

Зулкайдаева Ольга Михайловна

воспитатель

МБДОУ «Д/С № 37»

г. Копейск, Челябинская область

ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ РАБОТЫ С ДЕТЬМИ В ДОШКОЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ НА ЭТАПЕ ЦИФРОВИЗАЦИИ ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Аннотация: в статье представлена авторская точка зрения на процесс цифровизации дошкольного образования. Компьютерная игра характеризуется как основной вариант использования информационно-коммуникационных технологий в дошкольном возрасте. Описаны основные преимущества использования информационных технологий в обучении дошкольников по сравнению с традиционной формой организации образовательного процесса.

Ключевые слова: цифровизация, информационные технологии, дошкольная образовательная организация, ребенок дошкольного возраста, образовательный процесс, компьютерная игра.

В настоящее время цифровые электронные устройства становятся обязательным атрибутом постоянного времяпрепровождения представителей всех возрастов, в том числе и у дошкольников. В достаточно раннем возрасте современные дети попадают в пространство цифровой среды, которая, в свою очередь, оказывает влияние на все состояния и процессы психики ребенка [6].

Нормативно-правовое обеспечение образования нацеливает педагогов на использование в современном образовательном процессе технологий, направленных на социализацию подрастающего поколения, на максимальное развитие личностного потенциала каждого ребенка на всех этапах образования [7].

Сегодня в качестве таких технологий специалисты единодушно отмечают информационно-коммуникационные технологии (ИКТ), делая акцент на их развивающие возможности [4] и их разнообразие, определяемое понятием «цифровая среда» [2].

Цифровая среда – форма электронной информации (контента), которая может быть передана через телевизор, Интернет, компьютерные сети или компьютерные игры. Эта информация может состоять из текста, аудио- и видеоизображений, графических изображений, которые формируются посредством перевода аналоговых данных в цифровые [6]. Наиболее популярными цифровыми электронными устройствами являются телевизоры с высоким разрешением изображения, компьютеры, ноутбуки, нэтбуки, смартфоны, планшеты, интерактивный стол, интерактивная доска, интерактивная песочница, игровые приставки и электронные книги. Эта среда оказывает сильное воздействие на восприятие ребенка, что сегодня доказано на психофизиологическом уровне [3], при психолого-педагогическом сопровождении детей с ограниченными возможностями здоровья различной нозологии [2; 5; 8].

Учитывая, что ведущим видом деятельности в дошкольном возрасте является игра [8], актуальным становится вопрос использования в образовательном процессе компьютерной игры [6].

Возможности компьютерных программ и техники воспроизводить информацию одновременно в виде текста, графического изображения, звука, речи, видео, со значительной скоростью обрабатывать данные и их запоминать, позволяют специалистам создавать для детей новые средства деятельности, которые принципиально отличаются от всех сегодня существующих игр и игрушек [5].

В работе с детьми, имеющими речевые нарушения, доказано, что во время правильно организованных компьютерных игр повышается речевая активность ребенка, она проявляет себя в планирующей, знаковой и эмоциональной функциях. Компьютерная игра вызывает у дошкольника сильный эмоциональный отклик, большой интерес к этому новому для них явлению [4]. Невозможность действовать привычными способами при решении перцептивной задачи побуждает ребенка отказаться от наглядно-действенного и перейти к наглядно-образному способу ее решения [8].

Сравнительный анализ традиционной формы обучения и обучения с использованием ИКТ, проведенный в рамках теоретического анализа проблемы и обобщения собственной профессиональной деятельности, позволяет выделить ряд преимуществ, которые обязательно должен учитывать современный педагог, если он хочет максимально реализовать и возможности образовательной системы, и потенциальные возможности каждого воспитанника, используя в образовательном процессе компьютерную игру [6]:

– информация, представленная в формате компьютерной игры, вызывает наибольший интерес у детей по сравнению с традиционным методическим материалом;

– ИКТ используют наглядно-образное предоставление изучаемой информации, что более эффективно для ее усвоения;

– использование в ИКТ мультимедиа- и аудио- формата способствует более длительному удержанию внимания ребенка на новой информации;

– при использовании ИКТ более эффективно и легко реализуется индивидуальный подход к каждому ребенку;

– у каждого ребенка появляется возможность самостоятельного получения информации в процессе обучения;

– дошкольник сам выбирает и регулирует темп познания новой информации;

– с помощью ИКТ значительно расширяется жизненный опыт ребенка: во время прохождения компьютерной игры ребенок проигрывает такие ситуации, которые он возможно никогда не встретит в повседневной жизни;

– у дошкольников начинает формироваться информационная культура: дети приобретают умения и навыки самостоятельно ориентироваться в ресурсах Интернета; обмениваться информацией посредством ИКТ;

– у детей повышается мотивация к познавательному процессу, и, как следствие, происходит активизация и развитие когнитивных функций;

– значительно возрастают объем изучаемого материала и продуктивная интенсивность образовательного процесса;

– у детей появляется навык исследовательской деятельности.

