

УДК 373.2

Бальцевич Вероника Сергеевна*Социально-гуманитарный колледж учреждения образования «Могилевский государственный университет имени А. А. Кулешова», Могилёв, Республика Беларусь, krawzowa_nika@mail.ru***ИГРОВЫЕ ЭЛЕКТРОННЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ
В ДОШКОЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ: ДИДАКТИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ**

В статье раскрывается сущность понятий «ресурс», «образовательные ресурсы», «игровые электронные образовательные ресурсы», рассмотрены игровой и обучающий аспекты игровых электронных образовательных ресурсов, которые реализуются через информационные технологии; особое внимание уделяется дидактическим требованиям, предъявляемым к игровым электронным образовательным ресурсам, используемым в учреждениях дошкольного образования.

Ключевые слова: дошкольное образование; электронные образовательные ресурсы; игровые электронные образовательные ресурсы; дидактические требования.

Baltsevich Veronika Sergeevna*Social-humanitarian college of educational institution "Mogilev State A. Kuleshov University", Mogilev, Belarus, krawzowa_nika@mail.ru***GAME ELECTRONIC EDUCATIONAL RESOURCES
IN PRESCHOOL EDUCATION: DIDACTIC REQUIREMENTS**

The article reveals the essence of the concepts of "resource", "educational resources", "game electronic educational resources", the game and educational aspects of game electronic resources considered, special attention is paid to the didactic requirements for game electronic educational resources, used in preschool educational institutions.

Key words: preschool education; electronic educational resources; game electronic educational resources; didactic requirements.

Введение. В современном мире информационно-коммуникационные технологии стремительно развиваются и активно внедряются во все сферы жизнедеятельности человека. Не остается в стороне и сфера образования, так как в настоящее время реализуется активный процесс информатизации системы образования, который включает следующие направления: формирование образовательной среды на базе «облачных» технологий, модернизация технической инфраструктуры информатизации системы образования; разработка электронных образовательных ресурсов системы образования; обеспечение сетевого взаимодействия участников образовательного процесса; распространение дистанционной формы получения образования; развитие кадрового потенциала информатизации образования; информатизация системы управления образованием [1].

Основная часть. Согласно Концепции информатизации системы образования Республики Беларусь одним из приоритетных направлений является разработка электронных образовательных ресурсов, которых в настоящее время существует большое количество. По методическому назначению их можно разделить на:

- обучающие, сообщающие знания, способствующие формированию умений учебной или практической деятельности, что обеспечивает необходимый уровень их усвоения;
- тренажёры, предназначенные для отработки разного рода умений и навыков, повторения или закрепления пройденного материала;
- контролирующие, направленные на контроль или самоконтроль уровня овладения учебным материалом;
- информационно-поисковые, сообщающие сведения, содействующие формированию умений по систематизации информации;
- демонстрационные, визуализирующие изучаемые объекты, явления, процессы с целью их исследования и изучения;

- имитационные, представляющие определённый аспект реальности для изучения его структурных или функциональных характеристик;
- моделирующие, позволяющие моделировать объекты, явления, процессы с целью их исследования и изучения;
- учебно-игровые, ориентированные на создание учебных ситуаций, в которых деятельность обучаемых реализуется в игровой форме [2].

В системе дошкольного образования, в первую очередь, могут быть использованы учебно-игровые электронные образовательные ресурсы, включающие учебный материал, для воспроизведения которого используются электронные устройства, предназначенные для создания учебных ситуаций, реализующих деятельность обучающихся в игровой форме [2]. Однако эти ресурсы необходимо применять с учётом специфики воспитания и обучения детей дошкольного возраста, а также с опорой на ведущий вид деятельности дошкольников — игру. В этой связи применительно к системе дошкольного образования целесообразнее будет употреблять термин «игровые электронные образовательные ресурсы».

Прежде чем охарактеризовать понятие «игровые электронные образовательные ресурсы», необходимо рассмотреть понятие слова «ресурс» (фр. *ressource* вспомогательное средство). Понятие «образовательные ресурсы» включает в своё содержание человеческие (педагоги и воспитанники), материальные (помещение, оборудование, средства коммуникаций) и информационные ресурсы. Так, под игровыми электронными образовательными ресурсами в широком смысле слова мы будем понимать средства обучения детей дошкольного возраста, разработанные и реализуемые с помощью информационно-коммуникационных технологий в игровой деятельности. В узком смысле слова в качестве игровых электронных образовательных ресурсов могут быть использованы различные мультимедийные и интерактивные задания, разработанные с помощью программ SMART Notebook и Microsoft PowerPoint. Данные программы позволяют создавать видео, анимационное и звуковое сопровождение материала.

Игровые электронные образовательные ресурсы сочетают в себе два аспекта: игровой и обучающий, которые реализуются через информационные технологии. Это способствует смягчению перехода от одной ведущей деятельности к другой. В отличие от традиционных занятий в процессе обучения с использованием игровых электронных образовательных ресурсов обучающие задачи ставятся не прямо, когда педагог объясняет, а косвенно — дети овладевают знаниями, играя. Обучающая задача для воспитанников «замаскирована», мотивом её выполнения является естественное желание и стремление ребёнка играть, выполнять определённые игровые действия. Это позволяет облегчить переход от игры к серьёзной умственной работе. Обучающий аспект в игровых электронных образовательных ресурсах также может быть представлен не только в конкретных заданиях, но и в качестве информационного материала, который позволяет формировать у дошкольников систему представлений.

