

ВИКОРИСТАННЯ СУЧАСНИХ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ФОРМУВАННІ ГОТОВНОСТІ ДИТИНИ ДО ШКОЛИ

Анотація. У статті розглянуто проблеми готовності дитини до школи. Докладно проаналізовано можливості використання сучасних інформаційних технологій у процесі підготовки дитини до школи, зокрема навчальних та розвивальних програм. Стаття стане у пригоді широкому загалові читачів, насамперед вихователям, вчителям початкових класів, аспірантам, студентам, усім, хто цікавиться проблемами готовності дитини до школи.

Аннотация. В статье рассмотрены проблемы готовности ребенка к школе. Подробно проанализированы возможности использования современных информационных технологий в процессе подготовки ребенка к школе, в частности учебных и развивающих программ. Статья пригодится широкому кругу читателей, прежде всего воспитателям, учителям начальных классов, аспирантам, студентам, всем, кто интересуется проблемами готовности ребенка к школе.

Summary. The article deals with the problem of child's readiness for school. Analyzes in detail the possibility of using modern information technology in preparing children for school, including educational and developmental programs. Article will be useful to a wider audience, especially primary school teachers, graduate students, everyone who is interested in child's readiness for school.

Посилення демократичних тенденцій у житті суспільства перенесло акцент з масових педагогічних явищ на особистість дитини, вивчення можливостей і обставин її індивідуального розвитку, умов саморозкриття і самореалізації людини на різних етапах її життєдіяльності.

Школі сьогодні необхідні не просто хороші вчителі, а вчитель-технолог, вчитель-майстер, вчитель-новатор. Створення альтернативних типів шкіл, визнання за кожною школою права мати свій неповторний образ, працювати за авторськими програмами потребують учителів з інноваційним мисленням, здатних усвідомлено взяти на себе відповідальність як за особистість іншої

людини, що постійно розвивається, так і школи як системи, що теж перебуває у розвитку.

Таким чином, головний стратегічний напрям розвитку світової та вітчизняної системи освіти лежить в площині вирішення проблем розвитку особистості учня та вчителя, технологізації цього процесу[3, 8].

З метою підготовки дитини до школи вчителі та вихователі використовують різні технології, серед яких: ігрові, мультимедійні, інтерактивні, технології розвивального навчання тощо.

Однак на сьогодні, впровадження комп'ютерних технологій у сферу освіти – одна з найбільш актуальних проблем. Інтенсивний розвиток суспільства вимагає своєчасного впровадження новітніх технологій не лише у середню та вищу ланки освітньої галузі, а й в дошкільну та початкову освіту. Інформатизація навчального процесу в початковій школі – це комплексний процес, що збагачує систему навчання і виховання дітей молодшого шкільного віку інформаційними засобами, технологіями і продукцією. Використання комп'ютерної техніки в поєднанні з традиційними засобами виховання сприяє підвищенню загальної якості виховання, розвитку творчої особистості.

У сучасних умовах комп'ютер є своєрідним “інтелектуальним знаряддям” і дозволяє людині вийти на новий інформаційний рівень. Комп'ютер, як інструмент для обробки інформації, може слугувати і потужним технічним засобом навчання і відігравати роль незамінного помічника у навчанні і вихованні молодших школярів.

Психологи відзначають: чим раніше дитина познайомиться з комп'ютером, тим меншим буде психологічний бар'єр між нею і машиною, тому що в дитини практично немає страху перед технікою. Комп'ютер приваблює дітей, як будь-яка нова іграшка, і саме так у більшості випадків вони на нього дивляться спочатку.

Під час занять з комп'ютером у дітей поліпшуються пам'ять і увага. У більшості з них ще переважає мимовільна увага, тобто вони не можуть усвідомлено намагатися запам'ятати той або інший матеріал. Дитина мимоволі звертає увагу на навчальний матеріал якщо він є яскравим й

цікавим. І тут комп'ютер просто незамінний, тому що передає інформацію у привабливій для дитини формі, а це не тільки прискорює запам'ятовування матеріалу, але й робить його осмисленим і довгостроковим.

