

Цифровые технологии в дошкольном образовании: на пути к демократизации

Научный руководитель – Крежевских Ольга Валерьевна

Михайлова Александра Игоревна

Выпускник (бакалавр)

Шадринский государственный педагогический институт, Курганская область, Россия

E-mail: alexsandra9898@bk.ru

Российское ДОО, встроено на основе равенства и взаимного уважения, поддержка образовательного разнообразия, инклюзивное образование - это всего лишь небольшой кирпичик для построения демократичного дошкольного образования.

ИКТ позволяют выстроить демократичность дошкольного образования, выстраивать обучающую деятельность на основе собственной заинтересованности, активности и самостоятельности ребенка[1]. Современные воспитатели детей дошкольного возраста крайне редко используют цифровые ресурсы в образовательном процессе. Если же компьютер применяется в ДОО, в виде некачественных презентаций, не нацеленных на активное, действенное освоение информации ребенком как полноправным и инициативным участником образовательного процесса. Все эти причины делают демократический потенциал цифровых ресурсов невостребованным[7]

Преимущества ИКТ игр, обогащающих и дополняющих традиционные дидактические средства, изучены и описаны в зарубежных и российских исследованиях. Современные исследования, проведенные за рубежом на больших выборках испытуемых (Parette, BlumC[6]; McK[5]. Shawareb[8]) показали, что компьютер может быть использован в качестве инструмента дополнительной и эффективной поддержки образовательного процесса, способствует творческому и речевому развитию детей дошкольного возраста.

GeorgiaK. Kokkalia1 Athanasios, утверждают, что воспитатель, учитель, тьютор- это помощник, наставник, который способен помочь детям с ОВЗ в получении элементарных знаний, умений. Афинские психологи указывают, что мультимедийные игры строятся на самых элементарных функциях: цвет, картинки, звук, анимация, дизайн слайдов и переход слайдов. В результате, создаются интерактивные игры, которые и дают детям новые знания, развивают умения и навыки [4].

Дети дошкольного возраста с ОВЗ испытывают трудности в обучении и развитии, понимании заданий. Американская группа исследовала использование MicrosoftPowerPoint на занятии с детьми с ОВЗ, и обнаружила улучшение в понимании и выполнении заданий. MicrosoftPowerPoint позволяет облегчить получение элементарных навыков, правил поведения и пополнить словарный запас[9].

В нашем исследовании, в качестве исходной теоретико-методологической основы при проектировании мультимедийных игр были выделены ведущие идеи и принципы отечественной психологии: принцип единства сознания и деятельности: С.Л. Рубинштейна, понятие зоны ближайшего развития Л.С. Выготского, положение об обобщении субъектом опыта собственной деятельности.

В работе С.Л. Новоселовой выдвинуто положение о специфике развития детской деятельности. Автор указывает, что «деятельность в своем развитии постоянно меняет психологическое содержание в зависимости от обобщения субъектом опыта своей деятельности. Деятельность строит психику. Бездеятельность, отсутствие возможности чем-то заниматься ведет к депривации личности, ограничению ее возможностей[2, С.6]. Предметный же мир ребенка является средой развития всех специфических видов детской деятельности.

С.Л. Новоселова, подчеркивает роль обобщения опыта деятельности, который формирует образ мира ребенка не только определяет ориентировку в условиях достижения цели конкретного действия, но и обогащает последующее ее содержание[2, С.6].

Педагог-новатор, владеющий ИКТ-компетенциями на достаточном уровне, может самостоятельно создавать мультимедийные игры, соответствующие решаемым образовательным задачам и адекватные контингенту детей группы. Такие игры позволяют реализовать идею демократичности дошкольного образования, поскольку помогают в полной мере применять инклюзивный подход, т.е. одновременное обучение детей, имеющих условную возрастную норму развития и детей с ОВЗ, построить стимулирующий образовательный процесс. Мы предлагаем создавать такие игры на основе формата Microsoft PowerPoint. При этом данные приемы создания мультимедийной игры были достаточно легко усвоены педагогами-практиками в процессе обучающих семинаров.

