

На втором этапе («А что будет, если ...») основная цель состоит в развитии компонентов экспериментирования (целеполагания, умения выдвигать гипотезы, намечать план и проводить обследование, обобщать результаты, устанавливать связи и формулировать выводы) в процессе установления разных зависимостей, закономерностей, отношений, освоения принципа сохранения. Принципиально важным в этой деятельности является экспериментирование с разными веществами, в процессе чего дети осваивают количественные, пространственные отношения, используют разные способы познания.

Третий этап («комбинации») направлен на активизацию поиска в процессе решения сложных логических задач, развития у детей комбинаторных умений, самостоятельности в процессе познания. Для данного этапа характерно самостоятельное использование приобретённого опыта на новом качественном уровне (уточнение, систематизация, обобщение, установление связей и зависимостей). Целесообразной является активизация действий в умственном плане с последующей практической проверкой (моделирование условия задачи при помощи эквивалентов, геометрических или числовых фигур). Данные задачи, упражнения и ситуации широко представлены в технологиях Г. С. Альтшуллера, В. Г. Гоголевой, А. З. Зака, которые используют воспитатели группы. Отражение результатов детских исследований организовано по-разному: в «Книге открытий» дети с помощью воспитателя фиксируют интересные факты, вопросы, решения; в собственном портфолио ребёнка — тетради исследований.

Заключение. Использование современных образовательных технологий позволяет сформировать у детей умение получать знания не в готовом виде, а через собственный творческий поиск. Очевидно, что современный образовательный процесс учреждений дошкольного образования необходимо конструировать на исследовательской основе, где ребёнок становится первооткрывателем и экспериментатором. Для него это, прежде всего, возможность личностной самореализации посредством активного освоения и воспроизведения исследовательского опыта.

Список источников

1. Лисина, М. И. Развитие познавательной активности детей в ходе общения со взрослыми и сверстниками / М. И. Лисина // *Вопр. психологии*. — 1982. — № 4. — С. 25—29.
2. Матюшкин, А. М. Мышление, обучение, творчество / А. М. Матюшкин. — М. : МПСИ, 2003. — 720 с.
3. Михайлова, З. А. Современные технологии логико-математического развития и обучения детей дошкольного возраста / З. А. Михайлова, М. Н. Полякова // *Педагогика детства*. — СПб. : Петерб. науч. шк., 2005. — С. 347—363.
4. Поддьяков, А. Н. Проблемы изучения исследовательского поведения: об исследовательском поведении детей и не только детей / А. Н. Поддьяков. — М. : Психология, 1998. — 85 с.
5. Развитие идей научной школы кафедры дошкольной педагогики Герценовского университета : сб. науч. ст. — СПб. : Изд-во РГПУ им. А. И. Герцена, 2007. — 599 с.
6. Развитие познавательно-исследовательских умений у старших дошкольников / авт.-сост.: З. А. Михайлова [и др.]. — СПб. : ДЕТСТВО-ПРЕСС, 2013. — 160 с.

Материал поступил в редакцию 07.01.2015 г.

УДК 373.2:004.9

Л. В. Шкнай

БГПУ им. М. Танка, Минск

ИНСТРУМЕНТЫ ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЕ УЧРЕЖДЕНИЯ ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Введение. Настоящее время характеризуется стремительным развитием информационно-коммуникационных технологий (далее — ИКТ), которые становятся неотъемлемой частью повседневной жизни людей, необходимым атрибутом в функционировании и развитии всех сфер жизни общества, существенно перестраивая разные виды человеческой деятельности. Использование ИКТ в образовательном процессе в учреждении дошкольного образования — одна из актуальных проблем в дошкольной педагогике.

В научно-педагогической литературе психолого-педагогические, дидактические и методические подходы к использованию компьютерных технологий обучения раскрыты в работах Н. Н. Антипова, А. П. Ершова, А. А. Кузнецова, М. П. Лапчика, В. С. Леднёва, В. М. Монахова, Б. Е. Стариченко, В. Ф. Шолоховича. Вопросы внедрения компьютеров в учебный процесс рассматривались в исследованиях А. А. Абдукадырова, Ш. С. Ахрарова, Б. С. Гершунского, В. Ф. Горбенко, Л. И. Долинера, С. Р. Домановой, В. И. Журавлёва, А. Г. Кушниренко, Е. И. Машбица, О. К. Тихомирова, А. К. Уварова, а также в ряде работ зарубежных исследователей (А. Борк, М. Лесперанс-Лабель, Т. Сакамото). Созданию здоровьесберегающих технологий обучения и гигиены умственного труда при работе на компьютере посвящены работы Н. М. Амосова, Г. М. Лисовской. Формированию интереса к деятельности с компьютером

у детей старшего дошкольного возраста посвящено диссертационное исследование Е. В. Ивановой, а педагогические условия познавательного развития старших дошкольников в режиссёрской игре с применением компьютерных средств рассмотрены в исследовании Г. П. Петку.