Кроме того, в процессе использования компьютерной игры, в целом ИКТ, реализуются все принципы активизации познавательной деятельности ребенка: взаимообучаемость, доверительность, проблемность, реализация обратной связи и подкрепления, самообучение, укрепляется исследовательская позиция [2].

Если при использовании ИКТ педагогом соблюдаются нормы СанПиНов, то данные технологии можно охарактеризовать как не просто современные, но и здоровьесберегающие [1].

С помощью ресурсов цифровой образовательной среды сегодня решается задача развития, образования, воспитания ребенка на уровне, который предъявляет общество и государство к системе образования, к уровню развития подрастающего поколения. Цифровой контент, используемый в образовательном процессе, оптимизирует развитие ребенка дошкольного возраста, готовит его к активному вхождению в цифровую среду на этапе школьного обучения.

Список литературы

1. Воробьева В.В. Здоровьесберегающие технологии в организации инклюзивного обучения детей дошкольного возраста с нарушениями речи / В.В. Воробьева, Л.М. Лапшина // Инклюзивное образование. Индивидуализация сопровождения детей с ограниченными возможностями здоровья: материалы Всероссийской научно-практической конференции / Отв. за выпуск: Л.Б. Осипова, Е.В. Плотникова. – Челябинск: Южно-Урал. гос. гуман.-пед. ун-т, 2016. – С. 90–95. – EDN VMDZIZ

2. Лапшина Л.М. Информационно-коммуникационные технологии в обучении школьников с выраженным нарушением интеллекта / Л.М. Лапшина // Субъектно-деятельностный подход в специальном и инклюзивном образовании: Материалы Всероссийской научно-практической конф., посвященной 90-летию со дня рождения Заслуженного деятеля науки Российской Федерации, доктора психологических наук, профессора Ульяны Васильевны Ульенковой (08 ноября 2019 г.). – Н.Новгород: Нижегородский гос. пед. ун-т им. Козьмы Минина, 2019. – С. 93–97. – EDN CSPGXF

3. Лапшина Л.М. Психофизиологические корреляты опознания релевантных стимулов младшими школьниками, имеющими диагноз F70 (анализ волны РЗ в лобных отведениях) / Л.М. Лапшина // Вестник Челябинского государственного педагогического университета, 2009. – №9. – С. 341–349. – EDN KXVFCX

4. Лапшина Л.М. Особенности коррекционно-логопедического воздействия на детей дошкольного возраста с тяжелыми нарушениями речи в условиях группы комбинированной направленности дошкольного образовательного учреждения / Л.М. Лапшина, Е.В. Рязанова // Детский сад от А до Я. – 2021. – №1(109). – С. 100–108. – EDN AYTZTG

5. Мазур В.Е. Взаимодействие специалистов образовательной организации в процессе тьюторинга дошкольников с нарушением интеллекта / В.Е. Мазур, Л.М. Лапшина // Тьюторское сопровождение в системе общего, дополнительного и профессионального образования : материалы IV Всероссийской научно-практической конференции с международным участием (Челябинск, 15–25 февраля 2022 г.). – Челябинск: Край Ра. – 2022. – С. 287–289. – EDN FULNPI

6. Обухова Л.Ф. Возможности использования компьютерных игр для развития перцептивных действий / Л.Ф. Обухова, С.Б. Ткаченко // Психологическая наука и образование, 2008. – Т. 13. – №3. – С. 49–61. – EDN JXDPNL

7. ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174. (Режим доступа: 25.05.2023).

8. Хайкина М.А. Изучение особенностей игровой деятельности детей старшего дошкольного возраста с ЗПР / М.А. Хайкина, Л.М. Лапшина // Современные подходы к диагностике и коррекции развития детей с ограниченными возможностями здоровья: сборник научных статей по итогам научно-исследовательской работы преподавателей, студентов и выпускников факультета инклюзивного и коррекционного образования ЮУрГГПУ за 2015–2016 учебный год / под научной редакцией Л.Б. Осиповой, Л.А. Дружининой. Челябинск, – 2016. – С. 153–156. – EDN WLLRDP