

ЗАСТОСУВАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЛЬНОСТІ ВИХОВАТЕЛЯ ДОШКІЛЬНОГО НАВЧАЛЬНОГО ЗАКЛАДУ

УДК 004.77:373.2_051_047.22](075.8)

ББК 32.97я73+74.1я73

Ч_37

*Рекомендовано до друку вченою радою _____
(протокол №__ від __.03.2015 року)*

Рецензенти:

Богущ А.М. – доктор педагогічних наук, професор, дійсний член НАПН України, завідувач кафедри теорії і методики дошкільної освіти Південноукраїнського національного педагогічного університету імені К.Д.Ушинського;

Товканець Г.В. – доктор педагогічних наук, професор, завідувач кафедри педагогіки і методики дошкільної та початкової освіти Мукачівського державного університету;

Ясінський А.М. – кандидат педагогічних наук, професор, завідувач кафедри інформатики Приватного вищого навчального закладу «Міжнародний економіко-гуманітарний університет імені академіка Степана Дем'янчука».

Чекан О.І.

Ч-37 Застосування комп'ютерних технологій у професійній діяль_
ності вихователя дошкільного навчального закладу : навчальний
посібник / О.І.Чекан. – К. : Видавничий Дім «Слово», 2015.

– 184 с.

ISBN 978_966_194_212_6

У посібнику розкрито сутність і характеристику понять «компетенція», «компетентність», «професійна компетентність»; поняття «комп'ютерні технології» та місце комп'ютерних технологій у навчальному процесі ВНЗ і ДНЗ; особливості застосування комп'ютерних технологій у роботі з дітьми. Подано методику професійної компетентності вихователів дошкільного навчального закладу засобами комп'ютерних технологій. Описано конспекти різних видів і типів занять, дитячі освітні комп'ютерні ігри, гігієнічні норми та рекомендації роботи за комп'ютером, офтальмотренаж, поради батькам.

Посібник адресовано студентам дошкільних факультетів педагогічних університетів (інститутів, коледжів, педучилищ), магістрантам, вихователям дошкільних навчальних закладів.

УДК 004.77:373.2_051_047.22](075.8)

ББК 32.97я73+74.1я73

ISBN 978_966_194_212_6

© Чекан О.І., 2015

© Видавничий Дім «Слово», 2015

ЗМІСТ

Переднє слово	2
ПРОФЕСІЙНА КОМПЕТЕНТНІСТЬ ВИХОВАТЕЛЯ ДОШКІЛЬНОГО НАВЧАЛЬНОГО ЗАКЛАДУ	5
«Компетенція» і «компетентність» у педагогічному вимірі	5
Особливості професійної компетентності вихователя дошкільного навчального закладу	9
Комп'ютерні технології як засіб формування професійної компетенції вихователя дошкільного закладу	17
Місце комп'ютерних технологій у навчальному процесі ВНЗ і ДНЗ	21
ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ ВИХОВАТЕЛЯ ДОШКІЛЬНОГО НАВЧАЛЬНОГО ЗАКЛАДУ	33
Організація занять дітей з комп'ютером	35
Дитячі освітні комп'ютерні ігри та їх місце в педагогічному процесі дошкільного навчального закладу	60
Гігієнічні норми та рекомендації роботи за комп'ютером	67
Офтальмотренаж (спеціальні вправи для очей)	70
Поради батькам	71
Література	74
ДОДАТКИ	82

ПЕРЕДНЄ СЛОВО

Сучасний період розвитку суспільства характеризується широким використанням інформаційних комп'ютерних технологій (ІКТ), що проникають в усі сфери людської діяльності й утворюють глобальний інформаційний простір. Невід'ємною і важливою складовою цих процесів є комп'ютеризація освіти. В Україні відбувається модернізація нової системи освіти, зорієнтованої на входження її у світовий інформаційно-освітній простір. Цей процес супроводжують істотні зміни в педагогічній теорії і практиці навчально-виховного процесу, пов'язані з коригуванням змісту технологій навчання, що має бути адекватним сучасним технічним можливостям і сприяти гармонійному входженню дитини в інформаційне суспільство. Тому рівень комп'ютеризації водночас із кадровим і методичним забезпеченням навчального процесу є вирішальним показником оцінювання дієздатності дошкільного закладу.

За безумовної важливості сучасних досліджень проблема формування професійної компетентності у майбутніх вихователів дошкільних навчальних закладів є недостатньо дослідженою і потребує нових підходів до її розв'язання, систематизації та теоретичного узагальнення. Особливої уваги потребує формування професійної компетентності у процесі вивчення фахових та професійно-зорієнтованих дисциплін, використовуючи комп'ютерні технології.

Згідно нової редакції Базового компонента дошкільної освіти вимоги щодо підготовки вихователя сучасного ДНЗ суттєво змінилися. Варіативна частина БКДО серед інших освітніх ліній, передбачає «комп'ютерну грамотність». Результатом навчання дітей комп'ютерної грамотності є сформованість інформатичної компетентності.

Зміст освіти інформатичної компетенції у варіативній частині передбачає обізнаність із комп'ютером, способами керування комп'ютером за допомогою клавіатури, «миші», здатність розуміти і використовувати спеціальну термінологію (клавіатура, екран, програма, диск, клавіша, комп'ютерні ігри тощо) та елементарні прийоми роботи з комп'ютером у процесі виконання ігрових та навчально-розвивальних програм, створених для дітей дошкільного віку; вміння дотримуватись правил безпечної поведінки під час роботи з комп'ютером. Тому реалізація освітньої лінії «Комп'ютерна грамотність» у ДНЗ вимагає відповідної підготовки майбутніх вихователів, формування у них професійно-інформатичної компетентності.

Аналіз наукового фонду та педагогічної практики з формування професійної компетентності майбутніх вихователів дошкільних навчальних закладів засобами комп'ютерних технологій виявив низку суперечностей між:

- інформатизацією суспільства, швидкими темпами розвитку мережеских

заходів комунікацій та недостатнім їх упровадженням у навчальний процес факультетів дошкільної освіти вишів;

- вимогами Базового компонента дошкільної освіти щодо реалізації освітньої лінії «Комп'ютерна грамота» у дошкільних закладах і відсутністю методичного супроводу використання комп'ютерних технологій;

- наближенням системи освіти України до світових стандартів і низьким рівнем володіння майбутніми фахівцями дошкільної освіти комп'ютерними технологіями.

Апробовану систему роботи з формування професійної компетентності майбутніх вихователів ДНЗ засобами КТ покладено в основу навчального посібника.

ПРОФЕСІЙНА КОМПЕТЕНТНІСТЬ ВИХОВАТЕЛЯ ДОШКІЛЬНОГО НАВЧАЛЬНОГО ЗАКЛАДУ

«Компетенція» і «компетентність» у педагогічному вимірі

У Національній стратегії розвитку освіти України у 2012-2021 рр. визначено, що головною метою української системи освіти є створення умов для розвитку і самореалізації кожної особистості. Переважна більшість педагогів-науковців і освітян-практиків переконані, що підготовка фахівців у будь-якій сфері повинна здійснюватися на новій концептуальній основі у рамках компетентнісного підходу.

На сучасному етапі розвитку науки і освіти у структурі полікритеріального підходу виокремився компетентнісний підхід як до розвитку особистості, так і до процесу її навчання і виховання. Як і будь-яке нове явище (термін, поняття, підхід, методика та ін.), що з'являється в науковому обігу, компетентнісний підхід викликав гостру дискусію. Полеміці підлягали такі поняття, як компетентність і компетенція, ключові компетенції, мовна, мовленнєва і комунікативна компетенції та методика їх формування [16, с. 229].

Зауважимо, що сьогодні не існує єдності в розумінні сутності термінів «компетенція» і «компетентність». Так, Г. Беленька зауважує, що «в останні десятиріччя в усьому світі й в Україні, зокрема, вимоги до результату загальної середньої та вищої освіти формуються в категорії компетенції/компетентності. На її думку, це зумовлено тим, що на перше місце в системі освітніх цінностей виходить особистість, здатна свідомо і креативно діяти в динамічних умовах сучасного соціуму та спрямовувати його розвиток на позитив» [11, с. 126].

Звернемося до словникових джерел. Зауважимо, що більшість словників обмежуються дефініцією слова «компетентність» і «компетентний», а саме: який має достатні знання в якій-небудь галузі, з чимось добре знайомий, кваліфікований [60, с. 569-570]; той, що володіє компетенцією [62, с. 521].

Компетентність — слово іншомовного походження, яке походить від латинського «competentio», що, у свою чергу, бере початок від слова «competo» (дослівно: досягаю, відповідаю, підходжу). Словник іншомовних слів визначає це поняття як поінформованість, обізнаність, авторитетність [72, с. 560]. У тлумачному словнику української мови слово «компетентний» трактується як — обізнаний у певній галузі, знаючий; той, що за своїми знаннями або повноваженнями має право робити, вирішувати що-небудь [75, с. 301]. Велика сучасна педагогічна енциклопедія пов'язує компетентність із професійними якостями особистості, як-от: «міра відповідності знань, умінь і досвіду осіб певного соціально-професійного статусу, реальному рівню складності завдань і проблем, які тими вирішуються. Крім кваліфікаційних знань, умінь і навичок,

охоплює і такі якості, як ініціатива, співробітництво, здатність працювати у групі, комунікативні здібності, вміння вчитись, оцінювати, логічно мислити, відбирати й використовувати інформацію» [63, с.236].

С. Гончаренко визначає компетентність як сукупність знань і вмінь, необхідних для ефективної професійної діяльності: вміння аналізувати, передбачати наслідки діяльності, використовувати інформацію [65, с. 59-63]. А. Маркова стверджує, що компетентність – це здатність і вміння людини виконувати певні трудові функції [56, с. 32-33].

Розглянемо відтепер погляди вчених щодо сутності поняття «компетентність». Зазначимо, що компетентність здебільшого визначається вченими як підготовленість і реалізована здатність суб'єкта праці до виконання завдань і обов'язків повсякденної діяльності. У її структурі традиційно виокремлюють знання, вміння, цінності, ставлення та досвід поведінки. Під компетентністю розуміють комплекс знань, умінь, навичок, досвіду застосування їх для здійснення діяльності, метою якої є досягнення певних цілей, ставлення до процесу та результатів виконання цієї діяльності [48, с. 89].

Компетентність – це готовність і здатність молодих людей, що закінчують школу, нести особисту відповідальність за власне благополуччя і благополуччя суспільства. Для цього зусилля всієї системи освіти та кожного педагога окремо повинні бути націлені на розвиток у школярів самостійності і здатності до самоорганізації, формування у них уміння відстоювати свої права за наявності високого рівня правової культури – знання засновничих правових норм і вміння використовувати можливості правової системи держави. Необхідно виховувати у них готовність до співпраці, розвивати здатність до творчої діяльності, терпимість до чужої думки, вміння вести діалог, шукати і знаходити змістові компроміси [49, с.182].

Поняття «компетентність» логічно походить від ставлення до цінностей, від знань до вмінь [1, с. 83-84].

Дж. Равен визначає компетентність як специфічну здатність, необхідну для ефективного виконання конкретної дії в конкретній предметній галузі, яка включає вузькоспеціальні знання, особливого роду предметні навички, способи мислення, а також розуміння відповідальності за свої дії. Бути компетентним – означає мати набір специфічних компетентностей різного рівня [68; с. 56]. Дж. Равен у структурі компетентності виділяє чотири компоненти: когнітивний, афективний, вольовий, навички і досвід.

І. Зимня до складу компетентності включає такі складові: готовність до прояву компетентності (тобто мотиваційний аспект); володіння знаннями змісту компетентності (тобто когнітивний аспект); досвід прояву компетентності в різноманітних стандартних і нестандартних ситуаціях (тобто

поведінковий аспект); ставлення до змісту компетентності та об'єкта її застосування (ціннісно-смысловий аспект); емоційно-вольова регуляція процесу та результату прояву компетентності [43, с. 125].

Компетентність - це особливий тип організації предметно-специфічних знань, що дозволяють приймати ефективні рішення у відповідній галузі діяльності. На думку М. Холодної, знання повинні відповідати таким вимогам: різноманітності (множина різних знань про різне); структурованості; гнучкості; оперативності і доступності; здатність до застосування знань у нових ситуаціях; категоріальний характер знань; володіння не тільки декларативними, але й процедурними та конструктивними знаннями; рефлексії, тобто знання про широту і глибину своїх знань [80, с. 256].

Учені (Н. Бібік, О. Савченко) визначають компетентність у навчанні як «коло питань, у яких людина добре розуміється, які вона набуває не тільки під час вивчення предмета, а й за допомогою засобів неформальної освіти внаслідок впливу середовища» [36, с. 982] і розглядають її як «особистісну якість, інтегровану здатність особистості, яка охоплює не тільки знання, вміння, навички, а й попередній досвід, цінності, ставлення, які можуть цілісно реалізуватися тільки в процесі конкретної навчальної ситуації».

Майже всі вчені, які досліджували означену проблему, зазначають, що компетентність у будь-якій галузі діяльності (чи то навчальна, освітня, чи професійна) складається із набутих особистістю окремих компетенцій. Відтак, з'ясуємо поняття «компетенція». Компетенція, за словниковими джерелами, тлумачиться здебільшого як «коло питань, у яких хто-небудь добре обізнаний [60, с. 562]; той, що володіє компетенцією [62, с. 125], знання і досвід у певній галузі, як добра обізнаність із чим небудь» [75, с. 859]. У термінологічних джерелах, як бачимо, у дефініції «компетенція» відображено когнітивний (знання, обізнаність) і регулятивний (повноваження, закони, статuti) аспекти діяльності людини. Компетенцію, як наперед задану суспільством вимогу до освітньої підготовки (стандарт), чи професійної діяльності, потенційну можливість особистості розглядає ряд учених. Інші вчені (С. Шишов, Дж. Равен, В. Кальней) поняття «компетенція» визначають через поняття здатності: «компетенція – це загальна здатність, яка ґрунтується на знаннях, досвіді, цінностях, нахилах, що набуваються завдяки навчанню, це мотивовані здатності»; [86, с. 343] «як здатність і готовність застосовувати знання і вміння при розв'язанні професійних завдань у різноманітних галузях – як у конкретній галузі знань, так і в галузях, що слабо прив'язані до конкретних об'єктів, тобто це здатність і готовність проявляти гнучкість у мінливих умовах ринку праці»; [23] «здатність робити щось добре, ефективно в широкому форматі контекстів з високим ступенем саморегуляції, саморефлексії, самооцінки, зі

швидкою, гнучкою й адаптивною реакцією на динаміку обставин і середовища; відповідність кваліфікаційним характеристикам з урахуванням вимог локальних та регіональних потреб ринків праці; здатність виконувати особливі види діяльності й робіт у залежності від поставлених завдань, проблемних ситуацій і т. ін. [9, с. 19].; «здатність розв’язувати проблеми, що забезпечуються не лише володінням готовою інформацією, а й інтенсивною участю розуму, досвіду, творчих здібностей учнів» [17, с. 8-9].

Як бачимо, в поданих визначеннях компетенції присутня практична спрямованість діяльності, рефлексія, здатність людини до певного виду діяльності.

Схарактеризуємо сутність поняття «компетенція» у навчально-виховній та освітній діяльності тих хто навчається. Компетенцію розуміють як права і обов’язки вчителя у сфері педагогічної діяльності, використання якої забезпечується комплексом його діяльних здатностей, здібностей і можливостей, наявністю мотиваційної готовності та спрямованості на педагогічну діяльність, системою необхідних знань, умінь, навичок і досвіду [19, с. 156]; як сукупність взаємозв’язаних якостей особистості (знань, умінь, способів діяльності, досвіду) і є відчуженою, наперед заданою соціальною вимогою (нормою) до освітньої підготовки учня, необхідної для його якісної продуктивної діяльності в певній сфері» [81, с. 153]; як «сукупність взаємозв’язаних смислових орієнтацій, знань, умінь, навичок і досвіду діяльності учня по відношенню до певного кола об’єктів реальної дійсності, необхідних для здійснення особисто і соціально значущої продуктивної діяльності» [81, с. 157].

Українські вчені (Н. Бібік, А. Богуш, О. Савченко), розглядають означене поняття як соціально закріплений результат, наперед задана соціальна норма (вимога) до освітньої підготовки дитини, необхідної для її якісної продуктивної діяльності, це її уміння, навички, знання, це не особистісна якість. Ознакою компетенції є її специфічний предметний характер – освітні галузі, змістові лінії [36, с.569].

Відзначимо, що розуміння компетенції та компетентності різними авторами віддзеркалює різна сутність характеристики цих понять. Так, «відмінності спостерігаються у розумінні компетентності як актуальної якості особистості або прихованих психологічних новоутворень; предметної наповнюваності компетенцій як системних новоутворень, якостей особистості» [84, с. 26]. Коли йдеться про компетентність, як результат опанування знань, умінь, досвіду, акцентується на тому, якими повинні бути ці знання, уміння, досвід. Якщо розглядаються компетенції як особистісні новоутворення, на передній план постають питання їх структури, складовий компонент та зв’язок

між ними. Коли ж ідеться про компетенції, що повинні бути сформовані в освіті, тоді виділяється їх певна кількість.

Компетентності поділяються на предметно-специфічні та загальні, вони становлять динамічне поєднання знань, розумінь, навичок, умінь та відносин [2, с.126]. На думку американського вченого М. Кновелс (M.S.Knowles'a), освіта для дорослих полягає в «підготовці компетентних людей — таких людей, які були б здатні застосовувати свої знання в змінних умовах, і чия головна компетентність полягала б в умінні самостійно навчатися впродовж усього життя [91, с. 259].

Отже, загальним для переважної більшості визначень компетенції є розуміння її як потенційної здатності особистості виконувати різноманітні завдання, як сукупність знань, умінь, навичок і способів діяльності особистості, що взаємозв'язані між собою, необхідних для здійснення якісної продуктивної діяльності і задані стосовно певного кола предметів і процесів. При цьому спостерігається взаємодія когнітивних і афективних навичок, наявність мотивації і відповідних ціннісних настанов.

Зазначимо, що аналіз понять «компетенція» і «компетентність» дає підстави дійти таких висновків: компетенція — відчужена, наперед задана вимога до підготовки особистості (властивості або якості, потенційні здатності особистості), наперед задана вимога щодо знань, умінь, навичок та досвіду діяльності у певній сфері; компетентність — це володіння компетенціями, що виявляються в ефективній діяльності і включає особистісне ставлення до предмета і продукту діяльності; компетентність — це інтегративне утворення особистості, що інтегрує в собі знання, уміння, навички, досвід і особистісні властивості, які зумовлюють прагнення, здатність і готовність розв'язувати проблеми і завдання, що виникають у реальних життєвих ситуаціях, усвідомлюючи при цьому значущість предмета і результату діяльності. Відтак, «компетентність» є узагальненим системним поняттям, що має свою структуру, рівні, функції, своєрідні характеристики, властивості; компетентною особистістю може стати, тільки опановуючи певні предметні компетенції, реалізуючи їх у досвіді конкретної діяльності [78, с. 34], [81, с. 156], [83, с. 84].

Особливості професійної компетентності вихователя дошкільного навчального закладу

У сучасних соціально-економічних умовах становлення української держави особливого значення набувають проблеми професійної підготовки майбутніх фахівців у контексті компетентнісного підходу. Зазначимо, що формування професійної компетентності є важливим чинником у процесі підготовки майбутніх спеціалістів, оскільки реалізація соціального замовлення

суспільства зумовлює необхідність кардинальної зміни підготовки фахівців нової генерації [82, с. 80].

Проблема підготовки майбутніх фахівців у вищих педагогічних закладах освіти досліджувалася багатьма вченими, як вітчизняними, так і зарубіжними. У дослідженнях учених розкрито зміст, методи, форми, нові технології навчання студентів, формування у них фахових умінь та навичок, що становлять підґрунтя нових технологій формування професійної компетентності майбутніх фахівців в умовах ступеневої системи вищої освіти за різними спеціальностями та за різними предметними галузями. З'ясуємо передусім сутність поняття «професійна компетентність». Так, у численних термінологічних джерелах професійна компетентність тлумачиться як: сукупність знань, умінь, необхідних для ефективної професійної діяльності, вміння аналізувати, передбачати наслідки професійної діяльності, використовувати інформацію [66, с. 102], поєднання здатностей (особистісні якості) і готовності (знання, уміння) до професійної діяльності [71, с. 201], володіння інструментарієм, засобами і продуктивними технологіями реалізації функціональних обов'язків [67, с.256], оволодіння особистістю необхідною сумою знань, умінь і навичок, що визначаються сформованістю педагогічної діяльності, спілкування особистості як носія означених цінностей, ідеалів та свідомості [45, с.70].

Отже, як бачимо, у всіх словниках професійна компетентність розглядається як певний рівень особистості фахівця у контексті виконання ним професійних обов'язків.

У дослідженні ряду вчених (А. Вербицький, О. Вознюк, Е. Зеєр, Т. Ісаєва та ін.) розкривається зміст і специфіка формування професійної компетентності майбутніх фахівців – випускників вишів. Учені зазначають, що компетентність передбачає не стільки наявність у фахівця значного обсягу предметних знань, скільки його вміння актуалізувати здобуті знання та навички і в потрібний момент використовувати їх у процесі реалізації своїх професійних функцій (компетенцій) [42, с.70]; «професійна компетентність» - це насамперед готовність і здатність фахівця приймати ефективні рішення при здійсненні професійної діяльності і характеризується сукупністю інтегрованих знань, умінь та досвіду, а також особистісних якостей, що дозволяють людині ефективно проектувати та здійснювати професійну діяльність у взаємодії із соціальним довкіллям. Водночас, за показники об'єктної професійної компетентності можуть слугувати характеристики актуальної і потенційної діяльності спеціаліста [85, с. 26].

А. Вербицький особливо акцентує на наявності у випускників вишів як теоретичних, так і практичних знань та розвитку в них професійно-логічного

мислення. За його словами, щоб бути теоретично й практично компетентним, студенту необхідно зробити подвійний перехід: від знака — до думки, а від думки — до вчинку, дії. Перехід від інформації до її використання опосередковується думкою, що і робить цю інформацію знаннями» [18, с. 200]. Отже, означений підхід вимагає від викладачів вищої школи формування у студентів уявлення про професійну компетентність, як про систему знань, умінь і навичок. Аналогічної думки дотримується й зарубіжний учений А. Маслоу. Науковець розглядає професійну компетентність як інтегровану особистісну характеристику, що включає психологічну (розуміння та усвідомлення власної діяльності) та теоретичну (набуття особистісно значущих знань та вмінь і навичок) готовність фахівця до діяльності, його здатність вирішувати на практиці фахові завдання і виконувати роботу в цілому. Зазначена якість характеризує обізнаність у психолого-педагогічній та фаховій галузях знань, професійні вміння й навички, особистий досвід та освіченість, що дає змогу вести мову про спеціаліста, націленого на перспективність у своїй роботі, перейнятого процесом збагачення власної культури, впевненістю в собі та спроможністю досягати високих результатів у професійній діяльності [57, с.126].

Існують й інші класифікації професійних компетенцій: стандартні професійні компетенції — ті, без яких неможливе нормальне функціонування особистості чи організації; ключові професійні компетенції — ті, що забезпечують конкурентоспроможність фахівця чи організації на соціально-економічному ринку, вигідно відрізняючи його від аналогічних представників; провідні — спрямовані на «створення» майбутнього, проявляються в інноваційності, креативності, динамічності та діалогічності (кооперативності, децентрації, полікультурності) [6].

Сутністю професійної компетентності є інтегративне особистісне утворення на засадах теоретичних знань, практичних умінь, значущих особистісних якостей та досвіду, що зумовлює готовність педагога до виконання педагогічної діяльності й забезпечує високий рівень її самоорганізації [47, с. 20]. Професійно-педагогічну компетентність Н. Кузьміна визначає як сукупність умінь педагога – суб'єкта педагогічного впливу, його особливим чином структуроване наукове і практичне знання з метою найкращого вирішення педагогічних завдань [53, с. 98]. Більш широке визначення професійно-педагогічної компетентності подає А. Андреев, як сформованість у педагога різних аспектів педагогічної діяльності та педагогічного спілкування, в яких самореалізована особистість педагога на рівні, що забезпечує стійкі позитивні результати у навчанні та розвитку дітей [1, с. 84].

Досліджуючи професійну компетентність педагога, вчені виокремлюють у її структурі такі компоненти: гностичний, конструктивний, комунікативний, організаційний, процесуально-особистісний, результативний тощо. Так, В. Баркасі визначає професійну структуру компетентності педагога як інтегральне утворення особистості, що включає сукупність когнітивно-технологічного, соціального, полікультурного, аутопсихологічного та персонального компонентів, необхідних для успішного здійснення педагогічної діяльності з урахуванням специфіки предмета, що викладається [8, с. 21]. С. Савельєва вбачає у структурі професійної компетентності педагога такі складові: цільовий, емоційно-мотиваційний, змістовий, операціонально-діяльнісний, контрольно-оцінний, результативно-корекційний компоненти [69, с. 133]. Отже, можна стверджувати, що професійна компетентність педагога є здобута, узагальнена, відрефлексована ним у процесі професійної діяльності система соціально-значущих, особистісно-значущих і предметних фахових компетенцій.

В останні роки активізувалися дослідження в аспекті підготовки майбутніх педагогів до роботи з інформаційними технологіями (В. Андрущенко, В. Биков, М. Жалдак, О. Співаковський та ін.). Вчені вивчали особливості діяльності та спілкування у системі «педагог-учень» з використанням НІТ (Т. Габай, О. Матюшкін, Ю. Машбиць та інші), проблеми інформатизації вищої школи (В. Биков, С. Ганчаренко, М. Жалдак, Н. Морзе та ін.).

Формування готовності майбутніх учителів до використання ІКТ досліджували І. Богданова, Р. Гурін, Л. Петухова та інші. У дослідженні Р. Гуріна [29, с. 21] розроблено класифікацію НІТ (функціонально орієнтовані технології; предметно орієнтовані технології); характеристику засобів і методів НІТ (засоби - апаратні і програмні; методи – системний аналіз, системне проектування і ін.); класифікацію складових НІТ у навчальному процесі (засоби - апаратні, програмно-методичні та навчально-методичні); методи (традиційні й нетрадиційні). Автором визначено сутність професійної готовності майбутнього вчителя до застосування НІТ у професійній діяльності як інтегровану якість його особистості, що виявляється, по-перше, у підвищенні продуктивності мислення, розвитку, пам'яті, навичок, поширенні та поглибленні знань за допомогою використання НІТ та їх засобів; по-друге, у можливості обирати способи дій, здійснювати самоконтроль за виконанням власних дій і прогнозувати шляхи підвищення продуктивності роботи у процесі інформатизації освіти [29, с. 20].

Особливості професійної підготовки майбутніх фахівців дошкільної освіти в педагогічному просторі України вивчались у дослідженнях Л. Артемової, А. Богуш, Г. Беленької, Н. Грами, І. Дичківської, Н. Ємельянової, Л. Загородньої, Е. Карпової, Н. Ковальової, Т. Котик, К. Крутій, Н. Лисенко,

О. Поліщук, Т. Поніманської, Т. Танько, О. Федій та інші. Науковцями було визначено теоретико-методологічні засади підготовки фахівців у сучасних умовах, доведено, що сутністю професійно-педагогічної підготовки є система змістовно-педагогічних та організаційно-методичних заходів, спрямованих на забезпечення готовності майбутнього педагога до педагогічної діяльності.

Водночас аналіз досліджень засвідчує відсутність єдиного підходу щодо тлумачення кола понять, які характеризують процес професійно-педагогічної підготовки майбутніх вихователів. Так, усталеним є підхід, відповідно до якого метою і результатом професійної підготовки у вищому навчальному закладі є готовність випускника до педагогічної діяльності. Однак сучасна наука характеризується зростанням інтересу до теоретичного обґрунтування і практичного формування професійної компетентності майбутніх фахівців в умовах навчання [11].

Зауважимо, що проблема підготовки майбутніх фахівців дошкільного профілю досліджувалася в різних напрямках: керівництво роботою з фізичного виховання дошкільників в умовах дошкільного навчального закладу (Н. Денисенко); підготовка майбутніх вихователів до еколого-природничої роботи (Н. Лисенко, З. Плохій); до оздоровчо-валеологічної (В. Нестаренко); підготовка студентів до навчання грамоти дітей (А. Богуш, Н. Ковальова, Н. Маліновська та інші); мовленнєво-комунікативна підготовка майбутніх вихователів (А. Богуш, Н. Ємельянова, Т. Котик, І. Луценко, О. Трифонова та інші); до економічного виховання дітей (Г. Грама, Н. Грама) та інші. Водночас зауважимо, що в сучасній системі дошкільної освіти відбуваються суттєві зміни, що пов'язані з її модернізацією, пошуками оновлення її змісту, перебудовою взаємодії у системі «педагог — дитина», появою різних типів і видів дошкільних установ. Такі інноваційні освітні напрями перебудови в системі дошкільної освіти вимагають підготовки педагога нового типу на компетентнісній основі. У цьому зв'язку одним із важливих завдань підготовки майбутніх вихователів дошкільних навчальних закладів є формування творчої особистості, здатної досліджувати, застосовувати новітні досягнення науково-технічного прогресу, змінювати традиційні підходи до процесу навчання на більш ефективні; розвиток здібностей до самовдосконалення та саморегуляції засвоєння нових знань і підвищення ефективності навчання.

Виключна важливість ролі вихователя у розвитку дитини, за словами Г. Беленької, зумовлюється тим, що сфера дошкільної освіти є соціальним інститутом, через який проходить дитина, починаючи з раннього віку. Саме завдяки багатогранній навчально-виховній діяльності педагога ДНЗ стає реальністю реалізація державної політики у створенні майбутнього інтелектуального та духовного потенціалу нації, що підкреслює

першочерговість проблеми формування професійної компетентності майбутнього вихователя у новому тисячолітті [11].

Зазначимо, що ґрунтовне дослідження докторського рівня формування професійної компетентності майбутніх вихователів було здійснено Г. Беленькою [10, с. 26]. Автор визначає професійну компетентність вихователя дошкільного навчального закладу як здатність вирішувати задачі професійної діяльності на основі фахових знань і умінь, що інтегруються з розвитком особистісних професійно значущих якостей, серед яких провідними є любов до дітей, що поєднується з вимогливістю, емпатія та комунікативність. Її структурними компонентами є мотиви, системні знання, фахові уміння та професійно значущі якості особистості. Такі якості в результаті набуття професійного досвіду закріплюються і з часом посідають серед компонентів чільне місце. В умовах ступеневої підготовки у вищому навчальному закладі професійна компетентність випускника визначається базовою і розглядається, як здатність трансформувати особистісні та навчальні здобутки (знання, уміння, професійно-значущі якості) у площину професійної діяльності [12, с. 38]. Зазначимо, що вимоги до компетентності вихователя ДНЗ визначені Галузевими стандартами вищої освіти, що містять перелік професійних компетенцій, а кваліфікації та посаді вихователя відповідає освітньо-кваліфікаційний рівень «бакалавр». До таких компетенцій належать: оздоровчо-профілактична, діагностико-прогностична, плануюча, навчально-розвивальна, виховна, комунікативна, організаційно-педагогічна, контролююча і самовдосконалення.