Заняття дітей на комп'ютері мають велике значення не тільки для розвитку інтелекту, але й для розвитку їхньої моторики. У будь-яких іграх, від найпростіших до складних, дітям необхідно вчитися натискати пальцями на певні клавіші, що розвиває дрібну моторику. Учені зазначають, що чим більше ми робимо дрібних і складних рухів пальцями, тим більше ділянок мозку включається в роботу. Як і руки, очі також широко представлені в корі головного мозку. Чим уважніше ми вдивляємося в те, над чим працюємо, тим ефективнішим буде процес запам'ятовування. Ось чому так важливо формувати моторну координацію і координацію спільної діяльності зорового й моторного аналізаторів, що з успіхом досягається на заняттях, де діти працюють з комп'ютером.

Спілкування з комп'ютером викликає в дітей жвавий інтерес, спочатку як ігрова діяльність, а потім і як навчальна. Цей інтерес лежить в основі формування таких важливих структур, як пізнавальна мотивація, довільні пам'ять й увага, адже саме ці якості забезпечують психологічну готовність дитини до навчання в школі.

Комп'ютер педагоги розглядають як засіб удосконалення навчально-виховного процесу. Г.Лаврентьева вважає, що використання комп'ютерної техніки в навчально-виховному процесі позитивно впливає на загальний розвиток дітей. [2, 10].

Комп'ютер підсилює мотивацію дітей, сприяє підвищенню зацікавленості. Новизна роботи з комп'ютером сама по собі сприяє підвищенню інтересу до навчання, а можливість регулювати навчальні завдання за ступенем складності позитивно позначаються на мотивації.

Крім того, комп'ютер дозволяє повністю усунути одну з найважливіших причин негативного ставлення дітей до навчання – проблеми нерозуміння матеріалу (новий матеріал подається в інтерактивній формі, що забезпечує та зберігає стійкий інтерес та увагу дітей). Працюючи за

комп'ютером, діти отримують можливість виконати завдання до кінця, для цього у комп'ютерних іграх існує система стимулювання (підказки та заохочення на зразок: "Молодець", "Спробуй ще раз", "Подумай", "Чудово", які супроводжуються позитивними або негативними звуками).

Правильне використання комп'ютерних технологій у початковій школі потребує застосування комп'ютерних програм. Слід відрізнити комп'ютерні програми та комп'ютерні ігри. Комп'ютерні програми педагоги поділяють на:

- розвивальні комп'ютерні ігри,
- навчальні комп'ютерні ігри,
- комп'ютерні діагностуючі ігри [2, 10].

Спілкування дітей молодшого шкільного віку у початковій школі з комп'ютером починається з комп'ютерних ігор, ретельно підібраних з урахуванням віку й навчальної спрямованості.

Комп'ютерні ігри зазвичай є розвивальними програмами. Навчальна гра має подвійний зміст: *ігровий* – реалізація творчого задуму та одержання дитиною винагороди; *навчальний* – придбання знань, умінь і навичок за допомогою діяльності за заданими правилами. Комп'ютерні ігри створені так, що дитина може собі уявити окреме поняття або конкретну ситуацію, а одержати узагальнене поняття про всі схожі предмети або ситуації. У такий спосіб у дитини розвиваються такі важливі операції мислення як узагальнення і класифікація. Під час гри на комп'ютері, дитина рано починає розуміти, що предмети на екрані – це не реальні речі, а тільки знаки цих реальних речей. Таким чином, у дітей починає розвиватися так звана знакова функція свідомості, тобто розуміння того, що є кілька рівнів навколишнього середовища – це й реальні речі, і картинки, схеми, слова або числа і т.ін.

Комп'ютерні ігри та вправи необхідно розглядати як особливий засіб, що стимулює творчу активність дітей. Вони цікаві та доступні, а закладені в них ігрові завдання містять не тільки навчальний матеріал, способи та засоби для його вирішення, а ще мотив та мету, які стимулюють дитину. Дитина,

працюючи за комп'ютером, має реальну можливість бачити на екрані результат своєї роботи.

