкольном образовании с целью обновления форм и методов работы с детьми и повышения у них познавательного интереса. Установлено, что при соответствующем подходе многие направления, задачи и содержание воспитательно-образовательной работы с детьми могут быть обеспечены развивающими компьютерными программами [30]. Введение компьютера в систему дидактических средств дошкольного образовательного учреждения является мощным фактором обогащения интеллектуального, нравственного, эстетического и познавательного развития ребенка, а значит, приобщения его к миру информационной культуры.

Однако, несмотря на значительные возможности электронных образовательных ресурсов в работе с детьми дошкольного возраста, они еще не нашли должного применения. До сих пор отсутствует методика использования электронных образовательных ресурсов в педагогическом процессе, систематизация компьютерных развивающих программ, не сформулированы единые программно-методические требования к компьютерным занятиям. На сегодняшний день это единственный вид деятельности, не регламентируемый специальной образовательной программой.

В качестве электронных средств образования в дошкольном образовательном учреждении могут использоваться мультимедиа презентации, обучающие программы, поскольку учебный материал, представленный различными информационными средами (звук, видео, графика, анимация) легче усваиваются дошкольниками. Для большей эффективности презентации могут строиться с учетом программы детского сада и возрастных особенностей дошкольников, в них включаются занимательные вопросы, анимационные картинки, игры. Применение компьютерной техники позволяет сделать каждое занятие нетрадиционным, ярким, насыщенным и доступным для восприятия детей.

Красочность и динамичность компьютерных программ, музыкальное оформление и игровая форма позволяет создать атмосферу доброжелательности и раскрепощенности. Дети с интересом могут отвечать на поставленные вопросы, внимательно отслеживать материал, показанный на экране, быть внимательными и активными. Презентационные материалы и компьютерные программы могут встраиваться в традиционные занятия детей и являются дополнительным средством развития детей. Применение цвета, графики, мультипликации, звука на занятиях повышает мотивацию, интерес детей к получению новых знаний и учебный материал усваивался эффективнее.

Стандарты нового поколения предполагают широкое внедрение информационных и коммуникативных технологий в предметные области образовательной деятельности. Для формирования и развития у детей устойчивого познавательного интереса перед педагогами стоит задача: сделать занятие интересным, насыщенным и занимательным. Материал, используемый в работе с дошкольниками, должен содержать в себе элементы необычного, удивительного, неожиданного, ведь именно процесс удивления ведёт за собой процесс понимания, поэтому появляется необходимость в создании различных видео - и аудиотек, в которых должен быть подобран богатый иллюстративный материал.

Таким образом, использование электронных ресурсов в образовательном процессе дошкольного образовательного учреждения способствует более эффективному решению

задач обучения старших дошкольников: по развитию речи, по формированию элементарных математических представлений и по изобразительной деятельности. Применение компьютера в работе с детьми старшего дошкольного возраста возможно и необходимо, поскольку оно способствует повышению интереса и эффективности обучения, развивает ребенка всесторонне, и способствуют развитию творческих способностей детей.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СОВРЕМЕННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ В НАЧАЛЬНЫХ КЛАССАХ

Косоухова Е.Н.

Приоритетным направлением в работе каждого учителя является повышение качества образования через использование современных образовательных технологий на уроках и внеклассных занятиях. Поэтому современный педагог должен в совершенстве владеть знаниями в области этих технологий и успешно применять их на своих уроках. Учитель, используя современные технологии, может совершенствовать не только физические качества, а также развивать творческие потенциалы обучающихся.

Здоровьесберегающая технология, применяемая в системе образования, выделяет несколько групп, отличающихся разными подходами к охране здоровья и, соответственно, разными методами и формами работы. Раскроем более подробно физкультурно-оздоровительные технологии, которые направлены на физическое развитие учащихся. К ним относятся: закаливание, тренировка силы, выносливости, быстроты, гибкости и других качеств.

Для достижения целей здоровьесберегающих образовательных технологий обучения можно применять следующие группы средств:

- средства двигательной направленности;
- оздоровительные силы природы (проведение занятий на свежем воздухе);
- гигиенические факторы (выполнение санитарно-гигиенических требований; личная и общественная гигиена (чистота тела, чистота мест занятий, воздуха и т.д)).

Опыт работы и практика показывают, что применение игровых технологий с учетом возрастных особенностей тоже не теряет актуальности. Каждому возрасту соответствует свой набор игр, хотя бывают и исключения. Игровая технология является уникальной формой обучения, которая позволяет сделать обычный урок интересным и увлекательным. Игровая деятельность на уроках физической культуры занимает важное место в образовательном процессе. Ценность игровой деятельности заключается в том, что она учитывает психолого-педагогическую природу ребенка, отвечает его потребностям и интересам. Игра формирует типовые навыки социального поведения, специфические системы ценностей, ориентацию на групповые и индивидуальные действия, развивает стереотипы поведения в человеческих общностях.

Игровая деятельность на уроках в школе дает возможность повысить у обучающихся интерес к учебным занятиям. Позволяет усвоить большее количество информации, основанной на примерах конкретной деятельности, моделируемой в игре, помогает ребятам в процессе игры научиться принимать ответственные решения в сложных ситуациях. Использование игровых форм занятий ведет к повышению творческого потенциала обучаемых и к более глубокому, осмысленному и быстрому освоению материала. Игровые формы работы в учебном процессе несут ряд функций: обучающая; воспитательная; коррекционно-развивающая; психотехническая; коммуникативная; развлекательная; релаксационная.

Особое внимание следует уделять подвижным играм в начальном и среднем звене, так как в этом возрасте закладываются основы игровой деятельности, направленные на совершенствование игровых умений и технико-тактических взаимодействий, необходимых

при дальнейшем изучении и овладении спортивными играми. И, конечно, подвижные игры, это прекрасная база по развитию двигательных способностей и умений. В разделе программы «Легкая атлетика» можно использовать подвижные игры, направленные на закрепление и совершенствование навыков бега, прыжков и метаний, на развитие скоростных, скоростно-силовых способностей, способностей ориентирования в пространстве и т.п. В разделе программы «Спортивные игры» - игры и эстафеты на овладение тактико-техническими навыками изучаемых спортивных игр. В разделе «Гимнастика» - подвижные игры с элементами единоборств.

В ходе модернизации образования, одной из основных задач в преподавании предмета «физическая культура» становится освоение знаний о физической культуре и спорте, их истории и современном развитии, роли в формировании здорового образа жизни.

Практика показывает, что наиболее рациональным является внедрение метода проектов. Это позволяет решать сразу несколько задач:

- развитие личностных компетентностей учащихся;
- интегрированность процесса обучения;
- экономия времени на самом уроке.

Проекты на уроках физкультуры - это проекты по исследованию влияний ФК на организм человека, по исследованию истории спорта, подготовке и проведению соревнований и спортивных праздников и т.д. Применение технологии проектного обучения делает учебный процесс более увлекательным для учащихся: самостоятельный сбор учащимися материала по теме, теоретическое обоснование необходимости выполнения того или иного комплекса физических упражнений или овладения теми или иными физическими умениями и навыками для собственного совершенствования, воспитания волевых качеств. У учащихся при разработке собственного проекта закладываются основы знаний в применении разнообразных методик поддержания здоровья и физического совершенствования. Информация, самостоятельно добытая учащимися для собственных проектов, позволяет осознать жизненную необходимость приобретаемых на уроках двигательных умений. Ученики, таким образом, становятся компетентными и в теории предмета, что необходимо как условие грамотного исполнения физических упражнений. Проектные технологии позволяют соединить урок двигательной активности с уроком образовательного направления. В школе есть учащиеся, имеющие ограничения в двигательной активности, для которых такой вид деятельности дает возможность проявить себя. Ребята с удовольствием участвуют в создании проекта и любят выступать перед своими сверстниками с результатом своего труда.

Использование презентаций на уроках позволяет более подробно и наглядно предоставлять теоретический материал, что делает процесс образования наиболее эффективным. Этот вид работы можно использовать при изучении техники выполнения разучиваемых движений, так как с помощью наглядной картинки данное движение можно разбивать не только на этапы выполнения, но и более короткие фрагменты и создать правильное представление обучающихся о технике двигательных действий. Также презентации успешно используются на теоретических уроках по изучению истории физической культуры, техники безопасности на уроках, основам здорового образа жизни, для проведения тестирования и т.д.

С помощью применения технологии уровневой дифференциации в обучении на своих уроках можно не только развивать двигательную активность учащихся, но и укреплять здоровье детей. Основные результаты занятий – профилактика заболеваемости у детей, а также повышение интереса к занятиям физическими упражнениями, возможность каждому реализоваться, добиваться успеха.

Технология личностно-ориентированного обучения предполагает развитие личностных (социально-значимых) качеств у учащихся посредством учебных предметов. Процесс физического воспитания становится более эффективным при использовании упражнений, воздействующих на физическую и психическую сферы с учетом типа ребёнка.

Для наибольшей эффективности проводимых занятий эти особенности учитываются в каждой части каждого урока. Содержание личностно-ориентированного обучения - это совокупность педагогических технологий дифференцированного обучения двигательным действиям, развития физических качеств, формирования знаний и методических умений и технологий управления образовательным процессом, обеспечивающих достижение физического совершенства.

Примечания:

1. Дереклеева Н.И. Двигательные игры, тренинги и уроки здоровья. – М., «Вако», 2004.
2. Ланда Б.Х. Мониторинг физического развития и физической подготовленности учащихся Москва Педагогический университет «Первое сентября» 2008.
3. Рабочая программа по физической культуре в 1-4 классах общеобразовательных учреждений: Программа М.: Вентана-Граф, 2013 (ФГОС) Т.В. Петрова, Ю.А. Копылов, Н. В. Полянская, С.С.
4. Столяров В.И. Состояние и методологические основы разработки новой теории физического воспитания – Саратов: ООО Издательский центр «Наука», 2013.
5. Трещалин В.Ф. Формируя навыки самостоятельности. // Физическая культура в школе, №3, 1993.
6. Хуторской А. Ключевые компетенции как компонент личностно-ориентированного образования // Народное образование. – 2003. – №2

ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО ОСВОЕНИЯ И ВОСПРИЯТИЯ ДОШКОЛЬНИКАМИ МУЗЫКИ

Лихачёва Е.В.

Музыка занимает особое, уникальное место в воспитании детей дошкольного возраста. Это объясняется спецификой этого вида искусства, и психологическими особенностями дошкольников. Музыку называют «зеркалом души человеческой», «эмоциональным познанием», «моделью человеческих эмоций» (Б.М. Теплов, В.В. Медушевский); она отражает отношение человека ко всему миру, ко всему, что происходит вокруг и в самом человеке. Начальное музыкальное воспитание призвано сыграть в жизни человека очень важную роль [6, с.79]

Музыкальное воспитание рассматривается в музыкальной педагогике как неотъемлемая часть нравственного воспитания подрастающего поколения, итогом которого является формирование общей культуры личности. Выдающийся советский педагог В.А. Сухомлинский называл музыку могучим средством эстетического воспитания. Он писал: «Умение слушать и понимать музыку – один из элементарных признаков эстетической культуры, без этого невозможно представить полноценного воспитания» [5, с.12].

Восприятие музыки – процесс трудоемкий, который содержит в себе не только само восприятие, но и психологическую готовность детей к нему. Детям требуется определенный период времени для накопления музыкального опыта, который пройдет более эффективно в процессе активной музыкальной деятельности, отличающейся высоким уровнем эмоциональности. А деятельность, имеющая эмоциональную окраску, лучше запоминается и надолго остаётся в памяти человека.

Вступление в силу новых Федеральных государственных образовательных стандартов и реформирование дошкольного образования раскрывает возможности применения более гибких моделей и технологий образовательного процесса, предполагающих активизацию самостоятельных действий детей и их творческих проявлений, равноправного общения педагога и ребенка [3].

Новые подходы к музыкальному образованию требуют и использования абсолютно

иных, наиболее эффективных педагогических технологий в развитии музыкальности детей. В этом контексте обоснованным выглядит основной тезис педагогики музыкального образования последних десятилетий: "Урок музыки — урок искусства". Это предполагает доминирование на таких уроках духовно-практического, творческого, индивидуального отношения человека к миру, что делает авторитарный подход и соответствующие ему методы обучения неприемлемыми. Формирование такого отношения возможно в условиях воспитания творчеством, т. е. организации художественной деятельности детей как триединства слушания музыки, её исполнения и создания.

Таким образом, обращение к музыке, как средству воспитания подрастающего человека, основывается на понимании сущности этого вида искусства, названного Б. В. Асафьевым "искусством интонируемого смысла" [1, с.33].

Главное назначение музыки, заключается в организации художественного общения детей. А музыкальное творчество, по сути, должно быть занятием радостным, увлекательным, открывать возможности общения детей средствами музыки.

Коренной вопрос педагогики музыкального образования, являющийся актуальным на разных этапах его развития — как заинтересовать и увлечь ребенка музыкой, требует выведения на первый план тех методов обучения и технологий, которые позволят вызвать в детях понимание и ощущение того, что музыка является неотъемлемой частью их жизни, явлением мира, созданным человеком. Это предъявляет качественно новые требования к дошкольному воспитанию с использованием современных информационных технологий (аудио ресурсы, мультимедийные презентации, электронные учебные пособия, цифровые образовательные ресурсы, обучающие компьютерные программы, интернет справочники, интерактивная доска). Показ информации на экране вызывает у детей огромный интерес.

Движение, звук, мультипликация привлекают внимание, стимулируют познавательную активность, предоставляют возможность индивидуализации обучения.

Информационно-коммуникативные технологии открывают новые возможности образования не только для ребенка, но и для самого педагога. На занятиях по музыкальному воспитанию с помощью ИКТ можно играть, подбирать оформление к прослушанному музыкальному произведению, просматривать отрывки из опер и балетов, знакомить детей с композиторами. На праздниках, информационно - коммуникационные технологии могут быть использованы в качестве красочного оформления, заставки, сюрпризного момента т.д.

Использование ИКТ, разработка собственных мультимедийных проектов, учебно-методических, игровых пособий и внедрение их в практическую деятельность педагогов позволяет повысить качество организации воспитательно-образовательного процесса, сделать процесс обучения интересным, а развитие ребенка эффективным, открывает новые возможности образования не только для ребенка, но и для самого педагога. Помочь педагогам в решении этой задачи может сочетание традиционных методов обучения и современных информационных технологий, в том числе и компьютерных. Для формирования и развития у детей устойчивого познавательного интереса перед музыкальным руководителем должна стоять задача: сделать непосредственно образовательную музыкальную деятельность интересной, насыщенной и занимательной, т. е. материал должен содержать в себе элементы необычного, удивительного, неожиданного, вызывать у детей интерес к учебному процессу.

Организовать процесс обучения необходимо так, чтобы ребёнок занимался активно, с увлечением и интересом, и помочь в решении этого вопроса может использование мультимедийных пособий, которые могут разнообразить процесс знакомства детей с музыкальным искусством, сделать встречу с музыкой более яркой, интересной.

Поэтому, применение информационно-коммуникационных технологий в работе с детьми заключается в том, чтобы педагоги использовали в своей работе мультимедийные возможности компьютера для повышения мотивации к обучению и облегчения усвоения детьми учебного материала различной направленности. Мультимедийные презентации - это

электронные диафильмы, включающие в себя анимацию, аудио- и видеофрагменты с элементами интерактивности (реакцию на действия пользователя).

В педагогической деятельности музыкального руководителя компьютер может **выполнять следующую роль**: источника информации; наглядного пособия (качественно нового уровня с возможностями мультимедиа и телекоммуникации); средства хранения необходимых для работы материалов.

Использование ИКТ в музыкальном воспитании детей даёт следующие преимущества и помогает решить ряд задач: улучшить запоминание пройденного материала; усилить познавательный интерес воспитанников; задействовать различные каналы восприятия, что позволит заложить информацию в ассоциативном виде; развить интерес ребенка к самостоятельному выполнению заданий; сделать музыкальное занятие привлекательным и по-настоящему современным, осуществлять индивидуализацию обучения; помочь существенно расширить понятийный ряд музыкальных тем, делая их доступными и понятными детям; обогатить методические возможности организации совместной деятельности педагога и детей, придать ей современный уровень; активизировать творческий потенциал ребёнка, способствовать воспитанию интереса к музыкальной культуре.

Таким образом, ИКТ открывают новые возможности в развитии форм и содержания различных видов музыкальных деятельности. Задачи музыкального воспитания дошкольников осуществляются посредством нескольких видов музыкальной деятельности в детском саду: слушания музыки, пения, музыкально - ритмических движений, импровизирования на детских музыкальных инструментах, музыкально-дидактических игр. Средства новых информационных технологий включаются во все виды музыкальной деятельности, но наиболее актуально и эффективно использование информационно-компьютерных технологий в ходе слушания – восприятия детьми шедевров мировой музыкальной культуры, а также музыкальных произведений композиторов XX века и наших дней. Мультимедиа презентации позволяют обогатить процесс эмоционально-образного познания, вызывают желание неоднократно слушать музыкальное произведение, помогают надолго запомнить предложенное для слушания музыкальное произведение; зрительное восприятие изучаемых объектов позволяет быстрее и глубже воспринимать излагаемый материал, разнообразит впечатления детей.

Примечания:

1. Асафьев Б.В. Музыкальная форма как процесс / Асафьев Б.В. – М.: Книга по Требованию, 2012. – 376 с.
2. Будницкая Е.А. Психолого - педагогические основы музыкального развития дошкольников в контексте ФГОС». – М., 2015.
3. Приказ «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования» (приказ Министерства образования и науки РФ № 1155 от 17 октября 2013 года).
4. Рапуто А. Г. Использование в образовательном процессе сюжетного подхода в компьютерных презентациях. // Информатика и образование. – 2008. – № 2.
5. Сухомлинский В.А. Трудность и радость познания // Работница. – М., 1968.
6. Теплов Б.М. Избранные труды: В 2-х томах. Том 1. – М.: Педагогика, 1985.
7. Шолина И.Н. Теоретические основы процесса приобщения школьников к музыкальным новациям в общеобразовательном учреждении. - М., 2001.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИКТ НА МУЗЫКАЛЬНЫХ ЗАНЯТИЯХ В ДЕТСКОМ САДУ

Макарова В.Г.

Научный руководитель:
Елена Винидиктовна Демко
кандидат педагогических наук
доцент

Особую значимость в дошкольном образовании, большинство специалистов считают знакомство с искусством.

По словам Д. С. Лихачева, человек, понимающий искусство, становится нравственно лучше, добрее, а значит счастливей. Такой человек лучше понимает мир, окружающих людей, другие культуры и национальности. Такой человек более защищен, ему легче живется.

В системе дошкольного образования значительное место отводится художественно-эстетическому развитию детей.

Согласно ФГОС ДО «художественно-эстетическое развитие» включает в себя такие образовательные области как «Музыка», «Художественное творчество», «Чтение художественной литературы». Интеграция различных видов искусства в рамках дошкольного образования имеет свои преимущества. Традиционное разделение искусства на различные образовательные области осложняло процесс целостного формирования у дошкольников художественной культуры. В современных условиях круг задач художественно-эстетического развития ребёнка в рамках дошкольных образовательных учреждений значительно усложняется. Эти задачи, связаны с необходимостью раннего приобщения ребёнка к миру литературы, изобразительного искусства, музыки, что закладывает основы художественной эрудиции, эстетической культуры дошкольников.

Интеграция различных видов искусства в рамках целостного подхода к нему позволяет ориентировать его на формирование эмоционально-ценностного отношения как к различным видам искусства, традициям, праздникам, так и к различным сферам жизнедеятельности (труду, образованию, взаимоотношениям с окружающими людьми, любви, дружбе и т.п.).

В соответствии с ФГОС дошкольного образования художественно-эстетическое развитие предполагает решение ряда задач:

- создание условий для ценностно-смыслового восприятия и понимания произведений искусства (поэтических, музыкальных, изобразительных), а также природы;
- формирование эстетического отношения к окружающему миру;
- развитие начальных представлений об основных жанрах искусства;
- приобщение к восприятию музыки, фольклора, художественной литературы;
- стимулирование сопереживания персонажам художественных произведений;
- включение детей в различные виды художественной деятельности (музыкальной, изобразительной, конструктивно-модельной).

Художественно-эстетическое развитие детей дошкольного возраста включает такие направления образовательно-воспитательной деятельности.

1. Посредством музыки, изобразительного искусства, художественных произведений и др. формирование опыта эмоционально-ценностного отношения дошкольника к окружающей действительности.

2. Путем включения дошкольников в разнообразные виды художественно-эстетической деятельности (вокал, танец, игра на музыкальных инструментах, изобразительная деятельность, инсценирование сказок, рассказов, исполнение прозаических и стихотворных произведений и др.) развитие опыта художественно-творческой деятельности.