Водночас розвиток системи дошкільної освіти потребує від сучасних вихователів нових фахових умінь, що пов'язані з поширенням інклюзивної освіти, упровадженням в освітній процес комп'ютерних технологій, педагогізацією батьків тощо, що зумовлює необхідність перегляду змісту галузевих стандартів. Виникає потреба узгодженості системи фахової підготовки педагогів дошкільного фаху з європейською системою, що має лише два освітні рівні (бакалавр та магістр) і відрізняється від вітчизняної як за змістом, так і термінами підготовки фахівців.

Г. Беленькою визначено етапи формування професійної компетентності вихователів в умовах університетської підготовки: адаптаційно-орієнтувальний, змістово-рефлексійний, практико-перетворювальний. Схарактеризовано особливості цього процесу: залежність ставлення кожного студента до навчання і, відповідно, якості засвоєння знань та формування професійних умінь від мотивації навчальної діяльності; сформованого типу взаємин вихователя з суб'єктами власної професійної діяльності від взаємин, що склалися у нього з усіма учасниками навчально-виховного процесу у ВНЗ;

багатоступеневість процесу управління розвитком особистості в процесі навчання, яка реалізується у напрямі від зовнішньої форми до внутрішньої; залежність ефективності навчання від психічного стану студента: урівноважені стани виступають фундаментом адекватної, прогнозованої і зваженої поведінки, а неуврівноважені - основою виникнення психологічних новоутворень особистості [12, с. 38].

Автором було визначено складові професійної педагогічної компетентності вихователя дітей дошкільного віку. Серед них: система психологічних, загальнодидактичних та соціальних фахових знань; система фахових умінь; професійні здібності та професійно значущі моральні й вольові риси особистості. Ефективними педагогічними умовами формування професійної компетентності майбутніх вихователів, за результатами Г. Беленької, виявилися: формування світогляду та спрямованості особистості, на основі яких відбувається засвоєння студентами знань і умінь; розвиток професійних здібностей та професійно значущих рис особистості в контексті набуття педагогічного досвіду; індивідуально-диференційований підхід до студентів у навчальному процесі [11]. Щодо структури досліджуваного феномена, то, за Г. Беленькою, вона складається із трьох компонентів: теоретичних знань, практичних умінь з їх застосування та професійно-значущих якостей, що дають особистості можливість вільно, впевнено і толерантно діяти в залежності від наявної необхідності та потреб оточуючого життя [11]. Г. Беленькою було виділено також послідовні стадії формування професійної компетентності майбутніх вихователів ДНЗ, як от: адаптація особистості до умов навчання (усвідомлення і осмислення вибору діяльності, корекція життєвих пріоритетів, формувань основних світоглядних позицій та принципів); індивідуалізація (розвиток, на основі знань, професійно значущих якостей та здібностей особистості, професійних умінь); інтеграція у педагогічне та соціальне суспільство (самореалізація) [11]. Водночас зазначимо, що вченою було досліджено узагальнену професійно-педагогічну компетентність майбутніх вихователів дошкільних навчальних закладів, натомість виникає потреба дослідження галузевих фахових професійних компетенцій майбутніх фахівців.

Формування мовленнєвої та комунікативно-мовленнєвої компетенції майбутніх вихователів ДНЗ і магістрів спеціальності «дошкільна освіта» досліджували А. Богуш, О. Кисельова, О. Трифонова [16, с.126]. Так, А. Богуш україномовну комунікативно-мовленнєву компетенцію майбутніх вихователів ДНЗ у полікультурному середовищі визначає як сукупність психологічних, лінгвістичних, психолінгвістичних, лінгводидактичних та народознавчих знань, умінь і навичок, що визначають професійно-мовленнєву і комунікативну

спрямованість педагогічної діяльності майбутнього вихователя українською мовою: нормативність, правильність, виразність, логічність, змістовність, образність українського мовлення вихователя. Критеріями сформованості комунікативно-мовленнєвої компетенції у майбутніх вихователів південного регіону виступили такі види компетенцій: мовна, мовленнєва, лінгводидактична, народознавча, комунікативна [16, с. 128]. У ході дослідження було з'ясовано, що формування україномовної компетенції, мовленнєвої компетенції студентів проходить певні стадії, а саме: збагачення та уточнення системи знань і лексики української мови та з фахових дисциплін; активізація набутих знань і вмінь у процесі педагогічної практики; усвідомлення майбутніми вихователями місця і значення україномовної комунікативно-мовленнєвої діяльності у навчально-виховній системі ДНЗ [16, с. 130].

Учені (Н. Бондаренко, М. Вашуленко, Н. Голуб, М. Пентилюк та ін.) під комунікативною компетенцією педагога розуміють здатність встановлювати та підтримувати потрібні контакти з іншими людьми, певну сукупність знань, умінь і навичок; практичний та індивідуальний досвід успішного використання мови й мовлення у різних життєвих ситуаціях; дієвий досвід реалізації накопичених знань, умінь і навичок із мови й мовлення у процесі комунікації з метою досягнення бажаних результатів; досвід ефективної мовної й мовленнєвої діяльності у процесі пізнання й комунікації [16, с. 132].

Учені (А. Богущ, О. Кисельова, О. Трифонова), досліджуючи спілкування вихователя з дітьми в полікультурному середовищі та підготовку їх і магістрів до подальшої педагогічної діяльності, визначили комунікативну компетенцію майбутніх фахівців дошкільної освіти у полікультурному середовищі як сформовану здатність виступати суб'єктами комунікативної діяльності спілкування, які адекватно орієнтуються у ситуації спілкування (вихователі - батьки - діти дошкільного віку), комплексно застосовують лінгвістичні і паралінгвістичні засоби виразності мовлення, поважають традиції і культуру носіїв іншої мови, обізнані з їхніми національно-культурними особливостями [16, с. 147]. Водночас аналіз наукового фонду з досліджуваної проблеми засвідчив відсутність досліджень, які б розкривали сутність і структуру професійно-інформатичної компетенції майбутніх фахівців дошкільної освіти.

Було проведено експериментальне дослідження І. Мардаровою, в якому вивчалася проблема підготовки майбутніх вихователів до використання комп'ютерних технологій в організації пізнавальної діяльності старших дошкільників [55, с. 98]. Результатом такої підготовки, як зазначає автор, є готовність майбутніх вихователів до використання КТ в організації пізнавальної діяльності старших дошкільників, яка є новоутворенням, що

забезпечує використання цих технологій у вирішенні завдань професійної діяльності [55, с. 100]. Як засвідчило дослідження І. Мардарової, ефективними педагогічними умовами формування готовності майбутніх вихователів до використання КТ у роботі з дошкільниками виступили: відображення способів використання КТ в організації пізнавальної діяльності старших дошкільників у змісті навчальних предметів; збагачення практичного досвіду майбутніх вихователів із використанням КТ в організації навчально-виховного процесу сучасного ДНЗ; стимулювання у студентів інтересу до використання КТ у майбутній професійній діяльності [55, с. 105]. Натомість у дослідженні вченої здебільшого акцентується на рівнях сформованості готовності майбутніх вихователів до використання КТ в організації пізнавальної діяльності дітей.

Професійну компетентність майбутніх вихователів дітей дошкільного віку засобами комп'ютерних технологій визначаємо як інтегроване, особистісно-ціннісне, полікомпонентне утворення на основі засвоєння ними сукупності фахових знань, умінь і навичок засобами комп'ютерних технологій; досконале володіння способами і прийомами роботи з комп'ютером; трансформація набутої інформації у педагогічну діяльність з дітьми дошкільного віку.

Комп'ютерні технології як засіб формування професійної компетенції вихователя дошкільного закладу

В останні роки здійснюються інституціональні зміни у багатьох сферах життєдіяльності суспільства. При цьому засоби інформатики, нові інформаційні технології більш широко та розгалужено пронизують науку, освіту, культуру та інші сфери. Сучасний період розвитку суспільства характеризується відчутним впливом комп'ютерних технологій, які проникають в усі сфери людської діяльності, забезпечують поширення інформаційних потоків у суспільстві, утворюючи глобальний інформаційний простір. Людині, яка вміло й ефективно володіє технологіями та інформацією, притаманний новий стиль мислення, вона принципово інакше оцінює проблеми, що виникають, організовує свою діяльність [3, с. 201].

Останнім часом поняття «комп'ютерні технології» дедалі більше поширюється в науці й освіті. Його варіанти «сучасні інформаційні технології», «інформаційно-комунікаційні технології», «інноваційні технології в освіті» - широко використовуються в психолого-педагогічній палітрі з варіативними формулюваннями, залежно від того, як автори уявляють структуру і компоненти освітнього процесу.

Зазначимо, що термін «інформаційні технології» уперше ввів у науковий обіг В. Глушков, який визначив інформаційні технології як процеси, що пов'язані з переробкою інформації [25, с.106]. Не порушуючи загальності цього

визначення, Н. Апатова конкретизувала його таким чином: «інформаційна технологія – це сукупність засобів і методів, за допомогою яких здійснюється процес переробки інформації» [4, с. 22].

Через призму поглядів В. Глушкова та його учнів (О. Богатирьов, А. Коптелов, Г. Некрасов) інформаційними технологіями (ІТ) називають сучасні види інформаційного обслуговування різних сфер людської діяльності, що організовані на базі комп'ютерної техніки і засобів зв'язку [14, с. 14]. Комп'ютерні технології навчання – розглядають як процеси підготовки та передавання інформації вихованцю, засобом здійснення яких є комп'ютер [34, с. 205]; як процес підготовки і передання інформації тому, хто отримує освіту, засобом здійснення якого є комп'ютерна техніка та програмові продукти [73, с. 26].

М. Жалдак, зазначає, що інформаційні технології - це спосіб здобуття інформації, а прояв особистісного чинника. Так, автор визначає інформаційні технології щодо їх змістового аспекту, як галузь дидактики, що вивчає планомірно і свідомо організований процес навчання і засвоєння знань, у якому застосовуються засоби інформатизації освіти [39, с. 17]. Окремі вчені розуміють під новими інформаційними технологіями методологію і технологію навчально-виховного процесу з використанням новітніх електронних засобів навчання і насамперед ЕОМ (електронна обчислювальна машина) [79, с. 107]; як сукупність методів і технічних засобів збирання, організації, збереження, опрацювання, передання й подання інформації за допомогою комп'ютерів і комп'ютерних комунікацій [61, с. 45].

Подекуди зустрічається змішування понять «інформаційні» з «телекомунікаційні» технології, що передбачають [79] «технологію передання й одержання інформації за допомогою глобальних комп'ютерних мереж». Варто усвідомити, що нові інформаційні технології надають можливість педагогу для досягнення дидактичної мети застосовувати як окремі види навчальної роботи, так і будь-який їх набір, тобто спроектувати навчальне середовище.

Під інформаційними технологіями розуміють ще й такі, які обов'язково пов'язані з комп'ютерною технікою, хоча більш правильно було б розуміти під ними все те, що стало альтернативою традиційним вербальним засобам передавання інформації чи то в монолозі педагога, чи в тексті підручника [53, с. 207].

Учені (Т. Голубєва, С. Рєпіна) звертають увагу на те, що недостатньо оволодіти інформаційною технологією, необхідно виокремити і найбільш ефективно використати ті її можливості, які можуть певною мірою забезпечити розв'язання конкретно поставлених задач [26, с.127]. Г. Баврин характеризує ІТ

як сукупність засобів і методів обробки даних, що забезпечують цілеспрямоване створення, передання, збереження і відображення продукту (даних, ідей, знань) з найменшими витратами і у відповідності із закономірностями того соціального середовища, де розвивається ця технологія. Сучасні інформаційні технології базуються на комп'ютерах, основні можливості яких зводяться до таких: трансдьюсерні – здатність до прийому і видання інформації у різних формах; комбінаторні – можливість запам'ятовувати, зберігати і структурувати великі обсяги інформації; обчислювальні; графічні – представлення результатів у чіткій формі (текстовій, звуковій, у вигляді малюнків); моделюючі – побудова моделей реальних об'єктів та явищ [5, с. 123].

Особистісний підхід до використання ІТ висловлює В. Кремінь, який переконаний у тому, що НІТ визначають розвиток особистості, як основний критерій прогресу будь-якого суспільства і як ніколи раніше, роблять індивідуальний розвиток людини головним і основним важелем подальшого прогресу і людства в цілому [51, с. 4–8]. НІТ - це насамперед «конкретний спосіб роботи з інформацією: це і сукупність знань про способи та засоби роботи з інформаційними ресурсами, і спосіб та засоби збирання, обробки та передавання інформації для набуття нових відомостей про об'єкт, що вивчається» [41, с. 54]. До складу НІТ В. Трайнев [76, с. 23] це сукупність методів та програмно-технічних засобів, що об'єднанні в технологічний ланцюг, який забезпечує збирання, обробку, збереження та відображення інформації з метою зниження трудомісткості її використання, а також для підвищення її надійності й оперативності. А. Зубов [44, с. 21] називає такі компоненти ІКТ: теоретичні засади; методи вирішення завдань; засоби вирішення завдань: апаратні та програмні. А. Дзюбенко у визначенні інформаційних технологій вбачає сукупність програмних, технічних, комп'ютерних і комунікаційних засобів, а також способів та новаторських методів їх застосування для забезпечення високої ефективності й інформатизації освітнього процесу [32].

Учені не тільки констатують та визначають НІТ, але й висловлюють тенденції подальшого їх розвитку; розвиток складових інформатизації – спочатку комп'ютеризація, під якою розуміють удосконалення засобів пошуку і оброблення інформації й насичення всіх сфер соціальної практики комп'ютерами, а вже потім – інтелектуалізація – розвиток знань і здібностей людей до сприйняття і створення інформаційних повідомлень [58, с.106–112].

Учені називають НІТ як «...новий вимір у просторі навчання» [64], що є необхідним помічником педагога, інструментом для досягнення ним педагогічних цілей, але не панацеєю від усього традиційного. Комп'ютер, ні в

якому разі не замінить живого спілкування з педагогом, впливу особистості педагога. Комп'ютер, це знаряддя, яке покращує роботу педагога, але спочатку педагогу треба докласти чимало зусиль для опанування знаряддям, необхідно творчо проводити підбір матеріалу до занять, переглянути методiku викладання щодо застосування нових інформаційних технологій на занятті [28, с. 27–29].

Образно порівняв комп'ютер Стів Джобс, який зазначав, що комп'ютери - це як велосипед, тільки для нашої свідомості [90].

Педагогічну характеристику комп'ютера ще у 80-х роках ХХ ст. дав академік А. Єршов [37, с.14-31]. Учений вбачав такі педагогічні можливості ПК: комп'ютер є найадекватнішим технічним засобом навчання, що сприяє діяльнісному підходу до навчального процесу; будучи в змозі прийняти на себе роль активного партнера з динамічним поєднанням виклику і допомоги, комп'ютер цим самим стимулює активність учнів; програмування комп'ютера в поєднанні з динамічною адаптованістю сприяє індивідуалізації навчального процесу, зберігаючи його цілісність; комп'ютер - ідеальний засіб для контролю тренувальних стадій навчального процесу.

На думку О. Філатова, комп'ютер дозволяє:

- візуалізувати: об'єкт, що вивчається (наочно представити на екрані монітора об'єкт, його складові частини, з можливістю демонстрації внутрішніх взаємозв'язків складових частин); процес, що вивчається (наочно представити на екрані монітора цей процес або його модель, у тому числі прихований в реальному світі, а при необхідності в розвитку, в часі і просторовому русі, представити графічну інтерпретацію досліджуваної закономірності процесу, що вивчається);

- вивільнити навчальний час за рахунок виконання трудомістких обчислювальних операцій і діяльності, пов'язаної з числовим аналізом;

- розвинути певний вид мислення (наприклад, наочно-образний, теоретичний);

- сформувати культуру навчальної діяльності, інформаційну культуру студента і викладача (наприклад, за рахунок використання інтегрованих призначених для користувача пакетів);

- здійснити контроль із зворотним зв'язком і діагностикою помилок (уявлення на екрані комп'ютера відповідних коментарів) за наслідками навчання і оцінкою результатів навчальної діяльності [77, с. 204].

Водночас не можна забувати, що при всіх перевагах, комп'ютер - це «засіб підвищення ефективності інтелектуальної людської діяльності», [24, с.235] зорієнтований (при всіх нюансах і особливостях роботи вузькоспеціалізованих комп'ютерів) на інформаційне обслуговування потреб людини. Завдання зробити

це обслуговування (в широкому значенні) найпродуктивнішим саме у сфері освіти є, зрештою, головним питанням всієї багатоаспектної і багаточинникової проблеми інформатизації сфери освіти.

Б. Гершунський [24, с.156] учені виділяють чотири найістотніші галузі використання комп'ютерної техніки у сфері освіти:

- комп'ютерна техніка та інформатика як об'єкт вивчення;
- комп'ютер як засіб підвищення ефективності педагогічної діяльності;
- комп'ютер як компонент системи освітньо-педагогічного управління;
- комп'ютер як засіб підвищення ефективності науково-дослідної діяльності в освіті [24, с. 159].

Кожний із означених вище напрямів тісно пов'язаний із соціально-економічною, філософсько-методологічною, науково-технічною і психолого-педагогічною сферами, що випробовують на собі вплив комп'ютеризації у сфері освіти.

Місце комп'ютерних технологій у навчальному процесі ДНЗ і ВНЗ

На рубежі тисячоліть в Україні створюється нова система вищої освіти, зорієнтована на входження у світовий освітній простір. Цей процес супроводжується суттєвими змінами у педагогічній теорії та практиці навчально-виховного процесу ВНЗ. За словами В. Кременя, «на сьогодні недостатньо, щоб освіта відповідала вимогам сучасності, — вона має випереджати розвиток суспільства». Тому, як слушно зазначає вчений, «модернізуючи освіту, маємо по-новому відповісти на низку запитань: чого навчати, як учити, на чому вчити, скільки вчити...» [50].

Відбувається заміна освітньої парадигми, пропонується новий зміст, інші підходи, інший педагогічний менталітет. За цих умов викладачеві необхідно орієнтуватись у широкому спектрі сучасних інноваційних технологій та ідей. Адже сьогодні бути педагогічно грамотним фахівцем неможливо без оволодіння комп'ютерними технологіями. Комп'ютерні технології навчання є потужним засобом, який приваблює своєю наочністю, зручністю в опрацюванні інформації, та безліччю можливостей для самостійної роботи, дистанційного навчання, вхід у найкращі бібліотеки світу, опрацювання літератури з найрізноманітнішої тематики. Таким чином, у сучасних умовах великого потоку інформації необхідна адаптація викладачів до всебічного, безперервного застосування комп'ютерних технологій у процесі підготовки майбутніх фахівців.

На сьогодні проведено чимало наукових досліджень з вивчення впливу сучасних комп'ютерних технологій на навчальний процес та пізнавальну активність вихованців (Т. Клименко, Л. Панченко, О. Християнінов, О. Ващук

та інші). Результати цих досліджень засвідчують переваги поєднання традиційних методик навчання з новими інформаційними технологіями. Багатоаспектність сучасних технологій навчання відображається в тематиці фундаментальних наукових досліджень. Тенденції, динаміка розвитку навчальних технологій, чітко зорієнтовані на їх інтеграцію із комп'ютерними технологіями [27, с. 54]. За визначенням В. Шолоховича, інформатизацією освіти (ІО) є «процес забезпечення сфери освіти теорією і практикою розробки й використання сучасних нових інформаційних технологій (НІТ), що зорієнтовані на реалізацію психолого-педагогічної мети навчання та виховання» [88, с. 5-13]. В. Монахов, розробляючи концепцію створення навчальних інформаційних технологій ототожнює їх із «технологічним процесом навчання за допомогою комп'ютера» [59, с. 4].

У сучасних умовах інноваційного розвитку суспільства головним в організації освітньої діяльності є соціальна орієнтація на індивідуалізацію навчання, а також потреби студентів у творчій самореалізації за допомогою комп'ютерних технологій [20, с. 18]. Щоб ефективно використовувати комп'ютер у професійній діяльності «необхідне дотримання певних умов, а саме: професійна готовність педагога до використання комп'ютерних технологій, наявність якісного і технічного програмного забезпечення, розуміння цієї проблеми і підтримка ВНЗ» [86, с. 343]. Крім того, потрібно визначити головну мету і стратегічні напрями розв'язання цієї проблеми. Комп'ютер - це потужний дидактичний засіб, який стимулює вихованців до активної праці, підвищує їхній інтерес до навчання, сприяє кращому засвоєнню матеріалу і підвищує ефективність навчання. Поряд із цим існують певні проблеми: потрібно створити навчальну дидактичну базу, розробити навчальні комп'ютерні програми, створити програмне забезпечення, яке враховувало б закономірності та рівні розвитку» [86, с. 347].

За М. Жалдаком, використання нової інформаційної технології дає можливість значно підвищити ефективність інформації, що циркулює у навчально-виховному процесі за рахунок її своєчасності, корисності, доцільного дозування, доступності (зрозумілості), мінімізації шуму, оперативного зв'язку джерела навчальної інформації і студента, адаптації темпу подання навчальної інформації до швидкості її засвоєння, врахування індивідуальних особливостей студентів, ефективного зв'язку індивідуальної і колективної діяльності, методів і засобів навчання, організації навчального процесу [38, с. 150].

Систематичне і цілеспрямоване використання комп'ютерних технологій у навчальному процесі вищого навчального закладу забезпечує формування основ інформаційної культури, також у ході навчального процесу можна

вирішувати завдання підготовки спеціаліста відповідного профілю за їх циклом дисциплін, що вивчаються, у взаємозв'язку з формуванням основ інформаційної культури [38, с. 156]. Система освіти у будь-якій країні, повинна реалізовувати основні завдання соціально-економічного і культурного розвитку суспільства, оскільки саме ВНЗ готує людину до активної діяльності в різних сферах економічного, культурного, політичного життя суспільства. У зв'язку з цим великого значення набуває здатність освітнього закладу достатньо гнучко реагувати на запити суспільства, зберігаючи при цьому накопичений досвід» [61].

Впровадження засобів інформатизації в навчальний процес дає можливість підвищити ефективність навчання шляхом інтенсифікації та диференціації навчання. Існують два основні напрями інформатизації: вивчення комп'ютера як електронної обчислювальної машини (ЕОМ), щоб забезпечити комп'ютерну грамотність вихованців; оволодіння засобами застосування комп'ютера у навчальній діяльності, тобто технологією комп'ютерного навчання, що включає розробки навчальних програм (НП) [54, с. 257]. Інтенсивне входження комп'ютерних технологій у навчальний процес призвело до виокремлення їх в окрему педагогічну структуру – нові інформаційні технології навчання (НІТН). Засоби і методи НІТН поділяються на: апаратні, програмно-методичні та навчально-методичні [65, с. 59].

Важливість застосування комп'ютерних технологій у навчанні полягає також у тому, що вони вносять у заняття новизну, яка за своїм змістом і формою викладу дає можливість опрацювати за короткий час великий за обсягом матеріал, а також по-новому його з'ясувати, викликати інтерес, поглибити здобуті знання. Педагогічні методики із використанням комп'ютерних технологій (КТ) позбавляють студентів від необхідності виконання однотипних завдань і дають можливість займатися питаннями, які потребують творчого підходу, що підвищує ефективність навчального процесу.

Основним завданням викладача є організація активної роботи кожного студента з матеріалом, що вивчається. Враховуючи це, О. Жильцов стверджує, що «...залишаючи студента віч на віч із комп'ютером, педагог продовжує управляти навчальною діяльністю, розвиває інтерес до навчання, враховує рівень мислення студента через завдання певного рівня, складність завдань і рівень допомоги» [40, с. 56].

Аналіз даних початкового етапу комп'ютеризації навчання дає можливість дійти висновку, що передання комп'ютеру всіх функцій педагога неможливо, комп'ютер може найбільш ефективно впливати на кінцеві результати навчання лише у поєднанні з іншими засобами.

Незважаючи на можливості комп'ютерних технологій, на нашу думку,

необхідно розглядати їх не як заміну традиційних методів навчання, а як доповнення до них. Так, О. Пехота виділяє основні педагогічні завдання НІТ навчання: інтенсифікація всіх рівнів навчально-виховного процесу, підвищення його ефективності та якості; побудова відкритої системи освіти, що забезпечує кожній дитині і дорослому власну траєкторію самоосвіти; системна інтеграція предметних галузей знань; розвиток творчого потенціалу вихованця; розвиток умінь експериментально-дослідницької діяльності та культури навчальної діяльності; формування інформаційної культури; реалізація соціального замовлення, зумовленого інформатизацією сучасного суспільства (підготовка фахівців у галузі інформатики та обчислювальної техніки) [64].

Уважаємо, що використання комп'ютерних технологій у ВНЗ може бути виправдано лише в тому випадку, якщо весь їх величезний потенціал може бути максимально ефективно використаний у практиці навчання. Нові інформаційні технології (НІТ) пропонують розширення (не заміну) розумових, інтелектуальних можливостей людини на основі оволодіння інформацією і перетворення її в знання. При цьому змінюється стиль мислення, способи спілкування, оцінки довколишніх і самооцінки.

І. Богданова, досліджуючи теоретико-методологічний аспект застосування інформаційно-комунікаційних технологій в освіті, вирізняє такі їх основні функції: дидактична, організаційна, діагностична, контролююча та управлінська [15]. Не можна не погодитися з думкою С. Бігунової, яка стверджує, що використання інформаційних технологій у процесі навчання – не самоціль, тому вирішальний успіх залежить від професійної майстерності викладача. Проблема створення живих ситуацій набирає нового змісту в умовах автентичного оточення [13, с. 200].

Водночас не можна залишити поза увагою й мережу Інтернет, яка вже надійно увійшла в життя людей. Вона значно розширила їх комунікаційні можливості, відкрила доступ до бібліотечних і відео-ресурсів, що дозволяють отримати інформацію про наукові досягнення в усіх галузях науки. Надзвичайно важливою стала сьогодні можливість здійснення через відповідні Інтернет-ресурси патентного пошуку, який є обов'язковим під час оформлення документів на потенційний винахід, на написання наукових статей тощо. Водночас слід мати на увазі й те, що мережа Інтернет сприяє отримувати суб'єктам навчання й ті готові матеріали, якими вони звітуються за виконану роботу перед педагогами. Насамперед такими матеріалами є згадані вище реферати, твори з літератури, виконані іншою людиною контрольні роботи, комп'ютерні презентації, анімації тощо. Онлайн спілкування, наприклад, дозволяє студенту досить швидко отримати розв'язання будь-якої навчальної задачі [30, с. 68], [31, с. 66].

Значно більшої актуальності при застосуванні комп'ютерних технологій набуває інформаційна культура майбутніх педагогів, які повинні ефективно здійснювати пошук необхідної навчальної інформації з величезних інформаційних ресурсів. Тому необхідною умовою їх підготовки є їхня комп'ютерна грамотність. Виникає запитання: чи можна, використовуючи комп'ютерні технології, дійсно покращити якість навчання, чи мова йде лише про технічне удосконалення навчального процесу? Це залежить від того, чи доцільно студенти використовують час, зекономлений при роботі з комп'ютерами. Звичайно, перевага роботи з персональними комп'ютерами не викликає сумніву. Комп'ютер відкриває зовсім нові можливості. Технологія полегшує перехід від лекції, центрованої навколо викладача, до заняття, центрованого навколо студента, де він у результаті власного дослідження за допомогою комп'ютера одержує інформацію. Комп'ютер не замінює викладача, а змінює як саму його діяльність, так і діяльність студента. Інформаційні технології створюють нові можливості для розв'язання тих завдань глибокого перетворення освіти, які вже були поставлені самим ходом його історичного розвитку. Використання комп'ютерних технологій забезпечує виконання низки функцій: готують вихованців до комфортного життя в складних умовах інформаційного суспільства; розвивають комунікативні здібності; формують уміння приймати оптимальні рішення; розвивають уміння здійснювати експериментально-дослідницьку діяльність та швидку обробку інформації [70, с. 337].

Зазначимо, що комп'ютеризацію навчання потрібно починати з дошкільних навчальних закладів, що передбачено новою редакцією Базового компонента дошкільної освіти. Хоча, поки що у варіативній освітній лінії «Комп'ютерна грамота», кінцевим результатом реалізації якої передбачено формування у дітей старшого дошкільного віку інформатичної компетенції. У цьому зв'язку виникає нагальна проблема ефективної підготовки майбутніх вихователів ДНЗ до навчання дітей комп'ютерної грамоти. Водночас зауважимо, що на початку ХХІ століття вже було проведено перші дослідження в аспекті підготовки майбутніх вихователів до роботи з дітьми в ДНЗ, використовуючи комп'ютер.

Дослідження, проведені О. Тіхоміровим з використання електронних ресурсів у дошкільних закладах, підтверджують доцільність і важливість цього процесу, ефективність використання комп'ютерів у формуванні інтелекту дитини [74, с.15]. У дослідженні І. Мардарової обґрунтовано й експериментально перевірено ефективність педагогічних умов підготовки майбутніх вихователів до використання комп'ютерних технологій в організації пізнавальної діяльності старших дошкільників. Автор визначила педагогічні умови підготовки

майбутніх вихователів до використання комп'ютерних технологій в організації пізнавальної діяльності старших дошкільників. Науковець розробила експериментальну модель і методику реалізації педагогічних умов підготовки майбутніх вихователів до використання комп'ютерних технологій в організації пізнавальної діяльності дітей старшого дошкільного віку та перевірила їх ефективність. За результатами експериментального дослідження автор довела, що реалізація педагогічних умов забезпечила підвищення якості підготовки майбутніх вихователів ДНЗ до використання комп'ютерних технологій в організації пізнавальної діяльності старших дошкільників [55].

Підготовка студентів педагогічних вишів до реалізації дошкільної комп'ютеризації була висвітлена у дослідженні російської вченої Л. Габдулісламової. Автор зазначає, що сучасний вихователь ДНЗ повинен знати основи дошкільної комп'ютеризації як бази для психологічної готовності дітей до наступної діяльності з комп'ютерною технікою в ДНЗ, повинен використовувати комп'ютер, як засіб виховання і розвитку творчих здібностей дитини, формування її особистості. Вчена дослідила підготовку студентів ВНЗ до реалізації дошкільної комп'ютеризації; обґрунтувала модель професійно-педагогічної діяльності учителя природно-математичних предметів по здійсненню дошкільної комп'ютеризації; визначила організаційні форми, методи і засоби формування у студентів професійно-педагогічних видів діяльності у підготовці до дошкільної комп'ютеризації [22].

Російською вченою Н. Діканською було досліджено формування готовності студентів педагогічного факультету до використання нових інформаційних технологій у професійній діяльності. Науковець зауважила, що навчання студентів педагогічного факультету до використання нових інформаційних технологій буде успішнішим, якщо: навчання буде прийнято студентами як мету і критерій ефективності майбутньої професійної діяльності; процес підготовки носитиме планомірний перехід від низького до більш високого рівня відповідно до логіки становлення професійної готовності; в ході професійної підготовки буде створена система певних педагогічних умов, що сприяють ефективному формуванню готовності: структура і зміст курсу спеціалізації, технологія і методи навчання адекватно відбиватимуть специфіку майбутньої педагогічної діяльності, зумовлену використанням нових інформаційних технологій [33]. Комп'ютер можна застосувати в педагогічному процесі: у системі управління педагогічним процесом; системі безпосереднього навчання за допомогою комп'ютера; для індивідуальної самотійної роботи; при організації технічної творчості, для моделювання створюваних об'єктів; для обслуговування пошуку додаткової інформації; для діагностики розвитку тих, хто навчається [9].