Эта тенденция нашла отражение в постановлении Министерства образования Республики Беларусь «Об утверждении перечней оборудования для учреждений, обеспечивающих получение дошкольного образования» (№ 50 от 24 сентября 2007 года). В перечне технических средств обучения там фигурируют компьютер и ноутбук с программным обеспечением, мультимедийный проектор и мультимедийный экран. В настоящее время основные мероприятия по информатизации образования реализуются в рамках Государственной программы «Информационное общество». В ней намечено до 2015 года завершить создание национальной информационной среды системы образования Республики Беларусь [2]. Также на современном этапе в Республике Беларусь реализуется инновационный проект Министерства образования Республики Беларусь «Внедрение интерактивных электронных средств обучения в образовательный процесс учреждения дошкольного образования».

Анализ психолого-педагогических исследований, посвящённых внедрению ИКТ в образовательный процесс учреждения дошкольного образования, позволил выявить целый ряд проблем:

- во-первых, широкомасштабное внедрение ИКТ на всех уровнях образования, в том числе и дошкольном, должно иметь не только технологическое, но и методическое обеспечение, включающее методологические принципы использования ИКТ [5, с. 13];
- во-вторых, использование ИКТ должно способствовать развитию детей дошкольного возраста, стимулированию их активности в деятельности, обогащению интеллектуальной и эмоциональной сфер ребёнка, формированию творческих и познавательных способностей;
- в-третьих, работа с использованием ИКТ должна приводить к формированию у детей дошкольного возраста информационной культуры, под которой понимается формирование психологической готовности к жизни в информационном обществе [7].

Основная часть. Существует большое разнообразие инструментов ИКТ, которые можно успешно применять в условиях дошкольного обучения и интегрировать в него. Согласно исследованиям, проведённым под эгидой ЮНЕСКО, в контексте дошкольного образования ИКТ их можно классифицировать с двух точек зрения: технологической и прикладной [4, с. 66].

Технологическая точка зрения позволяет подразделить ИКТ на оборудование и программное обеспечение.

Компьютер — самый яркий и наиболее часто используемый пример оборудования ИКТ. При использовании данного оборудования следует уделять внимание тому, являются ли стандартные компьютеры (настольные или ноутбуки) со стандартными устройствами ввода данных (клавиатурой и мышью) приемлемым выбором для дошкольников (по габаритам, форме, весу, цвету, поверхности).

Наряду с основным компьютерным оборудованием, в дошкольных учреждениях используют интерактивные доски. Интерактивная доска — универсальный инструмент, позволяющий сделать занятия с детьми дошкольного возраста более интересными, наглядными и увлекательными. К сожалению, интерактивная доска часто используется только для демонстрации материала в презентационной функции. Между тем, выполняя задания на данном оборудовании, дети дошкольного возраста могут расставить картинки в определённом порядке, продолжить последовательность, установить соответствие, выполнить сортировку изображений или надписей по какому-либо заданному признаку. Можно также работать с виртуальным конструктором, использовать интерактивную доску для наглядного моделирования.

Оборудование ИКТ не приносит пользы без образовательного программного обеспечения. Наиболее часто используемым программным обеспечением являются образовательные компьютерные игры. Несмотря на то что в литературе можно встретить большое количество классификаций компьютерных игр, единая систематизация в настоящий момент отсутствует. Наиболее продуктивной представляется разделение, предложенное Р. Е. Радеевой и Е. О. Смирновой. Авторы предлагают следующее:

1. *Головоломки и традиционные игры*, перенесённые на компьютер. Группа этих игр разделена на статические и динамические. Первые — это в большинстве своём традиционные, адаптированные для компьютера, а также специально созданные новые компьютерные игры. Динамические же игры и головоломки направлены на развитие логического мышления и сообразительности. В них развиваются также скорость реакции, умение оперативно оценивать изменяющуюся обстановку игры.

2. *Аркады (платформеры)*. Их задача — управление движением героя игры и проведение его через последовательность лабиринтов, препятствий. Положение играющего может быть описано как позиция «вне ситуации». Характер героя не персонализирован, его особенности не выделены и не имеют значения для игры. Герой может быть заменён без изменения смыслового значения игры. Ролевое поведение невозможно из-за отсутствия в ней смыслового плана.

3. *Стратегии*. Характеризуются прежде всего чётким положением играющего над игровой реальностью — это, как правило, моделирование процессов управления, командования. Роль в стратегиях вводится в начале игры как обозначение позиции, занимаемой играющим. Она изменяется с развитием объекта, но изменяются только титул (должность) и полномочия, то есть возможности

играющего. В такой игре не отражена система человеческих отношений, хотя действие является обобщённым, сокращённым и отражает логику реальной деятельности человека. Важно отметить, что для детей дошкольного возраста более характерны игры с элементами стратегии.