Педіатр з університету Вейна Сяомін Лі та психолог з університету Огайо Меліса Аткинс дійшли висновку, що дошкільники, які користуються комп'ютером, краще підготовлені до одержання середньої освіти. Як з'ясувалося, малолітні комп'ютерщики набагато успішніше проходять тести на підготовку до школи в порівнянні з їхніми однолітками. У той же час, відеоігри не справляють подібного позитивного впливу на розвиток пізнавальних здібностей дітей. А проведення занадто багато часу за комп'ютером негативно впливає на стан зору дитини. Тому дуже важливо проводити фізкультхвилинки для як для очей, так і для загального розвитку.

Разом з тим необхідно пам'ятати, що дитина, граючись, потрапляє в різні уявні ситуації, однак її емоції – реальні. Далеко не всі комп'ютерні ігри спроможні вирішити освітні завдання. Візьмемо, наприклад ігри, де головним завданням є швидке натискання клавіш, такі ігри дають розвиток сенсорики та деяких параметрів уваги, але разом з тим стимулюють підвищення у дитини рівня тривожності, бажання сховатися від дійсності в уявному світі. Тому дуже важливо підбирати ігри, які б за змістом розвивали дитину.

Для дітей дошкільного та молодшого шкільного віку існує чимало освітніх комп'ютерних програм для навчання читання, рахування, розвитку математичного мислення та для загального розвитку дітей (розвиток уяви, уваги, мислення, логіки тощо). Це такі програми як: "Десять мавпочок", "Вчимось рахувати", "Об'ємні фігури" та інші. Вони виконані за допомогою флеш-анімації, із зручною системою управління та ігровим сюжетом. Такі ігри формують у дітей навички з математики, логічного читання та письма, розвивають мислення, увагу, уяву та ін. Для ознайомлення можна скористатися іграми з дитячих розвиваючих сайтів таких як: дитячий портал "Сонечко", "Дитячий світ", "Дитяча ігрова кімната", "Мой ВАБУСОМ", "Розвиваючі ігри" та ін.

Корисними будуть ігри на основі казкових сюжетів. Наприклад, гра "Математика з Аладіном" допоможе розвинути кмітливість та зорову пам'ять,

“Алі-Баба та сорок розбійників” – спритність, кмітливість, просторове мислення. Програма “FredFish” сприяє розвитку нестандартного мислення та вміння приймати рішення. Є програми, що розвивають пам’ять та увагу. Програма “Арт-студія” вчить основам малювання, “В гостині в матусі Гусині” – читанню, логічному мисленню.

Комп’ютерні ігри дозволяють організувати навчальну діяльність в цікавій формі. Дитину постійно супроводжує гном, кролик, або інший казковий герой, який спонукає її до дій. Дитина попадає в різні незвичайні ситуації, сама собі ставить завдання, шукає засоби для їх вирішення, і при кожному успішному вирішенні отримує вагоме емоційне заохочення. При цьому у дитини формується установка на самостійний пошук, критичне ставлення до оточення і самого себе, бажання дізнатися нове.

Важливим є і той факт, що комп’ютер зрівнює можливості дітей, тобто навіть діти з недостатнім рівнем розвитку можуть добре опанувати навчальний матеріал, а іноді в комп’ютерних іграх саме вони стають переможцями. Це пояснюється тим, що весь сюжет комп’ютерних програм є захоплюючим, дитина отримує позитивні емоції, а прагнення до перемоги стимулює ігрові дії і сприяє точному і швидкому проходженню гри.