Игра «Обучаясь -играя» рассчитана на детей с ОВЗ, а именно на категорию слабослышащих и глухих детей старшего дошкольного возраста. Мультимедийная игра направлена на обучение детей технике безопасности дома, на дороге и в природе. В каждой выбранной игре идет озвучивание заданий, вариантов выбранных ответов, каждого действия играющего. Для глухих детей сверху имеются GIF картинка с языком жестов. В разработанном нами электронном ресурсе дети закрепляют представления в трех сферах: правила поведения дома, на дороге и на природе.

Первая игра направлена на закрепление и систематизацию представлений детей о правилах поведения дома. Ребенку предлагается помочь мальчику убрать мусор разными приспособлениями (рис.1), в другом случае - достать мяч (рис.2), и последняя ситуация заключается в уборке лекарств, которые упали на пол (рис.3).

Эффект заключается в проигрывании ситуации, с которой ребенок может столкнуться, таким образом информация лучше усваивается и запоминается.

Второй раздел по технике безопасности относится к «Правилам поведения на дороге». В данной категории игр ребенку предлагается перевести мальчика через дорогу, ориентируясь на сигнал светофора (рис.4), перевести девочку с велосипедом без пешеходного перехода (рис.5), кроме того закрепляются правила поведения в транспорте (рис.6).

Последняя игра «Правила поведения на природе», в которой ребенку предлагается решить различные проблемы (рис.7), (рис.8), (рис.9). Эти игры учат детей общепринятой технике безопасности в различных местах, в которых они бывают в повседневной жизни. Детям с остаточным слухом или с абсолютной глухотой тяжело адаптироваться в жизни, учить элементарные правила поведения, этикета, безопасности. В интерактивной и проблемной форме обучения таких детей протекает более легко.

Использование цифровых технологий в дошкольном образовании активно обсуждается на форумах, конференциях, дискуссиях. Мнения сходятся только в том, что каждый ребенок, независимо от особенностей его развития, сегодня - «цифровой абориген». Информация запоминается лучше при соблюдении схемы: звук-цвет-анимация. Цифровые технологии дополняют традиционные методы обучения, воспитания и развития детей, но не в коем случае не заменяют их, они должны обогащать педагогический процесс, делать его ориентированным на особенности восприятия, мышления и воображения современного ребенка. Поэтому разработанная нами игра «обучаясь-играя», решает основные задачи, приобщает детей к элементарным правилам поведения и техники безопасности. Благодаря положительной атмосфере, повышается интерес к полученному материалу, за счёт этого знания лучше усваиваются. Дети с тотальной потерей слуха могут самостоятельно воспринимать материал в процессе выполнения заданий.

В нашей практике, воспитатели самостоятельно разрабатывали игры, ориентируясь на контингент детей группы и образовательную программу. Причем наибольшую эффективность мультимедийные игры имели при применении с детьми старшего дошкольного возраста, что выразилось в заинтересованности детей, их вовлеченности в процесс усвоения знаний, активности и использовании данных игр в самостоятельной игровой деятельности. В совокупности, учет индивидуальных особенностей детей, природособразность массового образования, стимулирующий и проблемный характер образовательного процесса позволил повысить демократичность дошкольного образования.

Источники и литература

- 1) Красильникова Л.В. Информационно-коммуникационные технологии в математическом образовании детей дошкольного возраста // Л.В. Красильникова, А.Ю. Старикова // Проблемы современного педагогического образования. 2016. – № 52-7. – С. 196-205.
- 2) Новоселова С.Л. Развивающая предметная среда : метод. рекомендации. – М. : Центр инноваций в педагогике, 1995. – 64 с.
- 3) Huang, W. H., Huang, W. Y. & Schopp, J. Sustaining iterative game playing processes in DGBL: the relationship between motivational processing and outcome processing. *Computers & Education*, pp. 789–797 (2010). URL: <https://app.dimensions.ai/details/publication/pub.1042697563>
- 4) Kokkalia K., Athanasios S. Drigas, & Alexandra. The Role of Games in Special Preschool Education. *International journal of the latest technologies in education – 2016 – Volume 11, № 12 – с. 30-35*. URL: <https://online-journals.org/index.php/i-jet/article/view/5945>
- 5) McKenney S. Teacher Design of Technology for Emergent Literacy: An Explorative Feasibility Study // *Australasian Journal of Early Childhood*. 2012. 37. P. 4-12.
- 6) Parette H. *Instructional Technology in Early Childhood: Teaching in the Digital Age*. Baltimore, MD: Brookes, 2013.
- 7) Prensky M. Listen to the Natives // *Educational Leadership*. 2006. 63. P. 8-13
- 8) Shawareb A. The Effects of Computer Use on Creative Thinking among Kindergarten Children in Jordan // *Journal of Instructional Psychology*. 2011. 38. P. 213-220.