Для эффективного использования игровых электронных образовательных ресурсов в образовательном процессе учреждения дошкольного образования они должны соответствовать следующим дидактическим требованиям:

- отвечать основным дидактическим принципам обучения (наглядности, научности, системности, доступности и др.). Представленный материал должен быть достоверным, идти от простого к сложному, сопровождаться наглядностью с учётом вида мышления дошкольников (наглядно-образный), что позволит сформировать у них систему представлений и умений;
- реализовывать интерактивное взаимодействие. Интерактивность позволяет осуществлять «учебный диалог», одним из участников которого является средство информационных технологий (компьютер, интерактивная доска), и не замыкается на простом изложении материала. Как правило, дошкольник взаимодействует с электронным контентом с помощью педагога, ему предлагаются вопросы, возможность участвовать в ходе событий, происходящих на экране компьютера, выбирать траекторию изучения материала. Так осуществляется диалог воспитанника с компьютером [3];
- способствовать формированию умений самостоятельного освоения материала при косвенном руководстве педагога, так как перед выполнением практических заданий обязательно должно быть изучение (повторение) теоретического материала; а также работы с информацией, которая может включать задания из других образовательных областей Учебной программы дошкольного образования (например, содержание игрового электронного образовательного ресурса по образовательной области «Ребёнок и природа» объединяется с заданиями по образовательной области «Элементарные математические представления»);
- иметь временные ограничения, предусматривающие выполнение игровых заданий в течение времени, не превышающего допустимые нормы нахождения воспитанника за компьютером [4].

Заключение. Для эффективного использования игровых электронных образовательных ресурсов в образовательном процессе учреждения дошкольного образования они должны соответствовать вышеперечисленным дидактическим требованиям.

Список цитированных источников

1. Концепция информатизации системы образования Республики Беларусь на период до 2020 года // Информатизация образования. — 2012. — № 4. — С. 16—33.
2. Морозова, И. В. Классификация информационных электронных образовательных ресурсов / И. В. Морозова // Вестн. Марий. гос. ун-та. — 2012. — № 9. — С. 46—47.
3. Жуковская, Е. П. Информационные технологии в системе непрерывного образования [Электронный ресурс] / Е. П. Жуковская, Е. А. Корженевич // Электрон. архив б-ки МГУ им. А. А. Кулешова. — Режим доступа: <https://libr.msu.by/handle/123456789/998>. — Дата доступа: 31.08.2019.
4. Специфические санитарно-эпидемиологические требования к содержанию и эксплуатации учреждений образования [Электронный ресурс] : утв. постановлением Совета Министров Респ. Беларусь, 07.08.2019 г., № 525 // Нац. правовой Интернет-портал Респ. Беларусь. — Режим доступа: http://www.pravo.by/upload/docs/op/C21900525_1565730000.pdf. — Дата доступа: 05.01.2020.

УДК 373.2

Батуро Юлия Олеговна

Учреждение образования «Могилёвский государственный университет имени А. А. Кулешова», Могилёв, Республика Беларусь, baturoulia6@gmail.com

НАРОДНАЯ ИГРУШКА КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ДЕТСКОГО ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ТВОРЧЕСТВА

Статья посвящена изучению развития детского изобразительного творчества посредством народной игрушки. На основе проведенного исследования автором было установлено, что без специально организованного обучения художественное творчество детей на материале народной игрушки проявляется в воспроизведении хорошо знакомого, что не способствует развитию инициативности, самостоятельности, дети тяготеют к репродуктивным способам деятельности.

Ключевые слова: детское изобразительное творчество; народная игрушка; дети дошкольного возраста.

Baturou Yulia Olegovna

Mogilev State A. Kuleshov University, Mogilev, Belarus, baturoulia6@gmail.com

FOLK TOY AS A MEANS OF CHILD DEVELOPMENT EXCEPTIONAL CREATIVITY

This article is devoted to the study of the development of fine art through folk toys. Based on the study, the author found that without specially organized training, children's art on the basis of folk toys is manifested in the reproduction of a familiar one, which does not contribute to the development of initiative, independence, children gravitate to reproductive methods of activity.

Key words: children's fine arts; folk toy; preschool-age children.

Введение. Актуальность исследования обусловлена тем, что социальное развитие современного общества одной из задач образования определяет создание среды для развития творческих способностей детей. Это связано с тем фактом, что ни владение компьютером, ни знание иностранных языков не являются гарантом социального развития каждого члена общества, поэтому на первый план должно выдвигаться развитие креативного мышления через творчество.

Как известно, для развития любых способностей, в том числе и творческих, наиболее благоприятным является период дошкольного детства. Для детей в этом возрасте характерна усиленная познавательная активность, потребность в умственной нагрузке. Продуктивная деятельность, которая является одним из действенных средств развития детского изобразительного творчества, стоит на позициях развивающего обучения, помогает ребёнку осваивать духовный и материальный мир, создавая новый для него продукт. А именно через народную игрушку, которая из поколения в поколение накапливает традиции ремесла и искусство игрушки, передаются народные представления о жизни, труде, красоте, происходит связь детей с опытом прошлого, творчеством коллектива, национальной культурой. Условность образа, красочность и выраженность эмоционального настроения, которые присущи народной игрушке, в полной мере присущи и детскому творчеству.

Однако в условиях современных учреждений дошкольного образования народная игрушка как средство развития изобразительного творчества детей находится на недостаточном уровне использования педагогами. В связи с этим особую значимость приобретает теоретическое обоснование и разработка методики использования народной игрушки в образовательном процессе старшей группы учреждения дошкольного образования в контексте развития детского изобразительного творчества.