При правильному використанні в комплексі традиційних занять і комп’ютерних програм в дитини з’являється підвищений інтерес до даного виду занять. Комп’ютерним іграм повинні передувати ігри зі звичайними іграшками і предметами–замінниками, діяльність з опорою на реальний предмет чи реальні дії. До гри на комп’ютері дитина залучається лише за умови своєчасного розвитку різних видів діяльності: предметно-продуктивної, ігрової, музичної, конструкторської, зображувальної та ін. Адже, комп’ютерним іграм молодших школярів властиві загальні, спільні з ігровою діяльністю риси. Водночас вони мають свої правила, свою специфіку, обумовлену технологічними особливостями, а також особливостями психофізичного впливу комп’ютерних ігор на дітей. Правила комп’ютерних ігор схожі за правилами до традиційних ігор, проте мають принципові відмінності:

- комп'ютерні ігри будуються за принципом поступового ускладнення ігрових та дидактичних завдань;
- "етапність", закладена в програмі, часто не дозволяє перейти на наступний рівень без виконання завдань попереднього рівня;
- в одних іграх можна за допомогою "меню" довільно дозувати рівень складності завдання. В інших "адаптивних" іграх програма сама підлаштовується під дитину і пропонує їй нові завдання з врахуванням її попередніх відповідей: складніші, якщо завдання виконується успішно, чи простіші – коли навпаки;
- деяким комп'ютерним іграм притаманний елемент випадковості, новизна, раптовість, несподіваність. Можуть раптово виникати нові персонажі, нові ситуації, явища і взаємозв'язки.

В.Сорока вважає, що застосування комп'ютерно-ігрового комплексу в системі дошкільного та початкового навчання допомагає через гру формувати у дітей психологічну готовність до роботи з обчислювальною технікою у школі. З цією метою доцільно використовувати програму "Математика", яка дає можливість перевірити отримані знання та програму "Мозаїка", за якою діти вчаться за допомогою комп'ютера малювати геометричні фігури, вибирати кольори тощо [4, 23].

Важливу роль у освоєнні дитиною молодшого шкільного віку комп'ютера відіграє вчитель. Використання комп'ютерних технологій робить урок цікавішим, яскравість сюжету захоплює учнів. Комп'ютерні технології дозволяють перекласти значну кількість роботи з вчителя на комп'ютер, але не можуть замінити його роботу. Комп'ютер стає лише хорошим помічником, який допомагає дитині краще освоїти навчальний матеріал.

На жаль, не всі вчителі володіють належними навичками роботи за комп'ютером. Проте, сучасні комп'ютерні технології дозволяють вчителям навіть без професійних навичок роботи за комп'ютером застосовувати його в навчально-виховному процесі початкової школи. У більшості програм передбачено її робота з диску. Диск завантажується автоматично і завдання

з'являються на екрані. Отже, для того щоб використати бажану комп'ютерну програму необхідно лише знати як включається комп'ютер та мати елементарні навички роботи з клавіатурою і маніпулятором "миша".

На нашу думку, комп'ютерні програми слід використовувати комплексно. Для цього необхідна співпраця вчителя і батьків. Часто батьки дітей дошкільного і молодшого шкільного віку вдома використовують комп'ютерні ігри, які не відповідають віку дітей: вони є агресивними, з негативними героями (зомбі, привиди, мисливці), включають сцени насильства і використання зброї. Тому необхідно вчасно провести бесіду з батьками дітей про використання комп'ютерних ігор вдома. Їх потрібно познайомити з програмами, які використовуються в даному навчальному закладі, які планується використати в майбутньому та обговорити можливі варіанти використання комп'ютерних розвивальних ігор в домашніх умовах.

В.Козій вважає, що комп'ютер для дітей дошкільного і молодшого шкільного віку є і добрим другом, партнером у грі, і терплячим вчителем, справедливим суддею, надійним помічником в оволодінні мистецтвом творчого мислення. У своїй роботі вона використовує низку комп'ютерних програм-ігор "Жабеня", "Зоряні пірати" (спрямовані на розвиток логічного мислення, швидкість реакції, уваги, спостережливості), "Лінгвістон", "Місто пригод" (ігри, що дозволяють "подорожувати", розвивають пам'ять, здатність швидко зорієнтуватися в просторі), авторських програм "Правила руху" (вивчення геометричних фігур), "Розмова по телефону" (лабіринт, що розвиває вміння відстежити маршрут), "Розфарбуй прапори" (виробляє навички комбінаторики) [1, 20].