Узагальнюючи дослідження у вітчизняних і зарубіжних учених щодо використання комп'ютерних технологій у навчальному процесі, дозволили сформулювати кілька вимог, яких потрібно дотримуватись: системність у застосуванні комп'ютера; об'єктивність оцінювання результатів; оперативність у застосуванні; диференціація навчальних траєкторій. Наявні на ринку сучасні комп'ютерні програми підтримки навчально-виховного процесу в дошкільному закладі дозволяють вирішувати кілька проблем: використовувати комп'ютерні технології в роботі з дітьми та в управлінні дошкільним закладом.

Підсумовуючи досвід впровадження комп'ютерних технологій у дошкільних закладах, зазначимо, що комп'ютерні засоби можна вважати ефективним способом передання знань, який відповідає якісно новому змісту навчання і розвитку дитини.

Забезпечення навчального процесу комп'ютерними технологіями уможливорює їх використання в таких напрямках: комп'ютерні технології як засіб управління освітньою діяльністю; комп'ютерні технології як предмет навчання; комп'ютерні технології як засіб навчання; комп'ютерні технології як засіб контролю якості знань. Включення комп'ютерних технологій у навчальний процес змінює роль засобів навчання, що використовується у викладанні різних предметів, і змінює саме навчальне середовище, в якому відбувається процес навчання.

На наш погляд, комп'ютер слід розглядати як компонент системи засобів навчання, що забезпечують наочність діяльності та її практичну спрямованість. Крім того, в систему засобів навчання обов'язково повинні входити традиційні засоби, що забезпечують підтримку навчально-виховного процесу в дошкільному закладі. Здатність комп'ютера до побудови візуальних й інших складних образів істотно підвищує ефективність інформаційних каналів навчально-виховного процесу і вдосконалює логічні прийоми мислення, а також підвищує ефективність методів навчання.

Таким чином, інформаційні технології дозволяють розв'язати такі проблеми навчання, як: значне розширення можливостей пред'явлення навчальної інформації та набору вирішуваних задач; посилення мотивації навчання; активне залучення студентів у навчальний процес; якісна зміна контролю за діяльністю студентів; здійснення гнучкого управління навчальним процесом; формування у студентів потреби в аналізі рефлексії своєї діяльності [35].

Використовування комп'ютера на стадії навчання у вищій школі дозволяє реалізувати дидактичні принципи організації навчального процесу, наповнює діяльність викладача новим змістом, дозволяючи йому зосередитися на своїх навчальних, виховних і розвивальних функціях.

Перехід до інформаційного суспільства кардинально змінює положення

системи освіти, її інституційний статус. Освіта стає не лише інструментом взаємопроникнення знань і технологій у глобальному масштабі, але й капіталу, засобом боротьби за ринок, рішення геополітичних завдань. Сучасному суспільству необхідне масова якісна освіта, спроможна забезпечити зростаючі потреби споживача та виробника матеріальних і духовних благ. І саме тому в навчальному процесі вищих навчальних закладів необхідно використовувати комп'ютерні технології. Нові підходи до технології навчального процесу створюють сприятливі умови для розвитку творчості тих, кого навчають. Адже ефективність навчального процесу залежить від педагогічного співробітництва. Тому поєднання традиційних форм навчання з інноваційними дасть високий результат.

Доходимо висновку, що комп'ютерні технології є потужним засобом, який приваблює своєю наочністю, зручністю в опрацюванні інформації та безліччю можливостей для самостійної роботи, дистанційного навчання, вхід у найкращі бібліотеки світу, опрацювання літератури з найрізноманітнішої тематики.

Отже, зазначимо, що комп'ютерні технології навчання впевнено розширюють свій вплив на освітньо-виховний простір дошкільного навчального закладу. До їх переваг можна віднести такі чинники: представлення інформації в ігровій формі, що відповідає провідному виду діяльності дітей дошкільного віку – грі; образно і яскраво представити навчальний матеріал, що відповідає наочно-образному мисленню дошкільників; привернути увагу дітей дошкільного віку мультиплікаційними ефектами, звуковим супроводом та рухомими елементами; розвивати пізнавальну активність дітей через систему заохочувальних прийомів після виконання ними проблемних завдань. КТ дозволяють застосувати мультимедійні презентації як у навчальній діяльності студентів, так і в роботі з дітьми дошкільного віку. Використання мультимедійних презентацій дозволить подати структурований навчальний матеріал через систему опорних образів, використати для його засвоєння різноманітних каналів сприйняття і передати у пам'ять дитини інформацію не тільки у фактографічному, але і асоціативному вигляді. Мультимедійні презентації дають можливість вихователю побудувати навчальний процес з урахуванням оптимальних психологічно коректних режимів функціонування уваги, пам'яті та процесів мислення.

Процес створення нових завдань з використанням мультимедійних презентацій сприяє розвитку креативних якостей педагога, зростанню рівня його педагогічної компетентності. Урізноманітнюючи діяльність дітей на занятті, педагог робить його більш цікавим та пізнавальним, сприяє ефективному закріпленню сформованих навичок на комунікативному етапі роботи та якісного завершення педагогічного впливу вихователя. Спостереження одна із важливих форм роботи з дітьми дошкільного віку.

Сучасні комп'ютерні технології дозволяють значно розширити методичні прийоми проведення таких занять. Список тематичних спостережень може бути суттєво розширений вихователем через використання різноманітних відео сюжетів, тематичних графічних матеріалів, аудіо-роликів.

Сучасні педагогічні дослідження підтверджують можливість оволодіння комп'ютерною технікою дітьми від 3 до 6 річного віку. Цей період збігається із інтенсивним розвитком мислення дитини і є перехідним віком від наочно-образного до абстрактно-логічного мислення. Основним видом життєдіяльності дитини в цей період є ігрова діяльність. Педагогічні вимоги, до дітей цього періоду життя, закладені в компетентнісні характеристики, передбачають адекватну організацію ігрової діяльності дитини. Важливою комп'ютерною підтримкою педагога є використання розвивальних ігрових комп'ютерних програм. Ринок ігрових програм насичений різноплановими пропозиціями. Роль вихователя полягає у вивченні цих середовищ, формуванні психолого-педагогічної оцінки придатності програми до використання у навчально-виховному процесі, постановка педагогічних задач та умов використання.

Педагогічна наука сформувала низку вимог до розвивальних ігрових програм для дітей дошкільного віку: інтуїтивна зрозумілість екранних форм на рівні дитячого інтелекту; розвиток фізіомоторних та розумових навичок і образних уявлень; інтерактивне реагування на дослідницькі дії дитини; високий технічний та ергономічний рівень виконання; відповідність фізіологічним, психологічним та розумовим запитам дитини.

Психологічна особливість дітей дошкільного віку в тому, що вони у своїй уяві в процесі гри легко переносять реальні предмети в ігрові, замінюючи їх властивості і призначення, чим і пояснюється «повне» входження в комп'ютерні ігрові ситуації та осмислене оперування символами та об'єктами на екрані комп'ютера. Це вимагає від розробників розвивальних ігор тісної детермінації сюжетів із реальними іграми. Наш досвід впровадження розвивальних ігрових програм дозволяє дійти висновку, що саме цих вимог найменше дотримуються розробники програмних продуктів для дітей.

У Концепції ампліфікації (збагачення) дитини, що була обґрунтована О. Запорожцем [89, с. 44-49], зазначено, що мислення дитини є інтелектуальною базою розвитку діяльності, а процес формування узагальнених методів розв'язування завдань діяльності приводить до вирішення цих завдань на більш високому рівні. Тому, чим вищий інтелектуальний рівень діяльності дитини, тим інтенсивніше відбувається її розвиток. Для дітей підліткового віку гра є однією із форм практичного мислення. Використання комп'ютерних програм у роботі вихователя дітей дошкільного віку достатньо опрацьовано в педагогічній літературі. Проте не існує єдиної прийнятої класифікації

навчальних програм. Ми дотримуємося класифікації, запропонованої рядом вітчизняних авторів, які виділяють такі види комп'ютерних навчальних програм: тренувальні і контролюючі; імітаційні та моделюючі; розвивальні ігри; наставницькі.

Тренувальні і контролюючі програми призначені для закріплення умінь та навичок. Використовуються вони на етапі закріплення навчального матеріалу. Комп'ютерна програма спрямовує дитину на виконання тих чи тих розумових операцій (дії з числами, розв'язування задач та інші) і в залежності від результатів інтерактивно реагує на дії дитини. Як подяка за правильно виконане завдання, програма виконує музичні мініатюри, формулює звукові фрази, або екранні ефекти. Імітаційні та моделюючі програми поєднують через закладену в них модель графічні та обчислювальні переваги комп'ютерної техніки, що дозволяє дитині управляти об'єктами, імітуючи дослідницькі операції, або моделюючи деякі доступні процеси. Розвивальні ігри передбачають, що комп'ютерна програма надає дитині доступ до візуального середовища, віртуального комп'ютерного світу, який можна змінювати використовуючи надані у користування інструменти, реалізуючи власні задуми та ідеї. Наставницькі програми найменш адаптовані до використання в дошкільному закладі. Контент-програми та інструменти управління створюють діалогове середовище, в якому дитина самостійно навчається, виконує навчальні вправи, перевіряє свої знання та вміння. Використання комп'ютерних технологій в дошкільному закладі передбачає активізацію спілкування дитини із дорослими, активне пізнання довколишнього середовища, адекватне сприйняття об'єктно-знакового середовища екрану, засвоєння способів та інструментів вирішення ігрових задач.

Науково обґрунтованою тенденцією розумового розвитку дитини є перехід від елементарних форм мислення до більш складних образів. Ступінь впливу розвивальних ігрових програм на цей процес досліджували ряд наукових організацій в Україні та закордоном. Так, дослідження проведені у Франції показали, що завдяки використанню комп'ютерних технологій при поданні навчальної інформації було отримано такі результати: активно поповнюється словниковий запас дитини; швидше формуються навички читання та письма; легше засвоюються поняття величини, форми і кольору; формується вміння орієнтуватись у просторі; засвоюються поняття числа і множини; загострюється увага та тренується пам'ять; зменшується час формування рішення; розвивається координація рухів; виховується зосередженість та цілеспрямованість; розвивається уява та творчі задатки; розвиваються навички теоретичного мислення.

Використання розвивальних програм дозволяє дитині самостійно оцінювати ситуацію та приймати відповідне рішення. Використання пізнавальних програм дозволяє суттєво збагатити знання про предмети і явища, які виходять за життєвий досвід дитини. Комп'ютерні програми для дітей дошкільного віку повинні мати позитивну моральну спрямованість. Вихователь дошкільного закладу, ознайомившись із сюжетом програми, зобов'язаний зробити психолого-педагогічну оцінку і прийняти рішення про доцільність чи недоцільність їх використання в навчально-виховному процесі.

Вивчивши пропозиції ринку програмних продуктів, ми погоджуємось із запропонованою у педагогічній літературі класифікацією навчальних програм, які можуть бути запропоновані до використання у дошкільному закладі. Це: ігри для розвитку пам'яті, мислення та інші; «самовчителі» іноземних мов; мистецькі студії; програми-репетитори із вивчення математики, та інших тем; ігри-подорожі.

Серед великого спектру програмного забезпечення на сучасному ринку комп'ютерних програм, призначених для дітей середнього та старшого дошкільного віку, недостатньо програм із рольовими методами розв'язування поставлених проблем. Характеристики віртуальних середовищ, запропонованих для засвоєння в ході гри, часто не підготовлені для самостійного сприймання дитиною. Вихователь виступає інструктором, консультантом та помічником у віртуальній грі. Готовність вихователя адекватно оцінювати стратегію гри, сприймати проблеми, які розв'язує дитина на високому педагогічному рівні, організовувати співпрацю в ігровій ситуації є характеристиками його професійної компетентності.

Вивченню методик, проведення святкових заходів у дошкільному закладі приділяється достатньо уваги в процесі підготовки спеціаліста дошкільного закладу. Розробляючи комп'ютерні завдання, які спрямовані на формування обізнаності вихователя з КТ, ми вводили КТ у систему виховних заходів. Для забезпечення емоційного і яскравого дійства за участю дітей на святі необхідно забезпечити його належним графічним та звуковим оформленням.

Google Docs (укр. Документи Гугл) — розроблений Google безкоштовний мережевий офісний пакет, що включає текстовий, табличний редактор і службу для створення презентацій. Утворений у результаті злиття Writely і Google Spreadsheets. Це веб-орієнтована програма, що працює в рамках веб-браузера без установлення на комп'ютер користувача. Документи і таблиці, що створюються користувачем, зберігаються на сервері Google, або можуть бути збережені у файл. Це одна з ключових переваг програми, оскільки доступ до введених даних може здійснюватися з будь-якого комп'ютера, під'єднаного до Інтернету. Доступ до особистих документів захищений паролем [92].

Створювати документи, в якому кожен педагог мав би змогу підвищувати професійну компетентність.

Проведений нами аналіз комп'ютерних технологій дозволив стверджувати, що їх інтеграція в систему дидактичних засобів дошкільного навчального закладу є надзвичайно впливовим чинником зростання інтелектуального, морального та естетичного розвитку дитини. Ретроспективний аналіз стану підготовки спеціалістів дошкільних закладів, виконаний у рамках наукового дослідження, дає підстави стверджувати, що в літературі відсутні педагогічно обґрунтовані методики використання комп'ютерних технологій у навчально-виховному процесі, не систематизовано комп'ютерні розвивавальні програми, не сформовано єдині програмно-методичні вимоги до занять, що організовуються із використанням комп'ютерних технологій. До структури формування професійних компетентностей вихователів дітей дошкільного віку слабо інтегрована інформатична складова, що в сукупності визначає рівень інформатичної культури майбутнього вихователя. Комп'ютерно-інформатичні середовища дошкільних навчальних закладів розвиваються силами педагогів новаторів та незначними силами дослідників цієї проблеми.

Інноваційна діяльність вихователів в інформатичному середовищі дошкільного закладу вимагає свого вивчення в умовах модернізації навчального процесу у вищих навчальних закладах. Сучасні вимоги до освітнього процесу передбачають вдосконалення методичних засобів і форм організації навчальної діяльності, а також умов інформатичної взаємодії між викладачем, студентом, засобами навчання та майбутньою професійною діяльністю.

ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ ВИХОВАТЕЛЯ ДОШКІЛЬНОГО НАВЧАЛЬНОГО ЗАКЛАДУ

Комп'ютерні технології впевнено займають свою нішу в навчально-виховному процесі дошкільного навчального закладу. Формування професійної компетентності майбутніх вихователів, орієнтованої на соціальні і особистісні запити студентів, інтеграцію, багаторівневність і профілізацію, приводить до необхідності враховувати нові чинники, що входять у методичний контекст підготовки майбутніх фахівців у системі вищої професійної освіти у галузі використання засобів і методів інформатики в освіті, а саме:

- організаційно-методичне забезпечення професійної діяльності (освітній стандарт, навчальні плани, програми і т. п.);
- наукове і технологічне забезпечення, програмно-апаратні засоби інформатизації;
- спеціальна підготовка викладачів у галузі інформатики;
- озброєння майбутніх фахівців комп'ютерними технологіями.

Сучасний вихователь повинен знати і вміти: використовувати комп'ютерні технології для підтримки навчання як власного, так і своїх вихованців (наприклад, вміти користуватися текстовим редактором, базами даних, мультимедійними енциклопедіями, Інтернетом, електронною поштою тощо) - створювати власні педагогічні програмні засоби, а також публікувати їх у мережі та ін. [64].

Результативність навчання передбачають навчити майбутніх вихователів:

- розуміти принципи, покладені в основу конкретної комп'ютерної технології;
- знати основні компоненти сучасного комп'ютерного обладнання;
- володіти основними функціями операційної системи, що використовується ним;
- оцінювати програмне та апаратне забезпечення з метою його використання у навчально-виховному процесі ДНЗ;
- використовувати різноманітне периферійне обладнання;
- освоїти принципи побудови імітаційно-моделюючих систем;
- освоїти програмне забезпечення навчального матеріалу, призначеного для дітей дошкільного віку;
- вміти знаходити необхідну інформацію у мережі Інтернет, зберігати її та використовувати;
- використовувати комп'ютерні технології для встановлення зв'язків із батьками, колегами і та ін.;

- використовувати мультимедійні засоби для підготовки навчально-виховних занять у ДНЗ;
- вміти визначати, які програмні засоби необхідні для підготовки власних навчальних матеріалів для подальшої професійної діяльності;
- знати класифікацію програмного забезпечення, призначеного для використання в навчально-виховному процесі дошкільного закладу;
- вміти реально оцінити переваги та недоліки використання комп'ютерних технологій у роботі з дітьми;
- ідентифікувати та оцінювати інформатичні засоби, які можуть бути доступні батькам, дітям;
- ідентифікувати програмне забезпечення, що використовується в навчальному процесі дошкільного закладу;
- розробляти заняття із застосуванням різних комп'ютерних технологій навчання (метод індивідуального навчання, особистісно зорієнтоване навчання і та ін.)
- вміти використовувати комп'ютерні технології для роботи з батьками.

Основним методом формування професійної компетентності майбутніх вихователів дітей дошкільного віку засобами КТ було обрано інформатичне мікрОВикладання засобами комп'ютерних технологій, яке передбачало виокремлення окремого інформатичного вміння у процесі викладання конкретної фахової дисципліни, теоретичне ознайомлення студентів з цим умінням; перегляд навчального фільму, який давав можливість спостерігати практичне використання цього вміння; підготовка 3-5-хвилинного фрагмента заняття для демонстрації цього вміння; проведення заняття зі студентами та запис його на диск; обговорення та аналіз заняття з іншими студентами під керівництвом викладача [46].

Інформатичне мікрОВикладання із застосуванням комп'ютерних технологій дає можливість реалізувати ідею широкої інтеграції комп'ютерних технологій у навчальний процес вищого навчального закладу. Водночас інформатичне мікрОВикладання є дидактичною одиницею індивідуального навчального проекту, який об'єднує комп'ютерну програму, інформаційний масив, завдання та інструкцію його виконання. Студент, вирішуючи дидактичне завдання, будував власну інформатичну модель виконання цього завдання, вибирав адекватні технології, способи реалізації. При виконанні комп'ютерно-зорієнтованого завдання у студента формувалися знання, уміння формулювати мету, оцінювати результати виконання, визначати логічні зв'язки з іншими поняттями та явищами, планувати та організовувати досягнення мети через використання доступних технологічних процесів. На початкових етапах роботи

студенти вибирали добре обізнані пакети програм (із складу офісних програм), на пізніших етапах роботи переходили до більш вузькоспеціалізованих, професійних програм, відповідно до вивчення кожної фахової дисципліни.

Результатом такої інтеграції було отримано множину професійно-зорієнтованих інформатичних асоціативних зв'язків, що в поєднанні із достатнім рівнем сформованості професійної компетентності майбутніх вихователів забезпечило формування високого рівня інформатичної складової професійної компетентності. Пройшовши таку підготовку, випускники вишів виявились готовими до інформатичної діяльності в дошкільному навчальному закладі.

За традиційною для вищих навчальних закладів моделлю навчання домінувальне положення займає викладач. Студент у цій моделі має залежне положення, що не стимулює його до активних дій, його основна роль – це сприймання і засвоєння соціального досвіду. В інформатичній моделі провідна роль у процесі навчання належить студенту, він визначає параметри свого навчання і приймає принципові рішення. Завдання викладача зводиться до підтримки розвитку від повної залежності до повного самоуправління в роботі з комп'ютером. Поєднання традиційної моделі, необхідної для формування професійних знань, умінь і навичок із інформатичною моделлю, яка забезпечує формування інформатичної складової компетентності, дає можливість ефективно забезпечити підготовку вихователя дошкільного закладу, який володіє сучасними комп'ютерними технологіями та методиками організації навчального процесу в ДНЗ.

Приклади фрагментів занять зі студентами щодо використання сучасних комп'ютерних технологій у навчально-виховному процесі ДНЗ подано у додатку А.

Організація занять дітей з комп'ютером

Здатність комп'ютера відтворювати інформацію одночасно у вигляді тексту, графічного зображення, звуку, мовлення, відео, запам'ятовувати швидко обробляти дані дала змогу педагогам створювати для дітей нові наочні матеріали: мультимедійні матеріали (слайд-фільми, презентації тощо), електронні дитячі книги та енциклопедії, які принципово відрізняються від традиційних.

Використання нових незвичних прийомів пояснення й закріплення, тим паче в ігровій формі з використанням мультимедійних матеріалів, підвищує мимовільну увагу дітей, допомагає розвинути довільну увагу, дає змогу збільшити обсяг пропонованого для ознайомлення матеріалу.

Крім того, у дітей дошкільного віку один і той самий програмовий матеріал має повторюватися багато разів. Отже, вагоме значення має різноманіття форм подачі.

Заняття стають насиченими й цікавими, тобто пропонований матеріал містить елементи надзвичайного, дивного, несподіваного, що викликає інтерес у дітей до навчального процесу та сприяє створенню позитивної емоційної обстановки навчання, а також розвитку розумових здібностей. Адже саме прийом здивування веде до розуміння.

Порівняно з традиційними формами наочності для дітей мультимедійні матеріали мають ще низку переваг:

- слайд-фільм (презентація) має тип інформації, зрозумілий дошкільнятам;
- формує систему мислеобразів (маленьких чомучок цікавить багато речей; як пояснити, зрозуміло розповісти й не відштовхнути, не погасити цю дитячу допитливість і допитливість розуму);

Приказка «Краще один раз побачити, ніж сто разів почути» — це про маленьку дитину. Саме її наочно-образному мисленню зрозуміло лише те, що можна одночасно розглядати і чути. Тому так важливо під час навчання дітей звертатися до тих каналів отримання інформації, які відкриті.

У сучасних дошкільників необхідно формувати елементарне уявлення про комп'ютер як сучасний технічний засіб, що розширює інформаційні обрії, допомагає орієнтуватися у світі в умовах високих технологій; створювати передумови для розвитку теоретичного мислення, елементарної рефлексії (усвідомлення) способів дій; ознайомлювати з особливостями комп'ютера, зі способами керування комп'ютером за допомогою клавіатури, миші; виховувати здатність розмірковувати, варіювати, використовувати попередній досвід; навчити дотримуватися правил безпечної поведінки під час роботи з комп'ютером.

Основна форма організації навчання — заняття, що проводять у формі бесіди та практичної діяльності дітей на комп'ютері. Для практичних занять використовують навчально-розвивальні та ігрові комп'ютерні програми. Тривалість заняття не перевищує 12 хв. Навчання дошкільнят комп'ютерної грамотності передбачає такі форми роботи: бесіди про комп'ютер та його значення в житті сучасної людини, про сучасні інформаційні технології, про будову та основні складові комп'ютера; практичні заняття, спрямовані на засвоєння дошкільником елементарних прийомів «спілкування» з комп'ютером, розвиток його здібностей, розширення та поглиблення уявлень про навколишній світ. Обов'язковим є дотримання гігієнічних вимог проведення офтальмотренажеру після роботи на комп'ютері. Під час режимних моментів використовують розвивальні комп'ютерні ігри з метою проведення індивідуальної роботи.

Усі матеріали для занять ретельно добирають з урахуванням віку дітей та навчальних напрямів роботи з ними. Значну роль у добиранні відіграє те, чи

мають ці матеріали позитивний моральний напрямок, чи не містять агресивність, жорстокість, насилля. У багатьох іграх та програмах є новизна, сюрпризність, незвичність, в них використовують засоби заохочення, що так полюбляють діти. Застосовують комп'ютери, мультимедіа та інформаційні технології як дидактичні засоби для підвищення мотивації та індивідуалізації навчання, розвитку творчих здібностей дітей та для створення благополучного емоційного фону. Можемо зауважити, що використання мультимедіа у навчанні не тільки збільшує швидкість передачі інформації дітям та підвищує рівень її засвоєння, а й сприяє розвитку таких процесів, як увага, пам'ять, мислення, уява, мовлення, розвиває відчуття кольору, композиції, бере участь у інтелектуальному, емоційному та моральному розвитку дітей. Новизна комп'ютера та інтерактивного обладнання сприяє розширенню та збагаченню змісту знань, умінь та навичок дитини, інтенсифікації створення структурних комплексів інтелектуального та мотиваційно-емоційного характеру, зміні динаміки процесу психічного розвитку.

Використання комп'ютерів у дошкільному закладі не заперечує його засадам, оскільки здійснюється в межах вікового підходу, забезпечуючи створення ігрового середовища. Комп'ютери, принтери, відеокамери, мультимедійні засоби — інструменти для оброблення інформації, що можуть стати могутнім технічним засобом навчання, засобом комунікації, необхідними для спільної діяльності педагогів, батьків і дошкільників. Інформатизація дошкільної освіти відкриває педагогам нові можливості для широкого впровадження у педагогічну практику нових методичних розробок, спрямованих на реалізацію інноваційних ідей розвивально-виховного процесу. Основна ідея полягає в гармонійному поєднанні сучасних технологій із традиційними засобами розвитку дитини для формування психічних процесів, розвитку творчих здібностей. Це новий підхід до використання ІКТ у роботі з дітьми, що дає змогу зберегти цілісність і унікальність вітчизняної дошкільної освіти. Спочатку використовують комп'ютер для ознайомлення з його функціональним призначенням, згодом виникає необхідність у вживанні ІКТ на заняттях і працюючи з батьками. Наявність у ДНЗ власного сайту в мережі Інтернет надає батькам можливість оперативного отримання інформації про життя закладу, групи, розклад занять, про заходи, що проводяться. Окрім цього сайт ДНЗ є для батьків джерелом інформації. Зі сторінок нашого сайту батьки можуть отримати інформацію, про методи охорони здоров'я дітей, їх безпеку, правила поведінки дитини в сім'ї та в суспільстві, корисні поради з навчання і виховання дошкільників. Основне завдання — формування професійної компетентності, інформаційної культури педагогів, батьків і дітей, з метою чого необхідно впроваджувати інформаційно-комунікаційні технології у

навчально-виховний процес ДНЗ. Задаля цього потрібна підготовка спеціалістів із вищою освітою, що вимагає підвищення їхнього загального рівня інформатизації, оволодіння ними інформаційно-комунікаційними технологіями та сучасними методами навчання, засобами комп'ютерних технологій, засобами інтелектуальних та алгоритмічних комп'ютерних технологій у навчальному процесі, де ефективно формуються інформатичні вміння і навички та розв'язується низка інших дидактичних завдань.

Комп'ютер дає змогу моделювати такі життєві ситуації, які не можна або важко побачити в повсякденному житті. Наприклад, як показати дитині запуск ракети або технологію виробництва паперу?

У своїй практиці використовуємо комп'ютерні матеріали для ознайомлення дітей із різними явищами природи, життям рослин і тварин, логічні й технологічні ланцюжки (був маленьким, став більшим, звідки хліб походить, що відбувається всередині нас тощо), віртуальні екскурсії й подорожі, анімовані фізкультхвилинки.

Для більшої ефективності комп'ютерні матеріали побудовано відповідно до вікових особливостей дошкільників, до них включені цікаві питання, анімаційні картинки, ігри. Чергування демонстрації теоретичного матеріалу та бесіди з дітьми допомагають досягти поставленої мети.

Часто саме комп'ютер допомагає залучити до занять дітей, яких важко посадити за звичайне читання або розв'язання задач. Тут вони потрапляють у гарну казку, де діють веселі й спритні герої. Наприкінці гри обов'язково похвалять малюка або навіть видадуть почесний диплом. Тут у дитини обов'язково що-небудь вийде і виникне «ситуація успіху», після цього захочеться ще погратися.

В ході роботи з дітьми-дошкільниками використовується добірка навчальних та розвивальних комп'ютерних програм, яка встановлюється на всі машини. Діти працюють лише з цими програмами, інше програмне забезпечення не використовується.

Заняття з дітьми будуються на ігрових методах і прийомах. Це дозволяє дітям у цікавій, доступній формі отримати знання, вирішити поставлені педагогом завдання. Вони організовуються у вигляді бесіди педагога з дітьми. Спочатку йдуть заняття загального спрямування та практичної роботи на комп'ютері (див. додаток Н).

Для більш ефективного і міцного оволодіння дітьми знаннями, програма з комп'ютерної грамотності будується на основі поступового занурення дітей в навчальні теми, що забезпечує вирішення основних груп завдань та сприяє розвитку розумових процесів. Це такі теми:

1. Дітям дається загальне поняття про комп'ютер та його значення в житті сучасної людини. В ході розмови педагог формує у дітей зацікавленість до

технічного засобу, пояснює необхідність використання комп'ютера сучасною людиною, а в ході практичної частини навчає дитину використовувати ПК в своїй діяльності.

2. Дошкільникам даються елементарні знання про найголовніші правила безпеки під час роботи на комп'ютері, призначення та функції основних складових комп'ютера (миші, клавіатури, системного блоку, монітору, принтера та сканера). У дітей формуються уявлення про основні елементи робочого столу, про роботу операційної системи Windows і про використання вікна папки, уміння виконувати запропоновану послідовність дій з використанням клавіатури та миші.

3. Дітям розповідають про особливості, можливості, переваги та недоліки комп'ютерної техніки, елементарні уявлення щодо використання ПК в науці, техніці, охороні здоров'я, побуті, в повсякденному житті, формуються вміння користуватися клавіатурою, окремими клавішами і «мишою».

4. З допомогою комп'ютера, використовуючи навчальні програми (зміст яких відповідає віковим психологічним можливостям і водночас забезпечує подальший розвиток дитини) формуються елементарні уявлення про основні способи спілкування, про простір і час, про Землю, зірки і Сонячну систему, Україну, розмаїття рослинного і тваринного світу, пори року, про оточуючий світ і власне «Я», умовні позначення і таке інше.

Комп'ютерні заняття у дітей складаються з 3-х частин: підготовчої (вступної), основної та заключної (див. Додаток Л та Додаток М). Подаємо цікаві заняття та їх фрагменти.

«Історія інформатики, або звідки взявся комп'ютер»

Мета. Познайомити дітей з історією розвитку обчислювальної техніки. Дати дошкільникам елементарні уявлення про сучасні інформаційні технології. Повторити написання цифр та знаків математичних дій. Познайомити з принципом роботи комп'ютера.

Обладнання. Камінчики, рахівниця, механічна лічильна машина «Фелікс», логарифмічна лінійка, калькулятор, комп'ютер.

Хід заняття

Колись давним-давно люди не вміли рахувати, вони жили у печерах, і основним їхнім завданням було вполювати дичину, знайти або зірвати з дерева різні плоди, тож їм не потрібні були літери і цифри. Але настав час, коли давні люди зіткнулися з необхідністю проводити обмін впольованою дичиною, засобами полювання, ось тут їм і знадобилося вміння рахувати. Спочатку для цього використовували пальці - всі ви, мабуть, умієте рахувати на пальчиках. Скільки у вас пальчиків на одній руці? А на другій? А тепер скільки на обох разом, хто може порахувати? Так, десять. Саме від кількості пальців на обох

руках і пішла десяткова система рахунку, яку і досі використовують люди. Але згодом десять пальців стало замало для обміну великою кількістю товарів. Спочатку «позичали» пальці в інших людей, але це було не дуже зручно, і хтось придумав використовувати для рахунку камінці, палички чи кісточки від плодів. Це й була перша машинка для рахування або прапрапрадід нашого нашоїгокомп'ютера. Люди удосконалювали систему підрахунку, відкладаючи окремо камінці, які означали десятки, сотні, а згодом і тисячі. А в основі рахунку лежала десяткова система, яка пішла від тих самих пальчиків.