Включение дошкольников в художественно-эстетическую деятельность является одним из важнейших условий формирования общей культуры их личности.

Художественно-эстетическая деятельность - деятельность, возникающая у ребенка под влиянием литературного, музыкального произведения или произведения изобразительного искусства.

Многолетний опыт организации художественно-эстетической деятельности детей дошкольного возраста свидетельствует о ее специфичности по сравнению с другими видами образовательно-воспитательной деятельности.

В рамках этой деятельности дети наиболее ярко могут раскрыть способности, возможности, индивидуальность, развить творческий потенциал, самостоятельность, опосредованно (через зрителей, родителей, педагогов) понять значимость результатов своей творческой деятельности (песенное, танцевальное исполнительство, музицирование на детских музыкальных инструментах, рисунки, творческие работы, изображения на интерактивных досках, столах), реализовать себя как творческие личности.

Как показывает опыт, для дошкольного возраста наиболее сензитивной применительно к художественно-эстетическому развитию в ДОУ является музыкальное развитие. Традиционно в отечественной педагогике это направление специалисты называют музыкальным воспитанием. Исследователи обычно рассматривают его ведущее высоко значимое направление развития общей культуры дошкольников, а не только как музыкальное образование, доступное отдельным, музыкально одаренным детям. Специалисты в области музыкального воспитания традиционно в его содержание включают развитие у детей интереса, любви к музыке, расширение их музыкального кругозора, воспитание музыкального вкуса, формирование умения понимать музыку.

К пониманию серьезной, классической музыки ребенка следует подготовить в процессе музыкального воспитания. Одним из путей активизации музыкального воспитания дошкольников является использование различных ИКТ.

В различных ДОУ накоплен богатый опыт по музыкальному воспитанию детей. Однако, использованию ИКТ в процессе музыкального воспитания специалистами уделяется гораздо меньше внимания. Нами проведена серьезная работа по изучению форм работы по музыкальному воспитанию с применением ИКТ. Обобщение опыта работы по использованию компьютерных технологий в качестве ведущего средства музыкально-художественного воспитания дошкольников показало их высокую результативность. По нашим наблюдениям, результаты музыкальных занятий становятся более глубоко целенаправленными. У детей отмечено расширение музыкального кругозора, обогащение эмоциональных впечатлений при прослушивании разнообразных тембров звучания музыкальных инструментов, формируется эстетический вкус.

Наши разработки по музыкально-художественному воспитанию дошкольников с использованием ИКТ в рамках НОД (непосредственно образовательная деятельность) «Музыка» реализуются в следующих направлениях:

- 1) специальные музыкальные занятия с детьми;
- 2) музыкальное просвещение родителей;
- 3) организация и проведение детских праздников, развлечений;
- 4) подготовка и реализация творческих проектов.

Все данные направления осуществлялись в соответствии с ФГОС и требованиям СанПин.

Одной из распространенных ИКТ на музыкально-развивающих занятиях являются видеопрезентации. В ходе занятия по ознакомлению детей с симфоническим оркестром, музыкальный руководитель подкрепляет рассказ о нем рядом видеопрезентаций. На них представлены слайды, изображающие музыкальные инструменты, фотографии симфонического оркестра с разных ракурсов, снимки известных музыкантов-исполнителей. В нашей практике довольно популярными были занятия, организованные в форме игр-путешествий, музыкальной гостиной. С помощью ИКТ дошкольники глубоко погружаются в

атмосферу музыки, что позволяет педагогу дать возможность детям глубже понять сущность, особенности различных музыкальных жанров, познакомиться с наиболее доступными дошкольникам музыкальными произведениями.

Особую популярность у воспитанников приобрела игра-занятие «Музыкальное поле чудес». В ходе игры дети познакомились с разными музыкальными инструментами симфонического оркестра, оркестра русских народных инструментов, эстрадных оркестров. Задания для игроков предлагались с помощью ИКТ. Для этого детям давалась возможность прослушать звучание струнного (скрипка, виолончель, контрабас, гитара, балалайка, домра и др.) или духового музыкального инструмента (труба, валторна, гобой, фагот, флейта и др.). Затем на экране проецировалось название инструмента с пустыми клеточками вместо букв. Дети начинали отгадывать его название. После того как инструмент был угадан, на экране показывался его внешний вид, демонстрировался видеосюжет, в котором музыкант исполнял на данном инструменте какое-либо известное произведение. Иногда в качестве вопроса детям предлагался видеоролик, где использовался тот или иной музыкальный инструмент. Детям необходимо угадать его название.

Как показало последующие беседы с детьми с помощью подобных занятий, сопровождаемых видеороликами, презентациями, сюжетами дети гораздо прочней запоминали название инструмента, его звучание, возможности. Они получали целостное представление о музыкальных инструментах, их сольном и оркестровом звучании при исполнении различных музыкальных произведений. Согласно нашим данным, такие игры-занятия развивают у детей воображение, звуковысотное восприятие, формируют эстетический вкус к хорошей музыке, расширяют кругозор.

Учитывая возрастные возможности дошкольников ряд наших занятий проводился в форме сказки. Одно из таких занятий для младших дошкольников называлось «Трень-брень-гусельки». В ходе занятия дети погружались в атмосферу сказки. Музыкальный руководитель вела занятие от имени сказительницы. По ходу развития сюжета дети вовлекались в инсценирование отдельных жанровых сцен сказки, предлагалось извлечь звуки из игрушечных гуслей. Одновременно с движением ребенка по струнам включалась фонограмма с записью гуслей. Остальным детям давалась возможность потанцевать под звучащую музыку. В конце занятия детям был продемонстрирован мультипликационный фильм «Кот, лиса и петух».

Значительное место занимали ИКТ в ходе музыкальных занятий при знакомстве дошкольников с творчеством известных композиторов: М. Мусоргского, М. Глинки, П. Чайковского, Ф. Шопена, Э. Грига и др. Вначале детям предлагалось прослушать музыкальные произведения в исполнении музыкального руководителя. Затем прослушивались произведения в исполнении симфонических оркестров. Вся музыка с помощью мультимедийных средств сопровождалась картинками природы, отрывками из балетов, опер. Завершалось занятие просмотром мультипликационных фильмов («Весенние мелодии», «Картинки с выставки», «Детский альбом», «Гномы и горный король», «Мультфильм на вальс Шопена»), в которых звучала музыка какого-либо из композиторов.

Большой интерес вызвал у детей цикл музыкальных занятий «Шишкина школа». На специальных «уроках музыки» дети познакомились с музыкальными понятиями: мелодия, оркестр, концерт, дирижер, джаз, вальс, музыкальными инструментами и т.п. В доступной форме сказочные персонажи рассказали ребятам о композиторах, их творчестве, раскрывали музыкальные понятия. Через сопереживание, соучастие, вхождение в образ происходило формирование основ художественно-эстетической культуры дошкольника.

Неизменной популярностью у детей пользовался цикл интерактивных музыкальных занятий «Путешествие в филармонию», «Большой театр», «Щелкунчик», «Мы идем в Третьяковскую галерею» и др. Они были направлены на знакомство детей с культурными центрами нашей страны.

Одним из направлений художественно-музыкальной работы была работа с дошкольниками, опосредованная взаимодействием с их родителями. С этой целью был

создан ряд презентаций «Моя семья», которые показывались на родительских собраниях. Это направление работы помогло детям испытать гордость за свои семьи, узнать музыкально-художественные интересы, увлечения родителей. Итогом этого направления стало создание с помощью родителей мультимедийных презентаций, посвященных юбилею города Орла «Мой город юбиляр!». Их просмотр вызвал необычайный интерес у детей, стремление поддержать начинания родителей по украшению родного города.

В практике нашей опытной работы по музыкально-художественному воспитанию значительной популярностью у детей пользовались многочисленные праздники и развлечения. Традиционно в ДОУ отмечается праздник, посвященный дню Победы. Детям демонстрировалась кинохроника военных лет, мемориалы и памятники погибшим воинам, клипы на военную тематику, фото боевой техники той поры. Все видеосюжеты сопровождалось песнями военных лет в исполнении детей и известных исполнителей.

На празднике, посвященном Дню защитника Отечества детям демонстрировалось с помощью слайд-фильма история российской армии. Под военные песни, марши дети смотрели видеоролики о различных родах войск.

Традиционный праздник, посвященный выпуску детей из ДОУ называется «Острова дошкольного детства». Основу праздника составляет интерактивная игра-путешествие «Полет на воздушном шаре. По сценарию команды совершают воображаемое путешествие на воздушном шаре по «островам детства» — то есть передвигаются по различным станциям. На них сказочные герои предлагают им разнообразные музыкальные задания. Завершает праздник видеороликом «Полет на воздушном шаре». Под детские песни выпускникам демонстрируются фотографии, видеосюжеты о годах их пребывания в детском саду. По их отзывам этот праздник дает выпускникам ощущение полета в реальном времени.

Также традиционными в нашем ДОУ стали музыкально-поэтические гостиные. В частности, в ходе музыкально-поэтической гостиной «Доброта в нас и вокруг нас» с помощью компьютерной техники детям демонстрировались известные картины выдающихся художников прошлого. Эта демонстрация сопровождалась соответствующими классическими произведениями в сопровождении известных музыкантов и оркестров.

Еще одно направление художественно-эстетической работы с использованием ИКТ ориентировано на создание творческих проектов. В творческом проекте «Музыкальный альбом К. Сен-Санса» детям представилась возможность услышать и одновременно увидеть музыкальные пьесы из музыкальной сюиты К. Сен-Санса «Карнавал животных». В исполнении известных музыкантов, прозвучали следующие мелодии: «Слона» в исполнении контрабаса, «Лебедя» -виолончели и фортепиано. «Аквариума» - в исполнении флейты, стеклянной гармоники и струнных, «Персонажи с длинными ушами » исполнили скрипачи. Затем дошкольникам предлагалось выразить своё отношение к услышанным произведениям в форме рисунков. Синтез различных видов искусств помогает дошкольникам чувствовать себя творцами: художниками, музыкантами, развивает образное, ассоциативное мышление. Дети с огромным удовольствием рисуют на интерактивных столах с песком под музыку мировых классиков.

По нашим данным, выделенные направления работы по ознакомлению дошкольников с музыкальным искусством, на основе ИКТ создают у них целостное представление о музыкальной культуре, многочисленных музыкальных жанрах. Применение ИКТ в ходе музыкально-художественной работы не может в полной мере заменить общения детей с педагогов, но может наполнить его яркими образами, презентациями, музыкальными клипами, видеосюжетами и т.п.

Примечания:

1. Леонова Л. А. Как подготовить ребенка к общению с компьютером / Л. А. Леонова, Л. В. Маркова. М.: Изд. Центр «Вентана-Граф». 2004. 16 с.
2. Михеева Е.В. Информатизация дошкольного образования: повышение квалификации педагогов ДОУ // Инновационная деятельность в системе дополнительного

- профессионального образования: материалы межрегион, науч.-практ. конф. (Оренбург, 21-22 ноября 2007г.). Оренбург: Изд-во ОГПУ, 2007. - С.386-393.
3. Назарова Л.Д. Фольклорная арттерапия. СПб.: Речь, 2002. 240 с
 4. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования - Интернет – ресурс - [Режим доступа] URL <https://pravobraz.ru/federalnyj-gosudarstvennyj-obrazovatelnyj-standart-doshkolnogo-obrazovaniya/>
 5. Дудуева И. А. Использование информационно-компьютерных технологий в музыкальной деятельности // Вопросы дошкольной педагогики. - 2017. - №2. - С. 23-25. - URL <https://moluch.ru/th/1/archive/54/2082/> (дата обращения: 24.03.2020).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕССЕ РАЗВИТИЯ РЕЧИ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Малахова Н.В., Красненко Е.Н., Чистова Л.В.

Современные информационные технологии можно рассматривать как один из источников мотивации развития связной речи дошкольников. В отличие от обычных технических средств обучения информационно-коммуникационные технологии позволяют не только насытить ребенка большим количеством готовых, строго отобранных, соответствующим образом организованных знаний, но и развивать интеллектуальные, творческие способности, и что очень актуально в раннем детстве – умение самостоятельно приобретать новые знания.

Как показывает практика, дети проявляют мало интереса к художественной литературе, их диалогическая речь не отличается особой выразительностью, ограничивается простыми односложными предложениями. Имея бедный словарный запас, они затрудняются сформулировать ответ на вопрос, составить рассказ или описание по сюжетной картинке, что снижает уровень мотивации.

Расширение возможностей использования современных информационных технологий в работе над развитием связной речи у детей дошкольного возраста преследует ряд задач: развитие у ребёнка свободного общения со взрослыми и детьми; развитие всех компонентов устной речи детей (лексической стороны, грамматического строя речи, произносительной стороны речи; связной речи (диалогической и монологической форм) в различных формах и видах детской деятельности; практическое овладение воспитанниками нормами речи.

Применение информационных технологий в воспитании и обучении предусматривает интеграцию: ИКТ – педагоги, дети, родители, сообщества. Создание единой системы в воспитательно-образовательном процессе с участием детей, родителей, педагогов и сообществ является необходимым условием для использования информационных технологий в работе ДОУ. Интеграция информационно - коммуникационных технологий в воспитании, образовании позволяет выделить 4 уровня: 1- воспитание и обучение детей средствами информационных технологий; 2 - деятельность воспитателей, 3 - общественный, 4- методический.

I уровень: воспитание и обучение детей средствами информационных технологий при использовании возможностей компьютера, интерактивной доски, мультимедийного проектора, принтера, DVD плеера, телевизора, магнитофона, фотоаппарата, видеокамеры.

Позитивным результатом применения модели воспитания и обучения с использованием информационных технологий в развитии речи можно считать следующие аспекты: в основе непосредственной образовательной деятельности – сотрудничество; в центре технологии обучения – ребёнок; позиция ребёнка в учебном процессе – активная; перспективная цель – формирование мотивации и развитие способности ребёнка к самообразованию; исключается человеческий фактор, т.к. компьютер всегда объективен.

С детьми проводятся занятия с использованием информационно-компьютерных

технологий, как на развитии речи, так и на математике, конструировании, изобразительной деятельности, графике, аппликации. Информационные технологии используются на разных этапах НОД: при объяснении нового материала; закреплении изучаемой темы; в продуктивной деятельности; при контроле знаний. Признавая, что компьютер – новое мощное средство для интеллектуального развития детей, его использование в учебно-воспитательных целях строится с учётом здоровьесберегающих технологий, согласно Санитарно-эпидемиологическим требованиям к устройству, содержанию и режиму работы дошкольных учреждений (СанПиН 2.4.1.3049-13).

При планировании непосредственной образовательной деятельности с использованием информационно-коммуникационных технологий, придерживаемся следующей структуры и принципов: I этап – подготовительный - 10 минут. На данном этапе происходит погружение ребенка в сюжет занятия, период подготовки к компьютерной игре через развивающие игры, беседы, которые помогают справиться с поставленной задачей. Включается гимнастика для глаз, пальчиковая гимнастика для подготовки зрительного, моторного аппарата к работе.

II этап – основной – 15 минут, включающий овладение способом управления программой для достижения результата и самостоятельную игру ребенка за компьютером.

III этап – заключительный – 5 минут - необходим для снятия зрительного (проводится гимнастика для глаз), мышечного и нервного напряжений (физкультурные минутки, расслабление под музыку);

Принципы: от элементарного управления компьютерной программой к более сложному; от постоянного руководства к самостоятельной работе; чередования самостоятельной работы детей, работы в парах и коллективной работы; частой смены видов деятельности, тесной взаимосвязи компьютерной игры и дидактической; подбора игр и заданий, имеющих различную степень сложности (от простого к сложному); внесения сюжетных линий (блок занятий связан сюжетной линией и посвящён достижению единой игровой цели).

II уровень: деятельность воспитателя.

Воспитательно-образовательная работа в детском саду строится на основе тесного взаимодействия всех участников педагогического процесса, включая воспитателей групп, педагога дополнительного образования, психологическую, коррекционную, медико-педагогические службы, а также родителей воспитанников, что обеспечивает единое образовательное пространство и создаёт условия для всестороннего развития дошкольников. Каждый из них решает свои задачи, определенные основной образовательной программой и нормативно-правовыми актами ДОУ, принимает участие в формировании и закреплении правильных речевых навыков у детей, высших психических процессов и укреплении здоровья.

Реализуя образовательные и развивающие задачи с использованием ИКТ предусматриваются следующие формы работы: в НОД - индивидуальные, подгрупповые; в совместной деятельности с детьми и взаимодействии с семьей - коллективные, подгрупповые, индивидуальные. Индивидуальная форма обучения подразумевает взаимодействие с одним ребенком и позволяет построить индивидуальную программу развития ребёнка с учетом его индивидуальных способностей и возможностей. Такая форма работы используется в коррекции нарушений развития речи.

При использовании компьютерных игровых средств в работе с детьми по развитию речи применяются методы: иллюстраций, демонстраций, упражнения. Метод иллюстраций используется при показе предметов, процессов, явлений в их символическом изображении (фотографии, рисунки). Метод демонстраций используется для визуализации изучаемых объектов, явлений, процессов. Практические методы: предлагаются игры и игровые упражнения на электронных носителях, использование интерактивной доски, ЭОР, способствующих развитию речи, внимания, памяти, познавательных способностей, личностных качеств, выработке навыков и их применению. Например, в качестве практического упражнения в графическом редакторе Paint предлагается задание по созданию

и редактированию рисунка.

По характеру познавательной деятельности используются следующие методы обучения: объяснительно-иллюстративный, метод проблемного изложения, частично-поисковый, метод компьютерных дидактических игр. Выбор методов обучения определяется с учетом возможностей дошкольников, их возрастных и психофизиологических особенностей. Наглядный и дидактический материал, направленный на достижение максимального обучающего эффекта, подбирается, исходя из особенностей конкретной группы, темы.

В занятия с использованием информационных технологий включается интеграция образовательных областей, которые сочетают в себе как традиционные, так и компьютерные средства обучения.

ЭЛЕКТРОННЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА У ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Мельник И.А.

Дошкольное детство - уникальный период, который закладывает основы будущего развития человека. В различных видах деятельности - игре, рисовании, конструировании, знакомстве с литературой, искусством окружающим миром, формируются ценностные установки, познавательные интересы и действия детей.

В Федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования говорится, что педагоги должны поощрять любознательность, развивать и выявлять интересы ребенка; формировать действия, направленные на познание окружающего мира, развивать сознательную деятельность; развивать творческие задатки и воображение; формировать знания о самом себе и других и т.д.

Познавательное развитие предполагает познавательную активность дошкольника. Чтобы поддержать познавательную активность, необходимо опираться на познавательный интерес детей, который рассматривается как «избирательная направленность на познание предметов, явлений, событий окружающего мира, активизирующая психические процессы и деятельность человека, его познавательные возможности». Познавательный интерес является наивысшей формой проявления потребности в познании окружающего у детей дошкольного возраста. Главными критериями его являются новизна, необычность, неожиданность, несоответствие прежним представлениям.

Целевые ориентиры на этапе старшего дошкольного возраста, представленные в Федеральном государственном стандарте дошкольного образования, предполагают развитие у детей любознательности и познавательной мотивации; формирование познавательных действий, становление сознания; развитие воображения и творческой активности. Достижение данных результатов невозможно без формирования познавательного интереса у детей, который становится важным стимулом их деятельности. Развитие познавательного интереса является важным стимулом воспитания целеустремленности, настойчивости в достижении цели, стремления к завершению деятельности. Переживаемые при этом положительные эмоции - удивление, радость успех, гордость в случае решения задачи - все это создает у ребенка уверенность в своих силах, побуждает к новому поиску.

Но, в тоже время, согласно исследованиям Л.Ю. Березиной, у детей дошкольного возраста значительно снижен самостоятельный познавательный опыт, любознательность и интерес в дальнейшем познании и развитии познавательной деятельности. По ее мнению, это связано с тем, что педагоги сохраняют дисциплинарные приемы в работе, характерные для учебной модели взаимодействия с ребенком, что педагоги используют устаревшие пособия в виде не ярких картинок, очень редко используют музыкальное сопровождение.

Отсюда возникает противоречие между требованиями, представленными Федеральным

государственным образовательным стандартом дошкольного образования к развитию ребенка дошкольного возраста с одной стороны и недостаточным уровнем развития познавательного интереса у него, с другой стороны. Из противоречия вытекает проблема: какие условия будут способствовать более успешному развитию познавательного интереса у детей старшего дошкольного возраста? На наш взгляд, одним из таких современных средств обучения могут выступать электронные образовательные ресурсы, так как их применение можно считать эффективным средством, которое соответствует качественно новому содержанию обучения и развития у ребенка познавательного интереса.