4. *Симуляторы*. Их основное отличие в том, что играющий находится внутри ситуации. Здесь, кроме скорости реакции и сенсомоторной координации, становятся значимыми образная память и ориентация в трёхмерном пространстве, а также конкретные навыки, соответствующие моделируемой реальности.

5. *Игры-повествования*. Они представляют собой игры с непрерывным развивающимся сюжетом. Их можно определить как интерактивное кино или мультфильм, где разворачивающееся на экране действие требует непосредственного вмешательства играющего. Действие отделено от играющего и передаётся им герою [6].

Е. В. Гуляева и Ю. А. Соловьёва, сотрудники Научно-исследовательского института дошкольного образования им. А. В. Запорожца, дополнили данную классификацию обучающими и развивающими играми [3]. Обучающие игры представляют содержание различных предметных областей в наглядной форме, благодаря чему ребёнок гораздо успешнее овладевает материалом. Более того, наглядность материала варьируется в зависимости от уровня развития ребёнка. Специально разработанные обучающие компьютерные игры, соответствующие возрасту ребёнка и его уровню развития, обеспечивают поэтапное формирование его пространственных представлений.

Однако для благоприятного развивающего воздействия необходимо учитывать следующие условия:

1. Организация совместной деятельности как взрослого с ребёнком, так и детей между собой. Такой процесс обучения становится более продуктивным, поскольку дети лучше усваивают способы выполнения задач. Наиболее удачным является попарное объединение детей.

2. Введение соревновательных моментов отрицательно сказывается на обучении, так как многие дети излишне волнуются и попадают в стрессовую ситуацию.

3. Для фиксации внимания детей на полученных результатах целесообразно использовать нейтральные по своему влиянию способы — весёлая и грустная мелодия, смеющееся и печальное личико.

Развивающие игры формируют у детей произвольное запоминание, внимание и зрительно-моторную координацию. Происходит развитие высших психических функций: восприятия, памяти, мышления и речи.

Специалисты выделяют ряд требований, которым должны удовлетворять развивающие программы и игры для детей: исследовательский характер; лёгкость для самостоятельных занятий ребёнка; развитие широкого спектра навыков и представлений; высокий технический уровень; возрастное соответствие; занимательность [1].

Программы-тренажёры для детей дошкольного возраста преследуют узкие образовательные цели, поэтому их можно использовать для закрепления пройденного материала в определённой образовательной области. Например, совершенствовать навыки счёта и упорядочивания после занятия по элементарным математическим представлениям.

Большие возможности предоставляют программируемые игрушки. Программируемые игрушки — обычно мелкие, передвигающиеся по полу роботы, на корпусе которых расположены простые кнопки, позволяющие ребёнку отдавать команды типа «вперёд», «назад», «вправо» и «влево». Последовательность выполнения команд можно записать, а затем запустить программу (например, нажав кнопку «двигайся»).

Существуют разные программируемые игрушки, которые дают детям дошкольного возраста ценный опыт управления. Например, программируемый передвигающийся по полу робот Bee-Bot выпускается компанией TTS с различными ковриками, «нарядами» (тропическими жилетами), тоннелями. Наличие сменной «одежды» позволяет легко изменять роль, выполняемую роботом, он может совершать повороты на 90° влево и вправо и двигаться шагами длиной 15 см. Либо детский конструктор Mini Solar, который показывает детям преимущества солнечной энергии: собираемая из деталей этого конструктора движущаяся игрушка не нуждается в источнике питания в виде батареек.

Использование Интернета и электронной почты позволяют поддерживать контакты с родственниками и друзьями детей, путешествующими за рубежом, и использовать это для получения дополнительных сведений о других странах. С прикладной точки зрения (с точки зрения соответствия целям, для которой предназначена та или иная технология) ИКТ подразделяются на инструменты: для наблюдения и исследования, для конструирования, для записи и коммуникации, для ролевых игр и т. д.

Наиболее привлекательными инструментами с прикладной точки зрения являются цифровые фотоаппараты и видеокамеры, цифровые микроскопы и телескопы, сканеры, графические панели, телефоны, радиотелефоны, звукозаписывающие и звуковоспроизводящие устройства, цифровые (в том числе говорящие) фотоальбомы, плееры, I-Pod'ы и усилители, музыкальные клавиатуры, устройства оцифровки и музыкальной интерпретации движений (Soundbeam), принтеры, цифровые измерители температуры, расстояния и освещённости, металлоискатели, конструкторы для создания роботов, а также используемые в качестве реквизита в играх неработающие устройства и модели устройств.

