

*Олександра Ємчик, канд. пед. наук, старший викладач кафедри загальної педагогіки та дошкільної освіти
Волинський національний університет імені Лесі Українки, м. Луцьк,
Україна.*

ВИМОГИ ДО ЗАНЯТЬ З ФОРМУВАННЯ ОСНОВ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАМОТНОСТІ В ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ

Ключові слова: комп'ютерні технології, комп'ютерна грамотність дітей дошкільного віку, комп'ютерні ігри, формування основ комп'ютерної грамотності, заняття з основ комп'ютерної грамотності.

Використання комп'ютерних технологій у закладі дошкільної освіти дозволяє формувати когнітивні, соціальні, креативні, рефлексивні компетентності. Діти легко адаптуються до умов роботи в комп'ютерному класі, «розумні машини» не викликають у них комплексу складної техніки, властивого дорослим. Швидше діти сприймають комп'ютер як нову, цікаву іграшку і при вмілому керівництві комп'ютерна техніка з перших же занять стає звичним учасником освітнього процесу в закладі дошкільної освіти.

Труднощі викладання інформатики в садку пов'язані, перш за все, з віковими особливостями дітей дошкільного віку та низьким, у порівнянні зі школярами, рівнем їх знань. Робота з дітьми, які не вміють читати, вимагає побудови освітнього процесу в зовсім інших формах і з зовсім іншим змістом, ніж проведення традиційних уроків інформатики в школі.

У зв'язку з тим, що гра є провідною діяльністю дітей дошкільного віку [4], ідеться про використання комп'ютера, перш за все як нової цікавої іграшки, котра формує уявлення про світ, розвиває смак, моральні почуття і творчі здібності дітей. По суті, при роботі з дітьми дошкільного віку, мова йде про побудову занять на основі навчальних комп'ютерних ігор або такому використанні стандартних комп'ютерних програм, яке було б найближчим до ігрової діяльності. Такі заняття з одного боку повинні підвищувати мотивацію дітей до навчання як процесу набуття знань, умінь і навичок взагалі, а з іншого боку сприяти хоча б мінімальній пропедевтиці основних понять інформатики і знайомству з комп'ютером на рівні користувача.

Введення в закладі дошкільної освіти системних занять, спрямованих на формування основ комп'ютерної грамотності, включення дітей в пошукову діяльність позитивно впливає на гуманізацію дошкільної освіти. Заняття з комп'ютерної грамоти виступають одним із засобів розвитку умінь аналізувати, виявляти зміст і відносини, описувати плани дій і робити логічні висновки; при безперервному процесі навчання здійснюється власне формування комп'ютерної грамотності.

Етапи заняття з комп'ютерної грамоти:

1 етап – занурення дитини в сюжет безпосередньо освітньої діяльності шляхом створення ігрової мотивації, період підготовки – через розвиваючі бесіди, які допоможуть впоратися з поставленим завданням.

2 етап – основний. Психічні процеси у дитини включаються в діяльність: сприйняття, пам'ять, увага, мислення, мова, уява.

3 етап – заключний: необхідний для зняття зорового напруження. Гімнастика для очей, вправи для зняття м'язового і нервового напруження.

Для реалізації медіадидактичних концепцій, перш за все, потрібно включення в діяльність всіх вихованців, тобто кожен з них повинен і бути готовий, і хотіти почати роботу. При «стартовій» підготовці дітей визнано ефективним використовувати індивідуальний підхід і спиратися на вже наявний соціальний і навчальний досвід дітей, на їх можливості. Мотивація ж зазвичай здійснюється простіше, оскільки комп'ютер знайомий дітям у повсякденному житті (вони зустрічаються з ним вдома, в магазинах і банках, де бувають з батьками, на вокзалах, у лікарнях і т.д.). Мотивуюче діють і самі освітні програми, оскільки вони представлені в ігровій, барвистій, привабливій і цікавій формі.