Щоб кожен раз не шукати кісточки чи камінці, люди придумали робити у них отвори і нанизувати їх на гіллячку, так з'явилася перша рахівниця. Ось вона. Як бачите, тут велика кількість коліщаток- кісточок, і за допомогою цієї машинки вже можна було проводити складні розрахунки. Тож люди навчилися виконувати математичні дії - додавання та віднімання. У деяких народів замість кісточок використовували вузлики на мотузці, за допомогою яких також проводився рахунок.

Згодом люди придумали зображення цифр, які можна було записати паличкою на піску або на шматку шкіри чи кори від дерева. В усіх народів були різні зображення, але з часом відібралися найзручніші, якими ми користуємося і зараз.

Йшов час, люди удосконалювали систему підрахунку, вивчали математику. І ось один учений придумав першу механічну машинку для рахування, у якій використовувалися такі цифри, до яких люди уже звикли. Ця машинка називалась арифмометром, у ній було багато коліщаток із зубчиками, з нею було зручно працювати, і її використовували ще зовсім недавно. Ця машинка — арифмометр — також є далекою ріднею нашого комп'ютера.

Багато-багато років основними інструментами для рахування і виконання математичних дій були арифмометр та рахівниця. Вчені та інженери, які потребували складних розрахунків, користувалися логарифмічною лінійкою.

Згодом почала розвиватися така наука, як електроніка. Вчені потребували інструменту, за допомогою якого можна було б проводити дуже складні розрахунки, і ось люди придумали калькулятор. Ось він. Майже всі ви бачили його, а дехто, може, й уміє ним користуватися. Ще зовсім недавно калькулятор був дуже складною і дорогою технікою, а тепер він є у кожного школяра.

Та калькулятор здатен тільки рахувати, а вченим потрібен був інструмент, який не тільки б швидко рахував, але й на основі підрахунків міг надавати й певний результат або пораду вченим. Так люди винайшли та створили комп'ютер. Перші комп'ютери були досить великі та незграбні. Вони займали дуже велику площу (*у нашому музичному залі міг розміститися тільки один комп'ютер*), дуже гуділи і розуміли тільки мову цифр, та й то не тих, до яких

ми звикли - комп'ютер міг користуватися тільки ноликами та одиничками. Дехто з вас уже користувався комп'ютером, грав у ігри. Але ті перші комп'ютери цього ще не могли, та й працювали з ними тільки вчені та інженери.

Минав час, і комп'ютери допомагали людям створювати новіші комп'ютери, які окрім цифр почали розуміти й літери, а згодом і малюнки. Для роботи з комп'ютерами вчені розробляли і спеціальні програми, які дозволяли людям краще спілкуватися з цією складною технікою.

Зараз у нас є сучасний комп'ютер, який дозволяє нам грати в ігри, дивитися мультики, слухати музику. Він дуже розумний, але, як і його предки, розуміє тільки мову цифр і знає їх усього дві — нолик і одиничку. А де ж ті цифри — спитаєте ви, та й ось ми дивимося мультик з майже живими персонажами. Річ у тому, що для керування комп'ютером використовуються програми, які й дозволяють перевести зрозумілі комп'ютеру нолики та одинички у котика, який ганяється за мишкою.

Сучасний комп'ютер дозволяє виконувати дуже багато різних дій — проводити складні розрахунки, дивитися мультики, слухати музику, грати в ігри. Щоб це було зручно і цікаво, вчені придумали різні додаткові прилади.

Ось такий складний і довгий шлях пройшов комп'ютер — від пальців і камінчиків до надійного помічника і доброго друга людини.

На наступних заняттях ми з вами ближче познайомимось з комп'ютером, навчимося ним користуватися, побачимо різні корисні прилади, які доповнюють комп'ютер та роблять роботу з ним більш простою і цікавою.

«Як влаштований комп'ютер»

Мета. Дати дітям елементарні уявлення про сучасні інформаційні технології. Вивчати складові частини комп'ютера та їхнє призначення (системний блок, екран монітора, мишка, килимок, клавіатура). Вчити дітей правильно вимовляти терміни. Познайомити дошкільників з їхнім робочим місцем.

Обладнання. Комп'ютер, додаткові мишка та клавіатура.

Хід заняття

Привіт, любий друже,

Великий привіт!

Рушаєм з тобою

В комп'ютерний світ.

Комп'ютерні ігри,

Комп'ютерна казка -

В цю дивну країну лаштуйся, будь ласка!

Скільки незнайомих слів: комп'ютерна мишка, екран монітора, клавіатура, комп'ютерні ігри, Ви поки що не розумієте їх. Наше заняття допоможе дізнатися про їхнє призначення, опанувати ази комп'ютерної грамотності.

Що таке комп'ютерна грамотність? — виникне у вас нове запитання. Спробую пояснити. Починаючи вчитися, дитина пізнає букви, звуки. Потім учиться складати їх, читати по складах окремі слова, потім - речення, а зрештою починає сама читати й розуміти те, про що написано у книжках, і паралельно вчиться писати літерами- знаками. Таким чином, після закінчення початкової школи ви, навчившись правильно читати й писати, станете грамотною людиною. Комп'ютерна грамота допоможе вам працювати з комп'ютером — супермашиною, яку винайшла й створила людина. Створила як доброго помічника для себе.

Як у людини є голова, руки, ноги, так і у комп'ютера є різні частини тіла, кожна з яких виконує певні дії. Давайте ж познайомимось з комп'ютером. Ви бачите на столі великий екран, який, наче лелека, стоїть на одній нозі і схожий на телевізор — це монітор, або дисплей, за допомогою якого комп'ютер показує нам або мультик, або наш малюнок, чи героя гри. Монітор неначе голова комп'ютера.

А що у нас збоку голови? Правильно — вушка. Ось і біля монітора з обох боків притислися вушка комп'ютера — колонки, з яких можна почути або лагідну музику, або казку. Тож ми бачимо, що комп'ютер може з нами спілкуватися — і показувати, і розповідати.

Але ж це може і звичайний телевізор — скажете ви. Так, справді. Та давайте подивимось на стіл — ми бачимо на ньому пласку коробочку з кнопками — це комп'ютерна клавіатура, за допомогою якої ми можемо не тільки дивитися на монітор, але й давати свої накази комп'ютеру. *(Показати дітям додаткову клавіатуру, розповісти, як правильно натискати клавіші, не притримуючи їх).*

А що це біля клавіатури таке кругленьке, сіреньке, з довгим хвостиком? Кого вам нагадує ця істота? *(Мишку)* Так, це і є мишка, але не проста, а комп'ютерна — наша вірна помічниця, що вміє перекладати людську мову на комп'ютерну, допомагає комп'ютеру зрозуміти наші бажання і виконати наші команди. Коли мишку не чіпати, вона лежить спокійно. Але якщо покласти на неї долоньку і погладити її, вона підмигне нам червоним вогником, ніби запрошуючи — давайте гратися. *(Показати дітям на додатковій мишці, як правильно класти на неї долоньку, як натискати ліву клавішу).*

Хто з вас бачив живу мишку? Де вона мешкає? *(У нірці, клітці)* Наша мишка теж має своє місце і живе вона на килимку. Дивіться, який він гарний, з

малюнками з мультиків. Килимок потрібен, щоб мишка не забруднилася і добре нам допомагала.

Але і це ще не все. Найголовнішою, хоча і не найкращою частиною тіла комп'ютера є системний блок. Ось він заховався у столі. І хоча його не видно, та він є найголовнішою частиною комп'ютера, і без нього ні мишка, ні клавіатура, ні монітор не зможуть нам допомогти. Ви бачите, що всі частинки тіла комп'ютера дротинками з'єднуються із системним блоком, і саме по цих дротинках системний блок віддає свої накази мишці, монітору, колонкам...

Ось ви і познайомилися з добрим другом людини і надійним помічником — комп'ютером. На наступних заняттях ми продовжимо знайомство з нашим новим другом, навчимося користуватися мишкою та вирушимо у захопливу подорож разом із Котигорошком, Петриком та тітонькою Совою. (Наочність подано у Додатку Д)

«Ворог комп'ютера»

Мета. Познайомити дошкільників із поняттям «комп'ютерний вірус». Вивчити основні правила «комп'ютерної гігієни». Вправляння у роботі з мишкою. Повторення клавіатури. Усна лічба.

Обладнання. Комп'ютер, flash-гра «Охота на віруси-2» (розробка Лабораторії Касперського), і програма Speaking Mouse з підготовленим текстом, медалі для відзнаки мисливців за вірусами, додаткова мишка.

Хід заняття

Найстрашніший ворог комп'ютера — комп'ютерний вірус. Це — чудовисько, страшне, як тяжка хвороба. До комп'ютера з його внутрішнім світом, різними програмами і файлами вірус може потрапити на зараженій чужій дискеті. Це схоже на те, коли до тебе додому завітає приятель, що трохи кашляє, трохи чхає. Ви спілкуєтеся з ним, граєтеся своїми іграшками і навіть, якщо є комп'ютер, то й у комп'ютерні ігри теж. А коли приятель піде, в тебе раптом починають боліти голова і горло, несподівано підстрибує температура, починається нежить і кашель. Викликаний мамою лікар, оглянувши тебе, скаже: «Це — грип. Хтось приніс у ваш дім вірус, тепер треба лікуватися, бо можуть виникнути ускладнення».



Як у людей є різні хвороби — грип, ангіна, які викликаються різними вірусами, і від одних підіймається температура, від інших болить голова або горло, - так і комп'ютерні віруси діють по-різному. Якісь можуть знищити вашу улюблену гру, інші змінять розташування мультиків на вінчестері, а

найстрашніші віруси можуть повністю вивести з ладу комп'ютер, і тоді доведеться викликати до нього лікаря — комп'ютерного спеціаліста.

Щоб комп'ютер не «підхопив» комп'ютерного вірусу, треба дотримуватися таких основних правил «комп'ютерної гігієни»: насамперед - не спілкуватися з чужим зараженим комп'ютером, не використовувати незнайомі дискети, попередньо не перевірені антивірусною програмою.

Одна з таких програм навіть називається «Доктор Веб», бо вона виявляє віруси й лікує від них. Пам'ятаєте, у нас є комп'ютерна гра з нашим другом Котигорошком? Нумо, пригадаємо казку, який був Котигорошко? *(Маленький та сильний)* Так ось, українські спеціалісти також придумали антивірусну програму, де на віруси полює і знешкоджує їх також Котигорошко.

А давайте поглянемо, чи немає вірусів у нашому комп'ютері, *(Запустити програму Speaking Mouse. З комп'ютера лунає штучний металевий голос із текстом такого змісту: «Ой, діти! На мене напали злі віруси! Вони хочуть з'їсти всі ваші мультики та ваших друзів Петрика і Котигорошка. Допоможіть мені! Врятуйте мене!»)*.

Ой! Що сталося? Наш комп'ютер захворів на віруси! Врятуємо, діти, комп'ютера? Для того, щоб врятувати комп'ютер від злих вірусів, ми повинні потрапити всередину нього. А допоможе нам у цьому наша маленька мишка і спеціальна програма. Для боротьби з вірусами ми повинні дуже гарно вправлятися з мишкою, тож давайте згадаємо, як ми повинні її тримати і нею користуватися.

(На додатковій мишці пригадати правильне її використання). Ви готові врятувати комп'ютер? Тоді приготуйтеся і на рахунок «три» ми з вами опинимося всередині комп'ютера. Один. Два. Три. *(Завантажити програму-гру «Охота на віруси-2», де можна побачити комп'ютер ізсередини і різні віруси, яких необхідно знищити. Показати, як необхідно курсором мишки «уніймати» вірус та знешкодити його).*

Діти по черзі займають місце за столом і протягом 1,5 хв. намагаються вполювати віруси. Кількість вполюваних кожною дитиною вірусів записати у текстовому редакторі у вигляді: ім'я - кількість вірусів.

Ось, діти, ми з вами і вполювали усіх вірусів. Запитаймо комп'ютера, чи не залишилися вони в ньому. *(Запустити програму Speaking Mouse. З комп'ютера лунає штучний металевий голос із текстом такого змісту: «Дякую, діти, за допомогу, ви врятували мене і своїх друзів Петрика, Котигорошка і тітоньку Сову. А тепер, після того, як я вже здоровий, я знову можу з вами гратися, але спершу я хотів би відзначити своїх рятувальників», Вручити дитині, яка набрала найбільше очок у полюванні, медаль «Кращий мисливець за вірусами». Всім іншим дітям вручити медаль «Мисливець за вірусами»).*

Тепер, діти, ви зрозуміли, як важко боротися з вірусами, Тож необхідно завжди дотримуватися «комп'ютерної гігієни» і не використовувати без перевірки незнайомі диски та дискети.

А вам не цікаво, скільки вірусів ви впольовали разом? Цікаво, Давайте спробуємо підрахувати, *(Додати кількість вірусів, впольованих кожною дитиною, при великій кількості використати вбудований в операційну систему калькулятор),*

(Запустити програму Speaking Mouse. З комп 'ютера лунає штучний металевий голос із текстом такого змісту: «А тепер, мої маленькі рятівники, я хочу показати вам мультик». Перегляд серії з мультфільму «Ну, постривай!»).

Конспект заняття за матеріалом казки «Маша і ведмідь» для дітей старшого дошкільного віку.

Тема. Закріпити знання і вміння дітей роботи з комп'ютером.

Мета: ознайомити дітей з принципом будови та роботи основних апаратних складових ПК, їх основними характеристиками; розвивати увагу, пам'ять, логічне мислення; виховувати інформаційну культури, інтерес до предмета, акуратність, дисциплінованість, посидючість.

Обладнання: комп'ютер, документ Microsoft Word із завданнями.

Словник: системний блок, монітор, мишка, клавіатура, колонки.

Хід заняття

I. Організаційний етап.

Привітання, перевірка готовності до заняття.

II. Мотивація навчальної діяльності.

Сьогодні на занятті ми з вами відправимося в подорож за кадрами мультфільму «Маша і Ведмідь» та познайомимося з основними складовими комп'ютера.

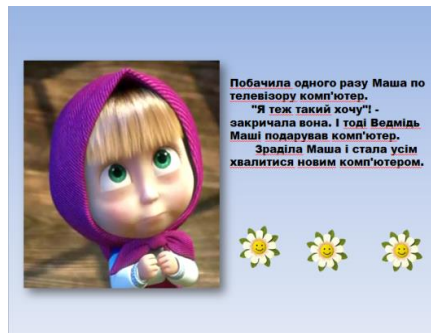
III. Вивчення нового матеріалу.

Вихователь запускає презентацію «Маша і Ведмідь».



Побачила одного разу Маша по телевізору комп'ютер.

«Я теж такий хочу!» – закричала вона. І тоді Ведмідь Маші подарував комп'ютер. Зраділа Маша і стала усім хвалитися новим комп'ютером.



А Вовки, дізнавшись про це, позаздрили Маші, і комп'ютер у неї вкрали. Але, оскільки самі користуватися комп'ютером не вміли, вирішили вони його сховати. А щоб не знайшла Маша комп'ютер, розібрали його на частини і сховали в різних куточках лісу.

Зажурилася Маша. Зрозуміла, що не варто було хвалитися на увесь ліс. Але робити нічого, потрібно вирушати на пошуки комп'ютера. «Стій, Маша, - говорить Ведмідь, - а складові частини комп'ютера ти знаєш?» - «Ні, не знаю», - «А як же ти їх шукатимеш?»



- Допоможіть друзі мені вивчити комп'ютер.



Допоможіть друзі, мені вивчити комп'ютер.



Монітор.

Призначений для виведення на екран текстової та графічної інформації. За допомогою монітора ми можемо бачити зображення (фільми, мультфільми, фотографії та інше).



Системний блок. Це

пристрій, у якому знаходиться пам'ять, що зберігає всю нашу інформацію.



Мишка. Це пристрій, який допоможе нам відкривати програми, він рухає курсор і дає команди комп'ютеру.



Клавіатура, за допомогою якої ми вводимо інформацію в комп'ютер.



Колонки. Це пристрій, за допомогою якого виводиться інформація – це звуки, музика.

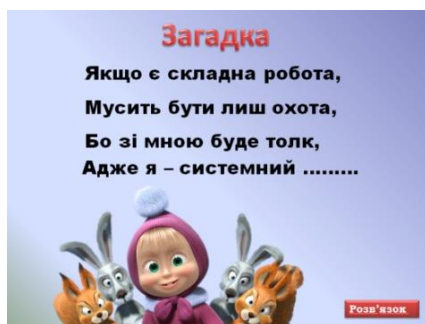


І відправилася Маша в дорогу! Коли їй на зустріч Їжак.

Вирішила Маша запитати про комп'ютер у Їжака. А Їжак і говорить: «Знаю, знаю! Але спочатку відгадай мою загадку!»



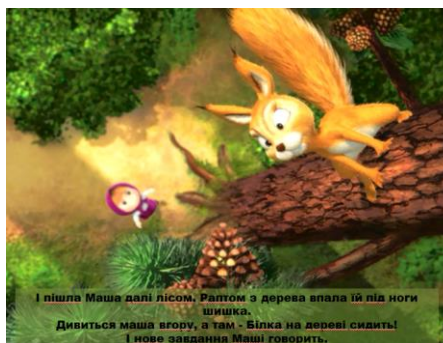
Загадка. Якщо є складна робота,
Мусить бути лиш охота,
Бо зі мною буде толк,
Адже я – системний(Системний блок)



І

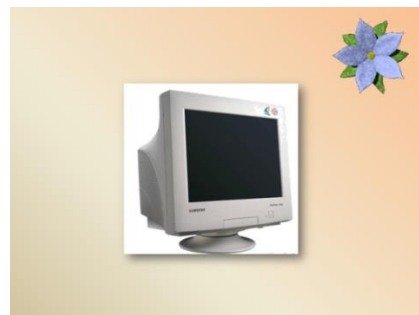
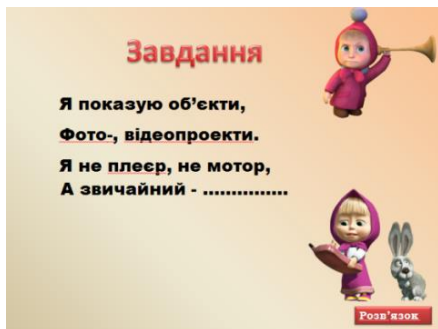
пішла

Маша далі лісом. Раптом з дерева впала їй під ноги шишка.
Дивиться Маша вгору, а там – Білка на дереві сидить!
І нове завдання Маші говорить.



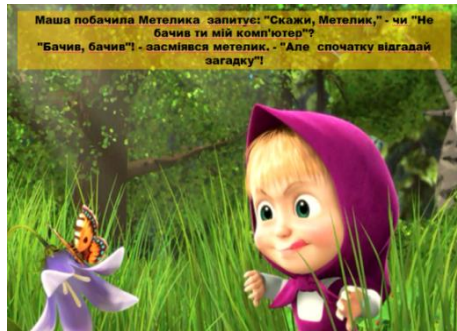
Завдання. Я
Фото-,
Я не плеєр, не мотор,
А звичайний – (Монітор)

показую об'єкти,
відеопроєкти.



Маша побачила Метелика запитує: «Скажи, Метелик, чи не бачив ти мій комп'ютер?»

«Бачив, бачив! – засміявся метелик. – Але спочатку відгадай загадку!»



Завдання. Я не нишпорю в коморах,
Не ховаюся по норах.
Ковзаю по столу трішки,
Бо комп'ютерна я(Мишка)



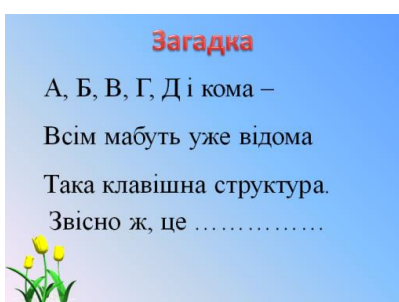
Зустріла

Маша Зайця. І запитала: «А ти не знаєш де мій комп'ютер?»

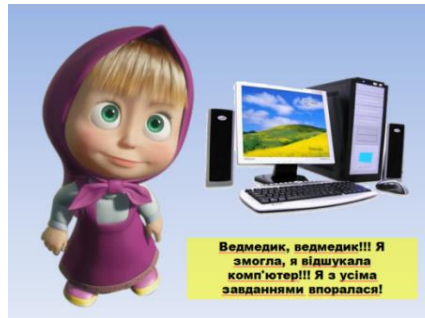
«Знаю, Маша! – відповів Заєць. – Але я боюся Вовків. Відгадай хоч загадку!»



Загадка. А, Б, В, Г, Д і кома –
Всім мабуть уже відома
Така клавішна структура.
Звісно ж, це(Клавіатура)



-Ведмедик, ведмедик!!! Я змогла, я відшукала комп'ютер!!! Я з усіма завданнями впоралася!



- Спасибі Вам за допомогу! Молодці!



IV. Узагальнення і систематизація отриманих знань.

Фронтальне опитування

- Які Ви знаєте складові комп'ютера? Які його функції?
- Хто допоміг Маші відшукати запчастини комп'ютера?

Гра «Правильно чи не правильно?»

- Мишка призначена для запам'ятовування інформації. (Ні)
- Клавіатура призначена для прослуховування музики. (Ні)
- Монітор призначений для перегляду фотокарток, мультиків, кіно. (Так)

V. Підсумок заняття.

Дякую за увагу, ви сьогодні були молодці. До побачення.

«Комп'ютер-художник»

Мета. Познайти дітей із комп'ютерними інструментами (олівець, фарби, кольори). Вчити підбирати кольори на екрані монітора. Вчити дітей будувати на екрані монітора прості малюнки.

Обладнання. Комп'ютер, програми Paint (зі складу операційної системи Windows) та «Фантастичні розмальовки» (розробка «Росток-Рекордс»).

Хід заняття

Ви всі діти, напевно, любите малювати. І книжечки-розфарбовки є також у всіх. А чи знаєте ви, діти, що наш добрий друг і помічник комп'ютер також уміє

малювати, і малювати не гірше від справжнього художника. Давайте спробуємо разом у цьому переконатися.

Ви дуже любите розфарбовувати улюблених героїв у книжках-розфарбовках. Давайте спробуємо зробити те саме за допомогою комп'ютера. *(Використовуючи програму «Фантастичні розмальовки», вивести на екран монітора зображення одного з малюнків для розфарбовування).* Але для початку давайте згадаємо, чим користуються художники у своїй роботі. Правильно: аркуш паперу, фарби, пензлики. Все це є і у нашій програмі-розфарбовці. Аркуш паперу в нас на екрані, палітра з фарбами та пензлик у нас також є. *(Показати дітям відповідні інструменти і роз'яснити правила їхнього використання. По черзі розфарбувати малюнок).*

Ось і результат нашої роботи - бачите, яка гарна картина у нас вийшла, не гірше, ніж у справжнього художника. Збережемо її.

Але за допомогою комп'ютера можна не тільки розфарбовувати готову картину, можна також самим намалювати її. Для цього нам знадобиться вже більше інструментів. Ось вони.

Олівець. Ним можна малювати лінії, різні заввишки та завдовжки

Ковшик. З його допомогою можна, вибравши потрібні кольори, відразу зафарбувати будь-яку замкнену площину на своєму малюнку

Гумка. Нею можна витирати з малюнка помилки *Збільшуваче скло (луна).* З його допомогою можна збільшити вибрану частину або весь малюнок і домалювати дрібні деталі

Розпилювач. Це майже таке, як балончик із фарбою, за допомогою якого можна малювати, наприклад, хмаринки на небі

Пензлик. Ним можна малювати так само, як і олівцем, але ширшими лініями

Лінія та хвиляста. Ці інструменти допоможуть нам намалювати лінії на нашому малюнку

Палітра. На заняттях з образотворчої діяльності ви чули, що справжні художники використовують палітру з фарбами різних кольорів. Така палітра є і в комп'ютера, де ми маємо можливість вибрати різні кольори і намалювати ними голубе небо, зелену травичку, жовте сонце

Давайте ж, використовуючи ці інструменти, спробуємо намалювати картину. *(Діти по черзі малюють елементи картини).*

«Натисни на клавішу»

Мета. Познайомити дітей із будовою клавіатури (основа, клавіші). Вивчити призначення клавіш (алфавітні та цифрові клавіші, спеціальні клавіші, клавіші переміщення). Виробляти у дітей навички роботи з клавіатурою. Вчити набирати відповідні символи, позначки.

Обладнання. Комп'ютер, додаткова клавіатура, навчальна програма для дітей дошкільного віку «Українська абетка» (розробка ПП «Рона»).

Хід заняття

Сьогодні, діти, ми з вами завітаємо у маленьке містечко — Клавіатуру, де живуть однією дружною сім'єю його мешканці — клавіші. І хоч вони всі різні, зате живуть дружно, оскільки без жодної з них не обійтися. Це містечко має свої вулиці та квартали, і живуть у ньому клавіші в окремих хатинках, кожна з яких позначена літерою або цифрою.

Ці квартали ділять містечко на дві основні частини - Алфавітну, де



проживають клавіші з літерами, і Цифрову, де мешкають клавіші з цифрами. Крім цих двох основних частин є ще маленькі вулички, де живуть клавіші переміщення (зі стрілочками), які допомагають рухатися героям казок, та ще клавіші функціональні, такі важливі, що ми познайомимось з ними на наступних заняттях.

Як і в кожному містечку, є у них і свій керівник, сама Головна Клавіша з іноземним ім'ям — Enter. Хоч вона і найбільша, зате нікому не відмовляє, і її головна робота — казати ТАК самому Комп'ютеру. Ось вона. І коли ми до неї звертаємося, вона дає вказівку комп'ютеру виконати програму.

Є в цьому містечку і вередлива клавіша, яка завжди каже — Ні, і зветь її Escape. Оскільки вона каже завжди Ні, то й ніхто не бажає з нею дружити, і тому вона живе окремо від інших мешканців. На головній вулиці містечка — Алфавітній, усамому довгому будиночку проживає клавіша Пробіл. Хоч вона і живе в будиночку без напису, однак усі клавіші добре її знають, вона допомагає їм шикуватися у певному порядку, розділяючи слова.

Давайте і ми спробуємо прогулятися вулицями цього містечка, заглянемо у гості до клавіш та з допомогою їх пригадаємо знайомі літери. *(У текстовому редакторі Word набрати ім'я кожної дитини. Використовуючи програму «Українська абетка», друкувати назви предметів, які називає комп'ютер).*

«Безпека роботи з комп'ютером»

Мета. Вчити дошкільників правил безпечної роботи з комп'ютером.

Обладнання. Комп'ютер, дидактична гра «Не зашкодь».

Хід заняття

На попередніх заняттях ви познайомилися з добрим другом людини і надійним помічником — комп'ютером. Але хоч комп'ютер і добрий друг, при роботі з ним потрібно знати і пам'ятати основні правила, які допоможуть вам зберегти комп'ютер та самому працювати безпечно і не втомлюючись.

Як бачите, у нас є спеціальне крісло, яке дозволяє сидіти зручно, з прямою спиною. Це крісло — не простий м'який стільчик, воно може бути як карусель (*стілець крутиться*), воно може підростати і зменшуватися, на ньому є чудові маленькі різнокольорові коліщата, які допоможуть зручно вмотитися біля комп'ютера.



Також є у нас столик, у якому живе сам комп'ютер. Комп'ютер дуже напружено працює і тому не любить, щоб йому заважали. Саме тому він постійно зачинений дверцятами. На столику розмістилося містечко з хатинками-клавішами та наша стара добра знайома мишка на своєму килимку. Щоб наші пальчики не

втомлювалися, клавіатуру розмістимо рівненько перед собою і натискуємо клавіші, не спираючись руками на стіл, і спинку тримаємо рівненько. А ось мишка навпаки, любить, щоб її обіймали усією долонькою і не відпускали далі килимка.

Якщо ми підніmemo голову, щоб очі дивилися прямо, ми побачимо екран монітора. Він повинен бути прямо перед очима, на відстані не менше, ніж витягнута рука. В такому положенні й очі менше втомлюються, і шия та спина не напружуються.

Ви бачите, що від усіх частин комп'ютера відходять дротинки. Ці дротинки не можна перегинати, перекручувати та витягувати, найкраще їх зовсім не чіпати, щоб не зашкодити нашому другу — комп'ютеру.

На клавіатурі, між клавішами-хатинками, є проміжки, куди не можна засовувати нічого. У містечку Клавіатурі завжди любили чистоту, затишок та порядок між будинками-клавішами. Але прибирати там можуть лише дорослі і лише сухою ганчіркою, оскільки мешканці Клавіатури дуже бояться води.

«Країна інформатики»

(старша група)

Матеріал: демонстраційний — будинок (площинний, намальований), комп'ютер, СО-диск з іграми «Вчимося рахувати», малюнки Мальвіни,

Незнайка; квадрат; *роздатковий* — до дидактичних ігор: «Друдли», «Піфагор», «Лабіринт», предметні малюнки з електроприладами.

Словник: електричні прилади, інтелектуальний, монітор, клавіатура, інформатика, програма, курсор, «мишка».

Попередня робота: ознайомлення дітей з комп'ютером, попередній показ гри на комп'ютері.

Хід заняття

Вихователь. Діти, запрошую вас до Країни інформатики, де живуть комп'ютери. Але спочатку дещо пригадаймо з вами. Що таке електричні прилади?

— Чому вони називаються електричними?

Відповіді дітей.

Дидактична гра «Вантажники»

Діти отримують картки із зображенням електроприладів. Вони мають назвати електроприлад, визначити кількість складів у слові і розмістити картку на певному поверсі демонстраційного будинку.

Наприклад:

- *й* *поверх* — слово з одним складом: *піч, фен;*
- *й* *поверх* — слово з двома складами: *праска, міксер;*
- *й* *поверх* — слово з трьома складами та більше: *телевізор, магнітофон...*

Вихователь. Як треба поводитися з електроприладами?

— Ви сказали, що до електроприладів належить комп'ютер. Назвіть його основні частини.

— Без чого комп'ютер не може працювати?

— Чому він не працюватиме без «мишки»?

— Що таке програма?

— Які правила потрібно пам'ятати під час роботи з комп'ютером?

Відповіді дітей.

Одна дитина сідає за комп'ютер, грає у гру «Краб». Діти кожні 5 хв міняються. Вихователь стежить за грою, за потреби допомагає.

Вихователь. Ми далі подорожуємо Країною інформатики. Для цього ви маєте перетворитися на комп'ютери. Заплющте очі та уявіть, що ви — розумні машини — комп'ютери. Розплющте очі. Нас очікують зупинки із завданнями.

Перша зупинка «Місто Лазурне». Живе в ньому Мальвіна (*вихователь виставляє її малюнок*). Вона * знає, що люди розумніші за комп'ютер. Мальвіна пропонує вам пограти у гру.

Проводиться дидактична гра «Друдли». Вихователь. Друга зупинка «Місто Райдужне». У ньому живе Незнайко (*вихователь виставляє його*

зображення на малюнку). Він виготовляє лабіринти. Незнайко хоче дізнатися, чи вмієте ви швидко знаходити вихід із лабіринту. Пропонує вам пограти у гру. *Проводиться дидактична гра «Лабіринт».*

Фізкультхвилинка

В дорозі всі стомилися,

Адже добре потрудилися.