В настоящее время происходит проникновение в жизнь дошкольника компьютерных технологий. Анализ информационных источников показал, что, по мнению многих исследователей, современное поколение детей совсем другое, не похожее на то поколение детей, которое было лет десять назад. Этим детей сейчас называют «цифровыми» детьми. Дети все больше и больше стали пользоваться компьютерами, интернетом, сотовыми телефонами. Развитие и обучение во многих образовательных областях тоже проходит через цифровые носители. Дети стали читать книги не в печатном виде, а в электронном и им не интересно работать только со старыми средствами обучения.

Обучение в детском саду имеют свою специфику, оно должно быть эмоциональными, яркими, с привлечением большого иллюстративного материала, с использованием звуковых и видеозаписей. Все это может обеспечить компьютерная техника с ее мультимедиа возможностями. При этом компьютер должен только дополнять воспитателя, а не заменять его. Использование компьютера при взаимодействии с дошкольниками позволяет создать информационную обстановку, стимулирующую интерес и пытливость ребёнка. Компьютер позволяет улучшить процесс дошкольного образования, делает его более ярким и наглядным.

В работе с детьми старшего дошкольного возраста, как показал анализ информационных источников, чаще всего из всех электронных образовательных ресурсов (цифровых образовательных ресурсов) используются мультимедиа презентации, обучающие программы, представленные различными информационными средами (звук, видео, графика, анимация), электронные учебные пособия, поддерживающими компьютерную технологию обучения.

Одной из наиболее удачных форм представления учебного материала в детском саду можно назвать создание мультимедиа презентаций. Это удобный и эффективный способ представления информации с помощью цифровых ресурсов. Он сочетает в себе динамику, звук и изображение, т.е. те факторы, которые наиболее долго удерживают внимание ребенка. Одновременное воздействие на два важнейших органа восприятия (слух и зрение) позволяет достичь гораздо большего эффекта.

Мультимедиа - интерактивная система, обеспечивающая одновременное представление различных медиа - звук, анимированная компьютерная графика, видеоряд. Например, в одном объекте может содержаться текстовая, аудиальная, графическая и видеoinформация, а также, возможно, способ интерактивного взаимодействия с ней. Термин мультимедиа используется для обозначения носителей информации, позволяющих хранить значительные объемы данных и обеспечивать достаточно быстрый доступ к ним. Мультимедиа означает, что компьютер может использовать такие носители и предоставлять информацию пользователю через все возможные виды данных, такие как аудио, видео, анимация, изображение и другие в дополнение к традиционным способам предоставления информации, таким как текст.

Так же, в работе с дошкольниками, используются компьютерные обучающие программы. Компьютерная обучающая программа обычно представляет систематизированное изложение определенного материала для изучения определенной учебной программы, включающего текстовый, иллюстративный (в том числе мультимедийный) материал. Компьютерные обучающие программы предназначаются как для работы под руководством педагога, так и для самостоятельной работы детей, что

способствует развитию самостоятельности детей и повышению познавательного интереса у старших дошкольников.

Таким образом, применение в образовании дошкольника электронных образовательных ресурсов с использованием компьютера повышает эффективность запоминания материала, позволяет педагогу использовать дополнительный интересный материал для дошкольника, вносит разнообразие в процесс образования, повышает интерес дошкольника к образовательному процессу.

ТЕХНОЛОГИИ ПРИОБЩЕНИЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА К МУЗЫКАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЕ

Могилёва Г.Г.

Музыкальное развитие оказывает ничем не заменимое воздействие на общее развитие ребёнка-дошкольника: формируется эмоциональная сфера, совершенствуется мышление, воспитывается чуткость к красоте в искусстве и жизни. Только развивая эмоции, интересы, вкусы ребёнка, можно приобщить его к музыкальной культуре, заложить ее основы. Дошкольный возраст, по мнению Е.Ю. Мишиной, чрезвычайно важен для дальнейшего овладения музыкальной культурой. Если в процессе музыкальной деятельности будет сформировано музыкально-эстетическое сознание, это не пройдет бесследно для последующего развития человека, его общего духовного становления [4].

На сегодняшний день появились интересные способы разобраться в музыке, почувствовать и понять её. Технологий великое множество, но и тут необходимо выбрать ту, которая позволит раскрыть музыку с какой-то неведомой стороны, поможет разобраться в стилях, расширить представление о ней, достигнуть воспитательного эффекта. Основные требования, которые предъявляются к современным педагогическим технологиям – это концептуальность, системность, управляемость, эффективность и воспроизводимость.

Современные технологии музыкального воспитания дошкольников представлены следующими технологиями: интегративная технология развития творческого воображения детей старшего дошкольного возраста в процессе восприятия музыки; игровая технология; технология опытно-исследовательской деятельности; технологии музыкотерапии; личностно-ориентированные технологии; технология проектов или проектной деятельности; информационно-коммуникативные технологии.

Интеграция (от лат. Integratio - соединение, восстановление) представляет собой объединение в единое целое ранее разрозненных частей и элементов системы на основе их взаимозависимости и взаимодополняемости. Интегративный подход к педагогическому процессу позволяет в процессе обучения сформировать у дошкольников целостную картину мира и создать предпосылки для их всестороннего развития.

Цель данной технологии: развитие музыкально-художественного восприятия на интегрированных занятиях с детьми старшего-дошкольного возраста. Интегративное изучение основ в наибольшей мере способствует целостному художественному постижению детьми окружающего мира. Этот подход для ребёнка дошкольного возраста не только интересен, вполне осуществим в силу возраста, но и органичен, так как художественные способности в этом возрасте многогранны, их движение от образов изобразительных к литературным, музыкальным, пластическим, театральным подвижно и носит характер перетекания.

Одной из основных форм осуществления интегративного подхода, становятся интегрированные занятия, которые совмещают в себе различные области знаний в одинаковой степени, дополняющие друг друга. Содержание занятия определяется исходя из запланированной темы, а условия интеграции различных направлений

должны быть обоснованы. На занятии есть возможность освоить содержание различных направлений параллельно и решить несколько задач, в том числе и развитие творческих способностей, есть возможность интегрировать различные направления, органично соединять музыку и изобразительное искусство, театральную деятельность и литературу и т. д. Такие занятия проходят в нестандартной форме что, несомненно, будет повышать познавательный интерес детей дошкольного возраста и поднимет мотивацию к обучению.

В ходе занятия происходит процесс повторения старого и усвоение нового учебного материала, дошкольники не только запоминают основные моменты учебной программы, но и проявляют самостоятельность, возможно даже анализируют свою творческую деятельность. Интегрированное занятие предполагает развитие воображения, внимания, памяти, творческого мышления, самостоятельности, что ведет к стимулированию творческой активности и развитию творческих способностей детей.

«Игровая технология», включённая в обучение, придаёт учебной задаче конкретный смысл, мобилизует мыслительные, эмоциональные и волевые силы детей, ориентирует их на решение поставленных задач. В процессе игры повышается уровень развития у детей познавательной активности, творческих способностей. С помощью этой технологии педагог приобщает детей к музыкальной культуре, расширяет музыкальный кругозор, развивает музыкально-сенсорные способности, активизирует слуховое восприятие детей, формирует знание о средствах музыкальной выразительности и свойствах музыкального звука [6].

В ходе опытно-исследовательской деятельности дети могут проводить опыты со звуками - откуда они берутся, как образуются, какие чувства передают. С удовольствием исследуют природу звука и ставят опыты. Можно разработать опыты на усвоение современной музыки и конечно воспитанникам это будет интересно.

Технологии музыкотерапии – это психотерапевтический метод, основанный на целительном воздействии музыки на психологическое состояние человека (концепция В. Петрушина) [5]. Все эти технологии неотъемлемо связаны с музыкальным воспитанием, а значит, могут быть применены для освоения современной музыки дошкольниками.

Личностно-ориентированные технологии ставят в центр всей системы дошкольного образования личность ребенка, обеспечение комфортных условий, бесконфликтных и безопасных условий ее развития, реализацию имеющихся природных потенциалов. Технология реализуется в развивающей среде, отвечающей требованиям содержания новых образовательных программ. Эта технология в музыкальном воспитании не осуществима без музыкального зала, пособий по музыкальному воспитанию, костюмов, музыкальных инструментов и т.д. В рамках этой технологии выделяются: гуманно-личностные технологии, технология сотрудничества.

Технология проектной деятельности – самая трудоемкая и, наверное, самая интересная. Педагоги, активно использующие проектную технологию, единодушно отмечают, что организованная по ней жизнедеятельность в детском саду позволяет лучше узнать воспитанников, проникнуть во внутренний мир ребенка. Применительно к детскому саду, проект - это специально организованный воспитателем, и, самостоятельно выполняемый воспитанниками, комплекс действий, направленных на разрешение проблемной ситуации и, завершающихся созданием творческого продукта. Целью проектной деятельности является развитие и обогащение социально-личностного опыта. Именно проектная деятельность поможет связать процесс обучения и воспитания с реальными событиями из жизни ребёнка, а также заинтересовать его, увлечь в эту деятельность. Она позволяет объединить педагогов, детей, родителей, научить работать в коллективе, сотрудничать, планировать свою работу [2]. Каждый ребёнок сможет проявить себя, почувствовать себя нужным, а значит, появится уверенность в своих силах.

Технология проектирования требует от педагога терпения, любви к ребенку, веры в его возможности. Проектирование требует индивидуальных оригинальных решений, и в тоже время коллективного творчества. За счет работы в режиме группового творчества

интенсивно развиваются способности к рефлексии, выбору адекватных решений, умению выстроить из частей целое. Таким образом, проектирование является одним из средств интеллектуального социального творческого саморазвития всех субъектов образования [6].

Мир, в котором развивается современный ребенок, коренным образом отличается от мира, в котором выросли его родители. Это предъявляет качественно новые требования к дошкольному воспитанию с использованием современных информационных технологий (аудио ресурсы, мультимедийные презентации, электронные учебные пособия, цифровые образовательные ресурсы, обучающие компьютерные программы, интернет справочники, интерактивная доска). Показ информации на экране вызывает у детей огромный интерес. Движение, звук, мультипликация привлекают внимание, стимулируют познавательную активность, предоставляют возможность индивидуализации обучения. Информационно-коммуникативные технологии открывают новые возможности образования не только для ребенка, но и для самого педагога. На занятиях по музыкальному воспитанию с помощью ИКТ можно играть, подбирать оформление к прослушанному музыкальному произведению, просматривать отрывки из опер и балетов, знакомить детей с композиторами. Использование ИКТ, разработка собственных мультимедийных проектов, учебно-методических, игровых пособий и внедрение их в практическую деятельность педагогов позволяет повысить качество организации воспитательно-образовательного процесса, сделать процесс обучения интересным, а развитие ребенка эффективным, открывает новые возможности образования не только для ребенка, но и для самого педагога.

Примечания:

1. Богодяж О. Инновационные технологии в развитии музыкальности дошкольников.- М., 2014.
2. Будницкая Е.А. Психолого - педагогические основы музыкального развития дошкольников в контексте ФГОС». – М., 2015.
3. Веракса Н. Е., Веракса А. Н. Проектная деятельность дошкольников. Пособие для педагогов дошкольных учреждений. – М., 2008.
4. Мишина Е. Ю. Музыкальное воспитание дошкольников. - М., 2014 г.
5. Петрушин В.И. Музыкальная психология. - М., 2006 г.
6. Хабарова Т. В. Педагогические технологии в дошкольном образовании. - СПб., 2011.

ВНЕДРЕНИЕ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ПРЕЗЕНТАЦИЙ В ПРОЦЕСС ОБУЧЕНИЯ ДОШКОЛЬНИКОВ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Ниценко Е.В., Гребер Н.А., Фурсова О.А.

Использование мультимедийных технологий в учебно-воспитательном процессе в дошкольном образовательном учреждении - это одна из новых и актуальных проблем в отечественной дошкольной педагогике. Наиболее эффективная форма организации работы с компьютером в детском саду - проведение медиазанятий с применением мультимедийных презентаций. Она дает возможность оптимизировать педагогический процесс, индивидуализировать обучение детей с разным уровнем познавательного развития и значительно повысить эффективность психолого-педагогической деятельности.

Способность компьютера воспроизводить информацию одновременно в виде текста, графического изображения, звука, речи, видео, запоминать и с огромной скоростью обрабатывать данные позволяет специалистам создавать для детей мультимедийные презентации, электронные детские книги и энциклопедии. В отличие от обычных средств обучения медиатехнологии значительно расширяют возможности родителей в сфере раннего развития, способствуют успешной реализации интеллектуальных и творческих способностей ребенка; позволяют не только насытить его большим количеством готовых, строго

отобранных, соответствующим образом организованных знаний, но и, что очень актуально в раннем детстве - учат самостоятельно приобретать новые знания.

По сравнению с традиционными формами обучения дошкольников мультимедийные презентации обладают рядом достоинств: наглядность, занимательность и эмоциональность обучения; ускорение темпа непосредственной образовательной деятельности (т.е. эффективное использование времени); активизация внимания; наличие демонстраций тех процессов, которые опасны (или невозможны) для здоровья детей (например, извержение вулкана); повышение интереса к предмету; повышение качества излагаемого материала; повышение результативности образования.

Дошкольный образовательный стандарт - это требование времени. Важно, чтобы каждый ребенок с поступлением в школу имел равные стартовые возможности. Подобранные электронные книги и энциклопедии позволяют решать поставленные программой задачи, а значит, систематически и целенаправленно готовить ребенка к школе. Важно, чтобы электронные учебные пособия были предназначены специально для детей дошкольного возраста.

Обучающие игры - презентации в программе Microsoft Power Point имеют определённые достоинства: предъявление информации на экране компьютера в игровой форме вызывает у детей огромный интерес; движения, звук, анимация надолго привлекает внимание ребенка; проблемные задачи, поощрение ребенка при их правильном решении самим компьютером являются стимулом познавательной активности детей; ребенок сам регулирует темп и количество решаемых игровых обучающих задач; в процессе своей деятельности за компьютером дошкольник приобретает уверенность в себе, в том, что он многое может; компьютер очень "терпелив", никогда не ругает ребенка за ошибки, а ждет, пока он сам исправит их; игровые обучающие программы приучают дошкольника к самостоятельности, развивают навык самоконтроля; маленькие дети требуют большой помощи родителей при выполнении заданий и пошагового подтверждения своих действий, а автоматизированный контроль берет эту функцию на себя, освобождает маму.

Однако при организации работы ребенка на компьютере необходимо учитывать многие факторы. Компьютер развивает множество интеллектуальных навыков, но нельзя забывать о норме. Игровые компьютерные задания должны быть незначительными по времени. Следовательно, предпочтение стоит отдавать небольшим по объему играм, либо играм, предполагающим выполнение задания по определенным этапам с последующим сохранением полученных результатов. Нельзя использовать мультимедийные технологии на каждом занятии, т. к. при подготовке и организации таких занятий от педагога, а также от детей, требуется больше интеллектуальных и эмоциональных усилий, чем при обычной подготовке. А кроме того, при частом использовании ИКТ у детей теряется особый интерес к таким занятиям. И какими бы положительным, огромным потенциалом не обладали информационно-коммуникационные технологии, но заменить живого общения педагога с ребенком они не могут и не должны.

Важно соблюдать условия для сбережения здоровья ребенка.

- Детям до 5 лет не рекомендуется пользоваться компьютером. Детям пяти - семилетнего возраста можно "общаться" с компьютером не более 10-15 минут в день 3-4 раза в неделю.

- Желательно, чтобы монитор был жидкокристаллическим или плазменным.

- Нужно включать в занятия игры, направленных на профилактику нарушений зрения и отработку зрительно-пространственных отношений.

- Регулярно проводить гимнастику для глаз: во время работы необходимо периодически переводить взгляд ребенка с монитора каждые 1, 5-2 мин. на несколько секунд, так же важна и смена деятельности во время занятия.

- Для проведения фронтальных занятий мы используем мультимедийный проектор, расстояние от экрана до стульев на которых сидят дети 2 - 2, 5 метра.

Таким образом, использование мультимедийных презентаций в дошкольном образовательном процессе ведет к повышению усвоения знаний дошкольниками на более высокий уровень. Несет в себе образный тип информации, обладает стимулом познавательной активности, облегчает работу воспитателя. Использование компьютера - еще одна сфера, где можно успешно сочетать получение полезных знаний с развитием интеллектуальных и творческих способностей. Применение обучающих мультимедийных презентаций позволяет повысить эффективность процесса обучения и развития ребенка, открывает новые возможности образования, постоянно поддерживает родителей в состоянии творческого поиска.

Постепенно дети все больше начинают интересоваться результатами своей работы, качеством ее выполнения, а не только испытывают удовольствие от самого процесса рисования. У детей шести-семи лет, находящихся на пороге школы, возникают новые мотивы их интереса к занятиям - осознанное желание научиться хорошо, рисовать. Возрастает интерес к процессу выполнения работы по указаниям воспитателя, чтобы получить хороший результат. Возникает стремление исправлять и улучшать свою работу.

Начиная с младшей группы необходимо воспитывать у детей интерес к работам товарищей, доброжелательное отношение к ним, умение справедливо их оценивать. Воспитателю необходимо самому быть возможно более тактичным и справедливым при оценке работы, высказывать свои замечания в мягкой, доброжелательной форме. Только при этом условии он воспитывает дружелюбные товарищеские отношения между детьми.

Активность детей в процессе выполнения работы проявляется в хорошем темпе, непрерывности ее. В этом отношении в младших группах допустимы значительные индивидуальные отклонения: одни дети более быстры и активны, другие - медлительны, вялы. В средней группе, возможно, повысить требования к выполнению работы без отвлечений, стараться преодолевать замедленность темпа, свойственную некоторым детям. Добиваться этого следует терпеливо, настойчиво, но, не предъявляя детям категорических требований в резкой форме. В старшей группе борьба с медлительностью и частыми отвлечениями от работы приобретает особое значение в связи с подготовкой к школе. Необходимо заботиться не только о хорошем темпе работы, но и о тщательности ее выполнения, без спешки, которая мешает выполнять работу аккуратно, выразить полностью свой замысел, сделать ее законченной.

Аккуратность и тщательность выполнения работы зависит не только от дисциплинированности, но и от усвоения навыков пользования карандашом, кистью. Навыки по технике рисования связаны с развитием рук ребенка координированностью, точностью, плавностью, свободой движений. Развитие движений в разных видах изобразительной деятельности объединяется целевой установкой, направляющей это развитие на изображение и передачу формы предметов или на построение узора, на украшение. Овладевают этими навыками все дети очень различно, однако при правильной методике обучения все они овладевают ими в объеме, предусмотренном программой детского сада.

Немалое значение для развития движений имеют те трудовые навыки, которые дети получают в процессе подготовки к занятиям по изобразительной деятельности и уборки после них. С каждым годом пребывания в детском саду возрастают требования к ребятам как в отношении подготовки и уборки, как и в отношении обязанностей дежурных по группе. У детей неизменно растет ответственность за каждое порученное им дело. Затратив усилие и получив одобрение, ребенок испытывает радость, поднимается его настроение. Наряду с воспитанием у детей умения быть внимательными к указаниям воспитателя очень большое значение имеет развитие их самостоятельности, инициативы, выдержки. Излишняя опека вредна - дети должны понимать, что надо рассчитывать на свои собственные силы, самостоятельно придумывать, как и что сделать, что вслед за чем выполнять. Воспитатель должен быть готов помочь, но не опекать детей тогда, когда они в этом не нуждаются. Вместе с тем следует помнить, что даже старшие дошкольники не могут быть во всем активными и последовательно деятельными без поддержки воспитателя.

Дети получают удовольствие от рисования, в большей степени благодаря тому, что в эти занятия включен процесс придумывания содержания, развертывания действий, близких игре. Необходимо поддерживать это стремление, не ограничивая детей только задачей изображения отдельных предметов. Выдумывание сюжета своего рисунка не только доставляет детям удовольствие, что тоже очень важно, но и развивает воображение, выдумку, уточняет представления. Воспитателю необходимо учитывать это, намечая содержание занятия, и не лишать детей радости создания персонажей, изображения места их действия и самого действия доступными им средствами, включая сюда и словесный рассказ.

В процессе изобразительной деятельности создаются благоприятные условия для развития тех ощущений и эмоций, которые постепенно переходят в эстетические чувства, содействуют формированию эстетического отношения к действительности. Уже в младшем дошкольном возрасте передача таких качеств предметов, как форма, окраска, строение, величина, положение в пространстве, содействуют развитию чувства цвета, ритма, формы компонентов эстетического чувства, эстетического восприятия и представлений. Обогащая опыт детей наблюдениями окружающего, следует неуклонно заботиться об эстетических впечатлениях, показывать детям красоту в окружающей их жизни; организуя занятия, обращать внимание на то, чтобы дети получали возможность выразить полученные ими эстетические впечатления, внимательно относиться к подбору соответствующего материала.