Иллюстрации



Рис. 1. Рисунок 1



Рис. 2. Рисунок 2

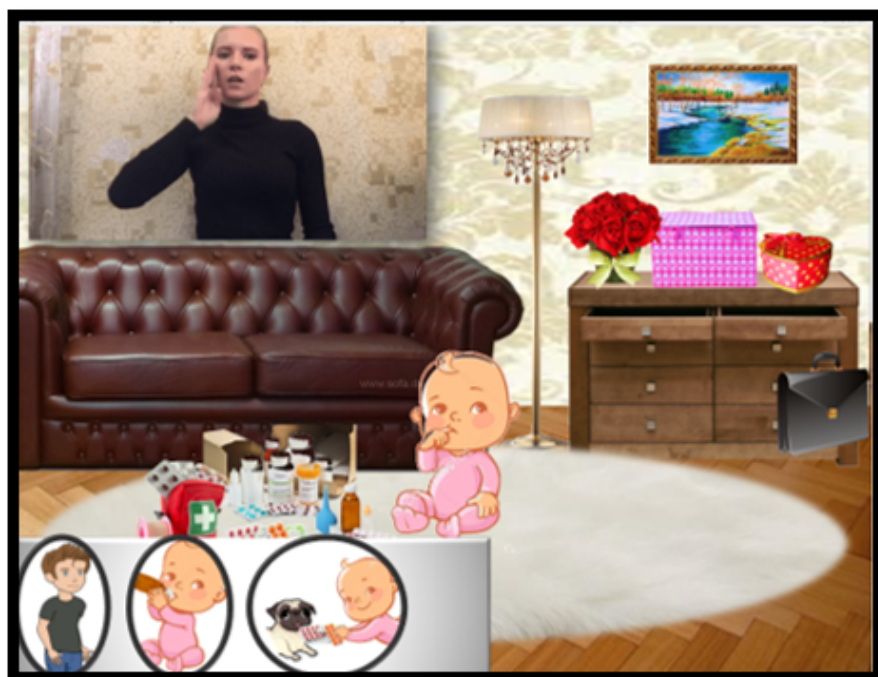


Рис. 3. Рисунок 3



Рис. 4. Рисунок 4



Рис. 5. Рисунок 5



Рис. 6. Рисунок 6



Рис. 7. Рисунок 7

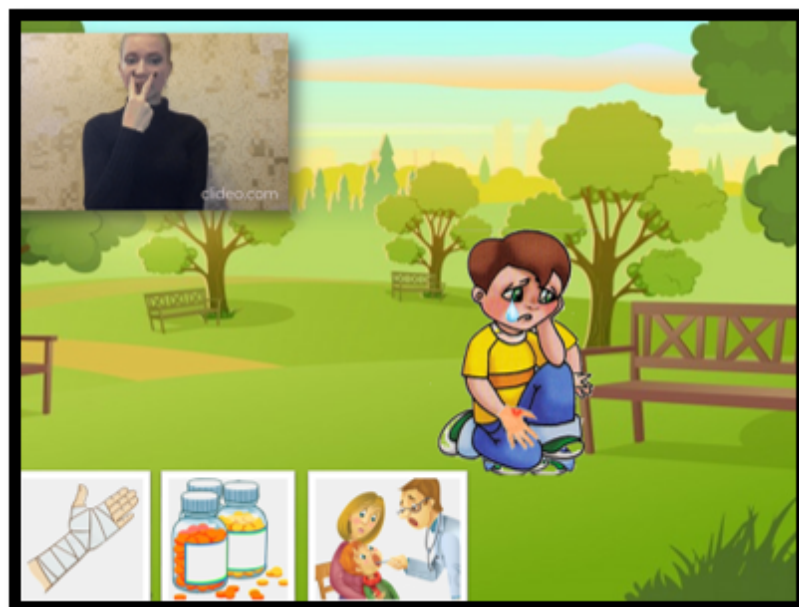


Рис. 8. Рисунок 8



Рис. 9. Рисунок 9