Тож зараз для розрядки

Вправи зробимо зарядки:

Один — підняли руки вгору,

Два — нагнулися додолу.

Три — повернулись вправо, вліво.

На чотири — раз присіли.

Похитали головою

Ще й притупнули ногою.

Пальчиками повертіли

І за столи тихо сіли.

Психогімнастика «Сонячне проміння»

Наші оченята втомилися, їм потрібно відпочити. Уявіть, що ви граєтеся на сонячній галявині, вам весело і приємно. Сонячні промінчики лагідно пестять вас. Ось один промінець сів на брівки. Струсіть його. А от сонячне проміння торкнулося ваших очей. Моргніть. Розплющте широко очі, подивіться навколо, знайдіть, де світить сонечко. Ой, яке воно яскраве! Аж боляче очам! Швидко їхзаплющте. Знову розплющте очі і подивіться на свої пальчики. Підніміть руки вгору. Подивіться на кінчики пальців. Там угорі світить сонечко. Воно зігріває вас. Як приємно! Усміхніться!

Вихователь. Третя зупинка «Місто Сонячне». В ньому живе Квадрат (вихователь виставляє квадрат). Він може перетворюватися на будь-які предмети. Отже, діти, Квадрат пропонує пограти вам у гру.

Проводиться дидактична гра «Піфагор».

Вихователь. Нам уже час повертатися додому. Заплющте очі, уявно вимикаємо комп'ютери і перетворюємося на малят. Розплющте очі.

–Вихователь пропонує дітям порухатися, поімпровізувати під веселу музику.

Фрагмент комп'ютерно-інтелектуального заняття

«До країни комп'ютерії»

(старша група)

Програмовий зміст: продовжувати формувати у дітей знання про інформаційне поле. Закріпити знання про різновиди машин за засобами споживання. Розвивати логічне мислення, уважність, уміння аналізувати,

вирішувати приклади та за допомогою порядку чисел читати слова. Розвивати вміння складати ціле з частин, розповідати про призначення та застосування комп'ютеру у житті людей. Виховувати доброзичливі стосунки, бажання допомагати один одному під час роботи підгрупами, командами, цілою групою.

Матеріал: мапа країни Комп'ютерії, лялька Комп'юша, лист-факс, питання до гри „Відповідай швидко”, картки на кожну дитину до дидактичних ігор „Клавіатурний тренажер”, „Вибери літеру і закресли”, „Розфарбуй башточки” картки для команд до дидактичних ігор: „Збери картинку і розкажи про комп'ютер”, „Знайди прихований предмет”, „Відгадай слово”, на кожну дитину деталь до гри „Збери місточок”, кольорові бейджики на кожну дитину (на три команди).

Попередня робота. Заняття на комп'ютерах у ЗОШ №35, вивчення загадок про машини, мовна гра „Відповідай швидко”, дидактичні ігри „Клавіатурний тренажер”, „Вибери літеру і закресли”, „Розфарбуй башточки”, „Збери картинку”.

Хід заняття

Вихователь. Добрий день діти, до нас у гості завітала лялька Комп'юша і вона запрошує нас позайматися в клубі «Комп'юша і К^о». Для цього нам треба відправитись у країну Комп'ютерії. Давайте подивимось на мапу.

Вихователь бере лист-факс з рук Комп'юши та відкриває.

Вихователь. Але це не мапа країни Комп'ютерії.

Вихователь пропонує дитині прочитати для кого адресований цей лист-факс.

Вихователь. Так, це для Комп'юши та ще й терміново. *Читає лист-факс.*

ПРИВІТ КОМП'ЮША!

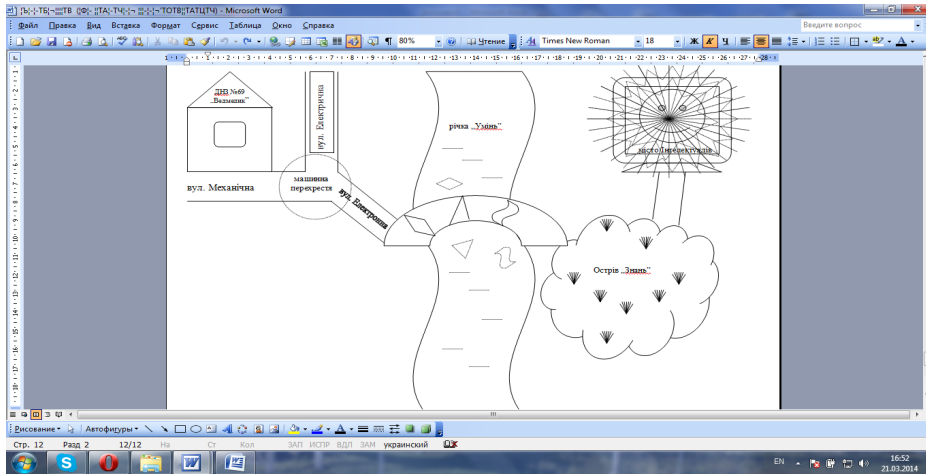
Це пише тобі твоя подружка – Інформація.

Пишу тобі тому, що знаю, що ти твої друзі сміливі, винахідливі і завжди готові допомогти.

У мене сталося лихо, я заплуталась у павутині Інтернету. Допоможи мені виплутатися. Я посилаю вам карту країни Комп'ютерії, з нею вам буде легше мене знайти.

Буду вдячна вам, сподіваюсь скоро зустрітись. Інформація.

Вихователь. Оце так справи! Ну що друзі допоможемо Інформації виплутатись з павутину Інтернету? Ну, тоді давайте дивитися мапу країни Комп'ютерії. (Конспект комп'ютерно-інтелектуального заняття «До країни комп'ютерії» подано у Додатку Б)



«Ознайомлення з Робочим столом, програмами та значками»

Мета:

Навчальна: ознайомити з призначенням та функціями Робочого столу, вивчити його основні об'єкти та навчитися з ними працювати.

Розвиваюча: розвивати навички при роботі з комп'ютером, набуття навичок при роботі з об'єктами робочого столу Windows, сприяти розвитку уваги, мислення, пам'яті.

Виховна: виховувати працелюбність, уважність, культуру поведінки.

Тип заняття: комбінований.

Обладнання: комп'ютер, документ Microsoft Word з завданнями.

Словник: Робочий стіл, ярлик, значок.

Хід заняття

Привітання, перевірка готовності до заняття.

Перед початком роботи давайте повторимо правила безпечної поведінки в комп'ютерному класі.

Вправа “Мікрофон”

- Не розпочинай роботу за комп'ютером без дозволу вчителя.

- Сидіти слід на відстані не менше 50 см від екрана монітора.

- Спину тримати рівненько.

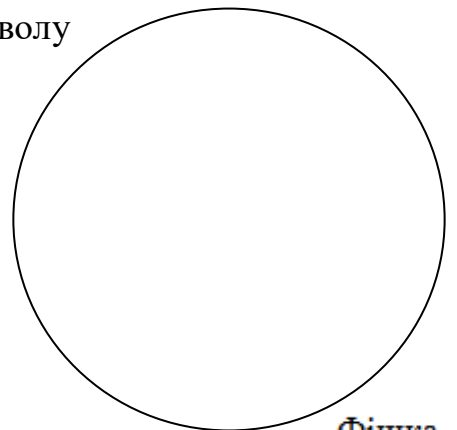
- Не торкатися проводів, розеток, незнайомих кнопок та клавіш.

- Не працювати брудними та вологими руками.

(За кожну правильну відповідь отримують фішку)

- 1) Що таке Робочий стіл?
- 2) Що знаходиться на Робочому столі комп'ютера?
- 3) Чим значки відрізняються від ярликів?

Фізкультурна хвилинка



Фішка

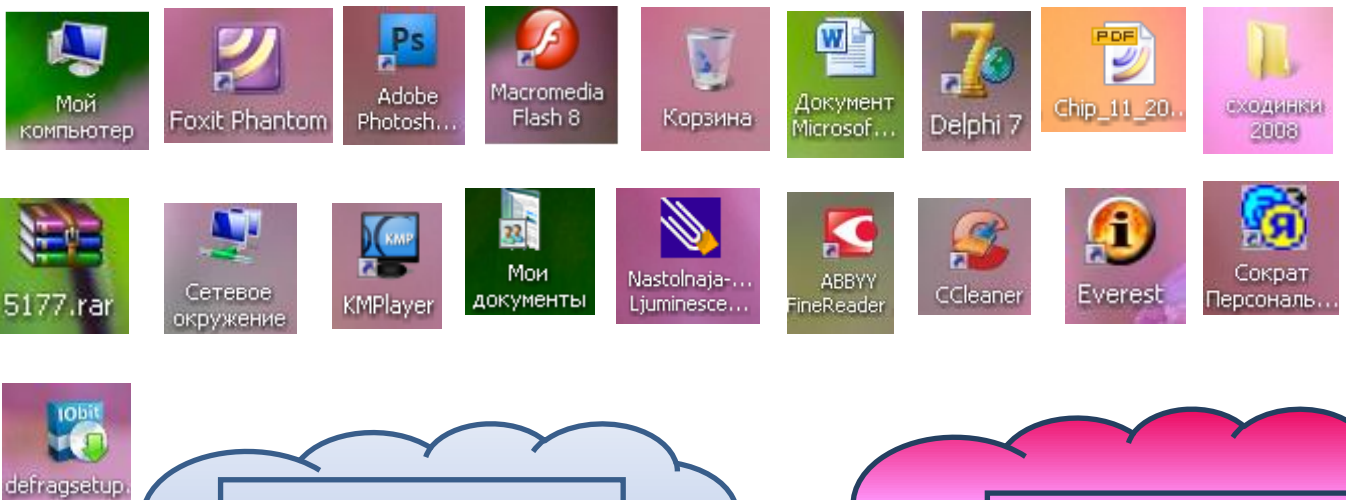
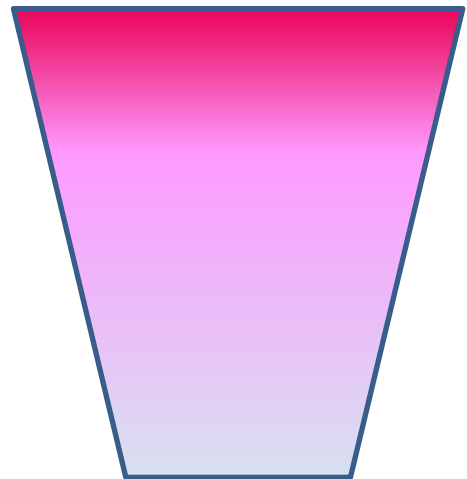
Акуратно потягнулись,
 До сусіда повернулись,
 Раз – нагнулись,
 Два – нагнулись.
 Три разочки ми присіли,
 І за комп'ютери присіли.

Практичне завдання.

В текстовому редакторі MS Word зображені дві корзини (рожева та блакитна) та картинки "значків" і "ярличків".

Завдання:

1. Вам потрібно відсортувати ярлики від значків, перетягуючи в рожеву корзинку – ярлички, а в блакитну – значки.
2. Підрахуйте кількість ярличків у рожевій корзині та за допомогою клавіатури в рожевій хмаринці поставте цифру.
3. Підрахуйте кількість значків у блакитній корзині та за допомогою клавіатури в блакитній хмаринці поставте цифру.



Підсумок заняття. Завершити роботу з комп'ютером.

«Комп'ютерний дивосвіт. Робота з графічним редактором. Розвиток творчих здібностей».

Завдання: продовжувати знайомити дітей із можливостями комп'ютера; називати його основні зовнішні пристрої. Вчити орієнтуватися вказівкою в полі екрану монітору; вдосконалювати навички володіння маніпулятором «Мишка»;

Продовжувати вчити:

- Створювати графічні сюжети за допомогою наявних шаблонів (геометричних фігур);
- Використовувати палітру кольорів у графічному редакторі;
- Орієнтуватися на екрані монітора, співвідносячи частини зображення за величиною. Закріпити правила ТБ. Виховувати комп'ютерну грамотність дітей, естетичний смак, сприйняття, розвивати логічне мислення під час виконання завдань.

Корекційно-розвивальні завдання: розвивати зорове сприйняття, зоровий гнозис (впізнавання), зоровий аналіз і синтез; зорово-моторну координацію, бінокулярний та центральний зір, окоруховий апарат та дрібні м'язи рук.

Хід заняття.

Вихователь: Підійдіть зі мною до вікна, подивіться на пейзаж, який ми бачили з вікна. Яка пора року? Подивіться в далину, що ми там бачимо? Які дерева? А які дерева стоять перед нашим вікном? Яке найгарніше? (2-3 р.) Тепер давайте оченятами покліпаємо.

Вихователь: Підійдіть до мене і подивимось, що ми тут бачимо?

Діти: Дівчинку.

Вихователь: А який вираз обличчя у дівчинки? (здивований), як ви думаєте, чому вона так захопилася ялинкою?

Діти: Тому, що вона сподобалася їй.

Вихователь: Нещодавно було у нас свято, дівчинці дуже сподобалась ялинка, давайте спробуємо створити таку саму з геометричних фігур. На столах викладіть з різних геометричних фігур ялинку та прикрасьте її.

Робота за столами. Гімнастика для очей.

Вихователь: діти, підійдіть до комп'ютера і пригадайте, з яких частин він складається.

Діти: Монітор, системний блок, мишка, клавіатура.

Вихователь: Перед початком роботи пригадаємо правила, які потрібно дотримуватись для безпечної роботи.

Пригадують правила.

- Не можна довго сидіти за комп'ютером;
- Не можна торкатися дротиків;
- Не можна замінювати час прогулянки або обіду, на гру з комп'ютером.

Вихователь: Якою клавішею мишки будемо користуватися? Що зображено на моніторі комп'ютера? (геометричні фігури) Які саме? (трикутники, прямокутники, коло) Яких розмірів? (різних)

Вихователь: Давайте спробуємо за допомогою клавіші перенести найменший трикутник з лівого боку монітора на середину. Для цього підведемо курсорчик до трикутника, утримуючи пальчик на курсорі, перетягнемо його в потрібне місце.

Діти виконують завдання.

Вихователь: Найкращі ялинки ми роздрукуємо і подаруємо нашим гостям, і зробимо виставку робіт.

Самостійна діяльність дітей, допомога вихователя кожній дитині в роботі з «мишею».

Дитячі освітні комп'ютерні ігри

та їх місце в педагогічному процесі дошкільного навчального закладу

Практика засвідчує проведення в дошкільних навчальних закладах комп'ютерних ігор у спеціально обладнаному комп'ютерно-ігровому комплексі, завдяки чому їх можна поєднувати з іншими видами занять. Застосування комп'ютерної техніки робить заняття цікавим і по-справжньому сучасним.

Комп'ютер, вводячи дитину у певну ігрову ситуацію та надаючи дидактичну допомогу у вигляді навчального матеріалу з ілюстраціями та графіками, дозволяє істотно покращити навчально-виховний процес та якісно змінити контроль за діяльністю дітей.

Комп'ютер підсилює мотивацію дітей, сприяє підвищенню цікавленості. Новизна роботи з комп'ютером сама по собі сприяє підвищенню інтересу до навчання, а можливість регулювати навчальні завдання за ступенем складності позитивно позначаються на мотивації.

Крім того, комп'ютер дозволяє повністю усунути одну з найважливіших причин негативного ставлення дітей до навчання – проблеми нерозуміння матеріалу (новий матеріал подається в інтерактивній формі, що забезпечує та зберігає стійкий інтерес та увагу дітей). Працюючи на комп'ютері, діти отримують можливість виконати завдання до кінця, для цього у комп'ютерних іграх існує система стимулювання (підказки та заохочення на зразок: «Молодець», «Спробуй ще раз», «Подумай», «Чудово», які супроводжуються позитивними або негативними звуками).

Комп'ютерні ігри та вправи необхідно розглядати як особливий засіб, що стимулює творчу активність дітей. Вони цікаві та доступні, а закладені в них ігрові завдання містять не тільки навчальний матеріал, способи та засоби для його вирішення, а ще мотив та мету, які стимулюють дитину. Дитина, працюючи за комп'ютером, має реальну можливість бачити на екрані результат своєї роботи.

Комп'ютерні ігри:

- допомагають дітям краще засвоювати матеріал, виявляють прогалини у знаннях та усувають їх, забезпечують досягнення дітьми певного рівня інтелектуального розвитку;
- під час комп'ютерних ігор у дітей розвиваються позитивні емоційні реакції, що сприяє корекції і розвитку психічних процесів;
- заняття з використанням комп'ютерних програм, розвивальних ігор стимулюють у дітей цікавість і прагнення досягати поставленої мети.

Разом з тим необхідно пам'ятати, що дитина граючись потрапляє в різні уявні ситуації, однак її емоції – реальні. Далеко не всі комп'ютерні ігри спроможні вирішити освітні завдання. Візьмемо, наприклад ігри, де головним завданням є швидке натискання клавіш, такі ігри дають розвиток сенсорики та деяких параметрів уваги, але разом з тим стимулюють підвищення у дитини рівня тривожності, бажання сховатися від дійсності в уявному світі. Тому дуже важливо підбирати ігри, які б за змістом розвивали дитину.

Для дітей дошкільного віку існує чимало навчальних комп'ютерних програм для навчання читання, рахування, математичного мислення та для загального розвитку дітей (розвиток уяви, уваги, мислення, логіки). Це такі програми як: "Десять мавпочок", "Вчимось рахувати", "Пласкі фігури", "Об'ємні фігури" та інші. Вони виконані за допомогою флеш-анімації, із зручною системою управління та ігровим сюжетом. Такі ігри формують у дітей навички з математики, логічного читання та письма, розвивають мислення, увагу, уяву та ін. Для ознайомлення можна скористатися іграми з дитячих розвивальних сайтів таких як: дитячий портал "Сонечко", "Дитячий світ", "Дитяча ігрова кімната", "Мой ВАБУСОМ", "Розвиваючі ігри".

Корисними будуть ігри на основі казкових сюжетів. Наприклад, гра «Математика з Алладіном» допоможе розвинути кмітливість та зорову пам'ять, «Алі-Баба та сорок розбійників» - спритність, кмітливість, просторове мислення. Програма «Fredy Fish» сприяє розвитку нестандартного мислення та вміння приймати рішення. Є програми, що розвивають пам'ять та увагу. Програма «Арт-студія» вчить основам малювання, «В гостині в матусі Гусині» - читанню, логічному мисленню.

Комп'ютерні ігри дозволяють організувати навчальну діяльність у цікавій

формі. Дитину постійно супроводжує гном, кролик, або інший казковий герой, який спонукає її до дій. Дитина попадає в різні незвичайні ситуації, сама собі ставить завдання, шукає засоби для їх вирішення, і при кожному успішному вирішенні отримує вагоме емоційне заохочення. При цьому в дитини формується настанова на самостійний пошук, критичне ставлення до оточення і самого себе, бажання дізнатися нове.

Комп'ютерні ігри, що використовуються в роботі з дітьми дошкільного віку умовно можна поділити на такі підгрупи:

- розвивальні комп'ютерні ігри (спрямовані на формування загальних розумових здібностей, а також пам'яті, мислення, уваги);
- навчальні комп'ютерні ігри (які знайомлять дитину з початками математичних понять, дидактичних уявлень, з основами систематизації, класифікації, синтезу, аналізу понять, навчають грамоті, читанню);
- ігри – квести (де правила гри приховані і дитина повинна дійти до усвідомлення цілі і способу дій, тобто знайти ключ для розв'язання завдання);
- ігри – забави (без завдань для розвитку, проте дають можливість дитині порозважатись, здійснити пошукові дії і побачити результат у вигляді мультіка);
- комп'ютерні діагностуючі ігри (допомагають виявити рівень знань, розвитку, здібностей або відхилень).

Комп'ютерним іграм повинні передувати ігри зі звичайними іграшками і предметами –замінниками, діяльність з опорою на реальний предмет чи реальні дії. До гри на комп'ютері дитина залучається лише за умови своєчасного розвитку різних видів діяльності: предметно-продуктивної, ігрової, музичної, конструкторської, зображувальної та ін. Адже комп'ютерним іграм дошкільників властиві загальні, спільні з ігровою діяльністю риси. Водночас вони мають свої правила, свою специфіку, зумовлену технологічними особливостями, а також особливостями психофізичного впливу комп'ютерних ігор на дітей. Правила комп'ютерних ігор схожі за правилами до традиційних ігор, проте мають принципові відмінності:

- комп'ютерні ігри будуються за принципом поступового ускладнення ігрових та дидактичних завдань;
- «етапність», закладена в програмі, часто не дозволяє перейти на наступний рівень без виконання завдань попереднього рівня;
- в одних іграх можна за допомогою «меню» довільно дозувати рівень складності завдання. В інших «адаптивних» іграх програма сама підлаштовується під дитину і пропонує їй нові завдання з врахуванням її попередніх відповідей: складніші, якщо завдання виконується успішно, чи простіші – коли навпаки;

- деяким комп'ютерним іграм притаманний елемент випадковості, новизна, раптовість, несподіваність. Можуть раптово виникати нові персонажі, нові ситуації, явища і взаємозв'язки

Проілюструємо фрагментом план-конспекту майстер-класу для вихователів ДНЗ із навчання елементів грамоти ігровими технологіями.

«Ігрові технології як засіб навчання грамоти»

Мета: надати методичні рекомендації учасникам майстер-класу щодо завдань і змісту роботи на кожному етапі ознайомлення старших дошкільників з елементарними граматичними узагальненнями; показати педагогам ефективність використання ігрових технологій у навчанні дошкільників грамоти та презентувати педагогічний досвід використання КТ на заняттях з розвитку мовлення; формувати індивідуальний стиль творчої педагогічної діяльності учасників майстер-класу.

Матеріал: проектор, екран, комп'ютер, аркуші паперу А4 (3 шт.), маркери, клей (3 шт.), старі газети або журнали, олівці, папір у клітинку, предметні картинки, друковані картки, зображення тварин, інтелектуальна карта ведучого, презентація, конспект, електронна інтелект-мапа. Комп'ютерно-інтелектуальне заняття «До країни комп'ютерії» подано в додатку В.

«Дидактична гра «Не зашкодь!»

Мета. Дати дітям знання про те, як безпечно працювати з комп'ютером, щоб не зашкодити власному здоров'ю і роботі цієї машини.

Хід гри

З поданих картинок червоною фішкою відмітити правильні дії, а синьою — неправильні.

Сядь зручно: вирівняй спину, ноги постав на підлогу. Місце клавіатури — на столі, на рівні ліктів, не тримай її на колінах. Нічого не клади на клавіатуру, не став на неї лікті. Оберегай комп'ютер від води. Не став сам і не дозволяй нікому будь-що ставити на монітор. Слідкуй, щоб вода не потрапляла на клавіатуру. Не залишай тварин без нагляду там, де знаходиться комп'ютер. Це небезпечно для нього і для твоїх домашніх улюбленців. Пилюка та бруд — ворог електронної техніки! Тримай комп'ютер у чистоті. Не торкайся пальцями екрана. Не їж за комп'ютерним столом. Час від часу протирай монітор (*вимкнений*) і клавіатуру сухою м'якою ганчіркою. Працюй за комп'ютером не довше 15 хвилин. Після 7—8 хвилин роботи зроби перерву, розімнися. Виконай вправи, які дають відпочити очам: подивися вгору, вниз, ліворуч, праворуч тощо. Ніколи не засиджуйся за комп'ютером допізна. Готуючись до роботи з комп'ютером, наведи лад на столі. Відчини кватирку, щоб приміщення добре провітрилося. Перевір, чи достатньо освітлена кімната.

«Ігрові програми»

Мета. Познайомити дітей з ігровими можливостями програми. Вчити управляти об'єктом за допомогою комп'ютера.

Обладнання. Комп'ютер, додаткова мишка, навчальна програма для дітей дошкільного віку «Букварик Котигорошка» (розробка «Сорока- Білобока»).

Хід заняття

Комп'ютер — надійний помічник людини, він допомагає створювати мультики, писати казки та запускати у космос космічні кораблі. Але він може іще дещо, за що його особливо люблять діти. Уявіть, що надворі дощ, нема з ким погратися, батьки зайняті та й улюблені іграшки вже набридли. Сумно! Та якщо у нас є комп'ютер, ми можемо цікаво і корисно провести час — комп'ютер, як сусідський хлопчик (*дівчинка*), може з нами погратися і поспілкуватися, та навіть і повчитися разом. Для цього потрібно запустити ігрову програму. Ігрові програми бувають дуже різні — якісь із них допоможуть нам краще орієнтуватися у складному світі комп'ютера, інші поповнять наші знання з математики, деякі навчать правильно користуватися мишкою і клавіатурою, а інші поринуть у чудовий світ казки та разом із героями пройти всі шляхи комп'ютерної гри.

Найчастіше при роботі з ігровими програмами нам доведеться використовувати мишку, за допомогою якої ми будемо направляти нашого казкового героя, брати та пересувати різні речі. У деяких програмах нам здасться ще й допомога клавіатури, користуючись якою, ми зможемо пересуватися у казковому світі та записувати своє ім'я. (*Демонстрація роботи ігрових програм на прикладі програми «Букварик Котигорошка»*),

Розвивальна комп'ютерна онлайн-гра за допомогою мережі

Інтернет «Пори року»

«Пори року» - це розвивальна онлайн-гра для дітей старшого дошкільного віку. Сайт гри:

http://deti.mail.ru/forsmall/game/vremena_goda/?play=1

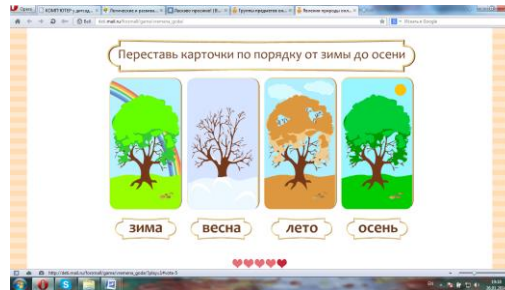
Мета комп'ютерної онлайн-гри - закріпити знання дітей про: пори року, частини доби, явища природи.

Завдання онлайн-гри:

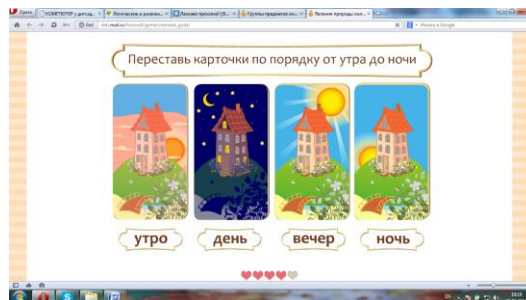
- а) у певному порядку переставити картки від зими до осені;
- б) від ранку до ночі;
- в) поставити слова під картки.

Курсором мишки дитина наводить на картку із зображенням відповідної пори року і переставляє її на потрібне місце. Клацаючи курсором мишки на картку, дитина бачить явища погоди відповідної пори року. Наприклад, обравши картку осені та клацнувши на неї, бачить зміну погодних умов, тобто

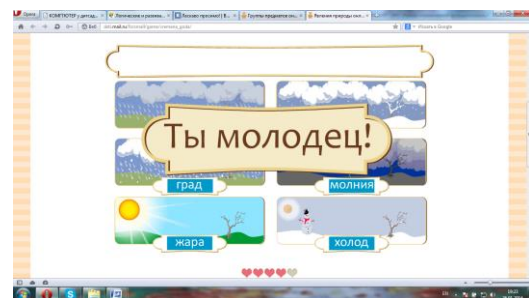
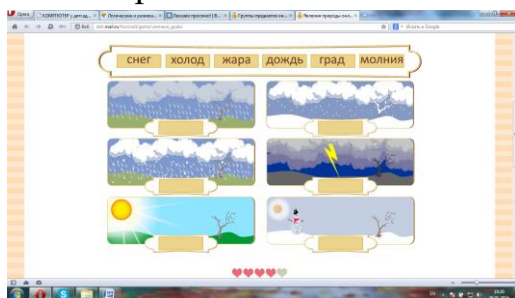
починає опадати листя з дерев, з'являються хмаринки, падає дощик, утворюється калюжа. Кожна із чотирьох карток дає можливість дитині бачити природні умови та зміни пір року. Якщо дитина правильно виконала завдання, то на екрані монітора висвітлюється - «Ти молодець!», що заохочує її до подальшої роботи.



Наступне завдання передбачало закріплення понять про частини доби - чотири картки, кожна із зображенням ранку, дня, вечора або ночі, потрібно було їх у певному порядку перекласти від ранку до ночі. Після виконаного завдання висвітлюється - «Ти молодець!».



І останнє завдання допомагало закріпити в дітей поняття про явища природи. На екрані монітора висвітлюється 6 карток із різними погодними явищами та слова - сніг, град, дощ, блискавка, спека та холод. Потрібно було кожне слово поставити до відповідної картки. Наприклад, слово «спека» переставити під картку, де зображено сонечко, а слово «холод» під картку, на якій зображено сніг.



Якщо завдання виконано правильно, з'являється - «Ти молодець!». Після виконання всіх завдань дітям пропонується повторити гру.

Око — найрухливіший орган людського тіла. Воно виконує рухи навіть тоді, коли ми спокійно дивимося на якийсь предмет. Ці рухи може зафіксувати тільки спеціальний пристрій. Ми виконуємо очима і добре помітні рухи, водимо очима вгору — вниз, праворуч - ліворуч, мружимося, заплющуємо й

розплющуємо очі. Всі ці рухи виконують 12 м'язів очей. Від стану цих м'язів залежить стан нашого зору. Тому гімнастика для очей не менш важлива, ніж загальні фізичні вправи. Вправи для очей будуть корисними тільки тоді, коли їх виконувати правильно і регулярно протягом певного часу. Вони мають активізувати малорухомі м'язи і розслабити ті, на які припадає основне навантаження. Тим самим створюються умови для профілактики втомлюваності і захворювання очей.

Комплекс вправ виконується протягом 3—5 хвилин після кожної гри-заняття. Ці вправи можуть бути використані після будь-якого заняття, пов'язаного з напруженням зору під час малювання, аплікації тощо.

Крім вище названих з дітьми дошкільного віку доцільно використовувати ігрові комп'ютерні програми, а саме:

- комп'ютерна програма «Живий звук» включає в себе спеціально підготовлений набір навчально-корекційних та розвивальних підпрограм, які спрямовані на допомогу дітям, що мають порушення мовлення різного ступеня тяжкості та походження;

- програма «Професор Хіггінс» справжній помічник у роботі з граматики англійської мови. Програма містить різноманітні вправи на відпрацьовування граматики й дозволяє успішно орієнтуватися в різноманітті граматичних часів англійського дієслова;

- навчально методичний комплекс Way Ahead — шестирівневий курс англійської мови для дітей молодшого та середнього дошкільного віку. Основу курсу складають різноманітні завдання, спрямовані на формування мовних і мовленнєвих навичок дітей. Зміст вправ і типи завдань складені з урахуванням інтересів дитини, її вікових (фізичних та психологічних) особливостей. До складу кожного з НМК Way Ahead входить CD-ROM. Інтерактивні ігри й інші захоплюючі вправи, спрямовані на закріплення пройденого мовного матеріалу в ігровій формі, дозволяють повною мірою реалізувати особистісно зорієнтований підхід до вивчення англійської мови, закладений у підручнику і максимально розкрити творчий потенціал дитини;

- комп'ютерна логопедична програма «Ігри для Тигри», призначена для корекції загального недорозвитку мовлення у дітей старшого дошкільного та молодшого шкільного віку. Детальну інформацію про програму «Ігри для Тигри» можна знайти на сайті www.logopunkt.ru/tigra.htm;

- «Світ за твоїм вікном» - комп'ютерна програма для навчання старших дошкільників з різними відхиленнями в розвитку http://npstoik.ru/vio/inside.php?ind=articles&article_key=108 та багато інших програм професійної спрямованості, з використанням яких майбутні вихователі дітей дошкільного віку удосконалювали власні вміння та навички самостійної

роботи з комп'ютером. Вебсайти, на яких знаходиться інформація стосовно навчання комп'ютерної грамотності дітей дошкільного віку та цікаві загальні методичні матеріали, подано в додатку К.