ЦИФРОВИЗАЦИЯ В ДОШКОЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ

Новицкая И.В.

Научный руководитель:
Елена Винидиктовна Демко
кандидат педагогических наук
доцент

Современный мир непрерывно меняется. В разнообразные сферы жизнедеятельности человека внедряются инновации (информационно-коммуникационные технологии (ИКТ), цифровые технологии и др.). Это, с одной стороны, стимулирует людей на развитие и совершенствование своих знаний, умений, компетенций, овладение новыми видами деятельности, возникающими посредством включения различных технологий в той или иной области. С другой стороны, рутинная работа в большей степени осуществляется с помощью различных технических средств, что значительно сокращает время, затрачиваемое на выполнение определенного задания, решение какой-либо задачи. От человека, в свою очередь, требуется творчество, готовность сотрудничать с коллегами в поиске новых решений, и, конечно, умение критически оценивать предлагаемую информацию. Таким образом, идет процесс цифровизации общества [2].

Впервые понятие «цифровизация» было введено в употребление в 1995 году американским информатиком Николасом Негропonte. В настоящее время данный термин рассматривается в широком и узком смыслах. Под цифровизацией в узком смысле подразумевается преобразование информации в цифровую форму, которое ведет к снижению издержек и появлению новых возможностей. В широком смысле цифровизацию понимают как направление эффективного мирового развития, но только в том случае, когда это преобразование соответствует определенным требованиям, а именно: цифровизация охватывает бизнес, процесс производства, научный сектор, социальную сферу и обычную жизнь граждан, а также сопровождается эффективным использованием ее результатов [3].

Как ранее было указано, процесс цифровизации проникает во все сферы жизни человека, и такая значимая сфера как образование не является исключением. Так, в 2016 году стартовал федеральный проект «Современная цифровая образовательная среда в Российской Федерации», утвержденный Правительством Российской Федерации в рамках реализации

государственной программы «Развитие образования» на 2013-2020 годы. В соответствии с этим проектом необходимо модернизировать систему образования и профессиональной подготовки, привести образовательные программы в соответствие с нуждами цифровой экономики, широко внедрить цифровые инструменты учебной деятельности и целостно включить их в информационную среду, обеспечить возможность обучения граждан по индивидуальному учебному плану в течение всей жизни — в любое время и в любом месте.

Следовательно, система образования должна обеспечивать обществу уверенный переход в цифровую эпоху, ориентированную на рост производительности, новые виды труда, потребности человека, что возможно благодаря включению в образовательный процесс цифровые ресурсы, которые дадут возможность преодолеть барьеры традиционного обучения [2].

Дошкольное образование – это первая ступень образования. Под ним понимается образование, получаемое воспитанниками в сети дошкольных образовательных организаций или под руководством родителей, являющихся первыми педагогами и обязанных заложить основы физического, нравственного и интеллектуального развития личности ребенка в процессе его воспитания и обучения. Именно в процессе дошкольного образования закладываются первоначальные навыки и умения.

Сегодня невозможно представить детский сад без современных технических средств и компьютерных технологий. Педагоги организуют деятельность детей с использованием мультимедиа, компьютеров и других цифровых образовательных ресурсов. Администрация образовательной организации ведет документацию и оформляет отчеты в электронной форме. Родители предпочитают общаться с педагогами и получать информацию о своем ребенке средствами современных средств: официальный сайт детского сада, WhatsApp и тому подобное. Использование на занятиях цифровых технологий позволяет воспитанникам лучше усвоить материал, помогает педагогу заинтересовать дошкольников той или иной темой. Это делает образовательный процесс более эффективным, повышает качество образования.

Использование педагогами цифровых образовательных ресурсов в работе с детьми служит повышению познавательной мотивации воспитанников. Это может осуществляться посредством различных компьютерных игр, так как игра является ведущим видом деятельности в дошкольном возрасте, именно в ней в большей степени усваиваются знания, умения и навыки. Компьютерные игры подразделяются на развлекательные, обучающие, развивающие, диагностические, сетевые игры. Среди развивающих игр можно выделить игры, направленные на развитие математических представлений («Баба Яга учится считать», «Остров Арифметики»), игры, направленные на музыкальное развитие («Щелкунчик. Играем с музыкой Чайковского»), игры, направленные на развитие основных психических процессов («Звериный альбом», «Спасем планету от мусора», «Маленький искатель»), игры, направленные на художественно-творческое развитие детей («Учимся рисовать», «Волшебные превращения»), обучающие игры («Форма. Секреты живописи для маленьких художников», «Мир информатики»). Выбор компьютерных игровых средств играет важную роль в использовании информационно-коммуникационных технологий в образовательном процессе. Сегодня выбор компьютерных игр, обучающих программ для дошкольников достаточно широк. Но стоит учитывать то, что большинство из них не рассчитаны на реализацию программных задач, поэтому могут использоваться лишь частично, преимущественно с целью развития внимания, памяти, мышления [4].

Также кроме компьютерных игр в дошкольной образовательной организации используются и другие информационно-коммуникационные технологии. Например, конструктор дидактических единиц ThingLink.

ThingLin – это сервис для создания интерактивного изображения, который превращает обычные картинки в интерактивные объекты. Интерактивность изображения достигается путем размещения на нем меток с текстовыми подсказками, ссылками на видео, музыку или изображения. Благодаря ему можно создавать

интерактивные плакаты и видео посредством добавления меток на выбранную часть иллюстрации или кадр видео. В саму метку можно поместить текст, а с помощью ссылок добавить виджеты с веб-страницей, видео с YouTube, аудио и т.д. Отличительной чертой данного сервиса является то, что на одном рисунке можно расположить достаточно большое количество текстовой информации, встроить фильмы, рисунки [5].

Интерактивный плакат – это одно из средств обучения, которое можно широко применять в образовательном процессе, так как оно дает возможность педагогу использовать новые методы и приемы в своей профессиональной деятельности, а также делать некую информацию, материал для усвоения более доступным для понимания детьми.

В процессе обучения интерактивный плакат позволяет достичь двух очень важных результатов: за счет использования интерактивных элементов вовлечь обучаемого в процесс получения знаний, за счет использования различных мультимедиа добиться максимальной наглядности информации. Подобные интерактивные изображения могут служить дидактическим материалом на занятиях по развитию речи, познавательному развитию, на музыкальных занятиях и др., что делает образовательный процесс более интересным для детей дошкольного возраста [5].

Наряду с огромными возможностями цифровых технологий можно выделить также ряд проблем, связанных с их внедрением в систему образования. Следует отметить, что на данный момент пока еще нет педагогической или психолого-педагогической теории цифрового обучения, на которую могли бы опираться педагоги при его проектировании и использовании. Также при чрезмерном использовании цифровых технологий существует риск деградации речи, которая в цифровом обучении сокращается до нажатия пользователем на буквы клавиатуры компьютера [1]. Поэтому цифровые технологии могут быть использованы лишь в качестве инструментов для педагога, они не должны вымещать живое общение между педагогом и воспитанником.

Таким, образом, процесс цифровизации дошкольного образования несет огромный спектр возможностей для образовательного процесса. Внедрение и использование цифровых технологий в дошкольной образовательной организации должно быть грамотно организовано педагогами, с учетом всех плюсов и минусов этого процесса, а также с учетом возрастных особенностей детей дошкольного возраста.

Примечания:

1. Вербицкий А.А. Цифровое обучение: проблемы, риски и перспективы / А.А. Вербицкий // Электронный научно-публицистический журнал "Homo Cyberus". - 2019. - №1

2. Никулина Т.В., Стариченко Е.Б. Информатизация и цифровизация образования: понятия, технологии, управление // Педагогическое образование в России. – 2018 г. – с. 107-113;

3. Халин В.Г., Чернова Г.В. Цифровизация и ее влияние на российскую экономику и общество: преимущества, вызовы, угрозы и риски // Управленческое консультирование. – 2018 г. – №10. – с. 46-63;

4. Осадчук О.А. Использование ЦОР в педагогическом процессе ДОО [Электронный ресурс]. URL: <https://www.maam.ru/detskijsad/ispolzovanie-cor-v-pedagogicheskom-procese-do.html>;

5. Создание интерактивных онлайн-плакатов на платформе TingLing [Электронный ресурс]. URL: <https://infourok.ru/sozдание-interaktivnih-onlaynplakatov-na-platforme-tingling-1331129.html>;

ПРИМЕНЕНИЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В КОРРЕКЦИОННО-РАЗВИВАЮЩЕЙ РАБОТЕ С ДЕТЬМИ

Оганезова М.С.

Сегодня использование информационных технологий в образовательном процессе стало обычным делом. Развитие детей в соответствии с требованием времени, для их социализации в современном обществе невозможно представить в отрыве от информационных технологий.

Применение информационных технологий в преподавании коррекционных занятий способствует совершенствованию практических умений и навыков, позволяет эффективнее организовать самостоятельную работу и индивидуализировать процесс обучения, повышает интерес к занятиям, активизирует познавательную деятельность учащихся и развивает творческий потенциал. Для учащихся коррекционных школ VIII вида это особенно важно, так как многие из них воспитываются в неблагополучных семьях, где нет компьютера, и дети не имеют общих пользовательских навыков. Они не играют в компьютерные игры, не общаются в социальных сетях, не пишут письма.

Эмоционально-волевая сфера учащихся с нарушением сложных форм познавательной деятельности нарушена и проявляется в примитивности чувств и интересов, недостаточной выразительности и адекватности эмоциональных реакций, слабости побуждений их к деятельности, особенно к познанию окружающего. Во многом дефектна и моторно-двигательная сфера учащихся с нарушениями интеллекта, у всех без исключения наблюдается более или менее выраженные отклонения в речевом развитии, но их характеризует то, что у данной категории детей сохранены слуховое внимание и зрительное восприятие.

Развитие детей с нарушением интеллекта без коррекции их мышления и нарушения психофизических функций не может быть достаточно успешным. Благодаря использованию мультимедийных технологий зрительное восприятие и слуховое внимание обостряются, поэтому знания лучше усваиваются и запоминаются на более долгий срок. Использование ИКТ дают положительный результат при введении их в различные части занятий.

Компьютерные средства представляют для учителя не часть содержания коррекционного обучения, а дополнительный набор коррекции отклонений в развитии ребенка. Коррекционно-развивающая работа с детьми, имеющими нарушение интеллекта, предполагает использование специализированных или адаптированных компьютерных программ таких как «Баба Яга учится читать», «Картина мира», «Мир за твоим окном», «Звучащий мир», «Игры для Тигры», «Состав числа» (главным образом обучающихся, диагностических и развивающих). Эффект их применения зависит от профессиональной компетенции педагога, умения включать информационные компьютерные технологии в систему обучения каждого ребенка, создавая большую мотивацию и психологический комфорт.

Информатизация образования открывает педагогам новые возможности для широкого внедрения в педагогическую практику новых методических разработок, направленных на интенсификацию и реализацию инновационных идей воспитательного, образовательного и коррекционного процессов. Современному педагогу нелегко сохранять свой высокий профессиональный уровень, без овладения современными информационными технологиями. Одним из основных критериев оценки профессионализма педагога при аттестации является владение современными образовательными технологиями, включающимися в себя не только использование компьютера, но и различных средств техники и связи.

Цель использования информационных технологий в работе с детьми нарушениями интеллекта: повысить наглядность материала; разнообразить содержание и формы подачи материала; формировать у учащихся умение пользоваться компьютером. На занятиях широко используются цифровые образовательные ресурсы, которые развивают восприятие

качеств величины, формы, цвета, пространства, времени и слуховое восприятие, а также внимания, памяти, аналитико-синтетическую сферу. Использование ИКТ облегчает труд, позволяет идти в ногу со временем, дает возможность существенно обогатить, качественно обновить коррекционно-развивающий процесс на занятии и повысить его эффективность.

Применение информационных технологий в образовательном процессе коррекционной школы мотивировано тем, что они: позволяют эффективно организовать групповую и самостоятельную работу на уроке; способствуют совершенствованию практических умений и навыков учащихся; позволяют индивидуализировать процесс обучения; повышают интерес к урокам; активизируют познавательную деятельность учащихся; развивают творческий потенциал учащихся.

Использование информационных технологий на занятиях в коррекционной школе можно отнести к наглядным средствам обучения. Такая программа, как PowerPoint, чаще всего используется при создании презентаций. Эта программа дает учителю неограниченные возможности для творчества в использовании информации в любой форме представления. При этом понадобится совсем немного времени для трансформации презентации, при необходимости и в ходе занятия. Безусловным плюсом презентации, создаваемой в PowerPoint, является возможность варьировать объем материала. В случае необходимости преподаватель может заменить текст, рисунок, диаграмму, или просто скрыть лишние слайды.

В групповых занятиях с учителем-дефектологом занимаются ученики, которые с трудом усваивают программный материал, нуждаясь в разнообразных видах помощи (словесно-логической, наглядной и предметно-практической). Успешность усвоения знаний, в первую очередь, зависит от понимания детьми того, что им сообщается. Для этих учащихся характерно недостаточное осознание вновь сообщаемого материала (правила, теоретические сведения, факты). Им трудно определить главное в изучаемом, установить логическую связь частей, отделить второстепенное. Им трудно понять материал во время фронтальных занятий, они нуждаются в дополнительном объяснении. Их отличает низкая самостоятельность. Темп усвоения материала у этих учащихся значительно ниже. Несмотря на трудности усвоения материала, ученики в основном не теряют приобретенных знаний и умений могут их применить при выполнении аналогичного задания, однако каждое несколько измененное задание воспринимаются ими как новое. Это свидетельствует о низкой способности учащихся данной группы обобщать из суммы полученных знаний и умений выбрать нужное и применить адекватно поставленной задаче.

Значительная помощь им нужна в начале выполнения задания, после чего они могут работать более самостоятельно, пока не встретятся с новой трудностью. Деятельность учеников этой группы нужно постоянно организовывать, пока они не поймут основного в изучаемом материале. После этого школьники увереннее выполняют задания.

Таким образом, использование информационных компьютерных технологий в специальной (коррекционной) школе является необходимым условием эффективности коррекционно-развивающего обучения, способствует активации непроизвольного внимания, повышению мотивации к учению, расширению возможностей работы с наглядным материалом.

Примечания:

1. Грабов А.Н. Основы олигофренопедагогики. – М.: Классикс Стиль, 2005
2. Жукова Н.Н. «Использование информационно-коммуникационных технологий на уроках в начальной школе» - [Интернет-ресурс] ito.edu.ru 2009
3. Матрос Д.Ш. Внедрение информатизации процесса обучения в школе.// «Завуч» №3, 2010.
4. Кукушкина О.И. Применение информационных технологий в специальном образовании// Специальное образование: состояние, перспективы развития. Тематическое приложение к журналу «Вестник образования». – 2003. - № 3. – с. 67-76.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРАКТИКЕ РАБОТЫ ДОШКОЛЬНЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОРГАНИЗАЦИЙ

Омегова Т.К., Резникова И.В., Малахова С.В.

Использование мультимедийных технологий в учебно-воспитательном процессе в дошкольном образовательном учреждении - это одна из самых новых и актуальных проблем в отечественной дошкольной педагогике. Специфика введения персонального компьютера в процесс воспитания дошкольников в нашей стране состоит в том, что компьютеры сначала используются в семье, далее в детском саду - в условиях коллективного воспитания. Использование компьютера как средства воспитания и развития творческих способностей ребенка, формирования его личности, обогащения интеллектуальной сферы дошкольника позволяют расширить возможности педагога, создает базу для приобщения детей к компьютерным обучающим программам.

Актуальность проблемы возрастает в связи с тем, что современные технологии передачи информации открывают перед нами совершенно новые возможности в области образования. Вхождение детей в мир знаний начинается в дошкольном возрасте. Они сравнивают предметы по величине, устанавливают количественные отношения, знакомятся с геометрическими фигурами, учатся рисовать, получают первые знания об окружающем мире.

Существующие компьютерные программы дают огромные возможности для развития мышления детей. Однако изучение опыта работы дошкольных учреждений констатирует, что используемые методы и средства в обучении дошкольников в дошкольном образовательном учреждении реализуют далеко не все возможности заложенные в них. Внедрение эффективных методов и разнообразных форм обучения детей в дошкольном образовательном учреждении может разрешить это противоречие. Одним из перспективных средств обучения старших дошкольников является использование информационно-коммуникативных технологий. Воспитатель должен не только уметь пользоваться компьютером и современным мультимедийным оборудованием, но и создавать свои образовательные ресурсы, широко использовать их в своей педагогической деятельности. Педагоги должны идти в ногу со временем, стать для ребенка проводником в мир новых технологий. Воспитатели дошкольного образовательного учреждения обязаны обеспечить полноценный переход детей на следующий уровень системы непрерывного образования, дать возможность стать участниками единого образовательного пространства РФ. Для этого необходимо внедрение и использование информационных технологий в дошкольном образовательном учреждении.

Одними из первых пользовательских мультимедийных программ были компьютерные игры. Они являются наиболее распространенным программным продуктом, в полной мере использующим преимущества технологии мультимедиа: графика высокого разрешения, анимация, звуковое, музыкальное и голосовое сопровождение присутствуют во всех современных играх. В игре ребенок оперирует своими знаниями, опытом, впечатлениями, отображенными в общественной форме игровых способов действия, игровых знаков, приобретающих значение в смысловом поле игры. Исследования Новоселовой С.Л. свидетельствуют, что ребенок обнаруживает способность наделять нейтральный до определенного времени объект игровым значением в смысловом поле игры. Именно эта способность является психологической базой для введения в игру дошкольника компьютера как игрового средства.

Способность детей замещать в 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. Из этого следует вывод, что компьютерные игры должны быть неразрывно связаны с обычными

играми. Одна из важнейших линий умственного развития ребенка-дошкольника состоит в последовательном переходе от более элементарных форм мышления к более сложным.

Научные исследования по использованию развивающих и обучающих компьютерных игр, 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.

Играя в компьютерные игры, ребенок учится планировать, выстраивать логику элемента конкретных событий, представлений, у него развивается способность к прогнозированию результата действий. Он начинает думать прежде, чем делать. Объективно все это означает начало овладения основами теоретического мышления, что является важным моментом условием при подготовке детей к обучению школе.

Одной из важнейших характеристик компьютерных игр является обучающая функция. Компьютерные игры выстроены так, что ребенок может получить себе не единичное понятие или конкретную учебную ситуацию, но получит обобщенное представление обо всех похожих предметах или ситуациях. Таким образом, у ребенка формируются столь важные операции мышления, как обобщения классификация компьютерные игры повышают самооценку дошкольников. Достижения детей не остаются незамеченными им самим и окружающими. Дети чувствуют большую уверенность в себе, осваиваются наглядно-действенные операции мышления.

Использование компьютерных игр развивает "когнитивную гибкость" - способность ребенка находить наибольшее количество принципиально различных решений задачи. Развиваются также способности к антиципации. Формирование элементарных математических представлений происходит на основе построения и использования детьми наглядных моделей. В ходе занятия дети учатся построению предметных моделей на взаимно однозначном соответствии заместителей. Такая модель позволяет наглядно представить количественные отношения: замещение предметов происходит путем наложения или приложения заместителей, что способствует пониманию смысла замещения.

При успешном решении задачи, правильном выборе на экране дорисовываются картинки, предметы перемещаются, изменяется игровая ситуация, ребенку предлагаются новые более трудные задания. Благодаря этим программам занятия приобретают непринужденный характер, вызывают желание добиться успеха.

Компьютерные игры способствуют совершенствованию наглядно-действенного мышления, переводу его в наглядно-образный план, формируют элементарные формы логического мышления, учат анализировать, сравнивать, обобщать предметы, требуют умения сосредоточиться на учебной задаче, запоминать условия, выполнять их правильно. Компьютерные игры не навязывают детям темп игры, в них учитываются ответы детей при формировании новых заданий, тем самым, обеспечивая индивидуальный подход к обучению.

Компьютерные программы и дидактические задания, разработанные педагогами для детей старшего дошкольного возраста, строятся по принципу самоконтроля. Сам сюжет программы подсказывает детям, верное или неверное решение они приняли. В дошкольном возрасте широко применяются приемы внешнего поощрения: при правильном решении игровых задач ребенок слышит веселую музыку, либо видят печальное лицо, если задача неправильно решена. Дети ждут оценку, эмоционально реагируют на ее характер. У них отмечается яркое эмоциональное положительное отношение к занятиям, к компьютеру. Использование интерактивного оборудования при обучении старших дошкольников математике, изобразительной деятельности помогает закрепить, уточнить конкретное

математическое содержание, способствует совершенствованию наглядно-действенного мышления, переводу его в наглядно-образный план, формирует элементарные формы логического мышления, развивает чувство цвета, композиции.