Вводя инструменты ИКТ в образовательный процесс, педагоги обычно начинают с использования компьютеров, постепенно расширяя круг используемых инструментов (принтеры, сканеры и цифровые камеры, всё чаще — интерактивные доски, затем — программируемые игрушки и роботы, звукозаписывающие устройства). Наиболее часто применяемым устройством в работе с детьми

дошкольного возраста является цифровая камера. Поначалу большинство снимков делает взрослый, показывая, как следует пользоваться камерой. Постепенно самыми активными фотографами становятся воспитанники. Они любят делать фотографии и видеofilмы своих работ, чтобы показать их сверстникам и родителям. Дети, которые самостоятельно делают снимки, тщательнее ищут объекты для фотографии. Большинство могут объяснить, почему сделан тот или иной снимок, а тем, кто не может обосновать выбор объекта съёмки, педагоги предоставляют возможность сделать это при просмотре, который устраивается по возвращении в группу.

Заключение. Использование представленных инструментов ИКТ в образовательной среде учреждения дошкольного образования позволяет создать условия для формирования личности, адаптированной к жизни в информационном обществе, способствует формированию и развитию способности приобретать новые представления об окружающем мире, самостоятельно мыслить и действовать, осуществлять выбор и нести за него ответственность, решать нетрадиционные задачи и проблемные ситуации.

Список источников

1. Азамова, М. Н. Использование информационных компьютерных технологий в процессе развития детей дошкольного возраста / М. Н. Азамова // Молодой учёный. — 2012. — № 11. — С. 385—387.
2. Бадарч, Д. Информационные и коммуникационные технологии в образовании : моногр. / Д. Бадарч — М. : ИИТО ЮНЕСКО, 2013. — 320 с.
3. Гуляева, Е. В. Компьютерные игры в жизни дошкольников / Е. В. Гуляева, Ю. А. Соловьёва // Психол. наука и образование. — 2012. — № 2. — С. 5—12.
4. Калаш, И. Возможности информационных и коммуникационных технологий в дошкольном образовании : анализ. обзор / И. Калаш. — М. : ИИТО ЮНЕСКО, 2011. — 176 с.
5. Маскевич, С. А. Новые подходы к проблемам информатизации системы образования / С. А. Маскевич // Проблемы управления : науч.-практ. журн. — 2012. — № 4. — С. 13—18.
6. Радеева, Р. Е. Психологические особенности компьютерных игр: новый контекст детской субкультуры [Электронный ресурс] / Р. Е. Радеева. — Режим доступа: <http://www.childpsy.ru/lib/articles/id/10345.php>. — Дата доступа: 27.12.2014. — Загл. с экрана.
7. Старжинская, Н. С. Концептуальные основания использования информационно-образовательных ресурсов для формирования базовых компонентов культуры дошкольников / Н. С. Старжинская // Пед. наука и образование. — 2013. — № 1(2). — С. 85—90.

Материал поступил в редакцию 10.01.2015 г.

УДК 373.2

С. А. Шпаковская
Ясли-сад № 19, Пинск
Т. В. Райченок
БарГУ, Барановичи

РАЗВИТИЕ МУЗЫКАЛЬНО-РИТМИЧЕСКОГО ЧУВСТВА У СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ ПОСРЕДСТВОМ РЕЧЕВЫХ ИГР И УПРАЖНЕНИЙ

Введение. Вопрос ритма и его влияния на развитие человека всегда интересовал педагогов, философов, психологов и представителей других наук. Он находит всё больше сторонников и среди работников дошкольного образования [4, с. 86].

Ритм — один из основных элементов выразительности мелодии. Способность человека, возникающая в результате отражения музыкального ритма, называется музыкально-ритмическим чувством [8, с. 126]. Музыкально-ритмическое чувство, по мнению большинства исследователей, присуще большинству людей и является одной из основных музыкальных способностей [5, с. 183].

Дети, которые приходят в дошкольное учреждение, обладают различным музыкальным опытом, различными задатками и различной музыкальной восприимчивостью. Они способны ритмично двигаться, проявляя в движениях свою индивидуальность, ощущают метрическую долю, сначала в хлопках, а затем в движениях, могут исполнить несложный ритмический рисунок [2, с. 211]. В качестве исходного положения нужно считать, что музыкальный слух, в том числе и музыкально-ритмическое чувство, любого ребёнка можно развить [2, с. 205]. В дошкольном учреждении чувство ритма у дошкольника развивается в постоянной музыкальной деятельности непринуждённо и планомерно.

Над созданием современной системы музыкально-ритмического воспитания работали многие музыканты, педагоги, психологи. Ведущее место среди них принадлежит Н. Г. Александровой, а также её ученикам и последователям: Е. В. Коноровой, Н. П. Збруевой, В. И. Гринер, М. А. Румер. Научные исследования в области дошкольного музыкально-ритмического воспитания проводили