Час, проведений за комп'ютером, стає значущою частиною розпорядку дня дитини дошкільного віку, а комп'ютерні ігри стають суттєвою складовою соціальної ситуації розвитку сучасних дітей дошкільного віку і, відповідно, вносять свій вклад в їхній розвиток.

Тобто, однією з найбільш ефективних технологій в освітній роботі є комп'ютерна гра. На наш погляд, найбільш важливою якістю комп'ютерної гри є здатність до навчання. Комп'ютерні ігри побудовані таким чином, щоб дитина отримувала можливість моделювати життєві ситуації, вирішувати логічні завдання і візуалізувати отриману інформацію.

Проте, використання комп'ютера вимагає від дитини розуміння причинно-наслідкових зв'язків і виконання формально-логічних операцій, які є, згідно з Ж. Піаже, вищим ступенем інтелектуального розвитку дитини. Сприяти формуванню таких зв'язків повинні грамотно підібрані комп'ютерні ігри, оскільки, виконуючи по-поставлене в них завдання, дитина розвиває спостережливість, концентрацію, планування стратегій, аналіз своїх дій, реалізацію планів, вибір рішення, мовну і комунікативну компетентність тощо.

Великим недоліком використання комп'ютерних технологій в закладах дошкільної освіти може стати невідповідне змістове наповнення освітніх програм. Для того щоб оцінити навчальну програму, її необхідно купити, потім ознайомитися з нею і тільки потім відповідно до певних критеріїв якості її можна пропонувати дитині. Але, незважаючи на запевнення авторів щодо багатofункціональності їх програм й орієнтації на конкретний вік, далеко не все виявляється правдою. І якщо батьки можуть не розбиратися в відмінностях хороших програм, то вихователю як професійному педагогу це недозволено.

Детальний аналіз психолого-педагогічної літератури та практики дає можливість узагальнити критерії відбору навчальних програм та комп'ютерних ігор для формування комп'ютерної грамотності:

1) орієнтація на користувача:

– наявність меню і керівництва з використання (системне управління, зрозуміла символіка, довідки);

– відповідність віку: колірне рішення (яскравість, освітлення, кількість кольорів), наявність графіки, звук (звуковий супровід, його орієнтація на дітей, вираз, вимова), інтерес, обмеження ігор по часу (максимум – 20 хв.), система посилань і підказок, індивідуальний темп, чіткість і однозначність правил і вказівок, наявність щоденника діяльності дитини;

– технічна надійність (без програмних помилок).

2) соціальна відповідність: національна та релігійна коректність, гендерна рівність, конструктивна тематика і т.д.

3) відповідність меті розвитку особистості: соціальні компетентності, формування впевненості в собі (заохочення, наявність підсумкового рядка, можливість альтернативних дій), міжпредметні зв'язки.

4) формування компетентностей: когнітивних (рішення проблем, концентрація, тренування пам'яті, умінь орієнтуватися в просторі, спостерігати і т.д.), комунікативних (тренування читання, письма та рахунку, вміння спілкуватися), креативних (малювання, стимуляція експериментування), фізичних (дрібна моторика, швидкість реакції, рухливість) [1].

Для розробки нового високоякісного програмного забезпечення навчального призначення необхідне тісне співробітництво кваліфікованих фахівців із програмного забезпечення, дизайнерів, психологів і досвідчених педагогів. Саме для дітей дошкільного віку варто вимагати створення найкращого, дидактично продуманого й мотивованого програмного забезпечення [2, с. 57].

Список використаних джерел

1. Schachtner C. [u.a.] Die Zukunft lernt im Kindergarten. – Klagenfurt, 2004.
2. Стасів Н., Стасів Н. Особливості формування елементів комп'ютерної грамотності учнів початкової школи. Молодь і ринок. 2017. № 8. С. 55-59.
3. Чекан О. І. Формування інформаційної та комп'ютерної грамотності дітей дошкільного віку. Науковий вісник Мукачівського державного університету. Серія : Педагогіка та психологія. 2017. Вип. 1. С. 144-146.
4. Эльконин Д. Б. Психология игры. 2-е изд. М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. 360 с.