Примечания:

1. Леонова Л. А. Дошкольник и компьютер. - Воронеж, «МОДЭК», 2004.
2. Фомина Г.В. Детский сад как элемент единой информационной системы. - М., 2015.
3. Ходос М. М. Использование компьютерных технологий в условиях массового художественного образования в начальной школе. – М., ЮГУ, 2006.
4. Чельшова И. В. Медиаобразование в начальной школе. М., 2005.
5. Щепихин И. Информационные технологии в системе музыкального образования. Звуковые виртуальные студии - М., 2008.

ФОРМИРОВАНИЕ НРАВСТВЕННЫХ КАЧЕСТВ У МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ ПОСРЕДСТВОМ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Плитченко Т.Ю.

Особо острой и актуальной становится проблема развития нравственности всего человечества в сегодняшних условиях социальных и экономических войн и конфликтов. Проблема нравственности младшего школьника вызывает необходимость грамотного использования средств информационных технологий и создание педагогических условий, способствующих формированию нравственных качеств у ребенка в младшем школьном возрасте. Анализ практического опыта ученых и педагогов в области изучения нравственности детей позволяет выявить особенности формирования нравственных качеств у подрастающего поколения посредством информационных технологий.

В Федеральных государственных образовательных стандартах акцентируется внимание на развитии духовно-нравственных личностных результатов учащихся, т.е. их личностные качества должны развиваться не только в урочной, но также и во внеурочной деятельности.

В исследованиях ряда учёных (П.И. Подласый, В.Н. Мясичев, В.Т. Чепиков, С.Л. Рубинштейн, З.И. Васильева, С.А. Козлова, В.И. Слободчиков и Е.И. Исаев, И.В. Манерко, Л.А. Григорович, И.Ф. Харламов и другие), которые занимались и занимаются проблемой нравственности, отмечается, что процесс принятия нравственных качеств и ценностей на осознанном уровне начинается именно с младшего школьного возраста и продолжается всю жизнь [2;4]. Поэтому данный возраст наиболее сензитивен для формирования моральных установок и принятия нравственных норм.

В настоящее время мы наблюдаем тенденцию роста агрессивного поведения, распространения жестокости и насилия, как с экранов телевизора, так и в интернете. Также обращает на себя внимание доступность масс-медиа для всех возрастных категорий. Всё это вызывает озабоченность родителей и педагогов.

С нашей точки зрения, в настоящее время возросла фоновая и развлекательно-компенсаторная функции средств информационных технологий из-за поверхностного восприятия социально значимой информации, поэтому перед педагогами ставится проблема формирования критического отношения к массовым информационным процессам в нашем обществе. Мы придерживаемся мнения И.А. Каирова и О.С. Богдановой, которые утверждают, что дети и подростки - личности еще не сложившиеся, без устойчивой жизненной позиции. Не зная подлинных ценностей. они легко принимают ценности мнимые, лживые, что ведет к потере духовной культуры [2, с. 215].

Исходя из вышесказанного, актуальность исследования можно выразить в противоречиях между существующей на сегодняшний момент потребностью общества в

формировании нравственных качеств у школьников младших классов и биполярным влиянием средств информационных технологий на данный процесс; отсутствием программы, методического обеспечения по формированию у обучающихся критического отношения к различным массовым информационным процессам.

Нравственность - это термин, который употребляется в живом нашем языке и в специальной литературе в большинстве как синоним морали, иногда - этики. Мы полагаем, что основное различие между моралью и нравственностью заключается в том, что мораль – это учение о нравственности, а нравственность - это цель и конечный результат этого учения, нравственность представляется в виде завершающего этапа развития объективного духа. По мнению В.И. Слободчикова, нравственность – это личная форма этического сознания, область свободных и ответственных поступков личности, ее внутренних мотивов и побуждений творить добро [4, с. 33].

Нравственное развитие – это процесс качественных и количественных изменений приобретенных и врожденных свойств, предполагающий формирование основных нравственных качеств личности. Можно выделить наиболее важные нравственные качества для развития младших школьников: дисциплинированность, ответственность, вежливость [3, с. 387-390].

Мы считаем, что существует много факторов, влияющих на формирование нравственных качеств у младших школьников: семья, школа, сверстники, особенности воспитания, примеры для подражания, уровень материального благосостояния и др. Особый интерес вызывают средства информационных технологий. «Информационные технологии (ИТ) - процессы, методы поиска, сбора, хранения, обработки, предоставления, распространения информации и способы осуществления таких процессов и методов» [6]. Средства информационных технологий можно отождествить со средствами массовой информации: телевидение, радио, интернет-ресурсы, печать, цифровые издания, кинематограф и др. С их помощью происходит распространение информации (знаний, правовых и моральных норм и правил, духовных ценностей и т.п.) на большие аудитории.

Наблюдая за нравственным развитием детей младшего школьного возраста, мы видим, что бесконтрольное использование телевидения, интернет-источников, печатных изданий и др. не способствует, а скорее вредит формированию нравственных качеств подрастающего поколения.

Мы считаем, что средства информационных технологий могут навязывать младшим школьникам свои «идеалы», как положительные, так и отрицательные, тем самым управлять их вкусами. В современном информационном пространстве ребенок еще недостаточно хорошо ориентируется, поэтому старается быть похожим на «популярных» на сегодняшний день героев (мультипликационных героев, поп-звезд, интернет-блогеров). Эти персонажи становятся его жизненным идеалом. Важно, чтобы в этот момент рядом оказался человек, готовый подсказать младшему школьнику правильный выбор, поэтому информация, полученная детьми, должна грамотно комментироваться и учителями, и родителями.

Времяпрепровождение за источниками информационных технологий и количество получаемой информации должно ограничиваться, а качество проверяться. С этой целью возникает необходимость грамотного использования средств информационных технологий и анализ влияния педагогических условий на формирование нравственных качеств у младших школьников.

По определению ученых и педагогов, педагогические условия – это совокупность мер, направленных на повышение эффективности педагогической деятельности. Исходя из анализа психолого-педагогической литературы и обобщения опыта формирования нравственных качеств у младших школьников, можно выделить следующие педагогические условия, способствующие влиянию средств информационных технологий на эффективность данного процесса: разработка и реализация программы формирования нравственных качеств у младших школьников посредством информационных технологий; использование в процессе практической работы с детьми сюжетов и персонажей мультфильмов с целью

социального развития детей и для создания положительных эмоций; взаимодействие школы и семьи с целью выработки у детей критического отношения к средствам информационных технологий.

Примечания:

1. Мальцева, Н.В. Нравственные поступки школьников: условия и средства их выбора и мотивации: научное издание / Н.В. Мальцева, Е.В. Слизкова. – Санкт-Петербург, 2009.

2. Нравственное развитие младшего школьника в процессе воспитания / Под ред. И.А. Каирова, О.С. Богдановой. – М.: Педагогика, 2004. – 274 с.

3. Слизкова, Е.В. Формирование нравственных качеств личности младших школьников средствами духовно-нравственного воспитания / Е.В. Слизкова, А.В. Белова. – Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. - 2015. - № 6-2. - С. 110-113.

4. Слободчиков, В. И. Духовные проблемы человека в современном мире / В.И. Слободчиков // Педагогика. - 2008. - № 9. - С. 33.

5. Фадич, Е.В. Педагогические условия актуализации нравственных поступков школьников (3 – 5 классы): Диссертация на соискание ученой степени кандидата педагогических наук / Е.В. Фадич. – Омск, 2001.

6. Федеральный закон от 27 июля 2006 года № 149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации».

ЦИФРОВЫЕ НАВЫКИ И КОМПЕТЕНЦИИ ПЕДАГОГОВ ДОО

Резникова Е.Н.

Актуальность представленной темы обусловлена тем, что современные реалии диктуют необходимость внедрения цифровизации в воспитательный процесс, что влечет за собой необходимость формирования навыков и компетенций воспитателя, являющейся его профессиональной характеристикой, составляющей педагогического мастерства.

Цифровые технологии все активнее входят в нашу жизнь. Как и человек любой другой профессии, педагог должен обладать цифровой грамотностью, то есть базовыми знаниями, навыками и установками, необходимыми для жизни в цифровом обществе.

Педагоги во всех странах мира все лучше осознают преимущества, которые дает умелое использование современных цифровых технологий в сфере общего образования. Цифровые технологии помогают решать проблемы повсюду, где существенное значение имеют знания и коммуникация. Сюда входят: совершенствование процессов обучения, повышение образовательных результатов школьников и их учебной мотивации, улучшение взаимодействия родителей и школы, общение в школьной сети и выполнение совместных проектов, совершенствование организации и управления образовательным процессом [3].

Обладая цифровыми навыками и компетенциями, воспитатель не только стремится к их использованию в своей работе, но и моделирует и конструирует свою информационно-образовательную деятельность. На сегодняшний день у любого воспитателя имеется в распоряжении целая палитра возможностей для применения в процессе обучения разнообразных средств цифровизации [1].

Это информация из Интернета, многочисленные электронные учебные пособия, словари и справочники, презентации, программы, автоматизирующие контроль знаний, форумы для общения и многое другое. Благодаря этому актуализируется содержание обучения, возможен интенсивный обмен информацией извне, процесс обучения принимает динамический характер. При этом воспитатель не только образовывает, воспитывает и развивает воспитанника, но с внедрением новых цифровых технологий он получает мощный стимул для самообразования, профессионального роста и творческого развития.

Владея цифровыми навыками и компетенциями, внедряя их в работу с дошкольниками, воспитатель повышает качество образования, умножая при этом и свое профессиональное

мастерство. Для эффективного использования возможностей информационной образовательной среды воспитатель должен владеть цифровыми педагогическими компетенциями. Они могут быть представлены следующим образом:

- медиа грамотность: критическое отношение к масс-медиа;
- информационная грамотность: навыки поиска нужной информации и инструментов работы с ней, умение быстро освоить эти инструменты;
- коммуникативная компетентность: навыки общения с другими пользователями;
- креативная компетентность: навыки производства информации в ее разнообразных формах и форматах [4].

Как утверждают авторы Волкова И.А., Галынчик Т.А. - десять цифровых навыков:

1. Находить и оценивать учебные онлайн-материалы;
2. Создавать визуально интересные материалы;
3. Создавать виртуальные площадки: блоги, сайты, wiki-платформы;
4. Уметь эффективно искать информацию в сети;
5. Использовать возможности социальных сетей для профессионального развития;
6. Рекомендовать и распространять учебные ресурсы;
7. Создавать, редактировать и распространять цифровые портфолио;
8. Создавать, редактировать и распространять мультимедийный контент;
9. Использовать онлайн-инструменты для внедрения современных педагогических практик.
10. Налаживать связи с другими преподавателями [2].

Педагоги во всех странах мира все лучше осознают преимущества, которые дает умелое использование современных цифровых технологий в сфере дошкольного образования. Цифровые технологии помогают решать проблемы повсюду, где существенное значение имеют знания и коммуникация. Сюда входят: совершенствование процессов воспитания, повышение образовательных результатов дошкольников и их познавательной активности, улучшение взаимодействия родителей и ДОУ, общение в сети и выполнение совместных проектов, совершенствование организации и управления воспитательным процессом. И это неудивительно, так как возможности, которые цифровые технологии предоставляют для развития инновационной экономики и современного общества, стали доступны и для дошкольного образования.

Таким образом, для повышения уровня цифровой грамотности российским педагогам необходимо самостоятельно развивать знания и навыки использования современной компьютерной техники и программного обеспечения, инновационных устройств (гаджетов и приложений), менять и развивать установки в отношении восприятия пользы современных технологичных устройств, а также в области верификации информации из открытых Интернет-ресурсов и СМИ.

Повышение уровня осведомленности об инновациях, получение опыта использования новых цифровых технологий и инструментов, обмен опытом с коллегами позволит повысить личный уровень цифровой компетентности каждого педагога. Использование современных методик оценки личного уровня цифровой грамотности, а также ИКТ-компетенций позволит педагогам отслеживать собственный прогресс и выстраивать индивидуальную стратегию развития.

Также хочется высказать и пожелание руководителям дошкольных организаций, а именно: увеличению интереса педагогов к трендам и новинкам в сфере технологий может способствовать создание комфортной цифровой среды в ДОУ, а также ознакомление педагогов ДОУ с возможностями цифровых технологий, которые позволят упростить их профессиональную деятельность. Проведение обучающих семинаров и встреч с экспертами, а также обмен опытом с более продвинутыми в сфере ИКТ-компетенций коллегами, которые смогут поделиться положительным опытом, знаниями и стратегиями в практике использования цифровых технологий в образовательной деятельности, помогут педагогам приобрести новые навыки.

Создание системы мер, мотивирующих педагогов к применению цифровых технологий в образовательном процессе, будет способствовать развитию ИКТ-компетенций педагогического состава, а также повышению общего уровня престижности образовательной организации.

Примечания:

1. Дети и технологии / Т. А. Аймалетдинов, Л. Р. Баймуратова, В. И. Гриценко, О. А. Долгова, Г. Р. Имаева. - М.: Издательство НАФИ, 2018. - 72 с.
2. Программа «Цифровая экономика Российской Федерации» [Электронный ресурс] // Сайт Правительства РФ: [веб-сайт]. - 2018. - 28 июля. - [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://static.government.ru/media/files/9gFM4FHj4PsB79I5v7yLVuPgu4bvR7M0.pdf>.
3. Структура ИКТ-компетентности учителей. Рекомендации ЮНЕСКО. [Электронный ресурс] // Unesco: [веб-сайт]. - 2011. - Режим доступа: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000213475_rus.
4. Цифровая грамотность для экономики будущего / Т. А. Аймалетдинов, Л. Р. Баймуратова, В. И. Гриценко, О.А. Долгова, Г. Р. Имаева, К. В. Смирнов. - М.: Издательство НАФИ, 2018. - 86 с. - с. 41. [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://nafi.ru/projects/sotsialnoe-razvitie/tsifrovaya-gramotnost-dlya-ekonomikibudushchego/> 13

ПРИМЕНЕНИЕ ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ПРИ ФОРМИРОВАНИИ КУЛЬТУРЫ ПОВЕДЕНИЯ У ДОШКОЛЬНИКОВ В УСЛОВИЯХ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ПЕДАГОГОВ И РОДИТЕЛЕЙ

Рец И.В.

Научный руководитель:
Елена Винидиктовна Демко
кандидат педагогических наук
доцент

Культура поведения - важная часть общечеловеческой культуры, нравственности, морали, в добре, справедливости, человечности – в области моральной культуры и о красоте, порядке, благоустройстве. Научить ребенка везде и во всем уважать общество в целом и каждого его члена в отдельности и относиться к ним так, как он относится к себе, и, чтобы другие так же относились к нему. Правило очень простое, но, увы? В повседневной практике человеческие отношения далеко не всеми и не всегда осуществляются. А между тем культура – человеческих отношений, общение людей между собой играют важную роль в жизни. Если у ребенка получается общаться культурно с близкими, знакомыми, он будет так же вести себя и совершенно с незнакомыми людьми. Каждый человек может по личным поступкам определить почти безошибочно степень их воспитанности, преобладания у них привычки думать или не думать об интересах окружающих. И в каждой эпохи свой стиль, у каждого общества свои правила поведения, но есть ценности общечеловеческие и именно на их основе развивается культура любого народа.

Всё начинается с детства. Воспитание нравственности начинается с колыбели. Когда мать улыбается ребенку, радуется ему – это уже воспитание самой глубокой нравственности, его дружеское отношение к миру. С правилами хорошего тона необходимо знакомить детей с раннего возраста и продолжать на протяжении всего детства.

Проблема воспитания культуры поведения занимает особое место в исследованиях таких педагогов, как Н.Ф. Виноградова, С.А. Козлова, Т.А. Куликова, Л. Ф. Островская, С.В.

Петерина и др. Л.Н.Толстой, С.А Рачинский, К.Д Ушинский, П.Ф.Каптерев утверждали, что основы нравственности закладываются в общении с семьёй. Воспитание эффективно если есть преемственность между прошлым, настоящим, будущим. Именно эту связь обеспечивает семья. Добрая воля и совесть человека пробуждается в благоприятной семейной обстановке. В сложившихся социальных, культурных и экономических условиях нашей страны к взаимодействию с семьей важно относиться как к стратегическому направлению деятельности дошкольной образовательной организации.

Современные родители, прежде всего, требуют к себе уважения, они грамотны, информированы, но вместе с тем очень заняты. Поэтому они не хотят никакой лишней информации. Занятость родителей является основной проблемой взаимодействия детского сада с семьей по проблеме формирования культуры поведения детей.

В связи с этим важен поиск эффективных форм взаимодействия с семьей. Очевидно, что старые формы контактов с родителями постепенно изживают себя. И тогда на помощь и родителям и педагогам приходят новые технические, информационные, аудиовизуальные средства, основанные на применении современных информационно-коммуникационных технологий (ИКТ).

Активное и эффективное внедрение ИКТ ускоряет передачу знаний и накопленного социального опыта человечества, повышает качество обучения и образования, позволяет человеку более успешно адаптироваться к происходящим социальным изменениям и требованиям современного общества, повышает компетентность и уровень самореализации педагога.

Повышение педагогической компетентности родителей по формированию культуры поведения у детей может осуществляться посредством использования информационно – коммуникативных технологий, так как, применение ИКТ в образовательном процессе – это одно из приоритетных направлений ФГОС ДО, позволяющее не только повысить качество обучения, но и достичь нового уровня отношений между участниками образовательного процесса на всех этапах взаимодействия с семьей ребенка.

Рассмотрим подробнее возможности использования ИКТ вовлечения родителей в образовательное пространство с целью формированию культуры поведения у детей.

Изучив особенности человеческого восприятия, педагоги и психологи сделали вывод, что наиболее качественное усвоение нового материала достигается при сочетании словесного изложения и использования средств наглядности, которые дают возможность визуально представить предъявляемую информацию.

Каковы же преимущества использования визуальных и компьютерных средств? Визуальные средства привлекают и удерживают внимание, иллюстрируют и усиливают устную речь, сводят к минимуму непонимание, усиливают запоминание, повышают педагогическую компетентность родителей.

Остановимся на описании характеристики и целесообразности применения отдельных направлений информационных средств и презентаций в формировании культуры поведения детей во взаимодействии педагогов и родителей.

Основными способами включения компьютерных технологий в процесс взаимодействия педагогов с родителями воспитанников по вопросам формирования культуры поведения является мультимедийные презентации для создания которой используется программа Power Point.

В взаимодействии педагогов с родителями могут использоваться различные типы презентаций, например линейные – позволяющие расположить изучаемый материал «по порядку» - начало – продолжение - завершение с выделением основных аспектов. Такие презентации могут использоваться на начальном этапе формирования культуры поведения у детей, например в заседаниях семейного клуба, с целью ознакомления с терминами, основными направлениями работы по проблеме, в родительской встрече или конкурсах для родителей, а так же различного рода практикумах. Презентации со сценариями (на основе литературных произведений, проблемных ситуаций, сюжетно – ролевых игр) помогают

осуществлять показ слайдов, снабженных анимированными объектами, видеоматериалами и звуковым сопровождением, а так же спецэффектами. Интерактивные презентации, имеющие игровые задания при участии взрослого, предполагают возможность диалога компьютера и детей, предоставляя возможности ребенку самому определять нужную для него информацию и пути ее нахождения. Так же интересны презентации со сценариями и интерактивные презентации, которые на сегодняшний момент являются современным и признанным методом обучения и воспитания, обладающим образовательной, развивающей и воспитывающей функциями, которые действуют в органическом единстве. Они облегчают понимание и запоминание информации, так как компьютерные технологии изложения задействуют не только слуховую, визуальную, моторную, но и эмоциональную память. Медиатека может иметь несколько таких разделов:

1. Культура общения: «Будьте вежливы всегда», «Волшебные слова», «Учимся общаться», «Правила поведения с гостями и родственниками», «Будем крепко мы дружить»;
2. Культура поведения в общественных местах: «Как вести себя в гостях», «Правила поведения на дне рождения», «Правила поведения в лесу», «Правила поведения на остановке и в транспорте», «Правила поведения в театре» «Правила поведения в обществе»;
3. Культура деятельности: «Как вести себя дома», «Правила обращения с книгой», «Что взяла – клади на место», «Этикет в мультфильмах»;
4. Культура здоровья: «Культура здоровья», «Чистюлька», «Мойдодыр»;

Культура поведения за столом: «Культура еды», «Правила поведения за столом», «К нам гости пришли».