Впровадження комп'ютерних технологій в освітню сферу дозволяє дитині стати повноправним членом інформаційного суспільства. Граючись у комп'ютерні ігри, дитина краще розвивається, може набагато легше опановувати літературу, українську та іноземні мови, навчитися розв'язувати задачі. Як стверджують І.Козярін, І.Іванно, В.Чорна, комп'ютерні ігри допомагають реалізувати дитячі мрії про реалістичні світи.

Однак, поряд з позитивними аспектами використання комп'ютерів у навчанні молодших школярів є й негативні фактори. З'являється велика кількість повідомлень про небезпечний вплив комп'ютера в цілому і комп'ютерних ігор, зокрема, на психіку дитини. Деякі автори вважають, що заняття з комп'ютером – це свого роду залежність, що виражається в таких психопатологічних симптомах, як нездатність переключатися на інші розваги, почуття уявної переваги над навколишніми, збідніння емоційної сфери, агресивне поведіння, звуження кола інтересів, прагнення до створення власного світу, відхід від реальності і т. д. У таких дітей у той же час, як правило, більш низькі показники інтересів у гуманітарній області (музика, мистецтво, література), діти також менше читають і майструють.

Надмірне спілкування з комп'ютером може не тільки призвести до погіршення зору дітей, порушення здоров'я через стиснуту позу, але й негативно відбитися на його комунікативному розвитку. Адже комп'ютерні ігри тільки створюють ілюзію спілкування і не приводять до формування навичок справжнього спілкування. Особливо це небезпечно для сором'язливих дітей. Комп'ютер дає такій дитині можливість перенестися в інший світ, який можна побачити, з яким можна погратися, і дитина все більше віддаляється від реальності, де їй загрожують негативні оцінки і необхідність щось змінювати у собі. Така втеча в ілюзорний світ може сформувати у дитини психологічну залежність від комп'ютера[5, 87].

І все ж комп'ютер – це наше майбутнє і "спілкування" молодших школярів з ними вже неминуче, тому необхідно постаратися із самого початку все ж таки керувати цим процесом. А у навчально-виховному процесі використовувати його лише у доцільному поєднанні з іншими засобами навчання.

Таким чином, комп'ютерні програми і ігри допомагають молодшим школярам стати активними суб'єктами навчально-виховного процесу, сприяють формуванню готовності дитини до школи, як фізіологічної (розвиток дрібної моторики), так і психологічної (розвиток психічних

процесів, емоційної сфери та ін.). За допомогою комп'ютерних програм діти вчаться розпізнавати, розрізняти, називати форму, розмір, колір предметів, ознайомлюються з кількісними співвідношеннями, числом, цифрою, з просторовими поняттями, а також розширюють і уточнюють свої уявлення про навколишній світ, розвивають мислення, уяву, мовлення, збагачують словниковий запас тощо. Але при цьому, комп'ютерні ігри не повинні замінювати традиційні форми навчально-виховного процесу, а доповнювати їх. Потрібний ретельний добір цих ігор і дотримання гігієнічних норм роботи за комп'ютером. За таких умов комп'ютерні ігри будуть ефективним засобом розвитку дитини молодшого шкільного віку.

Список використаних джерел

1. Козій В. Комп'ютер і все, все, все... / В.Козій // Дошкільне виховання. – 1996. – №4. – С. 20–21.
2. Лаврентьєва Г. Комп'ютерно-ігровий комплекс / Г.Лаврентьєва // Дошкільне виховання. – 2003. – №1. – С. 10–12.
3. Освітні технології : навч.-метод. посіб. / О.Пехота, А.Кіктенко, О.Любарська та ін.; за заг. ред. О.Пехоти. – К. : А.С.К., 2001. – 256 с.
4. Сорока В. Комп'ютер навчає і розвиває / В.Сорока // Дошкільне виховання. – 1997. – №11. – С. 23.
5. Шапкін С. Комп'ютерна гра : нова область психологічних досліджень / С.Шапкін // Психологічний журнал – 1999 – №1 – С. 86–102.