Гігієнічні норми та рекомендації роботи за комп'ютером

Але не можна забувати про золоту середину, тобто про норму. Слід пам'ятати, що комп'ютер — не чарівна паличка, яка за одну годину гри зробить дитину розумною і розвиненою. Як і будь-які заняття, комп'ютерні ігри вимагають часу, правильного застосовування, терпіння і турботи дорослих. Є відповідні обмеження.

На жаль, нині є діти, які перейшли межу розумного в спілкуванні з комп'ютером. Надмірне спілкування з комп'ютером може не лише призвести до погіршення зору дітей, порушення здоров'я через сковану позу, а й негативно позначитися на їхньому психічному здоров'ї.

Адже комп'ютерні ігри створюють лише ілюзію спілкування, але не формують навичок справжнього спілкування. Особливо це небезпечно для сором'язливих дітей. Комп'ютер дає такій дитині змогу перенестися в інший світ, який можна побачити, з яким можна пограти. Дитина все більше віддаляється від реальності, де їй загрожують негативні оцінки й необхідність щось змінювати в собі. Така втеча в ілюзорний світ може сформувати в дитини психологічну залежність від комп'ютера.

Дитина має завжди відчувати, що її люблять понад усе у світі, що вона цікава й потрібна. Якщо цього немає, у неї виникне бажання чимось заповнити душевну порожнечу — комп'ютерні «стрілялки», «доганялки» тощо. Ознаками так званої ігро-манії є: ейфорія від гри, невміння визначити час закінчення гри, роздратування, коли хтось просить відволіктися від гри, ідентифікація з героєм гри, чаювання, прийоми їжі перед монітором, гра на комп'ютері стає альтернативою сну, відпочинку, агресивна поведінка, замкнутість, дитина не хоче спілкуватися, а якщо щось каже, то крізь зуби, на підвищених тонах.

Комп'ютер має ще один недолік — випромінювання. Електромагнітне випромінювання від сучасного комп'ютера відповідає нормативам (але це не означає що воно не є шкідливим і можна грати за комп'ютером без обмежень!). Однак із бокових і задніх стінок комп'ютера низької якості рівень низькочастотних електромагнітних випромінювань може бути підвищеним.

До того ж у приміщенні, де працює комп'ютер, змінюються характеристики повітря: температура може підвищуватися до 26—27 °С, відносна вологість знижуватися до 40—60%, а вміст двоокису вуглецю — збільшуватися. Водночас повітря йонізується, а це збільшує кількість позитивних (важких)

йонів і несприятливо впливає на працездатність. Йони, осідаючи на пилинках повітря, потрапляють і в дихальні шляхи.

Але якщо дотримуватись певних правил, можна уникнути негативного впливу комп'ютера.

1. Комп'ютер потрібно розташувати в кутку чи задньою стінкою до стіни (краще не внутрішньої).

2. Слід правильно оформити робоче місце дитини за комп'ютером. Стілець обов'язково має бути зі спинкою.

3. Екран комп'ютера потрібно розмістити не менше як за 50—70 см від дитини (що далі, то краще), щоб її погляд був спрямований перпендикулярно до центру екрана.

4. Сидіти слід прямо або злегка нахилившись уперед, із невеликим нахилом голови. Між корпусом тіла й краєм столу зберігається вільний простір не менше як 5 см. Руки вільно лежать на столі. Ноги зігнуті в тазостегновому й колінному суглобах під прямим кутом і розташовані під столом на підставці. Стіл, на якому стоїть комп'ютер, необхідно поставити в добре освітлене місце, але так, щоб на екрані не було відблисків.

5. Слід простежити, чи є відблиски на екрані комп'ютера. Якщо вони є, то: змініть кут нахилу екрана; перемістіть у кімнаті всі предмети, які відображаються на екрані; спробуйте опустити освітлювальні прилади або електролампочки нижче; закрийте люмінесцентні лампи решітками; поверніть екран монітора так, щоб він стояв перпендикулярно до приладів освітлення; відрегулюйте освітлення екрана ручками яскравості й контрастності.

6. Необхідно забезпечити максимальну фокусну відстань. Комп'ютер повинен бути встановлений так, щоб, відірвавши очі від монітора, одразу можна було побачити найвіддаленіший предмет у кімнаті. При розміщенні комп'ютера в кутку кімнати слід установити на верхній частині монітора або на столі велике дзеркало. Тоді ви будете бачити далекі предмети, розташовані за вашою спиною.

7. У приміщенні, де працює комп'ютер, потрібне щоденне вологе прибирання. Тому підлогу в кімнаті не варто покривати килимом.

8. До й після роботи за комп'ютером потрібно протирати екран спеціальними серветками.

9. Вважають, що наші зелені друзі — кактуси — також допомагають зменшити негативний вплив комп'ютера.

10. Не забувайте частіше провітрювати кімнату. Акваріум або інші ємності з водою збільшують вологість повітря [21, с. 22].

Усім відомо, що спілкування з комп'ютером, а особливо з ігровими програмами, супроводжується сильною нервовою напругою, оскільки це

вимагає швидкої реакції. *Короткочасна концентрація нервових процесів викликає в дитини втому.* Працюючи за комп'ютером, вона переживає своєрідний емоційний стрес.

Запобігти перевтомі можна так: слід обмежити тривалість роботи дитини за комп'ютером, робити гімнастику для очей, правильно облаштувати робоче місце, використовувати тільки якісні програми відповідно до віку дитини.

Пропонуємо такі вправи для очей. Їх роблять двічі: через 7—8 хв після початку роботи дитини за комп'ютером і після її завершення.

1. На рахунок 1—4 заплющити очі, не напружуючи очні м'язи, на рахунок 1—6 широко розплющити очі й подивитися вдаль. *Повторити 4—5 разів.*

2. Подивитися на кінчик носа на рахунок 1—4, а відтак перевести погляд вдаль на рахунок 1—6. *Повторити 4—5 разів.*

3. Не повертаючи голови, повільно робити кругові рухи очима вліво і вправо. Потім подивитися вдаль на рахунок 1—6. *Повторити 4—5 разів.*

4. Тримавши голову нерухомо, перевести погляд, зафіксувати його, на рахунок 1—4 — догори, на рахунок 1—6 — прямо. Виконати очима рухи по діагоналі в один та інший бік, переводячи очі прямо на рахунок 1—6. *Повторити 3—4 рази.*

5. Не повертаючи голови, закритими очима «подивитися» праворуч на рахунок 1—4 і прямо — на рахунок 1—6. Підвести очі вгору на рахунок 1—4, опустити вниз на рахунок 1—4 і перевести погляд прямо на рахунок 1—6. (див. Додаток О) *[Повторити 4—5 разів [21, с. 23].*

Щоб очі не втомлювалися й зір не погіршувався, потрібно:

- кліпати очима кожні 3—5 с;
- дивитися не лише на екран, відриваючи погляд від нього на навколишні предмети й рухомі об'єкти;
- давати короткочасний відпочинок очам (та й тілу, кінцівкам) — раз на 2—3 хв кидати короткий погляд на дальній предмет або в дзеркало;
- робити короткі (2—3 хв) перерви на відпочинок через кожні 20 хв роботи.

І, звичайно, не варто забувати про загальнофізичну гімнастику, яка дасть змогу уникнути застою крові в судинах, її загушення й негативних наслідків гіподинамії.

Максимальна одноразова тривалість роботи на комп'ютері не має бути більшою, ніж зазначено нижче:

- для дітей 6 років I-II груп — 15 хвилин на день
- для дітей 6 років III групи — 10 хвилин на день;
- для дітей 5 років I-II груп — 10 хвилин на день;
- для дітей 5 років III групи — 7 хвилин на день;

- для дітей 6 років, які належать до групи ризику за станом зору,— 10 хвилин день;
- для дітей 5 років, які належать до групи ризику за станом зору,— 7 хвилин на день[7, с. 4].

Час дня, що рекомендовано для занять на комп'ютері:

- перша половина дня — оптимальна;
- друга половина дня — допустима.

Заняття з використанням комп'ютера у другій половині дня слід проводити в період другого підйому добової працездатності, в інтервалі від 15 год 30 хв до 16 год 30 хв, після денного сну і полуденка. Максимальна тривалість роботи, що рекомендовано на комп'ютері протягом тижня для дітей 5 і 6 років,— 1-2 рази. Дні тижня, що рекомендовано для занять на комп'ютері,— вівторок, середа. У п'ятницю займатися на комп'ютері небажано через те, що працездатність дитини вже до четверга знижується, а в п'ятницю відбувається її різке зниження через тижневу втоми, що накопичилася.

Припустимо проводити заняття на комп'ютері у час, відведений для прогулянок і денного відпочинку. З метою профілактики зорового стомлення доцільно проводити офтальмотренаж (спеціальні вправи для очей).

Зорову гімнастику проводять двічі протягом розвивального заняття з використанням комп'ютера: перший раз — усередині роботи на комп'ютері (після 5 хвилин роботи для п'ятирічних і після 7-8 хвилин для шестирічних дітей) і другий раз — після завершення роботи на комп'ютері або після завершення всього розвивального заняття з використанням комп'ютера.

Офтальмотренаж (спеціальні вправи для очей)

Тривалість зорової гімнастики у всіх випадках дорівнює 1 хвилині.

Зорова гімнастика під час роботи на комп'ютері.

Вправа № 1 (із зоровими мітками)

У кабінеті заздалегідь підвішено високо на стінах, у кутках яскраві зорові мітки. Ними можуть бути іграшки або кольорові картинки (4-6 міток). Іграшки (картинки) доцільно добирати за темою, що вивчається, щоб вони склали єдиний ігровий сюжет. Сюжети можна придумувати самостійно та змінювати їх час від часу. Наприклад, у центрі стіни розміщують машину (або голуба, літачка, чи метелика). У кутах під стелею стіни — кольорові гаражі. Дітям пропонують простежити поглядом за машиною, що рухається в гараж або на ремонтний майданчик. Голуб може «летіти» на гілочку або в будиночок. Вправа № 2 (із зоровими мітками і поворотами голови)

Виконують так само, як попередню вправу, але діти повинні виконувати її з поворотами голови.

Ігровим об'єктом є ялиночка, яку потрібно прикрасити. Іграшки, необхідні для цього, діти повинні знайти у кабінеті.

Зорова гімнастика після занять із використанням комп'ютера

Вправи виконують сидячи або стоячи, ритмічно дихаючи, з максимальною амплітудою руху очей.

Вправа № 1

Заплющити очі, сильно напружуючи очні м'язи, на рахунок 1-4, потім розплющити очі, розслабивши м'язи очей, подивитися вдалечінь через вікно на рахунок. Повторити 4-5 разів.

Вправа №2

Не повертаючи голови, подивитися праворуч і зафіксувати погляд на рахунок 1-4, потім розплющити очі, розслабивши м'язи очей, подивитися вдалечінь на рахунок 1-6.

Аналогічно проводять вправи, але з фіксацією погляду ліворуч, угору і вниз. Повторити двічі [7, с. 6].

Поради батькам

Дозволяти або не дозволяти дітям гратися в комп'ютерні ігри? Якщо дозволяти, то з якого віку? І якщо обирати ігри, то які?

Самі для себе визначте, що ви хочете отримати від комп'ютера? Щоб дитина просто була зайнята та не заважала вам? Або, можливо, ви прагнете розвинути в дитині які-небудь навички та уміння? А може, ви переживаєте, щоб у вашої дитини все було не гірше, ніж в інших?

Якщо причина того, що ви дозволяєте вашому малюкові сидіти за комп'ютером і гратися в комп'ютерні ігри,— бажання просто зайняти його, щоб він вам не досаждав, відразу будьте готові до того, що через певний час вам буде важко відірвати дитину від монітора.

Друга причина — розвиток. Ви можете розвивати малюка за допомогою фарб, олівців, конструкторів, пластиліну, книжок і настільних ігор! Звісно, є безліч розвивальних ігор, що допомагають малюкам навчитися малювати, вивчати англійську мову, учитися читати і лічити, ознайомлюватися з навколишнім світом. Є розвивальні ігри, що навчають малюка сполучати кольори, відтворювати в пам'яті картинки, складати предмети з геометричних фігур. Є комп'ютерні енциклопедії, що дають дитині знання в цікавій ігровій формі. Широкою популярністю користуються і так звані інтерактивні книги, що нагадують платівки з улюбленими казками, але такі, що тренують пам'ять та увагу, пропонують виконати різні цікаві вправи на розвиток навичок читання, логічного мислення. Дошкільникам можна пропонувати «пазли»: це теж розвиває просторове і логічне мислення. Діти із задоволенням граються і у

філологічні ігри (наприклад «Поле чудес»), їм хочеться хоч на мить опинитися на місці учасників популярної телепередачі, а на дисплеї все — як на телеекрані: і колесо і фортуни крутяться, і бали випадають. Є інша категорія розважальних ігор. Але майте в і на увазі, що вони всі дуже різні. Одна справа — тупий мордобій (так звані «стрілялки»), де вся майстерність гравця зводиться до вміння натискати на кнопки. А інша — «квести» (від англійського «quest» — «пошуки»). У дитячих «квестах» діють герої мультфільмів, там нікого не потрібно вбивати, у цих іграх багато по-справжньому смішного. А зміст гри полягає у досягненні мети шляхом розв'язання логічних задач. Скажімо, необхідно відкрити вхідні двері, а на моніторі з'являється складне логічне завдання, що припускає й посидючість, і спритність, і кмітливість. Подібні ігри розвивають не тільки абстрактне мислення, але і чисто побутову кмітливість, готують дітей до ситуацій, з якими ті можуть зіштовхнутися в реальному житті. Між іншим, в «квестах» і світ більш дружлюбний. По-перше, він не поділяється тільки на своїх та чужих, там багато нейтральних персонажів, які займаються своїми справами і не залучені в перипетії сюжету. А, по-друге, спільників у дитини більше, ніж супротивників.

Але, обираючи навіть такий диск, недостатньо прочитати коротку анотацію. Ви повинні самі спробувати «пройти» всі рівні гри-розвивалки та зрозуміти, наскільки якісно зроблена ця комп'ютерна іграшка, чи відповідає вона віку вашої дитини, чи гарні ілюстрації та голоси, що озвучили текст. І тільки після цього вирішити, чи потрібно дитині гратися в цю гру.

Час, що малюк проводить за комп'ютером, ви повинні обмежити і суворо контролювати. Будьте готовими до того, що як тільки ви скажете: «Вистачить!», малюк почне слізно просити: «Ще хвилиночку або ще секундочку!». Якщо ви хоч раз піддастесь на таку провокацію, надалі вам важко буде контролювати комп'ютерний час дитини. На ринку досить і таких ігор, що буквально нашпиговані примарами, монстрами, скелетами, людоджерами. Немає нічого дивного в тому, що багато дітей, награвшись іграшками із цими страшними потворами, починають лякатися темряви, скаржаться на кошмарні сни, бояться залишатися на самоті в кімнаті. Справа в тому, що в більшості комп'ютерних ігор усе дуже натуралістично. Там реалізм — одна з головних принад. В описі нових ігор спеціально підкреслюється, що новий варіант — ще більш реалістичний, ніж попередній.

Особливо захоплюються комп'ютерними іграми діти з низькою самооцінкою, відчувають труднощі в спілкуванні з однолітками. Звісно, поринання у світ фантазій, мрій і гри завжди був властивий людям із вразливою психікою. Але читання книг, а тим більше, творчість вимагають зусиль. Тут все просто, і при цьому в людини створюється враження власної могутності. Ви

тільки уявіть собі: дитина сидить перед екраном і розпоряджається життям малюсіньких людей. Простим натисканням кнопки вона може знищити десяток ворогів. У дійсності ж вона не вміє практично нічого: ані дати здачі кривдникові, ані залізти на дерево, ані підтягтися на турніку, ані захопити дітей грою. Але їй все це і не потрібно! Навіщо, коли є легший спосіб почуватися суперменом? У всьому повинна бути міра. За методиками Глена Домана можна розвивати дитину з колиски, але навряд чи ви навчатимете дитину основ механіки та атомної фізики. Сучасні діти випереджають в інтелектуальному розвитку однолітків 5-7-річної давнини, але в той же час про емоційний вік та їх фізичний розвиток батьки все частіше забувають. Але ж емоційний і фізичний розвиток значно важливіші, ніж інтелектуальний розвиток дитини. Малюки вміють читати англійською, але погано бігають і страждають від безлічі страхів. Ось чому з комп'ютерними іграми потрібно бути дуже обережними. Давіть якщо вони «рекомендовані для дошкільного віку», малюк може бути ще не зовсім готовий сприймати їх.

Як ставитися до комп'ютерних ігор?

Для початку пограйтеся в комп'ютерну гру самі, щоб зрозуміти, чи підходить вона дитині.

Щоб зрозуміти, чи підходить гра за віком, до даних, позначених на етикетці, додавайте від 3 до 6 місяців, якщо малюк легко збуджується, емоційно нестійкий, виявляє ознаки ігromанії, залежність від ігор або йому менше 6-7 років. Віддавайте перевагу іграм із тими персонажами, що вже знайомі вашій дитині за казками, мультиками або вашими розповідями. Якщо ви відчули, що комп'ютерна гра починає «затягувати» дитину, швидше намагайтеся наповнити її життя гарними враженнями.

Література

1. Андреев А. Знания или компетенция? [Текст] / А. Андреев // Высшее образование в России. – 2005. – № 2. – С. 84.
2. Андрущенко В. П. Педагогіка вищої школи [Текст] / В. П. Андрущенко, І. Д. Бех, І. С. Волощук ; за ред. В. Г. Кременя, В. П. Андрущенка, В. І. Лугового. – К. : Педагогічна думка. – 2008. – 256 с.
3. Антонова О. Є. Теоретичні та методичні засади навчання педагогічно обдарованих студентів [Текст] : монографія / О. Є. Антонова. – Житомир : ЖДУ ім. І. Франка, 2007. – 471 с.
4. Апатова Н. В. Інституційний чинник економічного зростання [Текст] / Н. В. Апатова // Вчені записки Таврійського національного університету ім. В. І. Вернадського. – 2010. – Т. 23 (62), № 1. – С. 22-29. – (Серія «Економіка і управління»).
5. Баврин Г. И. Информационные модели систем организации учебно-воспитательного процесса [Текст] / Г. И. Баврин // Информатика и образование. – 2003. – № 12. – С. 123–125.
6. Базаров Т. Ю. Компетенции будущего: Квалификация? Компетентность (критерии качества)? [Электронный ресурс] / Т. Ю. Базаров. – Режим доступа : <http://www.dissercat.com/content/formirovanie-pedagogicheskoi-kompetentnosti-prepodavatelei-i-masterov-nachalnogo-professiona>
7. Бардакова Ю. ... [Текст] / Ю. Бардакова // Дошкільний навчальний заклад. – 2003. – № 3. – С. 4-6.
8. Баркасі В. В. Формування професійної компетентності в майбутніх вчителів іноземних мов [Текст] : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук : спец. 13.00.04 «Теорія і методика професійної освіти» / В. В. Баркасі. – Одеса, 2004. – 21 с.
9. Безрукова В. С. Педагогика [Текст] : учеб. для учащ. техникумов и учеб. пособ. для студ. инж.-пед. спец. / В. С. Безрукова. – 2-е изд. – Екатеринбург, 1994. – 438 с.
10. Беленька Г. В. Особливості формування професійної компетентності у студентів дошкільного фаху в умовах ступеневої освіти [Текст] / Г. В. Беленька // Наука і сучасність : зб. наук. праць / НПУ ім. М. П. Драгоманова. – К. : Логос, 2001. – Т. 29. – С. 26-33.
11. Беленька Г. В. Формування професійної компетентності сучасного вихователя дошкільного навчального закладу [Текст] : монографія / Г. В. Беленька. — К. : Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2011. – 320 с.
12. Беленька Г. В. Теоретико-методичні засади формування професійної компетентності вихователів дошкільних закладів в умовах ступеневої підготовки [Текст] : автореф. дис. автореф. дис. на здобуття наук. ступеня

доктора пед. наук : спец. 13.00.08 «Дошкільна педагогіка» / Г. В. Беленька. – К., 2012 – 38 с.

13. Бігунова С. А. Використання інформаційних технологій при навчанні іноземним мовам [Текст] / С. А. Бігунова // Психолого-педагогічні основи гуманізації навчально-виховного процесу в школі та ВНЗ : зб. наук. пр. – Рівне, 2003. – С. 228

14. Богатырёв А. И. Современные информационные технологии [Текст] / А. И. Богатырев, А. В. Коптелов, Г. Н. Некрасова // Школа и производство. – 2001. – № 1. – С. 14-19.

15. Богданова І. М. Технології в освіті: теоретико-методологічний аспект [Текст] : монографія / І. М. Богданова. – Одеса : ТЕС, 1999. – 146 с.

16. Богуш А. М. Комунікативно-мовленнєвий супровід становлення україномовної особистості майбутніх фахівців дошкільної освіти півдня України [Текст] : навч. посіб. / А. М. Богуш, О. С. Трифонова, О. І. Кисельова ; під заг. ред. А. М. Богуш. – Одеса : Лерадрук, 2013. – 241 с.

17. Бондар С. Компетентність особистості інтегрований компонент навчальних досягнень учнів [Текст] / С. Бондар // Біологія і хімія в школі. – 2003. – № 2. – С. 8-9.

18. Вербицкий А. А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход [Текст] / А. А. Вербицкий. — М. : Высшая школа, 1991. – 207 с.

19. Вербицкий А. А. Личностный и компетентностный подходы в образовании: проблемы интеграции [Текст] : монография / А. А. Вербицкий, О. Г. Ларионова. – М. : Логос, 2010. – 336 с.

20. Вовковінська Н. Про стан інформатизації освіти в Україні [Текст] / Н. Вовковінська // Інформатика. – 2003. – № 21-24. – С.18–19.

21. Вороніна Т. Сьогодні і кожного дня: заняття на щодень [Текст] / Т. Вороніна // Дитячий садок. – 2012. – № 9. – С. 2-3.

22. Габдулисламова Л. М. Подготовка студентов педвуза к реализации дошкольной компьютеризации [Текст] : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.08 / Любовь Михайловна Габдулисламова. – Уфа, 1999. – 228 с.

23. Галямина И. Г. Проектирование государственных образовательных стандартов высшего профессионального образования нового поколения с использованием компетентностного подхода [Электронный ресурс] / И. Г. Галямина // Материалы к четвертому заседанию методологического семинара «Россия в Болонском процессе: проблемы, задачи, перспективы». – М. : Издательский центр проблем качества подготовки специалистов, 2004. – Режим доступа : <http://www.rc.edu.ru/rc/bologna/works>.

24. Гершунский Б. С. Компьютеризация в сфере образования: проблемы и перспективы [Текст] / Б. С. Гершунский. – М. : Педагогика, 1987. – 264 с.

25. Глушков В. М. Кибернетика, вычислительная техника, информатика [Текст] : избранные труды в 3-х т. Т. 1. Математические вопросы кибернетики / В. М. Глушков. – К. : Наукова думка, 1990. – 262 с.
26. Голубева Т. И. Применение информационных технологий в обучении иностранному языку [Текст] : учеб. пособ. / Т. И. Голубева, С. О. Репина. – Оренбург : ОГХ, 2004. – 167 с.
27. Грищенко В. И. Информационная технология: вопросы развития и применения [Текст] / И. Грищенко, Б. Панышин. – К. : Наукова думка, 1988. – 272 с.
28. Гудирева О. М. Використання сучасних інформаційних технологій в освітній програмі “Intel ® Навчання для майбутнього” [Текст] / О. М. Гудирева // Комп’ютер в школі та сім’ї. – 2006. – № 5. – С. 27–29
29. Гурін Р. С. Підготовка майбутнього вчителя гуманітарного профілю до застосування нових інформаційних технологій у навчальному процесі загальноосвітньої школи [Текст] : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук : спец. 13.00.04 «Теорія і методика професійної освіти» / Р. С. Гурін. – Одеса, 2004. – 21 с.
30. Давиденко А. А. Возможности ЕОМ щодо творчості [Текст] / А. А. Давиденко // Наукові записки Кіровоградського державного педагогічного університету імені Володимира Винниченка / КДПУ ім. В. Винниченка. – 2003. – Вип. 51, ч. 1. – С. 219. – (Серія «Педагогічні науки»).
31. Давиденко А. А. Развитие творческих способностей учащихся в процессе ознакомления с патентной информацией [Текст] / А. А. Давиденко // Физика в школе и ВУЗе : междунар. сб. науч. ст. – С. Пб. : БРАН, 2008. – Вып. 8. – С. 66-70.
32. Дзюбенко А. А. Новые информационные технологии в образовании [Текст] / А. А. Дзюбенко. – М., 2000. – 104 с.
33. Диканская Н. Н. Формирование готовности студентов педагогического факультета к использованию новых информационных технологий в профессиональной деятельности [Текст] : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.08 / Надежда Николаевна Диканская. – Ставрополь, 2000. – 175 с.
34. Довгопол И. И. Современные образовательные и педагогические технологии [Текст] / И. И. Довгопол, Т. А. Ивкова. – Симферополь, 2006. – 336 с.
35. Егорова Ю. Н. Использование информационных технологий в учебном процессе технического университета [Текст] / Ю. Н. Егорова // Информатизация образования : сб. трудов Всерос. науч.-метод. конф., 7-10 октября, 2002 г., Нижний Тагил / под ред. С. В. Поршнева. – Нижний Тагил, 2002. – 408 с.

36. Енциклопедія освіти [Текст] / АПН України ; гол. ред. В. Г. Кремень. – К. : Юрінком Інтер, 2008. – 1040 с.
37. Єршов А. П. Компьютеризация школы и математическое образование [Текст] / А. П. Єршов // Математика в школе. – 1989. – № 1. – С. 14-31.
38. Жалдак М. І. Комп'ютерно-орієнтовані засоби навчання математики, фізики, інформатики [Текст] : посіб. для вчителів / М. І. Жалдак, В. В. Лапінський, М. І. Шут. – К. : НПУ ім. М. П. Драгоманова, 2004. – 182 с.
39. Жалдак М. І. Про деякі методичні аспекти навчання інформатики в школі та педагогічному університеті [Текст] / М. І. Жалдак // Наукові записки Тернопільського національного університету ім. В. Гнатюка / Тернопільський національний ун-т ім. В. Гнатюка. – 2005. – № 6. – С. 17-24. – (Серія «Педагогіка»).
40. Жильцов О. Б. Развитие речевой деятельности учащихся 7 классов средней школы при изучении математики с использованием ИТ [Текст] : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.02 / Александр Борисович Жильцов. – К., 1996. – 120 с.
41. Захарова И. Г. Информационные технологии в образовании [Текст] : учеб. пособ. для студ. высш. пед. учеб. завед. / И. Г. Захарова. – М. : Академия, 2003. – 192 с.
42. Зеер Э. Ф. Педагогическая диагностика личности учащегося СПТУ [Текст] / Э. Ф. Зеер, Г. А. Карпова. – Свердловск : Свердловский инженерно-педагогический институт, 1989. – 88 с.
43. Зимняя И.А. Ключевые компетентности как результативно-целевая основа компетентного подхода в образовании: авторская версия [Текст] / И. А. Зимняя. – М. : Исследовательский центр проблем качества подготовки специалистов, 2004. – 155 с.
44. Зубов А. В. Информационные технологии в лингвистике [Текст] : учеб. пособ. для студ. лингв. ф-тов высш. учеб. завед. / А. В. Зубов, И. И. Зубова – М. : Академия, 2004. – 208 с.
45. Каджаспарова Г. М. Педагогический словарь [Текст] / Г. М. Каджаспарова, А. Ю. Каджаспаров. – М. : Академия, 2000. – 176 с.
46. Капранова В. А. Сравнительная педагогика. Школа и образование за рубежом [Текст] : учеб. пособ. / В. А. Капранова. – Минск : Новое знание, 2004. – 222 с.
47. Карпова Л. Г. Формування професійної компетенції вчителя загальноосвітньої школи [Текст] : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук : спец. 13.00.04 «Теорія і методика професійної освіти» / Л. Г. Карпова. – Х., 2004. – 20 с.

48. Компетентнісний підхід у сучасній освіті: світовий досвід та українські перспективи (Бібліотека з освітньої політики) [Текст] / під. заг. ред. О. В. Овчарук. – К. : К.І.С., 2004. – 112 с.

49. Краевский В. В. Методология педагогики: новый этап [Текст] : учеб. пособ. для студ. вузов, обучающихся по пед. специальностям / В. В. Краевский, Е. В. Бережнова. – 2-е изд., стер. – М. : Академия, 2008. – 393 с.

50. Кремень, В. Г. Модернізація освіти – важливий чинник соціального, економічного і політичного розвитку України Вісник НАН України [Електронний ресурс] / В. Г. Кремень // Вісник НАН України. – 2001. – № 3. – Режим доступу до журн. : <http://www.nbuv.gov.ua/portal/All/herald/2001-03/7.htm>.

51. Кремін В. Інформаційно-комунікаційні технології в освіті і формування інформаційного суспільства [Текст] / В. Кремін // Інформатика та інформаційні технології в навчальних закладах. – 2006. – № 6. – С. 4–8.

52. Кузьмина Н. В. Профессионализм личности преподавателя и мастера производственного обучения [Текст] / Н. В. Кузьмина. – М. : Высшая школа, 1990. – 119 с.

53. Лернер П. С. Информатизация продуктивного образования старших школьников [Текст] / П. С. Лернер // Школьные технологии. – 2002. – № 4. – С. 207–215.

54. Лозова В. І. Теоретичні основи навчання і виховання [Текст] : навч. посіб. / В. І. Лозова, Г. В. Троцько ; Харківський державний пед. ун-т ім. Г. С. Сковороди. – 2-ге вид., випр. і доп. – Х. : ОВС, 2002. – 400 с.

55. Мардарова І. К. Підготовка майбутніх вихователів до використання комп'ютерних технологій в організації пізнавальної діяльності старших дошкільників [Текст] : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.08 / Ірина Костянтинівна Мардарова. – Одеса, 2012. – 239 с.

56. Маркова А. К. Психология профессионализма [Текст] / А. К. Маркова. – М., 1996. – 33 с.

57. Маслоу А. Мотивация и Личность [Текст] / А. Маслоу. – С. Пб. : Питер, 2006. – 352 с.

58. Матвієнко О. В. Освіта в інформаційному суспільстві: суперечності, тенденції, теоретико-методологічні засади розвитку [Текст] / О. В. Матвієнко // Педагогіка і психологія. – 2004. – № 2. – С. 106–112.

59. Монахов В. М. Концепция создания и внедрения новых информационных технологий обучения [Текст] / В. М. Монахов // Проектирование новых информационных технологий обучения : сб. ст. / под ред. В. М. Монахова. – М., 1991. – С. 4-30.