Эффективной формой активизации работы с родителями, повышение их компетентности по вопросам формирования культуры поведения с применением ИКТ является использование видеорекамеры и соответствующих программ (титры, переходы между кадрами, фоновая музыка или наложение голоса в программе Movie Marker), мультимедиа-фото-рамки, которые позволяют создать видеотеку, например фильмы с участием детей, видеоролики на темы «Мы вежливы», «Дружные ребята» «Вот как мы играем», или видеозаписи серий игровых ситуаций, отражающих реальные позитивные и конфликтные ситуации из жизни детей, например «Давайте познакомимся, друг другу улыбнемся», «Я и мои друзья», «Я и моя семья», «Что такое хорошо и что такое плохо? », «Взрослые и дети», «Мы самые старшие в детском саду», «Мы пришли в парк», «Мы в гостях».

Фиксация начальных, промежуточных и итоговых данных состояния культуры поведения у детей группы в целом, дает возможность родителям посмотреть на своего ребенка со стороны, проанализировать его способы взаимодействия со сверстниками, умение вести себя в обществе, находить способы выхода из конфликтных и других ситуаций.

Информационно-коммуникативные технологии предоставляют возможность информирования и консультирования родителей об особенностях формирования культуры поведения, нарушениях коммуникации, их профилактике, путях коррекции. Современные возможности программы Microsoft Publisher помогают делать буклеты, журналы по проблеме.

Использование компьютерной техники и программы Paint.NET позволит разработать и оформить проекты.

Еще одним эффективным средством взаимодействия с семьей является «аудиовестник», который предлагает родителям рекомендации по воспитанию ребенка в семье знакомит с семейным опытом, литературными произведениями, которые они смогут прочитать детям дома: стихами, загадками, рассказами, сказками, с целью формирования правильного поведения.

Сайт детского сада является эффективным техническим средством, при помощи которого можно значительно разнообразить воспитание и обучение и всесторонне развить

ребенка. На сайте, на страничке для родителей, можно разместить полезную информацию, например приемы формирования культуры поведения.

Таким образом, очевидно, что навыки культуры поведения будут осваиваться детьми успешнее, если во взаимодействии педагогов с родителями по проблеме формирования культуры поведения у дошкольников основным средством станут современные информационно-коммуникативные технологии.

Примечания

1. Демко Е.В. Интерактивное взаимодействие дошкольных организаций с семьей// *Семья и личность: проблемы взаимодействия*. Научный журнал. - № 2.- Армавир, РИО АГПА, 2014. - С.23-27.
2. Демко Е.В. Организация деятельности ребенка за компьютером в семье и методические основы обеспечения безопасности - *Материалы Международной научно-практической конференции «дошкольное и начальное образование: технологии преемственности и стратегии развития»*/ Научн. ред. И.В. Ткаченко; отв. ред. Л.Г. Лисицкая. – Армавир: РИО АГПА, 2014. - С. 53-56.
3. Демко Е.В. Педагогические технологии в дошкольном образовании: Учебное пособие в схемах и таблицах. - Армавир: РИО АГПУ, 2016. – 80 с.
4. Комарова, Т.С. Информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовании.- М., 2011.
5. Макарова О.В. Применение компьютерных технологий как средства взаимодействия педагогов и родителей по формированию культуры поведения у дошкольников. – [Интернет ресурс] - <https://www.proddenka.org/metodicheskie-razrabotki/171356-primenenie-kompjuternyh-tehnologij-kak-sredst>

ПРОБЛЕМА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАНИИ

Рябикина В.М.

Научный руководитель:
Елена Александровна Тупичкина
доктор педагогических наук
профессор

В России, как и во всем мире, происходит быстрое развитие цифровой экономики. Это предполагает активное внедрение цифровых технологий во все сферы жизнедеятельности человека, в том числе и образования. Ситуация сложилась так, что современное образование невозможно без цифровых и информационных процессов.

Термин «цифровизация» появился в связи с усилением информационно-коммуникационных технологий, некоторые ученые, например, Е.Л. Варганова, М.И. Максеенко, С.С. Смирнов рассматривают это понятие как перевод информации в цифру и вместе с этим одновременно инфраструктурную, управленческую, поведенческую, культурную составляющие содержания образования. Цифровизация представляет собой изменение парадигмы общения и взаимодействия друг с другом и социумом. Это обуславливает необходимость усовершенствование и интенсификацию использования цифровых технологий в образовательной среде.

С приходом цифровых технологий изменились общественные ценности. Теперь обучающиеся могут самостоятельно определить образовательную траекторию. В новой среде они мотивированы на саморазвитие и самоопределение. Цифровизация в образовательной среде сталкивается с проблемой ее использования. Прежде всего, это подготовка самих педагогов к работе с данными технологиями.

Переход на новый образовательный уровень требует новые подходы к подготовке

специалистов, готовых работать в условиях цифровизации. Решением для этой проблемы может послужить обучение педагогов цифровой грамотности, которая является приоритетной для образования. Цифровая грамотность – это способность проектировать и использовать контент (полезная или как-либо удовлетворяющая потребности аудитории информация, выраженная в различных формах. Это всё, что вы можете прочитать, увидеть, услышать. [3]) с помощью цифровых технологий, применяя компьютерное программирование, графические техники визуализации, компьютерную графику, мультимедиа разработку онлайн-курсов и т. д., поиск и обмен информацией, коммуникация с другими обучающимися [4].

Такие ученые, как Дуг Белшоу считают, что существует восемь элементов цифровой грамотности, среди которых особое место уделяется культурному контексту Интернет-среды, умению работать в онлайн-режиме, навыкам использования «цифры» для саморазвития. Все авторы разных концепций цифровой грамотности пришли к выводу о том, что каждый обучающийся должен знать, что такое цифровая реальность и как она может научить человека обладать контролем над «информационным шумом» и сделать взаимодействие с цифровыми технологиями источником развития, а не стресса.

Под цифровой грамотностью мы рассматриваем различные ее виды: медиаграмотность, отношение к инновациям, коммуникативная, компьютерная, информационная грамотность. Чтобы решить задачи цифровизации, нашему образованию предстоит пройти через цифровую трансформацию.

Цифровая трансформация образования, по мнению ученых, – это ответы на глобальные информационные вызовы, происходящие в мире. Орлова Л.В. акцентирует внимание на переход к интерактивным видам взаимодействия, она отмечает, что обучающиеся должны иметь возможность самостоятельно получать знания и порождать собственное инновационное знание, тем самым формировать новые компетенции XXI века, которые носят название четыре «К»: креативность, критическое мышление, коммуникация, кооперация.

Что касается педагогов, они должны усовершенствовать свои знания в данной сфере, чтобы использовать новые технологии в своей деятельности. Педагоги должны научить детей извлекать пользу от использования гаджетов. Большинство детей используют компьютеры, телефоны и другие гаджеты для развлечений – это является еще одной проблемой. Родители, обеспечив ребенка подобным электронным устройством, не уделяют должного внимания для того, чтобы объяснить, какую пользу и какой вред оно несет. Поэтому в школе учителя сталкиваются с такой проблемой, когда дети на уроках отвлекаются на онлайн-игры, различные мессенджеры и подобные развлечения.

Для того, чтобы начать работу с использованием данных технологий, учитель должен провести разъяснительную работу по положительному использованию гаджетов не только с учениками, но и их родителями, которые не всегда готовы к инновациям. Когда дети научатся этому, они будут иметь большое преимущество перед теми, кто не использует цифровые технологии. Правильное использование поможет лучшему усвоению знаний обучающимися, повысит их мотивацию, процесс обучения ускорится, что очень важно в наше время.

Для решения данной проблемы существуют различные пособия, учебники, онлайн-тесты и др., с помощью которых процесс образования превращается в увлекательную игру. Различные учебные онлайн-сервисы, такие как Учи.ру, Nachalka.seminfo.ru, Началкин, ЯКласс, foxford.ru и другие, могут послужить для учителя хорошим помощником [4]. В данных сервисах учителя могут задавать домашние задания своим ученикам, следить за качеством выполнения, а также прослеживать рейтинг успеваемости.

Многие сайты также предлагают электронные учебники с заданиями по разным предметам. Например Яндекс Учебник предлагает онлайн задания по русскому языку и математике для 1-5 классов. Электронные тетради по различным предметам помогают не только сэкономить время проверки, но увидеть сильные и слабые стороны каждого ученика,

выявить уровень знаний, умений, навыков обучающегося, выбрать оптимальный вариант обучающей деятельности, мотивировать ученика к активизации работы по усвоению учебного материала, убрать влияние личностного фактора при выставлении отметок, более рационально использовать время на уроке, уменьшить учителю своё время подготовки к учебным занятиям, быстро установив обратную связь с учащимися, вносить нужные корректировки в процесс обучения, охватить большой объем материала, не использовать бумажные распечатки или другой раздаточный материал [8,9].

Ученик выполняет такие упражнения на компьютере и, как только выполнил упражнение, может нажать кнопку «Проверить», компьютер тут же сам даст ему ответ «правильно» или «неправильно», укажет на ошибку. При этом компьютер фиксирует, сколько раз ошибся ученик, сколько было правильных ответов, какие упражнения он пропустил, а также считает самостоятельно результативность. Учитель имеет возможность увидеть результаты каждого ученика на своём компьютере. Все эти электронные пособия имеют привлекательный интерфейс, что способствует большей заинтересованности учеников в ее использовании.

Существует и еще одна немало важная проблема – это наличие электронных устройств, гаджетов, компьютеров и сети Internet в школах сельской местности. Для того, чтобы взаимодействовать с цифровой техникой обучающийся должен понимать знать и понимать устройства, как распространяется цифровая информация, и что представляет собой сетевое сообщество, а также особенности социальных медиа. Но даже в школах, имеющих данные технологии, использование их сведено к минимуму.

Чтобы решить данную проблему, необходимо уделить место использованию Интернет-среды на уроках. Это позволит научить детей ориентироваться в информационном пространстве, анализировать полученную информацию, отсеивать ненужное и выделять необходимое.

Преподаватели и обучающиеся в настоящее время получили неограниченные возможности для развития своего образовательного пространства и его совместного использования. Несмотря на огромный потенциал цифровых технологий, который востребован в образовании, он используется не в полной мере, это обусловлено недостаточной цифровой грамотностью преподавателей и приводит к возникновению цифрового разрыва, его преодолению. Доступ к цифровым технологиям является актуальной задачей цифровой трансформации образования [2].

Подводя итог, можно сказать, что каждый обучающийся должен знать, что такое цифровая реальность и как она может научить человека обладать контролем над «информационным шумом» и сделать взаимодействие с цифровыми технологиями как с источником развития, а не стресса. Иными словами, педагоги должны показать ученикам возможности цифровых технологий, их важность для получения знаний и для собственного развития.

Примечания

1. Агибова И.М. Условия и факторы организации эффективной самостоятельной работы студентов с использованием информационных и коммуникационных технологий. Вестник поморского университета. Серия: Гуманитарные и социальные науки. 2010; № 5: 128 – 134.

2. Феталиева Л.П. Цифровизация и цифровые технологии в образовании. Мир науки, культуры, образования. 2019; № 5: 353-355.

3. Виды и типы контента. Гордовский Д. 2019. Available at: <https://blog.calltouch.ru/vidy-i-tipy-kontenta/>

4. Как сделать компьютер полезным для учеников, учителей и родителей. Available at: <https://mel.fm/>

5. Онлайн-школа Фоксфорд. Available at : <https://foxford.ru/>

6. Учи.ру – интерактивная образовательная онлайн-платформа. Available at: <https://uchi.ru/>
7. Цифровизация. Available at: <https://ru.wiktionary.org/wiki/>
8. Электронная тетрадь. Available at: <https://videouroki.net/>
9. Яндекс Учебник. Available at: <https://education.yandex.ru/>

ИНТЕРАКТИВНЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО ВОСПИТАНИЯ И ОБРАЗОВАНИЯ ДОШКОЛЬНИКОВ

Федоренко Е.Ю.

В наше время использование информационных технологий в различных сферах деятельности стало частью культуры и необходимой нормой. В современном мире технический прогресс развивается очень активно: с каждым днём появляются всё более новые технологии. Общая тенденция применения ИКТ не могла не коснуться сферы образования, в частности дошкольного, где использованию информационных и коммуникативных технологий уделяется всё большее внимание. Использование современных образовательных технологий в детском саду предусматривает создание новых, доступных средств воспитания.

Информационные компьютерные технологии рассматриваются и как неотъемлемый элемент современной домашней образовательной среды, поскольку у большинства семей средства ИКТ используются дома, и дети с младшего дошкольного возраста, активно взаимодействуют с ними. Особое место в таком взаимодействии принадлежит компьютеру и компьютерным играм. Процесс общения с компьютером в дошкольном возрасте целиком зависит от взрослых и при его правильной организации предоставляет большие образовательные и развивающие возможности с максимальным исключением возможных негативных последствий.

Как отмечают исследователи (Бабаева Т.И., Болотина Л.Р., Комарова Т.С., Ворожцова О., Держинская И.Л. и др.) процесс воспитания и образования детей должен быть подчинен конкретным целям. Основной задачей образования и воспитания становится формирование личности ребенка. Наиболее подходящим является период дошкольного возраста, так как именно в это время происходит формирование основных свойств личности. Самой естественной и доступной формой познания в этом возрасте является игра. Игра, как особый вид деятельности, представляет собой процесс, суть которого можно обозначить как отображение и преобразование действительности, в ходе которого происходит усвоение общественного опыта, отработка умений и становление навыков [1,2,3,5].

Компьютерная игра – это компьютерная программа, которая направлена на организацию этого процесса. Существует огромное множество компьютерных игр, основную разновидность, представляют развлекательные игры различных вариантов. В случае же организации процесса воспитания и образования дошкольников используются компьютерные игры, не просто направленные на игровую деятельность, а являющиеся средством образования и воспитания, представленным в игровой форме. Это развивающие и обучающие компьютерные игры.

Л. Круглова пишет: «Важное значение имеет то, что развивающие и обучающие интерактивные компьютерные игры с музыкальным сопровождением не только эмоционально привлекательны для дошкольников, но и содержательны и их можно подчинить педагогическим целям. Правильное их применение позволяет скорректировать развитие дошкольника, сделать процесс усвоения знаний более успешным. Они позволяют реализовывать образовательные и воспитательные задачи в игровой, увлекательной форме, но главное достоинство такого рода деятельности – это доступность» [6, с. 39].

Нужно понимать, что интерактивные компьютерные игры с музыкальным сопровождением должны являться лишь дополнением основных видов деятельности, а не замещать их. Представляя собой наглядно-символический тип информации, они отвечают особенностям познавательных процессов дошкольников, т.к. у них преобладает наглядно-образный тип мышления, но, несмотря на это, следует соблюдать принцип постепенного перехода от простого к сложному. Важно подбирать такие интерактивные компьютерные игры с музыкальным сопровождением, которые соответствуют возрасту и общему развитию ребёнка. Таким образом, осуществляется замечательная возможность реализации индивидуального подхода к обучению. Воспитатель с легкостью может подобрать интерактивные компьютерные игры с музыкальным сопровождением, соответствующие индивидуальным особенностям и потребностям дошкольника. Роль воспитателя не может ограничиваться лишь подбором подходящих интерактивных компьютерных игр с музыкальным сопровождением, игровая деятельность дошкольника должна осуществляться в тесном взаимодействии с педагогом, особенно на начальном этапе [6, с. 56].

Возможность воспитателя контролировать, направлять и корректировать процесс игры – ценное качество компьютерных игровых программ. Уникальным свойством интерактивных компьютерных игр с музыкальным сопровождением является возможность при их помощи моделировать такие проблемы и ситуации, которые нельзя наблюдать в повседневной жизни. Обучающие и развивающие интерактивные компьютерные игры с музыкальным сопровождением способствуют повышению эффективности процесса образования и воспитания дошкольников. Они очень привлекательны для дошкольников и вызывают у них огромный интерес, что позволяет использовать их в качестве поощрения или побуждения к деятельности другого рода.

Развивающие интерактивные компьютерные игры с музыкальным сопровождением – это компьютерные программы, служащие для организации игрового процесса, главной целью которого является развитие личности дошкольника и развитие его музыкальных способностей.

Развитие представляет собой процесс новообразований в личности, новые психические качества или их новый уровень, процесс формирования способностей, интересов, потребностей, воли, эмоций. Интерактивные компьютерные игры с музыкальным сопровождением направлены на развитие музыкально-сенсорных способностей (ладового чувства, звуковысотного слуха, динамического, тембрового, чувства ритма), познавательных процессов дошкольника (мышления, памяти, внимания, воображения), на становление положительных качеств личности (самостоятельность, последовательность, терпение, усидчивость, любознательность).

Ю.Н. Князева отмечает: «В основе интерактивных компьютерных игр с музыкальным сопровождением чаще всего находится задача, которая содержит определенную познавательную трудность, ориентирована на перспективный уровень умений. Подбирая дошкольнику компьютерные игры стоит учитывать, что условие поставленной в игре задачи должно соответствовать уровню развития дошкольника, содержание игры должно быть ему понятно и доступно, но решение задачи ориентировано на «ближайший уровень развития». При таких условиях интерактивные компьютерные игры с музыкальным сопровождением будут стимулировать общее развитие дошкольника» [4, с. 25].

Развивающие интерактивные компьютерные игры с музыкальным сопровождением могут быть творческого характера. Целью их может быть развитие цветового восприятия, обогащение слухового опыта, побуждение познавательной активности, становление образно-символического мышления. К таким играм можно отнести различные графические редакторы, благодаря которым ребенок может рисовать свои картинки или раскрашивать готовые; музыкальные игры, например, «звуковое лото», «повтори мелодию»; текстовые редакторы; простые симуляторы, такие как «Колобок», уход за домашним животным. Следует отметить, что основная цель развивающих игр ориентирована на общее развитие дошкольников, в них содержатся обучающие элементы, т.е. компьютерные игры имеют ряд

второстепенных целей, направленных на усвоение дошкольниками определенных знаний и умений. Играя в развивающие интерактивные компьютерные игры с музыкальным сопровождением, дети параллельно осваивают компьютер [4, с. 123].

Благодаря своим конструктивным и функциональным особенностям современный персональный компьютер является уникальной по своим возможностям обучающей машиной. Технические возможности персонального компьютера, если компьютер используется как обучающее средство, позволяют: активизировать воспитательно-образовательный процесс; повысить наглядность в предъявлении материала; сместить акценты от словесных представлений к практическим и наглядным действиям; повысить интерес к музыкальным занятиям. И что наиболее важно – компьютерная технология повышает интерес к обучению. Новое в организации музыкальных занятий с участием компьютера, само изменение характера и содержания материала, изменение методов и приемов, используемых воспитателем, способствуют повышению интереса к музыке.

Примечания:

1. Бабаева Т.И. В игре ребенок развивается, познает мир, общается // Детство. Программа развития и воспитания детей в детском саду. СПб: Детство-пресс, 2008.
2. Болотина Л.Р., Комарова Т.С., Баранов С.П. Дошкольная педагогика. – М., 2010.
3. Держинская И.Л. Музыкальное воспитание младших дошкольников. - М., 2005.
4. Князева Ю. Н. Использование информационно-коммуникационных технологий в профессиональной деятельности музыкального руководителя в условиях ДОУ.
5. Комарова, Т. С. Информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовании / Т. С. Комарова - М., 2011. С.128
6. Круглова Л. «Информационные технологии как часть культурно- информационной среды детей дошкольного возраста». [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://doshkolnik.ru/>

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА ЛОГОПЕДИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЯХ

Чевычелова Т.В., Стаценко Е.В.

Обучение детей с тяжёлыми нарушениями речи требует специального подхода, в котором упор следует делать на те знания и навыки, которые с одной стороны, вызывают живой интерес у детей и, с другой стороны, будут полезны для ребёнка в будущем.

Весьма удачными формами обучения детей с тяжёлыми нарушениями речи являются специальные компьютерные программы, видеоуроки и презентации. Информационные технологии вносят новые игровые моменты в процесс коррекции речевых нарушений, позволяют многократно дублировать необходимый тип упражнений и речевой материал, не подавляя тем самым интерес ребенка к занятиям. Компьютерные ресурсы позволяют: использовать различный стимулирующий материал; работать на разных уровнях сложности, одновременно с логопедической работой осуществлять коррекцию восприятия, внимания, памяти, мышления ребенка; создавать собственный дидактический материал, учитывая требования коррекционной программы, уровень подготовки детей и структуру нарушения.

Информационные технологии позволяют воспринимать информацию на качественно новом уровне, что значительно повышает познавательную активность ребенка. Так же развивается произвольная регуляция деятельности дошкольников: умение подчинить свою деятельность заданным правилам и требованиям, сдерживать эмоциональные порывы, планировать действия и предвидеть результаты своих поступков. Использование компьютера

даёт возможность ребёнку в некоторой степени самостоятельно оценивать правильность выполнения задания, на мониторе он видит результат своих действий.