60. Новий тлумачний словник української мови [Текст] : у чотирьох томах. Т. 2. Ж-О. / уклад. : В. Яременко, О. Сліпущко. – К. : Аконіт, 1999. – 911 с. – (Серія «Нові словники»).
61. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования [Текст] : учеб. пособ. для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / Е. С. Полат, М. Ю. Бухаркина, М. В. Моисеева, А. Е. Петров ; под ред. Е. С. Полат. – М. : Академия, 2001. – 272 с.
62. Ожегов, С. И. Словарь русского языка [Текст] : около 60000 слов и фразеолог. выражений / С. И. Ожегов ; под общ. ред. Л. И. Скворцова. – 25-е изд., испр. и доп. – М. : Оникс : Мир и Образование, 2006. – 973 с.
63. Педагогика. Большая современная энциклопедия [Текст] / сост. Е. С. Рапацевич. – Минск : Современное слово, 2005. – 237 с.
64. Пехота О. М. Освітні технології [Текст] : навч.-метод. посіб. / О. М. Пехота. – К. : А.С.К., 2001. – 255 с.
65. Пискунов А. И. Педагогическое образование: цель, задачи и содержание [Текст] / А. И. Пискунов // Педагогика. – 1995. – № 4. – С. 59-63.
66. Професійна освіта. Словник [Текст] : навч. посіб. / уклад. С. У. Гончаренко ; ред. Н. Г. Ничкало. – К. : Вища школа, 2000. – 149 с.
67. Психологический словарь [Текст] / под ред. : В. П. Зинченко, Б. Г. Мещерякова. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Педагогика-Пресс, 1996. – 440 с.
68. Равен, Дж. Педагогическое тестирование: проблемы, заблуждения, перспективы [Текст] / Дж. Равен ; пер. с англ. – Изд. 2-е, испр. – М. : Когито-Центр, 2001. – 142 с.
69. Савельева С. С. Креативная среда как фактор формирования научно-методической конференции «Воспитательное пространство: проблемы региона» [Текст] / С. С. Савельева. – Рязань : РГУ им. С. А. Есенина, 2007. – С. 133-137.
70. Сергеев О.В. Програмні засоби навчального призначення: особливості розробки, дидактична доцільність застосування, їх функціональне призначення і типологія [Текст] / О. В. Сергеев, Г. А. Циммерман // Інформаційні технології в освіті : зб. наук. пр. – Бердянськ, 2001. – С. 337-343.
71. Словарь по социальной педагогике [Текст] : учеб. пособ. для студ. высш. учебн. завед. / авт.-сост. Л. В. Мархадаев. – М. : Академия, 2002. – 368 с.
72. Словарь практического психолога [Текст] / сост. С. Ю. Головин. – Минск : Харвест, 1998. – 619 с.
73. Тебиева О. Информационные технологии: основы повышения профессиональной компетенции учителя [Текст] / О. Тебиева // Экономика в школе. – 2006. – № 2. – С. 23-26.

74. Тихомиров О. К. Психологические проблемы компьютеризации [Текст] / О. К. Тихомиров // Вопросы философии. – 2006. – № 3. – С. 15–19.
75. Тлумачний словник української мови [Текст] : понад 12 500 статей (близько 40 000 слів) / за ред. В. С. Калашника. – 2-ге вид., випр. і доп. – Х. : Прапор, 2005. – 992 с.
76. Трайнев В. А. Информационные коммуникационные педагогические технологии (обобщения и рекомендации) [Текст] : учеб. пособ. / В. А. Трайнев, И. В. Трайнев. – М. : Дашков, 2008. – 280 с.
77. Филатов О. К. Информатизация современных информационных технологий обучения в высшей школе [Текст] / О. К. Филатов. – Ростов н/Д. : Мираж, 1997. – 213 с.
78. Фролов Ю. В. Компетентностная модель как основа оценки качества подготовки специалистов [Текст] / Ю. В. Фролов, Д. А. Махотин // Высшее образование сегодня. – 2004. – № 8. – С. 34-41.
79. Химинець В. В. Психолого-педагогічні аспекти інноваційних технологій [Текст] / В. В. Химинець, Я. М. Сивохоп, В. В. Петрус. – Ужгород, 2006. – 148 с.
80. Холодная М. А. Психология интеллекта. Парадоксы исследования [Текст] / М. А. Холодная – С. Пб. : Питер, 2002. – 272 с. – (Серия «Мастера психологи»).
81. Хуторской А. В. Ключевые компетенции как компонент личностно-ориентированной парадигмы образования [Текст] / А. В. Хуторской // Ученик в обновляющейся школе : сб. науч. трудов / под ред. : Ю. И. Дика, А. В. Хуторского. – М. : ИОСО РАО, 2002. – С. 135-157.
82. Цимбал С. В. Синергетичний та акмеологічний аспекти формування професійної компетентності студентів [Текст] / Цимбал С. В., Вознюк О. В., Кубіцький С. О. // Нові технології навчання : наук.-метод. зб. / редкол. : В. О. Зайчук, О. Я. Савченко, М. Ф. Дмитренко та ін. – К. : Наук.-метод. центр вищої освіти МОНУ, 2005. – Вип. 40. – С. 80-90.
83. Черемис І. Нові вимоги до спеціаліста: поняття компетентності й компетенції [Текст] / І. Черемис // Вища освіта України. – 2006. – № 2. – С. 84-88.
84. Шадриков В. Д. Новая модель специалиста: инновационная подготовка и компетентностный подход [Текст] / В. Д. Шадрикова // Высшее образование сегодня. – 2004. – № 8. – С. 26-31.
85. Шапошников, К. В. Контекстный подход в процессе формирования профессиональной компетентности будущих лингвистов-переводчиков [Текст] : автореф. дис. на соискание науч. степени канд. пед. наук : спец. 13.00.08

«Теория и методика профессионального образования» / К. В. Шапошников. – Йошкар-Орла, 2006. – 26 с.

86. Швець Д. Е. Соціальна необхідність комп'ютеризації освіти [Текст] / Д. Е. Швець // Інформаційні технології в освіті : зб. наук. пр. – Бердянськ, 2001. – С. 343-347.

87. Шишов С. Е. Школа: мониторинг качества образования [Текст] / С. Е. Шишов, В. А. Кальней. – М. : Педагогическое общество России, 2000. – 316 с.

88. Шолохович В. Ф. Информационные технологии обучения [Текст] / В. Ф. Шолохович // Информатика и образование. – 1998. – № 3. – С. 5-13.

89. Эльконин Д. Б. Проблемы формирования знаний и умений у школьников и новые методы обучения в школе [Текст] / Д. Б. Эльконин, А. В. Запорожец, П. Я. Гальперин // Вопросы психологии. – 1963. – № 5. – С. 44-49.

90. Jobs Steve. Memory and Imagination: New Pathways to the Library of Congress [Text] / Steve Jobs. – Amherst : Science Research Association, 1991. – 314 p.

91. Knowles Malcolm S. The Modern Practice of Adult Education. From Pedagogy to Andragogy [Text] / Malcolm S. Knowles. – Revised and updated. – New York : Cambridge, 1980. – 400 p.

92. http://uk.wikipedia.org/wiki/Google_Docs

93. http://doshkosvita.blogspot.com/2013/11/blog-post_26.html

ДОДАТКИ

Додаток А

Конспект лекції

Тема. Організація та методика використання сучасних комп'ютерних технологій навчання

Мета. розширити та конкретизувати знання студентів щодо організаційних, технічних та методичних аспектах використання сучасних інформаційних технологій навчання. Поглиблювати знання про сучасні тенденції виховання й навчання дітей дошкільного віку; розвивати логічне мислення на основі загальнорозумових дій та операцій, стимулювати розвиток умінь студентів аргументувати свою відповідь; підтримувати інтерес до майбутньої професії, нових засобів навчання.

План

1. Інтеграція сучасних інформаційних технологій навчання у навчально-виховний процес
2. Технічні засоби для забезпечення різних форм занять з використанням сучасних інформаційних технологій навчання
3. Методичні аспекти використання сучасних інформаційних технологій навчання
4. Особливості використання сучасних інформаційних технологій навчання
5. Ефективність застосування сучасних інформаційних технологій навчання при вивченні дисципліни «Інноваційні педагогічні технології в дошкільній освіті»

Вивчити основні поняття: АНС - автоматичні навчальні системи, ІКТ - інформаційно-комунікаційні технології, ІТН - інформаційні технології навчання, КТ - комп'ютерних технологій, ППЗ - педагогічні програмні засоби, ППР - педагогічні програмні розробки, СІТН - сучасні інформаційні технології навчання, СІТ - сучасні інформаційні технології

Рекомендована література: [10, с. 105-124], [39, с. 39-73]

I. Організація студентів

II. Актуалізація і корекція опорних знань студентів

III. Повідомлення теми, мети і завдань

IV. Сприймання і усвідомлення студентами фактичного матеріалу

1. Інтеграція сучасних інформаційних технологій навчання у навчально-виховний процес

Основою дошкільної установи є постійне підвищення якості методів і форм навчання. Важливе місце в розв'язанні поставлених задач належить прогресивним методам і сучасним технічним засобам навчання (ТЗН).

За останні роки значно зросло число різних навчальних і контролюючих комплексів. Проблема технізації і вдосконалення навчального процесу має три аспекти: організаційний, технічний і методичний. Організаційний напрямок пов'язаний з організацією навчально-виховного процесу, що включає нормативні документи, методи, форми використання сучасних інформаційних технологій навчання на різних видах занять; технічний напрямок пов'язаний з дидактичними засобами, якими потрібно доповнити комп'ютер; методичний із програмними продуктами, які необхідні для нормального і методично виправданого використання комп'ютера під час вивчення нового матеріалу. Однак часто технічні питання вирішують спеціалісти, не знайомі навіть з азами педагогіки і дидактики, а спеціалісти в галузі педагогіки до питань застосування техніки відносяться індиферентно. Це пояснюється недостатньою компетенцією деяких спеціалістів у питаннях сучасної техніки передавання інформації (наприклад, телевізійної, комп'ютерної), в результаті чого вони проявляють певну обережність до багатьох технічних засобів навчання, що з'явилися, і що може тільки лише дискретувати ідею широкого застосування ТЗН, в той час як сама ідея сучасна і прогресивна.

Разом з тим реальний ефект від застосування багатофункціональних технічних засобів не залежить від кількості і вартості. Причина полягає перш за все, в недостатній розробці розумної методики застосування технічних засобів навчання.

Сучасні технічні засоби навчання (відео сюжети, навчальне телебачення, екранні і звукові посібники, комп'ютерні засоби, електронні підручники, рідери і т.п.) і виховання складають

невід'ємну частину навчально-виховного процесу. Будучи незамінними джерелами інформації, вони не тільки доповнюють навчальний матеріал, але і істотно збагачують його сприйняття.

Комп'ютер як засіб навчання та об'єкт вивчення на заняттях

У сучасному світі комп'ютер став символом науково-технічного прогресу. Від масштабів використання мікропроцесорної обчислювальної техніки і сучасних інформаційних технологій істотно залежить науково-технічний та економічний потенціал суспільства. В сучасній школі саме життя диктує необхідність введення в практику електронної обчислювальної техніки, яку розглядають як ефективний засіб навчання.

В навчальному процесі комп'ютер може бути як об'єктом вивчення, так і засобом навчання, тобто можливі два напрямки комп'ютеризації навчання. При першому засвоєння знань, умінь і навичок веде до усвідомлення можливостей комп'ютера, і його використання при розв'язанні різноманітних задач, що об'єднано терміном комп'ютерна грамотність. Відомий американський вчений С. Пейперт вважає: "... діти, які у дошкільному віці не почали систематично спілкуватися з комп'ютером, у підлітковому віці безнадійно відстають (порівняно з "комп'ютерщиками") у розумовому розвитку.

Використання комп'ютера, як засобу навчання відкриває такі дидактичні можливості:

- 1) формування науковості навчання;
- 2) інтенсифікація процесу навчання;
- 3) здійснення активних методів навчання;
- 4) сприяння мотиваційній стороні навчання;
- 5) здійснення систематичного та об'єктивного контролю знань і вмінь учнів та студентів;
- 6) звільнення педагога від чорнової роботи.

Саме вони складають основу комп'ютеризації навчання як соціального процесу. На початковому етапі комп'ютеризації навчання головна увага приділялась вивченню будови комп'ютера і мов програмування.

У міру розроблення навчальних ігор, спеціальних мов програмування і пакетів програм стала чітко простежуватися тенденція до використання комп'ютерів як засобу навчання різних предметів у програмах. У перспективі передбачається поступово замінити традиційні наочні й технічні засоби навчання мікропроцесорними засобами, а як інформаційну базу використовувати лазерні цифрові відеопрограмачі для відеодисків і системи відеотексту.

В усіх розвинутих країнах ведуться пошук найбільш дієвих організаційних форм та методів навчання, які б могли забезпечити індивідуальний підхід до кожної дитини, встановити оптимальний темп та рівень складності навчання, а також виробляти у дітей вміння та навички самостійно працювати над навчальним матеріалом.

Однією із основних переваг комп'ютерного навчання є можливість індивідуального підходу до вихованців з урахуванням психолого-педагогічних особливостей кожного.

Комп'ютер, як засіб навчання, знайшов своє використання у предметах як природничого, так і гуманітарного циклу, про що свідчать праці вітчизняних та зарубіжних вчених. Окремі вчені та вчителі-новатори доводять, що навчання деяких конкретних дисциплін можливе через комп'ютерні ігри.

Не дивлячись на очевидну популярність комп'ютерів в системах освіти різних країн світу, нерозв'язаних проблем, пов'язаних з комп'ютерною технологією, ще досить багато. І головні з них необхідно віднести до програмного забезпечення, з одного боку, та до ергономічної проблеми "людина-машина", з іншого.

Використання комп'ютерної техніки у фундаментальних науках має свої особливості. Можливості сучасних засобів комп'ютерної техніки відкривають перспективу систематичного використання їх на уроках гуманітарних та фундаментальних дисциплін при виконанні різних навчальних завдань. Застосування комп'ютера в навчанні стане активним і переважаючим у порівнянні з існуючою методикою, якщо будуть знайдені такі його форми, при яких отримуються якісні і кількісні переваги. Під якісними перевагами, в даному випадку, розуміється розширення можливості аналізу явищ і процесів (а відповідно, більш глибоке і усвідомлене вивчення курсу певної дисципліни), під кількісними – звільнення додаткового резерву часу на уроці.

Використання персонального значно розширює можливості заняття (лекції, семінарського чи практичного заняття, лабораторного), дозволяє візуалізувати розв'язування ряду задач, проводити демонстрацію "уявних" експериментів, використовувати мультимедію.

2. Технічні засоби для забезпечення різних форм занять з використанням сучасних інформаційних технологій навчання

Значна увага сьогодні приділяється використанню сучасних інформаційних технологій навчання в дисциплінах фундаментального та гуманітарного циклу і на різних формах занять. Але нечітко висвітлено, як потрібно використовувати інформаційні технології під час занять і які необхідні дидактичні засоби для забезпечення лекцій, практичних занять, лабораторних і т.д.

Виходячи з роботи про концепцію інформатизації видно, що для успішного проведення заняття з застосуванням сучасних інформаційних технологій навчання (СІТН) повинен бути відповідний комп'ютерний кабінет.

Комп'ютерний кабінет – це будь-який кабінет, оснащений мультимедійним комп'ютером з під'єднаним до нього проєкційним обладнанням. Комп'ютер може використовуватися і як засіб для підготовки наочних посібників та демонстраційних матеріалів, і як засіб демонстрації моделей експериментів та мультимедійних засобів. При цьому, на відміну від навчального кіно, педагог залишається центральною фігурою навчального процесу, бо має можливість керувати процесом відображення інформації. Якщо доповнити комп'ютер засобами відображення Інтернет, відео- та телевізійної інформації, з'являється можливість задіяти в процес навчання величезні інформаційні масиви.

Для ефективної роботи комп'ютерного кабінету необхідне відповідне програмне забезпечення. З одного боку, для цього можна досить ефективно використовувати комп'ютерні програми енциклопедичного характеру. Але найуспішніше працюватимуть навчальні програми, які мають режим демонстрації й моделювання різних експериментів.

Комп'ютер як технічний засіб навчання

Як відомо з попередньої лекції, що застосування комп'ютерів у ДНЗ розвивається за трьома напрямками: організаційним, технічним та методичним.

Як показує досвід роботи, що технічний фактор найменш охоплений увагою методистів, фахівців. Це можна пояснити браком відповідної техніки, яка може зробити комп'ютером засобом колективного користування. Більш доступним для будь-якого закладу освіти може бути використання Інтернет, телевізійної системи та відео проєктора. Оскільки відеопроєктор може дозволити не кожн заклад, то телевізійну систему можна використовувати. Така телевізійна система або Інтернет, може служити дидактичним засобом для використання комп'ютера під час вивчення нового матеріалу.

Комп'ютер, що з'єднаний із замкненою телевізійною системою чи з мережею Інтернет передбачає використання двох або більше телевізорів, комп'ютерів чи можливо проєктор які служать моніторами. Кількість телевізорів чи комп'ютерів, які необхідно використовувати, залежить від числа слухачів. Для класів, де число дітей не перевищує 40 осіб, доцільно використовувати в кабінеті лише два телевізори чи комп'ютери або проєктор. Схему розташування технічних засобів навчання в комп'ютеризованому класі показано на рис.1.

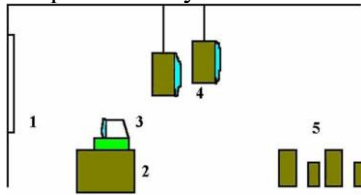


Рис.1. Схема розташування комп'ютера і телевізорів-моніторів в кабінеті: 1. Класна дошка. 2. Демонстраційний стіл.

3. Комп'ютер. 4. Телевізійна система. 5. Учнівські столи.

Поєднання телевізійної системи, мережі Інтернет та комп'ютера дає можливість значно активізувати навчальний процес. Таке поєднання допомагає: по-перше, зробити більш ефективною роботу кабінетної телевізійної системи; по-друге, кожний телевізор в аудиторії починає виконувати функції дисплея комп'ютера.

Значно ефективнішим використання комп'ютера під час вивчення нового навчального матеріалу з дисципліни буде при поєднанні комп'ютера і телевізійної системи з відеопроєктором, що здійснює проєкцію на екран. За допомогою такого комбінованого апаратного забезпечення можна одночасно спостерігати за інформацією, що надходить з комп'ютера на класних телевізійних екранах і на великому екрані – одночасно.

Комп'ютер, зкомпонований з такою системою, дає можливість проводити найбільш предметні та інформативні заняття. Можлива найбільш зручна схема розташування апаратного забезпечення в такому кабінеті відображена на рис.2.

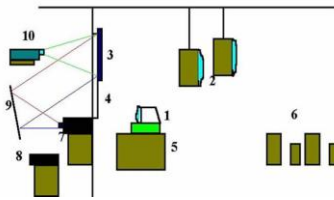


Рис. 2. Схема розташування технічних засобів в комп'ютеризованому кабінеті:

1. Комп'ютер. 2. Телевізійна система. 3. Екран. 4. Дошка. 5. Демонстраційний стіл. 6. Учнівські столи. 7. Відеопроєктор. 8. Відеомагнітофон. 9. Дзеркало. 10. Діапроектор.

Периферійні пристрої як допоміжні засоби на заняттях

Окрім перерахованих вище технічних пристроїв, які можуть використовуватися, і які на сьогоднішній день є невід'ємною частиною у використанні – це периферійні пристрої загального призначення. Це та апаратура, яка з'єднується з комп'ютером.

Першим у ряді периферійних пристроїв є принтер – пристрій для друку. Найбільш поширені лазерні і струйні принтери.

Другим важливим периферійним пристроєм є сканер. Сканер – пристрій для введення в комп'ютер інформації у вигляді текстів, малюнків, креслень, фотографій. Звичайно достатньо мати один такий пристрій.

Крім вище перерахованих пристроїв на сьогоднішній день має бути цифрова камера або хоча відеокамера. Відеокамеру сполучають з комп'ютером або безпосередньо, або за допомогою спеціальної плати, що дозволяє записувати відеофільми на його жорсткий диск.

Цифрова фотокамера може бути приєднана до комп'ютера або працювати із спеціальними принтерами напряму без використання комп'ютера. Останні два пристрої значно розширюють методичні можливості вчителя.

Дуже корисна в такому комп'ютерному кабінеті може бути і так звана веб-камера – простенька цифрова телекамера, яка ввімкнена в поєднанні з комп'ютерним проєктором по-новому і навіть вдало покращує видимість багатьох демонстрацій.

А також виходячи з фінансових можливостей та з матеріально-технічної бази навчального закладу кабінет такого типу може мати ще й спеціалізоване устаткування. Спеціалізоване апаратне забезпечення, цікаве педагогу, буває двох видів: наукове і навчальне. До наукового можна віднести, наприклад, спеціальну плату, за допомогою якої комп'ютер перетворюється на високоякісний осцилограф. Пристрої навчального призначення за ціною і параметрами більше підходять саме для вивчення дисциплін дошкільного і шкільного курсу.

3. Методичні аспекти використання сучасних інформаційних технологій навчання

Необхідно відзначити, що програмоване навчання внесло в систему освіти ідеї науково-технічного прогресу, що зв'язані з автоматизацією людської діяльності і введенням електронно-обчислювальної техніки, про що свідчать роботи авторів, які працюють в даному напрямку.

А тому розробка повноцінних програмних продуктів навчального призначення – дорогоцінна справа, оскільки для цього необхідна спільна праця висококваліфікованих спеціалістів: психологів, викладачів–предметників, комп'ютерних дизайнерів, програмістів.

Основні вимоги, які повинні дотримуватися в програмних засобах, що орієнтовані на застосування в освітньому процесі, - це легкість і природність, з якими дитина може взаємодіяти з навчальними матеріалами.

Програмні засоби можна характеризувати ще такими властивостями як оригінальність і точність.

Класифікація і характеристики програмних засобів інформаційної технології навчання (ІТН)

Не відкидаючи важливості класифікації ІТН, відмітимо, що для їхнього ефективного застосування педагогу в першу чергу необхідно орієнтуватися у відповідному програмному забезпеченні.

Програмне забезпечення, що використовується в ІТН, можна розбити на декілька категорій:

- навчальні, контролюючі і тренувальні системи;
- системи для пошуку інформації;
- моделюючі програми;
- мікросвіти;
- інструментальні засоби пізнавального характеру;
- інструментальні засоби універсального характеру;

- інструментальні засоби для забезпечення комунікацій.

Під інструментальними засобами розуміють програми, що забезпечують можливість створення нових електронних ресурсів: файлів різного формату, баз даних, програмних модулів, окремих програм і програмних комплексів. Такі засоби можуть бути предметно-орієнтовними, а можуть і практично не залежати від специфіки конкретних задач і областей застосування.

Охарактеризуємо перераховані категорії програмного забезпечення більш детально.

Контролюючі системи

Застосування інформаційних технологій для оцінки якості навчання дає цілий ряд переваг перед проведенням звичайного контролю. Перш за все, це можливість організації централізованого контролю, що забезпечує обхvatити весь контингент вихованців. В подальшому, комп'ютеризація дозволяє зробити контроль більш об'єктивним, який не залежить від суб'єктивності викладача. В теперішній час у практиці автоматизованого тестування застосовуються контролюючі системи, що складаються із підсистем наступного призначення:

- створення тестів (формування банку питань і завдань, стратегії ведення опитування і оцінювання);
- проведення тестування (представлення питань, обробіток відповідей);
- моніторинг якості знань дітей на протязі всього часу вивчення теми або навчальної дисципліни на основі протоколювання ходу і підсумків тестування в динамічно поновлювальній базі даних.

Розробка сучасних контролюючих систем базується на дотриманні основної вимоги: система повинна бути абстрагована від змісту, рівня складності, тематики, типу і предметної направленості окремих тестових завдань і здатна працювати на ізолюваних комп'ютерах, в локальній мережі і в мережі Інтернет. Подібна стандартизація дозволяє не підходити для створення кожного наступного тесту і обробки його результатів до послуг програмістів, а, засвоївши певну систему, наповнювати її змістову частину з різних дисциплін на основі загальних принципів. В цьому випадку легше підготувати: педагогів – до формування тестів, а учнів – до проходження тестування.

Навчальні і тренувальні системи

В теперішній час у багатьох навчальних закладах розробляються і використовуються автоматичні навчальні системи (АНС) з різних дисциплін. АНС включає в себе комплекс навчально-методичних матеріалів (демонстраційні, теоретичні, практичні, контролюючі) і комп'ютерні програми, які керують процесом навчання. Розробка спеціальних програм зазвичай передбачає розв'язання певних задач комп'ютеризації навчального процесу.

Педагогічні програмні засоби (ППЗ): розробка та впровадження

Комп'ютерна технологія навчання передбачає: управління процесом навчання з боку педагога, ознайомлення з теоретичним матеріалом; індивідуалізацію та персоналізацію процесу засвоєння навчального матеріалу, а також автоматизованого добору пакета контрольних завдань і вправ для його закріплення; перевірку рівня засвоєння матеріалу та виконання контрольних завдань; оцінювання якості знань; ознайомлення з додатковими відомостями з конкретного предмету (розділу, теми) в режимі інформаційно-пошукової системи (ПС); тестування (з метою профорієнтації), нагородження (заохочення) їх, за добре засвоєний матеріал, комп'ютерними іграми; створення ряду екзаменаційних матеріалів, запитань з використанням генератора випадкових чисел.

Для забезпечення вказаних цілей створюються педагогічні програмні засоби (ППЗ). Функціональні особливості їх полягають у тому, що вони орієнтовані на роботу з комп'ютерною технікою, які мають високо розвинуте програмне забезпечення, забезпечують постійний оперативний зв'язок вихованців з комп'ютером, з педагогом, педагога з кожним учнем, мають у своєму складі різні типи програмних продуктів (навчаючих, моделюючих, ігрових програм, текстових редакторів, тренажерів, тощо).

Оскільки навчально-виховний процес – це, передусім, процес формування особистості, то до розробок ППЗ ставляться особливі вимоги. Вони повинні розроблятися на основі системного підходу, враховуючи логіку навчання, наступність у вивченні предметів, при цьому слід дотримуватися техніко-педагогічних і санітарно-гігієнічних норм, а також техніки безпеки.

Дидактичні вимоги до ППЗ включають забезпечення надійної роботи зворотного зв'язку, самоконтролю, індивідуалізації та диференціації процесу навчання, а саме: при вивченні теоретичного матеріалу й закріпленні його за допомогою розв'язування контрольних завдань та вправ.

Методичні вимоги до ППЗ передбачають послідовну комп'ютеризацію навчальних курсів, а в подальшому – і всього навчального процесу, виведення на екран дисплея високоякісної, об'ємної та

наочної інформації, яка сприятиме аналогічній роботі вихованців, не відволікаючи уваги від основної ідеї, заохочення до праці кожного, формування впевненості у своїх знаннях і вміннях.

Використання ППЗ повинно надавати користувачеві свободу, обмежену лише рамками предметної галузі (наприклад, з матрицею можна робити будь-які елементарні перетворення в будь-якій послідовності, головне – знайти її ранг), тобто користувач не повинен знаходитися під пресом алгоритму розв’язування задачі, що визначений на стадії написання ППЗ.

Створення якісних ППЗ для персональних комп’ютерів, комп’ютерних технологій навчання можливе тільки на основі добре розробленої відповідної теорії, котра і являється теорією програмованого навчання.

Програмне забезпечення для проведення різних форм та видів занять

Класифікація навчальних програм та інших засобів навчального циклу відбувається за такими принципами: комп’ютерний підручник, предметно-орієнтовні середовища (мікросвіти, моделюючі програми, навчальні макети), лабораторний практикум, тренажери, контролюючі програми, довідники, бази даних навчального призначення.

Наступний етап введення комп’ютерної техніки в навчальний процес пов’язаний з розробкою спеціальних навчальних програм, розроблених для конкретних предметів: математики, фізики, біології, географії, хімії, креслення, української, російської, іноземної мов та ін.

Зрозуміло, що характер програмного забезпечення для різних предметів повинен бути різним. Якщо для гуманітарних, в першу чергу, потрібні програми, що мають великі об’єми інформації, то для природничих – програми, які допомагають розвитку логічних і аналітичних здібностей.

До числа сучасних дидактичних засобів навчання на уроках відносяться педагогічні програмні засоби (ППЗ), їх ще називають комп’ютерними навчальними програмами, комп’ютерними дидактичними засобами і т.п. Вони реалізуються в навчальному процесі через персональні комп’ютери. Не заглиблюючись в термінологію, відмітимо, що застосування ППЗ в навчанні конкретних дисциплін дозволяє істотно інтенсифікувати навчальний процес, підвищує якість навчально-пізнавальної діяльності та її результативність. При цьому комп’ютер розглядається як новий техніко-педагогічний засіб, який спонукає до перетворення і розширення можливостей навчального процесу.

Зміст ППЗ при навчанні конкретних дисциплін визначається змістом навчального предмету, метою вивчення (метою) і послідовністю подання навчального матеріалу, застосування комп’ютера у відповідності з характером дисципліни, як науки.

Всі ППЗ, що використовуються для комп’ютерної підтримки процесу вивчення матеріалу з дисципліни і контролю його засвоєння можна умовно поділити так: демонстраційні; ППЗ, які служать для контролю і оцінки знань; для виконання вправ на закріплення і повторення знань; для дослідження природних явищ; інформаційно-довідкові.

Демонстраційні ППЗ призначені передусім для вивчення природних явищ і експериментів, які практично неможливо поставити в шкільній лабораторії, але які можуть бути продемонстровані за допомогою комп’ютера, який керується математичними операціями і зображаючи на екрані дисплею хід явищ чи експерименту. Демонстраційні програми, що моделюють будь-який об’єкт, дозволяють “побачити” його як би зсередини.

ППЗ, що призначені для контролю знань вихованців, дозволяють педагогу перевірити ступінь засвоєння цих знань. До числа програм, що призначені для виконання вправ та служать для закріплення і повторення знань, відносяться, наприклад, такі, які дозволяють навчати розв’язувати задачі.

Програми на дослідження допомагають формуванню в учнів знань про методи дослідження з предмету. На відміну від демонстраційних програм, що дозволяють в основному ілюструвати природні об’єкти, їх використання дає вихованцеві можливість експериментувати.

Після того, як пройде певна частина матеріалу (тема, розділ), може бути запропонована інформаційно-довідкова програма, яка має своєю метою повторення, узагальнення і поглиблення отриманих знань, утворення цілісного уявлення про предмет.

В літературі пропонується два типи ППЗ з фундаментальних дисциплін, використання яких дозволяє організувати самостійну пізнавальну діяльність вихованців. Програмними засобами першого типу є моделюючі ППЗ, в яких реалізовані імітаційні моделі різних явищ або технічних пристроїв. Програмні засоби другого типу відносяться до діалогових ППЗ творчого характеру.

Для реалізації кожного із типів ППЗ необхідний відбір навчального матеріалу різного характеру. В моделюючих, як правило, імітуються природні явища або процеси, які описуються відомими математичними залежностями; для діалогових характерне звернення до задач прикладного

характеру.