Ребенок должен испытывать ощущение успеха от каждого выполненного им задания, видеть каждый раз оценку своего труда. Для этого как нельзя лучше подходят компьютерные средства обучения.

Презентации сочетают в себе динамику, звук, красочное изображение, что значительно улучшает восприятие информации. Занятия на компьютере положительно влияют на развитие мелкой моторики рук, зрительно-моторной координации. Для реализации двигательной активности детей в процессе занятий с компьютером необходимо проводить физминутки. В соответствии с временными ограничениями для занятий с использованием информационных технологий, лишь часть логопедического занятия может проводиться с использованием информационных технологий.

Задачи, решаемые при работе с презентациями, зависят от уровня развития речи и представляют собой:

1. Формирование активного и пассивного словаря.
2. Развитие фонематического слуха.
3. Развитие лексико-грамматического строя речи.
4. Формирование звукоподражаний.
5. Автоматизация поставленных звуков.
6. Формирование мотивационного компонента.
7. Развитие внимания, памяти.

В ходе этой работы можно использовать информационные технологии.

1. Для развития лексико-грамматического строя речи можно использовать презентации по лексическим темам. Одним из эффективных методов формирования лексико-грамматического строя речи являются логосказки, которые несут определенную лексическую и грамматическую нагрузку. Презентация по сказке «Волшебная радуга» (автор сказки Г. Быстрова). Логопед читает сказку, демонстрируя слайды презентации. В нужных моментах просит ребенка повторить за ним текст.

2. Развитие фонематического слуха начинается с развития слухового восприятия, с работы над неречевыми звуками.

В презентация «Звуки природы» работа с презентацией заключается в следующем. Ребенку предлагают внимательно рассмотреть картинку, назвать, кто на ней изображен, назвать все одним словом (животные, насекомые). Если ребенок не говорящий, логопед называет картинку, ребенок показывает, где она изображена. Затем воспроизводится запись звуков, а ребенок называет или показывает изображение. После этого соответствующее изображение двигается, и ребенок сам может проверить, правильный ли ответ он дал. Логопед стимулирует ребенка к повторению звукоподражаний («кошка мяукает: «Мяу!», «корова мычит: «Му!»). Во время физминутки имитируется, как двигаются животные, которые ребенок видел и слышал во время просмотра презентации.

Затем переходим к формированию умения выделять речевые звуки:

- выделить первый гласный звук в слове, соотнести с соответствующей буквой. Ребенок называет первый звук, нажимает на мышку и стрелочка соединяет картинку с соответствующей буквой, тем самым ребенок проверяет, правильно ли он выполнил задание.

- определить слова с заданным звуком. Ребенку необходимо выбрать слова в которых есть звук [р]. Ребенок проверяет правильность выполнения задания. Картинки в названии которых есть звук [р] приближаются к букве, а картинки в названии которых нет звука исчезают.

- звукобуквенный анализ звукосочетаний. Ребенок называет, как девочка кричит в лесу: [ау]. Называет первый звук, нажимает на соответствующую букву, буква перемещается. затем называет второй звук в звукосочетании и нажимает на соответствующую букву, буква перемещается.

- звукобуквенный анализ односложных слов. Ребенок называет, что изображено на картинке. Затем производит звукобуквенный анализ слова: называет первый звук, нажимает на соответствующую букву, буква перемещается на первое место. Затем называет второй звук и нажимает на букву, буква перемещается на второе место. называет третий звук и нажимает на букву, буква перемещается на третье место.

3. Автоматизация звуков.

Презентация «Веселая улитка»: ребенок нажимает кнопку мыши, появляется картинка. Ребенок называет картинку, выделяя голосом звук [с]. Нажимает кнопку и появляется следующая картинка.

4. Артикуляционная гимнастика.

Презентация «Артикуляционная гимнастика». На слайдах демонстрируется как правильно выполнять упражнение и картинка с изображением названия упражнения.

Итак, использование средств информационных технологий позволяет сделать процесс обучения и развития ребенка достаточно простым и эффективным, освобождает от рутинной ручной работы, открывает новые возможности специального образования. Использование в коррекционной работе разнообразных нетрадиционных методов и приемов предотвращает утомление детей, поддерживает у детей с различной речевой патологией познавательную активность, повышает эффективность логопедической работы в целом. Для реализации коррекционных задач, а самое главное, для повышения мотивации детей к непосредственно-образовательной деятельности использование компьютерных программ может служить одним из средств оптимизации процесса коррекции речи.

Примечания:

1. Антошин М.К. Учимся работать на компьютере. - М., Айрис-пресс, 2007.
2. Кривич Е.Я. Компьютер для дошколят. - М., ЭКСМО, 2006.
3. Лизунова Л.Р. Использование информационно-коммуникационных технологий в логопедической работе.- М.: 2011.
4. Лынская М.И. «Информационные технологии с безречевыми детьми»//Логопед - № 3.- 2011.
5. Степанова М.И. Гигиенические требования к компьютерным занятиям для дошкольников/ М.И. Степанова //Справочник руководителя дошкольного учреждения. – 2009. - № 10.

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ИГРОВЫЕ ПРОГРАММЫ В МУЗЫКАЛЬНОМ РАЗВИТИИ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Шалгинбаева О.В.

Научный руководитель
Галина Николаевна Дубогрызова,
кандидат педагогических наук, доцент

Рассматривая актуальность проблемы использования компьютерных музыкальных технологий в современном образовании, следует заострить свое внимание на состоянии этой проблемы в работе с детьми дошкольного возраста. Фомина Г.В., изучая вопрос компьютеризации дошкольного образования, отмечает, что обучение и развитие дошкольников с использованием компьютерных технологий, при всем том интересе, который данная проблема вызывает в современной педагогике, еще не имеет достаточно разработанной методологии и практики работы [5, с.18].

Однако, в настоящее время существует большое количество компьютерных игровых программ для детей дошкольного возраста, среди которых достаточное количество занимают программы направленные и на музыкальное развитие детей. Хитцова Н.Г. в статье

«Использование цифровых образовательных ресурсов на уроках музыки» охарактеризовала некоторые электронные издания музыкально-образовательной направленности. Рассмотрим более подробно некоторые компьютерные музыкальные программы, направленные на музыкальное развитие дошкольного возраста [6].

Интерактивная музыкальная игра «Щелкунчик» относится к серии детских компьютерных программ «Играем с музыкой». Эта детская развивающая программа удачно сочетает в себе увлекательную игру, музыкальную энциклопедию и сказочное приключение в мире музыки. Чарующие мотивы из одноименного балета, завораживающие звуки симфонического оркестра, сказочные персонажи – вот то, что позволит ребенку погрузиться в мир классической музыки, почувствовать и оценить всю ее красоту и волшебство. «Щелкунчик» поможет ребенку развить слух, музыкальные способности, научит различать музыкальные инструменты. Программа включает в себя шедевры классической музыки в исполнении симфонического оркестра, а также девять игр на развитие музыкальных способностей и слуха ребенка.

Игровая часть программы представлена как серия загадок и викторин, объединенных общей сюжетной линией: путешествуя по сказке, ребенку предстоит найти ключ, который открывает дверь в секретную комнату, где заперт Щелкунчик. Музыкальная энциклопедия познакомит детей с биографией выдающегося русского композитора П. И. Чайковского и историей создания балета «Щелкунчик».

Другая **интерактивная музыкальная игра** - «Алиса и времена года», также входит в серию игр «Играем с музыкой» и знакомит ребенка с классической музыкой. В этой игре слились воедино два классических произведения музыки и литературы - «Времена года» Антонио Вивальди и «Алиса» Льюиса Кэрролла. Игра включает в себя оригинальные музыкальные головоломки, основанные на музыке Антонио Вивальди, интересные задания, а также игры на тренировку музыкального слуха и памяти. На всем пути Алису будет сопровождать таинственный Чеширский кот, который даст ему массу полезных советов и заодно прочитает небольшие стихи. Эта игра содержит в себе двенадцать забавных музыкальных игр, энциклопедию музыкальных инструментов и веселые стихи.

Развивающая музыкальная игра «Волшебная флейта» продолжает серию детских программ «Играем с музыкой». Как и другие программы этой серии, «Волшебная флейта» состоит из пяти игр на развитие музыкальных способностей и слуха ребенка, викторины для любознательных, энциклопедии музыкальных инструментов, краткой биографии композитора, включает в себя музыку из оперы В. А. Моцарта «Волшебная флейта». Игровые задания объединены общим сюжетом. Юному музыканту вместе с маленьким Моцартом нужно вернуть в страну сновидений Солнце, украденное Царицей Ночи. Загадки и викторины помогут ребенку научиться зрительно и на слух различать инструменты, позволят развить музыкальный слух и память. Если во время игры маленький слушатель столкнется с какими-либо трудностями, на помощь ему придет Папагено – веселый птицелов царицы Ночи, который объяснит суть задания и подбодрит юного музыканта.

А чтобы знакомство с оперой Моцарта «Волшебная флейта» оказалось не только приятным, но и запоминающимся, ребенок в любой момент может обратиться к энциклопедии, где содержатся сведения о биографии композитора и история создания его творения. И все это под аккомпанемент завораживающих звуков оркестра, воссоздавшего музыку Моцарта специально для этой игры.

Серия компьютерных музыкальных интерактивных игр «Играем с музыкой», в которую входят такие электронные издания как «Щелкунчик», «Алиса и времена года», «Волшебная Флейта» предназначенные для детей дошкольного и младшего школьного возраста, являются образовательными проектами, позволяющие знакомить детей с шедеврами мировой классики. Эти шедевры позволяют ознакомить детей не только с либретто балета «Щелкунчик» или историей создания «Волшебной флейты», сколько попытаться научить детей слушать музыку и различать в исполняемых музыкальных фрагментах звучание отдельных музыкальных инструментов.

Каждая игра состоит из серии музыкальных загадок - пазлов, в которых ребенку надо путем прослушивания музыки разгадать данную загадку. Игры развивают аудио и визуальную память, прививают навыки критического мышления и решения возникших проблем.

Обучающая программа «Сен-Санс: «Карнавал животных» из серии «Восприятие и творчество» предназначена для детей от 4 до 10 лет. Диск знакомит с одним из самых лучших произведений французского композитора Камиля Сен-Санса. Увлекательные задания, анимированные цветные картинки и интересные пояснения откроют для ребенка мир музыки и привьют к ней любовь. Особенности программы: упражнения на развитие творческого начала, художественной и музыкальной памяти; мультипликационное сопровождение и комментарии к музыке; четырнадцать музыкальных тем-образов «Карнавала»; гибкая раскраска-рисовалка; около сотни готовых изображений и возможность создавать свои собственные рисунки.

Интерактивная музыкальная игра «Клиффорд. Угадай мелодию!» предназначена для детей от 4 до 7 лет и развивает память, логику, творческое мышление и музыкальный слух. Игровые задания направлены на освоение детьми элементов музыкальной грамоты, таких средств музыкальной выразительности как мелодия, темп, ритм, лад, тембр, интонация, динамика. Клиффорду и его друзьям нужна помощь, ведь во время шторма сломалась радиобашня, и все жители острова остались без музыки. Ребенку предстоит сделать новые музыкальные инструменты, узнать, как они звучат, разучить песни и станцевать вместе с четвероногими друзьями. Выполняя несложные задания, он получит представление об азах музыкальной грамоты – нотах, ритме и музыкальных стилях. Во время игры малыш потренируется в решении ситуационных, логических и творческих задач, поупражняется в математике и логике.

Таким образом, данные технологии предназначены для детей дошкольного возраста. Содержание этих программ направлено на развитие у детей широкого спектра музыкальных способностей, таких как чувства ритма, лада, развитие музыкальной памяти, танцевальных движений, определение звучания музыкальных инструментов и др. Интересные сюжеты, а также веселые и забавные герои и яркое, эстетичное оформление делают эти компьютерные игровые программы привлекательными для детей.

Примечания:

1. Красильников И. Н. Музыкальное обучение на основе цифрового инструментария// Педагогика - № 6. - М., 2007.
2. Леонова Л. А. Дошкольник и компьютер. - Воронеж, «МОДЭК» 2004.
3. Сорока Н. В. Музыкальная информатика.- Краснодар, 2004.
4. Сушкевич Н. С. Информационные технологии в системе музыкального образования. Монография. - Минск, 2002.
5. Фомина Г.В. Детский сад как элемент единой информационной системы. - М., 2005.
6. Хитцова Н. Г. Использование цифровых образовательных технологий на уроках музыки в начальной школе. - Иркутск, ИГПУ, 2006.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНФОРМАЦИОННО - КОММУНИКАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В РАЗВИТИИ ДВИГАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ ДОШКОЛЬНИКОВ

Шунаева Е.Ф., Комиссарова Д.А., Варава Н.С.

Бурное развитие информационных компьютерных технологий и внедрение их в образовательный процесс ДОУ, наложили определенный отпечаток на деятельность современного педагога. Информатизация дошкольного образования открывает педагогам новые возможности для широкого внедрения в педагогическую практику современных

методических разработок. При этом эффективность компьютеризации обучения в дошкольных учреждениях зависит как от качества применяемых педагогических программных средств, так и от умения рационально и умело их использовать в образовательном процессе.

Применение компьютерной техники позволяет сделать физкультурное занятие привлекательным и по - настоящему современным, расширяет возможности предъявления учебной информации, позволяет усилить мотивацию ребенка. Электронная презентация, в техническом плане, – это серия не зависящих между собой слайдов, тогда как, мультимедийная презентация, на одном слайде может при помощи анимации быть использована, как короткий мультфильм, определенного содержания, иметь в своей основе сюжет: изложение, загадку, вопрос, дидактическую игру, упражнения и т. п.

Физическое развитие детей дошкольного возраста, методика сохранения и укрепления их здоровья, не должны оставаться в стороне от прогрессивных методов обучения. Чтобы добиться хороших результатов в физическом развитии дошкольников, привитии навыков здорового образа жизни, отвечающих новым запросам общества, нужны новые средства и построенные на их основе новые технологии обучения.

Педагогу в использовании современных информационных технологий отводится очень важная роль. Интегрирование обычного занятия с компьютером позволяет педагогу переложить часть своей работы на компьютер, делая при этом процесс обучения более интересными и интенсивным. При этом компьютер не заменяет воспитателя, а только дополняет его. Формы и место использования презентации (или даже отдельного ее слайда) на занятии зависят, конечно, от содержания этого занятия и цели, которую ставит педагог. Компьютер существенно облегчает процесс подготовки к занятиям. Необходимо чаще обращаться к ресурсам Интернет - сети, подбирая современную детскую музыку для физкультурных занятий и праздников. Движение под музыку развивает чувства ритма и творческое воображение. Просмотр мультимедийных презентаций в начале физкультурного занятия способствует повышению мотивации, а в процессе занятия помогает организовать детей, активизировать познавательную и двигательную деятельность.

Использование мультимедийных презентаций позволяют сделать физкультурные занятия эмоционально окрашенными, привлекательными, которые вызывают у ребенка живой интерес, являются прекрасным наглядным пособием и демонстрационным материалом, что способствует хорошей результативности занятия. Конечно, нельзя бездумно идти на поводу бурно развивающегося прогресса, принося в жертву здоровье будущего поколения, но вместе с тем нельзя забывать, что компьютеры - это наше будущее. Но только при обязательном соблюдении норм и правил работы с использованием компьютерной техники будет достигнута «золотая середина».

Двигательная активность – это естественная потребность детей. В процессе развития движения становятся более координированными и носят целенаправленный характер. Формирование этой важной для жизнедеятельности потребности в значительной степени зависит от особенностей организации жизненного пространства, от того, насколько окружающие ребенка взрослые создают необходимые условия, способствуют своевременному освоению доступных по возрасту движений.

Известно, что движения оказывают значительное влияние на организм. Поддерживая у детей мотивационную потребность в движении с ранних лет, закладываются прочные основы здоровья, гармоничного развития ребенка. Одной из ведущих задач дошкольных учреждений является физическое воспитание детей. В период дошкольного детства у ребенка закладывается база здоровья, двигательной подготовленности и физического развития. Актуальность обозначенной проблемы подтверждается Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» (от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ) и «Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования» (от 17 октября 2013 г. № 1155 г.).

В законе «Об образовании в Российской Федерации» (статья 95) отмечается, что

дошкольное образование направленно на развитие физических качеств, сохранение и укрепление здоровья детей дошкольного возраста. Принятый Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования в образовательной области “Физическое развитие” предполагает приобретение опыта в следующих видах деятельности детей: двигательной, в том числе связанной с выполнением упражнений, направленных на развитие таких физических качеств, как координация и гибкость; способствующих правильному формированию опорно-двигательной системы организма, развитию равновесия, координации движения, крупной и мелкой моторики обеих рук, а также с правильным, не наносящим ущерба организму, выполнением основных движений (ходьба, бег, мягкие прыжки, повороты в обе стороны), формирование начальных представлений о некоторых видах спорта, овладение подвижными играми с правилами; становление целенаправленности и саморегуляции в двигательной сфере; становление ценностей здорового образа жизни, овладение его элементарными нормами и правилами (в питании, двигательном режиме, закаливании, при формировании полезных привычек и др.).

Приоритетным направлением детского сада является здоровье сберегающая деятельность, коррекция отклонений физического и психического развития воспитанников. Целью физического воспитания детей в дошкольном учреждении является приобретение ими опыта в двигательной сфере.

Для достижения цели необходимо решить следующие задачи: укрепление и охрана здоровья ребенка, закаливание организма; достижение полноценного физического развития (телосложения, физической и умственной работоспособности ребенка); создание условий для целесообразной двигательной активности детей; формирование жизненно необходимых видов двигательных действий: ходьба, бег, прыжки, ползание и лазание, бросание, ловля и метание, ходьба на лыжах, плавание, езда на велосипеде; формирование широкого круга игровых действий; развитие физических (двигательных) качеств: быстрота, ловкость, сила, выносливость, гибкость, глазомер, равновесие; содействие формированию правильной осанки и предупреждение плоскостопия; формирование доступных представлений и знаний о пользе занятий физическими упражнениями и играми, обоснованных гигиенических требованиях и правилах; воспитание интереса к активной деятельности и потребности в ней.

Организация физического воспитания в ДОУ осуществляется по следующему алгоритму: утренняя гимнастика, как средство тренировки и закаливания организма; закаливание; подвижные игры на прогулке; физкультминутки в организованной образовательной деятельности; физкультурные занятия; гимнастика пробуждения; самостоятельная двигательная деятельность детей, позволяющая снять физическое и психическое утомление; совместная деятельность в форме физкультурных праздников и досугов, дней здоровья, спортивных кружков, спортивных игр на воздухе, которые дополняют естественную потребность детей в движении; медико-педагогический контроль.

Во всех формах организации детей, реализуемых на физкультурных занятиях, осуществляется дифференцированный подход с учетом индивидуально-типологических, гендерных особенностей и учитывается уровень физической подготовленности и состояния здоровья. При организации физического воспитания большое внимание уделяется выработке у детей правильной осанки во всех возрастных группах. Обогащается индивидуальный двигательный опыт ребенка, последовательно проходит обучение движениям и двигательным действиям: правильной, ритмичной, легкой ходьбе, бегу, умению прыгать с места и с разбега, разным видам метания, лазанья, движений с мячами.

В ДОУ большое внимание уделяется процессу закаливания, использованию гигиенических факторов и естественных сил природы: воздушные и солнечные ванны, хождение босиком по дорожкам здоровья и т.д. Большинство родителей отметили изменения в детях, которые стали более общительными, уверенными в себе, заботливыми, что отразилось на сплоченности всех членов семьи. Выросла готовность родителей к партнерским взаимоотношениям с сотрудниками ДОУ, осознанное отношение к

многообразию своих воспитательных функций в семье. У детей появился устойчивый интерес к постоянным физическим упражнениям, семейным традициям физического воспитания.

Примечания:

1. Богданов В.М., Пономарев В.С., Соловов А.В. Информационные технологии обучения в преподавании физической культуры// Теория и практика физической культуры- № 8–2001,
2. Автоматизированная система "ОФИС": оценка состояния здоровья и назначение физических упражнений /П.В. Бундзен, Р.Д. Дибнер, Л.Н. Лисицина и др.//Теор. и практ. физ. Культ. - № 8, - 1999.- с. 24-27.
3. Богданов С.Н., Чубаров М.М., Жуковский Ю.Т. Обучение предмету "физическое воспитание" с использованием персонального компьютера //Теор. и практ. физ. культ., - № 7, - 1990, - с. 46-50.
4. Жбанков О.В. Методология формирования информационного пространства процесса физического воспитания //Теор. и практ. физ. культ., № 6, - 1998,- с. 25-26, 39-40.
5. Жбанков О.В. Методология формирования информационного пространства процесса физического воспитания //Теор. и практ. физ. культ., № 6, - 1998,- с. 39-40.

ИЗУЧЕНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ КОНСТРУКТОРА УНИВЕРСАЛЬНЫХ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР CLASSTOLS.

Цветкова А.В.

Научный руководитель
Елена Винидиктовна Демко
кандидат педагогических наук, доцент

Мы учимся, когда мы что-то делаем.

Джордж Херберт

Человек в течение всей своей жизни получает новые знания, опыт, приобретает новые навыки, учится чему-то новому. Потому что иначе ему сложно будет выжить, в постоянно меняющемся, современном, информационном веке. Знания делают шире кругозор человека, и его мировоззрение меняется в процессе обучения.

Каждый педагог сталкивается с тем, что в наше время обучающихся слишком трудно заинтересовать и удивить, потому что дети - это дети информационного века. И они имеют огромные возможности к доступу различной информации. Каждый учитель обеспокоен качеством результатов своей деятельности и часто задает себе вопрос: « как сделать эффективным и интересным процесс обучения?», « как сделать урок полезным?». А ответы на эти вопросы мы находим в различных интерактивных сервисах. С помощью таких интерактивных методов урок, домашнее задание и самостоятельную работу можно сделать интересным и легким в использовании, при этом заинтересовать не только детей, но и самого себя.

Наряду с традиционными методами и формами обучения рекомендуется использовать и инновационные. На сегодняшний день инновационными считаются интерактивные методы обучения, при использовании такого метода учитель теряет центральную роль, он становится организатором образовательного процесса.

Также обновить и во многом изменить уже существующие методы и формы организации учебного процесса, помогает использование в работе инновационных средств обучения. Например, применение в работе учителя конструктора универсальных дидактических игр Classtols.

Конструктор универсальных дидактических игр (КУДИ) Classtols был разработан кандидатом педагогических наук, учителем информатики, экономики, математики

Жемчужниковым Д.Г. Сайт – конструктор был разработан в сентябре 2013 года и по сей день постоянно обновляется и развивается. А «движки» используемых простых динамических игр созданы учениками школы №1220 г. Москва в процессе обучения программированию.

Благодаря конструктору универсальных дидактических игр Classtols педагоги получили возможность дополнить ЭОР (электронные образовательные ресурсы) по предмету, сделать «как надо», в соответствии со своими методическими наработками и личным видением, с появлением в глобальной сети ресурсов, созданных по принципу web 2.0 – «программирование без программирования».

Существует множество англоязычных ресурсов из которых лишь часть русифицированы. Но в школе они не пользовались спросом, потому что:

- Большие трудозатраты при создании, принцип «один тип упражнения – один набор данных»;
- Иноязычные ресурсы подходят только для узкого круга педагогов;
- Кодификаторы базы упражнений не соответствуют предметам российской школы, найти работы коллег и обменяться передовым педагогическим опытом сложно.

Сейчас ресурс функционирует в полной мере, происходит его апробация в школах России. Это конструктор универсальных динамических игр, где за короткий промежуток времени каждый педагог может внедрить образовательный контент по своему предмету в базовую динамическую игру, а после тот же набор данных используется во всех других играх. После сохранения набора данных задание станет доступным для каждого пользователя сайта, а также для внесения изменений автором.

Данный сайт - конструктор предоставляет возможность своим посетителям создать игры по типам:

- «Продолжение ряда» (рис. 1). В игре «продолжи ряд» у руля летающего космического корабля есть табличка со случайно выбранным значением из случайно выбранной категории. Сверху вниз движутся космонавты с табличками. Ребенку следует подбирать значения всех категорий такие же как и на его корабле, избегая столкновений.

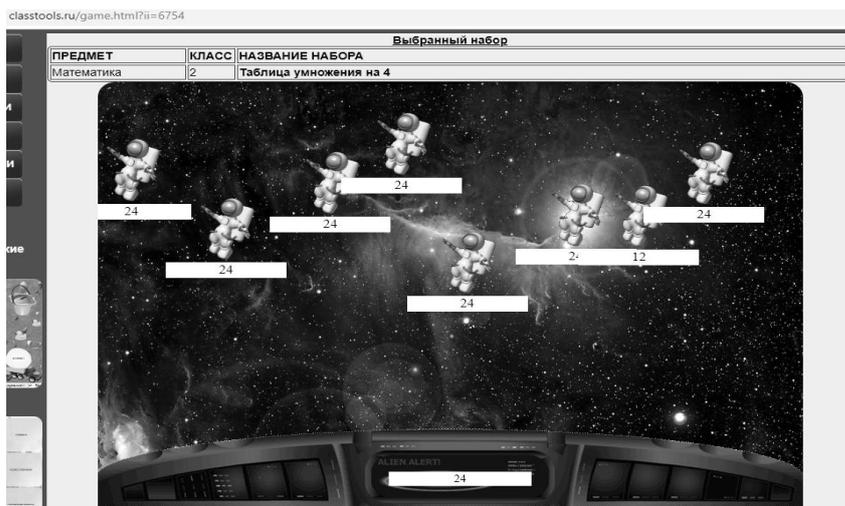


Рис. 1 «Продолжение ряда».

- «Поиск пары» (рис. 2). На экране появляется 12 случайных значений из случайных категорий. Игрок должен выбрать соответствующую пару каждому значению.

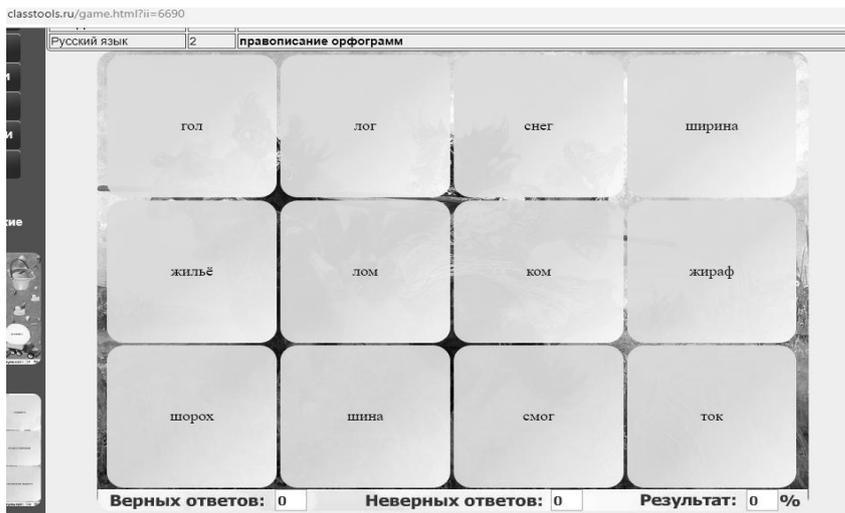


Рис. 2 «Поиск пары».

- «Сортировка по категориям» (рис. 3). В этом типе игры необходимо перетащить «арбуз» к «бегемоту», сопоставить значение на арбузе с категориями на бегемотах.

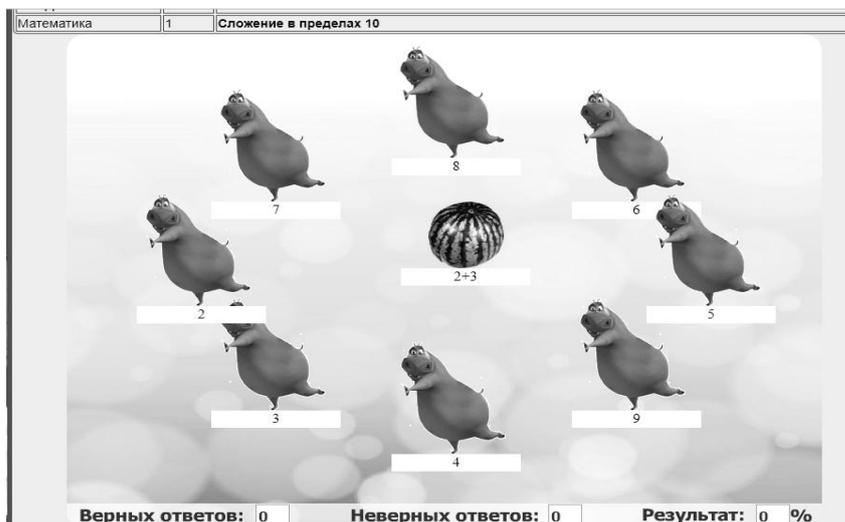


Рис. 3 «Сортировка по категориям».

- «Общий сбор» (рис. 4). Игроку предлагается 12 случайных значений из разных категорий и название категории, значения которых нужно собрать.

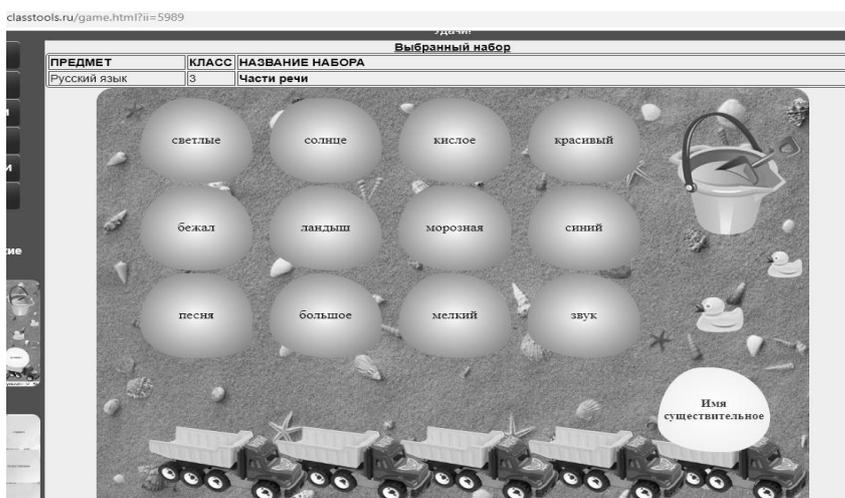


Рис. 4 «Общий сбор»

- «Поиск лишнего» (рис. 5). Перед игроком стоит задача- обнаружить из множества случайных значений и сбить соответствующий «аэростат».

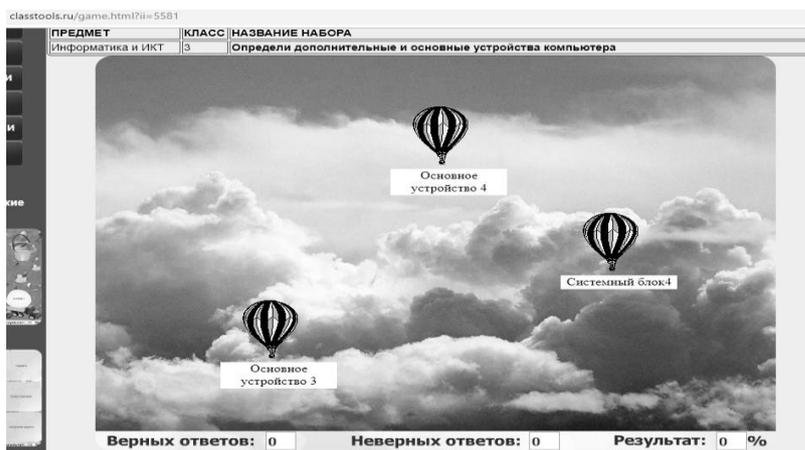


Рис. 5 «Поиск лишнего».

С помощью этих видов игр предполагается многоаспектное освоение материала, а также развитие учебно- логических компетенций обучающихся в соответствии с ФГОС.

Конструктор КУДИ можно применять на таких этапах обучения как:

- Внеурочная деятельность:
 1. Создание тренирующих наборов как ученический проект;
 2. Конкурсные и творческие задания;
- Подготовка к уроку:
 - 1.Формирование умений и навыков.
 2. Закрепление знаний;
- Работа на уроке:
 1. Контроль знаний, умений и навыков;
 2. Коррекция знаний, умений и навыков.

По мере разработки и апробации для всех этапов предлагается методика обучения.

Таким образом, данный КУДИ расширяет понятие «образовательный продукт», рассматривая его не только как результат познавательной активности школьника, но и как продукт используемый в образовании. Конструктор универсальных дидактических игр Classtols развивает у ребенка быструю реакцию, мелкую моторику, зрительно-моторную координацию, память, внимание и логическое мышление. Я считаю, что сайты - конструкторы на сегодняшний день одни из лучших методов обучения. Дальнейшая перспектива развития в данной сфере видна и обнадеживает современных педагогов в совершенном развитии обучающихся. Хочется добавить, что стоит тщательнее изучать подобные развивающие методики и разрабатывать усовершенствованные сайты с более обширным выбором дидактических игр.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ

Бойко Татьяна Александровна воспитатель Муниципального автономного дошкольного образовательного учреждения, детский сад № 11, Краснодарский край, г. Армавир.

Бондаренко Анна Васильевна воспитатель Муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения, детский сад № 12 «Алёнушка», МО Мостовский район, пос. Псебай.

Стрельцова Наталья Анатольевна музыкальный руководитель Муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения, детский сад № 12 «Алёнушка», МО Мостовский район, пос. Псебай.

Васильева Людмила Васильевна студентка ФГБОУ ВО «Армавирского государственного педагогического университета», г. Армавир (научный руководитель – Родионова О.Н., кандидат педагогических наук, доцент кафедры педагогики и технологий дошкольного и начального образования)

Власенко Валерия Денисовна студентка ФГБОУ ВО «Армавирского государственного педагогического университета», г. Армавир (научный руководитель – Демко Е.В., кандидат педагогических наук, доцент кафедры педагогики и технологий дошкольного и начального образования)

Вонсович Наталия Алексеевна воспитатель Государственного казенного учреждения социального обслуживания Краснодарского края "Упенский социально-реабилитационный центр для несовершеннолетних", Краснодарский край, Успенский р-н, с. Марьино.

Гетьманова Елена Николаевна музыкальный руководитель Муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения, детский сад № 7 п. Мостовской, МО Мостовский район, Краснодарский край.

Ларина Елена Юрьевна музыкальный руководитель Муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения, детский сад № 7 п. Мостовской, МО Мостовский район, Краснодарский край.

Бурчукова Елена Евгеньевна воспитатель Муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения, детский сад № 7 п. Мостовской, МО Мостовский район, Краснодарский край.

Горбачева Татьяна Владасовна воспитатель Муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения, детский сад № 12 «Аленушка», п. Псебай МО Мостовский район. Краснодарский край.

Еремеева Ольга Евгеньевна, воспитатель Муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения, детский сад № 12 «Аленушка», п. Псебай МО Мостовский район. Краснодарский край, e-mail: ms.eremeeva.2016@mail.ru

Друзян Марина Валерьевна воспитатель Государственного казенного учреждения социального обслуживания Краснодарского края "Упенский социально-реабилитационный центр для несовершеннолетних", Краснодарский край, Успенский р-н, с. Марьино.

Косоухова Елена Николаевна учитель физической культуры Муниципального бюджетного образовательного учреждения средняя общеобразовательная школа № 1. п. Мостовской, МО Мостовский район, Краснодарский край.

Лихачёва Елена Вячеславовна музыкальный руководитель Муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения «Детский сад комбинированного вида «Сказка» города Анадыря», Чукотский автономный округ, г. Анадырь.

Макарова Валентина Григорьевна музыкальный руководитель Муниципального автономного дошкольного образовательного учреждения, детский сад № 50, Гулькевичский район, с. Новоукраинское.

Малахова Наталья Викторовна воспитатель Муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения, детский сад № 7 п. Мостовской, МО Мостовский район, Краснодарский край.

Красненко Елена Николаевна воспитатель Муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения, детский сад № 7 п. Мостовской, МО Мостовский район, Краснодарский край.

Чистова Людмила Викторовна воспитатель Муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения, детский сад № 7 п. Мостовской, МО Мостовский район, Краснодарский край.

Мельник Ирина Алексеевна воспитатель Государственного казенного учреждения социального обслуживания Краснодарского края "Упенский социально-реабилитационный центр для несовершеннолетних", Краснодарский край, Успенский р-н, с. Марьино.

Могилёва Галина Григорьевна социальный педагог Государственного казенного учреждения социального обслуживания Краснодарского края "Упенский социально-реабилитационный центр для несовершеннолетних", Краснодарский край, Успенский р-н, с. Марьино.

Ниценко Елена Владимировна воспитатель Муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения, детский сад № 7 п. Мостовской, МО Мостовский район, Краснодарский край.

Гребер Наталья Александровна воспитатель Муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения, детский сад № 7 п. Мостовской, МО Мостовский район, Краснодарский край.

Фурсова Оксана Анатольевна воспитатель Муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения, детский сад № 7 п. Мостовской, МО Мостовский район, Краснодарский край.

Новицкая Ирина Викторовна студентка ФГБОУ ВО «Армавирского государственного педагогического университета», г. Армавир (научный руководитель – Демко Е.В., кандидат педагогических наук, доцент кафедры педагогики и технологий дошкольного и начального образования)

Оганезова Мария Сергеевна учитель-дефектолог Государственного казенного учреждения социального обслуживания Краснодарского края "Упенский социально-реабилитационный центр для несовершеннолетних", Краснодарский край, Успенский р-н, с. Марьино.

Омегова Тагойгул Курбоналиевна воспитатель Муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения, детский сад № 7 п. Мостовской, МО Мостовский район, Краснодарский край.

Резникова Ирина Владимировна воспитатель Муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения, детский сад № 7 п. Мостовской, МО Мостовский район, Краснодарский край.

Малахова Светлана Владимировна воспитатель Муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения, детский сад № 7 п. Мостовской, МО Мостовский район, Краснодарский край.

Плитченко Татьяна Юрьевна педагог-психолог Государственного казенного учреждения социального обслуживания Краснодарского края "Упенский социально-реабилитационный центр для несовершеннолетних", Краснодарский край, Успенский р-н, с. Марьино.

Резникова Елена Николаевна воспитатель Муниципального автономного дошкольного образовательного учреждения, детский сад № 11, Краснодарский край, г. Армавир.

Рец И.В. студентка ФГБОУ ВО «Армавирского государственного педагогического университета», г. Армавир (научный руководитель – Демко Е.В., кандидат педагогических наук, доцент кафедры педагогики и технологий дошкольного и начального образования)

Рябикина Виктория Михайловна, аспирант ФГБОУ ВО «Армавирского государственного педагогического университета», г. Армавир, учитель начальных классов (научный руководитель – Тупичкина Е.А., доктор педагогических наук, профессор)

Федоренко Екатерина Юрьевна социальный педагог Государственного казенного учреждения социального обслуживания Краснодарского края "Упенский социально-реабилитационный центр для несовершеннолетних", Краснодарский край, Успенский р-н, с. Марьино.

Чевычелова Тамара Валентиновна учитель – логопед Муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения, детский сад № 7 п. Мостовской, МО Мостовский район, Краснодарский край.

Стаценко Елена Владимировна учитель – логопед Муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения, детский сад № 7 п. Мостовской, МО Мостовский район, Краснодарский край.

Шалгинбаева Ольга Валерьевна магистрант ФГБОУ ВО «Армавирского государственного педагогического университета», г. Армавир (научный руководитель – Дубогрызова Г.Н., кандидат педагогических наук, доцент кафедры педагогики и технологий дошкольного и начального образования)

Шунаева Елена Федоровна педагог дополнительного образования Муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения, детский сад № 7 п. Мостовской, МО Мостовский район, Краснодарский край.

Комиссарова Дарья Андреевна педагог дополнительного образования Муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения, детский сад № 7 п. Мостовской, МО Мостовский район, Краснодарский край.

Варава Н.С. инструктор по физической культуре Муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения, детский сад № 7 п. Мостовской, МО Мостовский район, Краснодарский край.

Цветкова Анастасия Викторовна студентка ФГБОУ ВО «Армавирского государственного педагогического университета», г. Армавир (научный руководитель – Демко Е.В., кандидат педагогических наук, доцент кафедры педагогики и технологий дошкольного и начального образования)



Научное издание

ЦИФРОВИЗАЦИЯ В ДОШКОЛЬНОМ И НАЧАЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ: ШАГ НАВСТРЕЧУ

МАТЕРИАЛЫ РЕГИОНАЛЬНОГО НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКОГО СЕМИНАРА

г. Армавир, 27 февраля 2020 года

Подписано к печати 25.03.2020
Формат 60x84/16 Усл. печ. л. 5,0.
Уч. изд. л. 4,9. Тираж 300 экз.

Заказ № 178/16
Отпечатано в типографии ARMStyling ИП Калегин Ю.В.
Краснодарский край, г. Армавир. Ул. Р. Люксембург, 215
e-mail: armstyling@mail.ru, сот.тел. 8-988-464-15-22