На сьогоднішній час розроблено цілий комплекс навчальних програм з проблемними ситуаціями з фундаментальних та гуманітарних дисциплін. Висвітлюється методика розробки навчальних програм і її реалізація. Вважається, що сучасні ППЗ повинні мати пророблений сценарій, який наповнений змістовим матеріалом з конкретного курсу, а також привабливим дизайном, по можливості з елементами анімації. Логічно, щоб сценарій майбутньої навчальної програми розробляв викладач вузу, який має глибокі знання свого предмету і досконало володіє методикою викладання. Повинна бути документація для ППЗ. Документація до ППЗ поділяється на дві категорії – технічна і методична. Технічна документація висвітлює прийоми інсталяції і роботи з програмним продуктом, а в методичній викладаються рекомендації з використання програмного продукту в процесі навчання.

Педагогічні програмні розробки (ППР): особливості їхнього використання

Для проведення занять з комп'ютерною підтримкою широкого застосування набувають програмні засоби у вигляді педагогічних програмних розробок (ППР). Сам зміст ППР визначається змістом навчального предмету.

ППР вміщує матеріал, який вивчається за програмою в навчальному закладі. Це книжечка, в якій повністю написано розширений текст прослуханої лекції, практичного або лабораторного заняття, яка супроводжується комп'ютером, з усіма зображеннями, таблицями і навіть числами, що відтворюються на моніторах. До складу ППР флеш пам'ять USB, компакт-диск або будь-які інші носії електронної інформації, на яких записано програму для комп'ютера, за якою він працює на занятті і якою можна скористатися при самостійному опрацюванні матеріалу, а також додатковий матеріал (наприклад, електронні енциклопедичні дані чи пояснення). Деякі ППР містять набір слайдів.

Крім того, кожна ППР має у своєму тексті короткі рекомендації щодо роботи з програмою (де є назва і опис програми). Тут також є вказівка про позначення, якими необхідно користуватися і яку вони виконують функцію. В електронній програмі для комп'ютера може бути закладена можливість використовувати покажчик, а в ППР даватися детальний опис користування ним при проведенні заняття.

Для деяких ППР потрібно створити картки супроводження, і весь матеріал програми розбити на (умовні) розділи. Кожний розділ містить вибрану добірку матеріалу, яка описує той чи інший процес. Наприклад, якщо нам необхідно викликати конкретний розділ, для цього треба натиснути маніпулятором "миша" на піктограму, яка несе інформацію про "Розділ", а внизу (або в іншому зручному місці) монітора з'явиться запит "Розділ №?". Після вказування номера розділу програма почне працювати з вказаного місця.

Відмітимо, що вихованці, в яких є власні комп'ютери або які мають доступ до комп'ютера, можуть використовувати ППР для опрацювання прослуханого матеріалу, відпрацювання практичного заняття або як виконання домашнього завдання. Однак педагог може використовувати ППР для підготовки до заняття.

Користуючись ППР, педагог сам може визначити рівень викладання залежно від того, чи подається цей матеріал у ДНЗ, чи у навчальному закладі з поглибленим вивченням дисципліни, чи навіть у навчальних закладах різних ступенів акредитації.

Електронні підручники та книги

За останній час приділяється значна увага необхідності застосування комп'ютерних технологій в навчанні, де доцільним вважається використання в навчальному процесі електронних книг, довідників, енциклопедій.

Електронні книги можуть бути використанні в навчальному процесі в таких формах:

1. В якості навчального посібника.
2. Як графічний і анімаційний доробок до основного матеріалу безпосередньо на занятті при поясненні нового матеріалу.

Використання електронних книг вбачається не тільки на заняттях з інформатики, а і на уроках з інших предметів.

Електронні підручники, які розроблені – це не просто набрані тексти в електронному варіанті, хоча в них і присутні деякі елементи: повний зміст, предметний і іменний покажчики, довідники. Каркасом яких є серія із кількох десятків експериментів, кінофрагментів, мультиплікацій та ін., що ілюструють всі основні положення тої чи іншої тематики. Комп'ютерні моделі, що приводяться в електронних посібниках – це окремі фрагменти серії малюнків, що відтворюють якісь природні явища та властивості, за якими можна не тільки спостерігати, але і активно впливати на їх умови, змінюючи їхні характеристики та досліджувати їхні особливості.

4. Особливості використання сучасних інформаційних технологій навчання

Зі встановленням України як самостійної держави освіта стала власною справою українського народу. Розбудова системи освіти, її докорінне реформування мають стати основою відтворення інтелектуального, духовного потенціалу нації, національного відродження, виходу вітчизняної науки, техніки і культури на світовий рівень, становлення державності та демократизації суспільства.

Освіта спрямована на забезпечення фундаментальної наукової, загальнокультурної, практичної підготовки фахівців, які мають визначити темпи і рівень науково-технічного, економічного та соціально-культурного прогресу, на формування інтелектуального потенціалу нації та всебічний розвиток особистості як найвищої цінності суспільства. Вона має стати могутнім фактором розвитку духовної культури українського народу, відтворення продуктивних сил України.

Питання реформування вищої та загальноосвітньої освіти, тобто введення у навчання нових форм і методів викладання конкретних дисциплін є об'єктом дослідження багатьох науковців.

В Державній національній програмі "Освіта" та в працях багатьох науковців звертається увага на основні шляхи реформування загальної середньої освіти. Серед них:

- наукове та методичне забезпечення освіти, підготовки і впровадження нових навчальних планів і програм, підручників, посібників тощо;
- проведення науково-дослідної та експериментальної роботи щодо впровадження педагогічних інновацій, інформатизація загальної освіти;
- впровадження у загальноосвітніх навчально-виховних закладах психологічної та соціально-педагогічної служб.

Для того, щоб активізувати навчально-виховний процес вивчення дисциплін у навчанні застосовують сучасні інформаційні технології (СІТ). Саме вони мають стати базовим елементом динамічного розвитку нашого суспільства.

Сучасні інформаційні технології і традиційні засоби навчання

Інформаційні технології навчання тісно пов'язані із становленням і розвитком наукоємних галузей, які мають визначальний вплив на економіку. На думку Т. Стоньєра, до 2000 р. 90% населення розвинутих держав світу буде зайнято в інформаційній індустрії. Таким чином, можна констатувати, що людство перейшло до нової фази – інформаційного суспільства.

Метою інформатизації освіти є підготовка людини до повноцінного життя в інформатизованому суспільстві. Вона передбачає використання таких засобів інформатизації як комп'ютер. СІТН мають якісні відмінності від традиційних, оскільки не є простим додатком до існуючої системи навчання, вони вносять суттєві зміни в усі компоненти навчального процесу (зміст, методи, організаційні форми). Педагогічні можливості комп'ютеризації різноманітні і ефективні. В освіті створені реальні умови, за допомогою яких ряд важливих функцій педагога можна і потрібно передати комп'ютеріві.

Інформаційні технології значно відрізняються між собою: їх основу можуть становити різні теоретичні засади. Крім того, комп'ютер в них виконує неоднакові навчальні функції і реалізує їх по-різному. СІТН – це універсальні технології. СІТ вводять в дію методи збирання, збереження, опрацювання, передавання і подання інформації з використанням комп'ютера.

Аналіз науково-методичної літератури приводить до висновку, що застосування методів навчання з використанням комп'ютерної техніки привернуло увагу науковців у різних сферах навчальної та наукової діяльності.

Дидактичні можливості використання засобів інформаційних технологій навчання

Питання дидактичних можливостей використання найсучасніших засобів інформаційних технологій (телекомунікації, інтерактивне відео, мультимедіа) висвітлюються у роботах вітчизняних та зарубіжних науковців. Однак в освіті ще багато невирішених проблем, пов'язаних із запровадженням СІТН. Головні з них, як свідчать дослідження багатьох вітчизняних та зарубіжних вчених – це створення високоякісного в дидактичному плані програмного забезпечення та підготовка педагогів, які б володіли методикою використання СІТН і засобами їх застосування.

Остання проблема, на наш погляд, є визначальною, оскільки будь-які технічні засоби навчання й педагогічні технології якісні такою мірою, наскільки підготовлені до їх використання педагоги. Найсучасніші комп'ютери із найкращим програмним забезпеченням не будуть ефективно використані, якщо педагог не має достатньої технічної та методичної підготовки. Проблема удосконалення підготовки педагогів до використання засобів СІТ привертає увагу багатьох дослідників, при цьому розглядаються загальні питання формування комп'ютерної грамотності та інформаційної культури педагога, проблеми, які необхідно розв'язати у педагогічних закладах освіти у справі інформаційної підготовки майбутніх вчителів, завдання та зміст цієї підготовки.

Слід відзначити, що надмірна інформація так само обеззброює людину, як і її недостатність або

невчасність. Необґрунтоване використання засобів СІТ у навчальному процесі може виявитися шкідливим, або навіть згубним для правильного розвитку вихованця.

На основі використання універсальних засобів опрацювання інформації (СІТ) відкриваються широкі перспективи диференціації навчання, розвитку творчого потенціалу, пізнавальних здібностей кожного вихованця, вдається значно зменшити навантаження, надати навчальному процесу творчого дослідницького характеру. Це приваблює, результати праці приносять їм задоволення та спонукають набувати нові знання.

5. Ефективність застосування сучасних інформаційних технологій навчання при вивченні дисципліни «Інноваційні педагогічні технології в дошкільній освіті»

Суттєве завдання поліпшення всієї справи освіти молоді, її суспільного, трудового, морального, естетичного, фізичного виховання у відповідності з потребами суспільства і перспективною метою розвитку науково-технічного прогресу диктує необхідність підвищення якості освіти і виховання майбутніх громадян суспільства. При цьому необхідно забезпечити якомога більш високий рівень викладання кожного предмету і місце оволодіння основами науки, вдосконалити форми, методи і засоби навчання.

В зв'язку з цим велика увага приділяється питанням використання сучасних інформаційних технологій навчання, в основі яких є використання комп'ютера та комп'ютерної техніки.

До основних проблем застосування персональних комп'ютерів та комп'ютерної техніки в навчальному процесі відносять:

1. Визначення функції різних організаційних форм, методів і засобів навчання в досягненні освітніх, виховних і розвиваючих цілей.
2. Створення таких режимів занять, які забезпечать економне використання навчального часу.
3. Встановлення міжпредметних зв'язків.
4. Визначення методичних основ розробки навчально-методичної документації.
5. Впровадження нових методик навчання, котрі забезпечують оптимізацію навчального процесу і комплексне застосування обчислювальної техніки.

Перераховані проблеми є загальними і впливають із сутності навчально-виховної діяльності.

Для підвищення ефективності занять важливе значення мають різні прийоми активізації пізнавальної діяльності вихованців (проблемне навчання, фронтальний експеримент, експериментальні задачі, творчі завдання, самостійні роботи, програмовані завдання тощо).

Проте, важливою є проблема ефективного поєднання сучасних і традиційних технологій навчання. Основна лінія розвитку СІТ – інтелектуалізація функцій, які реалізуються при допомозі комп'ютера.

Ефективність навчання за допомогою засобів СІТ досягається завдяки:

- 1) широкому спектру візуальних можливостей;
- 2) значному розширенню варіативності задач з метою формування різнобічних умінь і навичок;
- 3) можливостями моделювання спільної діяльності вихованця і педагога на будь-якому етапі навчання;
- 4) широкій діалогізації навчального процесу, значному розширенню кола об'єктів діалогу;
- 5) значній гнучкості управління навчальною діяльністю на основі широкого варіювання "поля самостійності", широкої індивідуалізації навчання, психологічно обґрунтованого розподілу керуючих функцій між учнем і засобами СІТ.

Слід відзначити, що надмірна інформація так само обеззброює людину, як і її недостатність або невчасність. Необґрунтоване використання засобів СІТ у навчальному процесі може виявитися шкідливим, або навіть згубним для правильного розвитку. Тому важливо вивчити і обґрунтувати напрямки ефективного застосування СІТ в навчальному процесі.

На основі використання універсальних засобів опрацювання інформації (СІТ) відкриваються широкі перспективи диференціації навчання, розвитку творчого потенціалу, пізнавальних здібностей кожного вихованця, вдається значно зменшити навантаження, надати навчальному процесу творчого дослідницького характеру. Це приваблює, результати праці приносять їм задоволення та спонукають набувати нові знання.

Навчальні програми та їх якість

Ефективність навчання з використанням комп'ютера в значній мірі залежить від якості навчальних програм. При низькій їх якості комп'ютер не виправдовує тих надій на підвищення ефективності навчання, які на нього покладають.

Основний показник високої якості навчальної програми – це ефективність навчання. Великі демонстраційні можливості і висока ступінь інтерактивності системи самі по собі не можуть служити

основою для того, щоб рахувати навчальну програму корисною. Ефективність програми частково і повністю визначається тим, наскільки вона забезпечує досягнення передбачених цілей навчання.

Питання про те, наскільки ефективна навчальна програма, може бути вирішене лише після її апробації. При цьому кожна навчальна програма повинна задовольняти певні психолого-педагогічні вимоги.

Апробація проходить на основі педагогічного експерименту. Педагогічний експеримент проводять в три етапи: перший етап – констатуючий; другий етап – пошуковий; третій етап – формуючий.

Перший (констатуючий) етап. Як правило включає: аналіз науково-методичної літератури, програм та підручників; вибір навчальних закладів; добір технічного обладнання; добір педагогів і контингенту вихованців; бесіди з вчителями (педагогами), учнями; аналіз даних з навчальних дисциплін з яких проводиться експеримент за попередні чверті та роки; розробка ППЗ та ППР; анкетування.

На другому етапі (пошуковому) проводиться розробка методичного апарату і проходить пошук ефективних засобів, методів та організаційних форм у вибраних класах (групах).

Третій (формуючий) етап – навчаючий експеримент, в процесі якого проходить експериментальна перевірка методики застосування комп'ютера та комп'ютерної техніки на заняттях та проводиться аналіз отриманих результатів.

Згідно даних, які отримані до 2000 року, лише 5% програм, які були розроблені, в американських освітніх закладах вважалися ефективними. На сьогодні положення змінюється: психологи і педагоги починають співпрацювати з програмістами. Якість програм покращується і все більше відповідає особливостям пізнавальних процесів у дітей на різних етапах їх розвитку.

В наш час в США є багато програм для навчання, наприклад, англійської мови, математики, біології і т.д. Використання цих програм орієнтовано на закріплення тих навичок, які вже сформувалися на уроці в класі.

Педагогічна наука і засоби сучасних інформаційних технологій навчання

Тенденція розвитку педагогічної науки, необхідність підвищення наукового рівня і практичної ефективності педагогічних досліджень вимагають все ширшого впровадження засобів сучасних інформаційних технологій у дослідницьку діяльність.

Аналізуючи досвід роботи зарубіжних фахівців з даної проблеми, бачимо, що ефективність використання комп'ютерної техніки в системі освіти, не дивлячись на достатні надійні результати, ще підлягає ретельному дослідженню для отримання підтверджених висновків педагогічної цілеспрямованості та їх включення до складу сучасного освітнього закладу. До таких засобів навчання відносяться перш за все персональні комп'ютери, інтерактивне відео, телекомунікації, технологія CD-ROM, програми штучного інтелекту.

Більшість дослідників вважають за необхідне продовжити науковий пошук найбільш ефективних шляхів використання комп'ютера в практиці навчання. Такі задачі стоять практично перед всіма дослідниками в цій галузі в США, Франції, Німеччині, Японії, Канаді, Австралії, Південній Кореї.

Значення комп'ютера для системи освіти ще неповністю усвідомлене педагогами. Потрібні подальші дослідження. Не можна не погодитися з думкою канадських дослідників М. Леклерк, Л. Дюбек і І. Беніном про те, що якщо персональний комп'ютер стане розв'язанням проблеми для дуже невеликої кількості дітей (хоча 20%), то вже заради цього варто ним зацікавитись.

Впровадження комп'ютерних технологій в навчальний процес

Впровадження комп'ютерної техніки в навчальний процес має як пізнавальний, так і економічний потенціал. Найбільш виправданим застосуванням комп'ютерної техніки при навчанні фундаментальних та гуманітарних дисциплін стали лекційні, практичні, самостійні, семінарські заняття, лабораторні практикуми, курсові та дипломні проекти, а також тренувальні заняття, тести та заняття в режимі "тренажер".

Застосування комп'ютера при вивченні дисципліни «Інноваційні педагогічні технології в дошкільній освіті» допомагає розкривати такі функції навчання: загальноосвітню, навчальну, ознайомлюючу, інформаційну, контролюючу, виховну, розвиваючу, трансформаційну, систематизуючу, самоосвітню, інтегруючу, координуючу.

Одним із засобів керування розвитком інтелекту і підвищення його організованості на сучасному етапі є інформатизація суспільства, що ґрунтується насамперед на розвитку інформаційних комп'ютерних технологій. Значення інформаційної технології величезне – вона формує передній край науково-технічного прогресу, створює інформаційний фундамент розвитку

науки і всіх інших технологій. Головними, визначальними стимулами розвитку інформаційної технології, є соціально-економічні потреби суспільства, і саме зараз суспільство як ніколи зацікавлене в якомога швидшій інформатизації та комп'ютеризації всіх без винятку сфер діяльності.

Властивості та переваги інформаційних технологій навчання

Дуже важливою властивістю інформаційної технології є те, що для неї інформація є не тільки продуктом, але і вихідною сировиною. Особлива роль приділяється всьому комплексу інформаційної технології і техніки в структурній перебудові економіки у бік наукоємності. Більш того, інформаційна технологія є свого роду перетворювачем всіх інших галузей господарства, як виробничих, так і невиробничих, основним засобом їхньої автоматизації, якісної зміни продукції і, як наслідок, їх переходу частково або цілком у категорію наукоємних. Пов'язаний з цим і працеаощаджувальний характер інформаційної технології, що реалізується, зокрема, у керуванні багатьма видами робіт і технологічних операцій.

Безсумнівною перевагою інформаційної технології є те, що вона сама створює засоби для своєї еволюції. Формування системи, що саморозвивається – найважливіший підсумок, досягнутий у сфері інформаційної технології.

Таким чином, усі вищевикладені риси інформаційної технології вказують на те, що вона й у майбутньому залишиться самим перспективним видом технології, що допомагає людині впевнено крокувати шляхом прогресу.

На основі аналізу застосування комп'ютера як засобу навчання стає зрозумілим, що застосування комп'ютера при вивченні різних дисциплін у вузах на різних видах занять є дуже перспективним, хоча і потребує чимало зусиль науковців для створення методики використання комп'ютера при навчанні конкретних дисциплін, для конкретних видів занять, для певного контингенту дітей.

V. Узагальнення і систематизація знань

1. Перевагами комп'ютерного тестування є:

- а) масовість;
- б) об'єктивність;
- в) зручність;
- г) корисність;
- д) оперативність;
- е) автоматизованість;
- є) інформативність.

2. Програма «Школяр» призначається для інтерактивного тестування, тобто:

- а) для неактивного тестування;
- б) для активного користувача;
- в) у діалозі між учнем і вчителем;
- г) у діалозі між програмою і користувачем.

3. Форма організації навчання з використанням інформаційних телекомунікаційних технологій

- а) телекомунікаційне навчання;
- б) електронне навчання;
- в) дистанційне навчання;
- г) мультимедійне навчання.

4. Електронні таблиці - це:

- а) таблиці баз даних;
- б) прикладні програми, що призначені для табличних розрахунків;
- в) таблиці, що використовуються текстовим процесором для побудови таблиць.

5. Інформаційні ресурси – це:

- а) окремі документи, масиви документів, які входять до складу інформаційних систем;
- б) відомості, незалежно від форми їх представлення, що засвоюються у формі знань;
- в) організаційно упорядкована сукупність документів (інформаційних продуктів) та інформаційної інфраструктури.

Відповіді: 1.а, 2.в., 3.в, 4.б, 5.1.

VI. Підсумки заняття

1. Інтеграція сучасних інформаційних технологій навчання у навчально-виховний процес.
2. Комп'ютер як засіб навчання та об'єкт вивчення на заняттях.
3. Технічні засоби для забезпечення різних форм занять з використанням сучасних інформаційних технологій навчання.
4. Комп'ютер як технічний засіб навчання.
5. Периферійні пристрої як допоміжні засоби на заняттях.
6. Методичні аспекти для використання сучасних інформаційних технологій навчання.
7. Класифікація і характеристики програмних засобів інформаційної технології навчання (ІТН).
8. Контролюючі системи. Навчальні і тренувальні системи.
9. Педагогічні програмні засоби (ППЗ): розробка та впровадження.
10. Програмне забезпечення для проведення різних форм та видів занять.

VII. Повідомлення завдання для самостійної та індивідуальної роботи

1. Педагогічні програмні розробки (ППР): особливості їхнього використання.
2. Електронні підручники та книги. Особливості використання сучасних інформаційних технологій навчання.
3. Сучасні інформаційні технології і традиційні засоби навчання.
4. Ефективність застосування сучасних інформаційних технологій навчання при вивченні дисципліни «Інноваційні педагогічні технології в дошкільній освіті».
5. Навчальні програми та їх якість.
6. Педагогічна наука і засоби сучасних інформаційних технологій навчання.
7. Впровадження комп'ютерних технологій в навчальний процес.
8. Властивості та переваги інформаційних технологій навчання.

Показник аббревіатурних термінів

АНС - автоматичні навчальні системи

ІКТ - інформаційно-комунікаційні технології

ІТН - інформаційні технології навчання

КТ - комп'ютерних технологій

ППЗ - педагогічні програмні засоби

ППР - педагогічні програмні розробки

СІТН - сучасні інформаційні технології навчання

СІТ - сучасні інформаційні технології

Додаток Б

Конспект комп'ютерно-інтелектуального заняття

«До країни комп'ютерії»

(старша група)

Програмовий зміст: продовжувати формувати у дітей знання про інформаційне поле. Закріпити знання про різновиди машин за засобами споживання. Розвивати логічне мислення, уважність, уміння аналізувати, вирішувати приклади та за допомогою порядку чисел читати слова. Розвивати вміння складати ціле з частин, розповідати про призначення та застосування комп'ютеру у житті людей. Виховувати доброзичливі стосунки, бажання допомагати один одному під час роботи підгрупами, командами, цілою групою.

Матеріал: мапа країни Комп'ютерії, лялька Комп'юша, лист-факс, питання до гри „Відповідай швидко”, картки на кожную дитину до дидактичних ігор „Клавіатурний тренажер”, „Вибери літеру і закресли”, „Розфарбуй башточки” картки для команд до дидактичних ігор: „Збери картинку і розкажи про комп'ютер”, „Знайди прихований предмет”, „Відгадай слово”, на кожную дитину деталь до гри „Збери місточок”, кольорові бейджики на кожную дитину (на три команди).

Попередня робота. Заняття на комп'ютерах у ЗОШ №35, вивчення загадок про машини, мовна гра „Відповідай швидко”, дидактичні ігри „Клавіатурний тренажер”, „Вибери літеру і закресли”, „Розфарбуй башточки”, „Збери картинку”.

Хід заняття

Вихователь. Добрий день діти, до нас у гості завітала лялька Комп'юша і вона запрошує нас позайматися в клубі «Комп'юша і К°». Для цього нам треба відправитись у країну Комп'ютерії. Давайте подивимось на мапу.

Вихователь бере лист-факс з рук Комп'юши та відкриває.

Вихователь. Але це не мапа країни Комп'ютерії.

Вихователь пропонує дитині прочитати для кого адресований цей лист-факс.

Вихователь. Так, це для Комп'юши та ще й терміново. *Читає лист-факс.*

ПРИВІТ КОМП'ЮША!

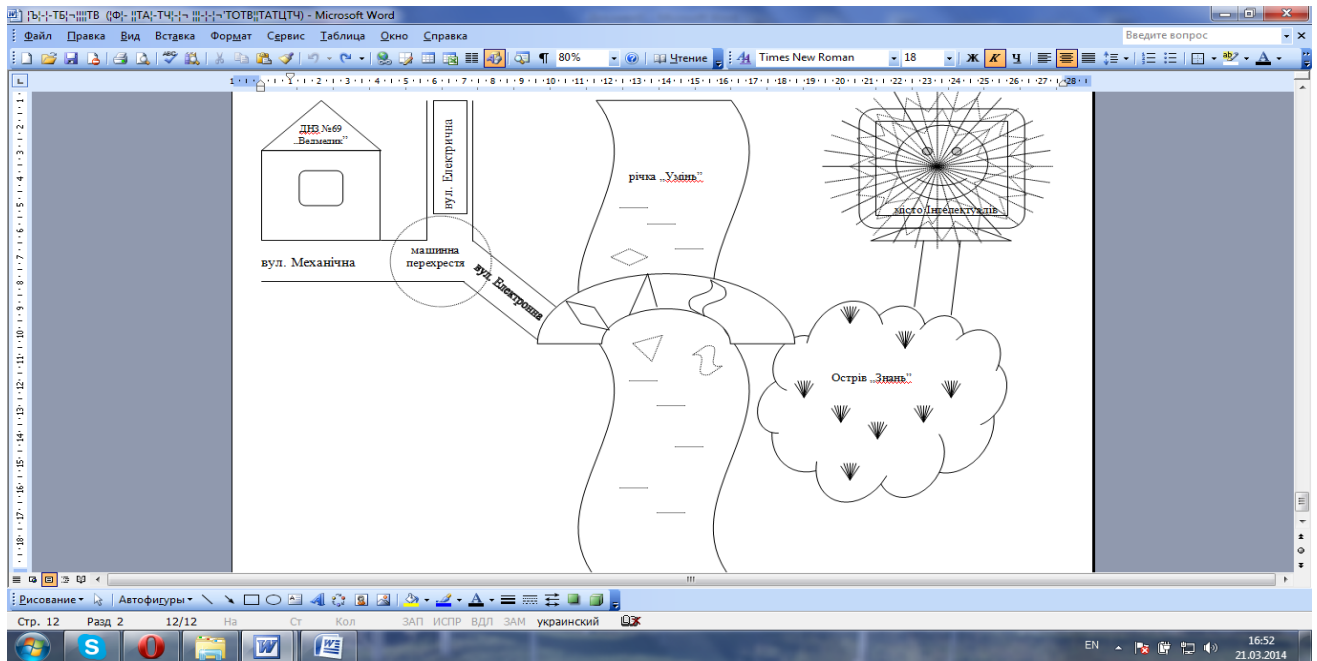
Це пише тобі твоя подружка – Інформація.

Пишу тобі тому, що знаю, що ти твої друзі сміливі, винахідливі і завжди готові допомогти.

У мене сталося лихо, я заплуталась у павутині Інтернету. Допоможи мені виплутатися. Я посилаю вам карту країни Комп'ютерії, з нею вам буде легше мене знайти.

Буду вдячна вам, сподіваюсь скоро зустрітись. Інформація.

Вихователь. Оце так справи! Ну що друзі допоможемо Інформації виплутатись з павутину Інтернету? Ну, тоді давайте дивитися мапу країни Комп'ютерії.



Діти, а ця карта чарівна. Дивиться наш дитячий садок, потім машинне перехрестя та три вулиці. Куди ж нам потрібно йти? Тільки коли відгадаємо загадки ми це зрозуміємо?

Загадки загадують діти.

Перша дитина: Я не їм вівса, ні сіна,
Дайте випити бензину –
Всіх коней обжену,
Куди хочеш побіжу.....(автомашина)

Вихователь. Яка це машина? (механічна)

Друга дитина В нашій кухні кілька літ
Він муркоче наче кіт.
І ховає справжню зиму
За надійними дверима.....(холодильник)

Вихователь. Яка це машина? (електрична)

Третя дитина Вітя вірш прочитав,
Я з Сергієм заспівав,
Слово в слово, тон у тон
Повторив.....(магнітофон)

Вихователь. Яка це машина? (електронна). А які ще електронні машини ви знаєте? (комп'ютер, телевізор, музичний центр). Якщо комп'ютер електронна машина то вулиця нам потрібна теж....(Електронна).

Вихователь пропонує дитині знайти і прочитати де знаходиться вул. Електронна.

Вихователь. Молодці! З машинами ми розібрались, та опинились на вулиці Електронній. Для того щоб ми могли рушити далі граф Курсор нас запитує де використовують комп'ютери. Ми з вами пограємо у гру „Збери картинку і розкажи про комп'ютер”.

Гра „Збери картинку і розкажи про комп'ютер”

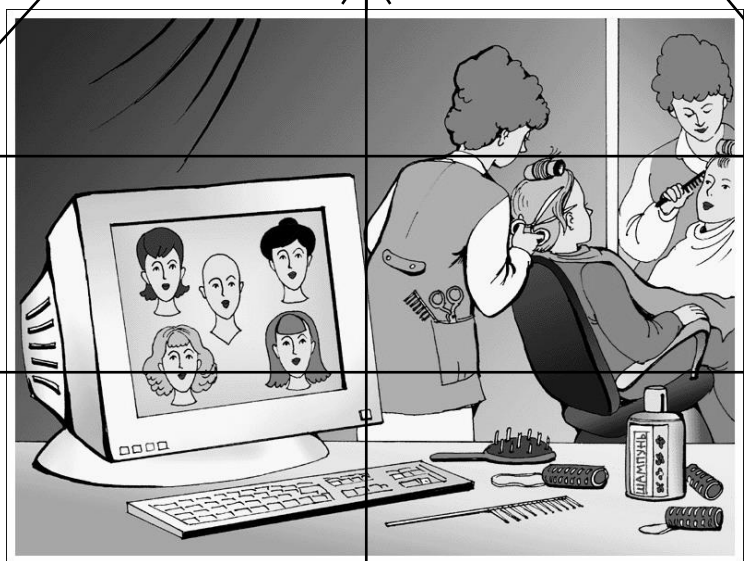
ВИСОКИЙ



середній



НИЗЬКИЙ



Діти діляться на три команди по рівню розвитку: низький, середній, високий.

Виконують завдання (збирають розрізану картинку) і розповідають де використовують комп'ютер.

Вихователь. Молодці! Наступне завдання нам пропонує член клубу Клавіатура.

Діти сідають кожен на своє місці. Проводиться гра „Вибери літеру і закресли”, „Розфарбуй бабочки”, та „Клавіатурний тренажер”.

„Вибери літеру і закресли”

високий
→
середній

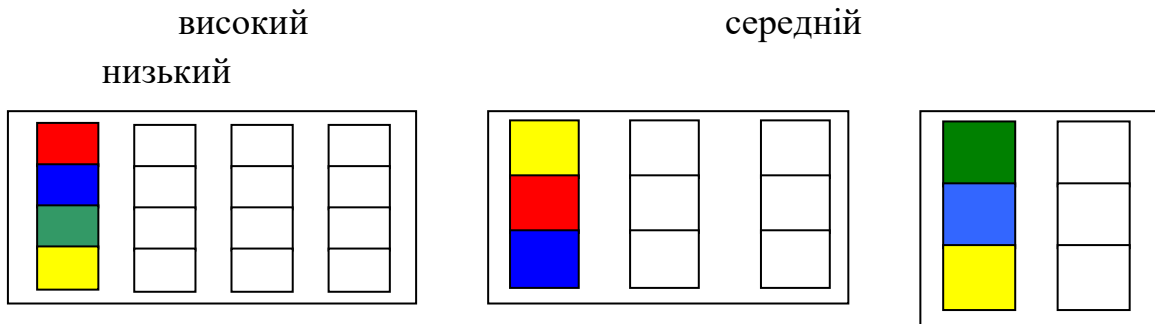
А М А А О Н А А А І А А Т А А А О А А
Р А А

„Вибери літеру і закресли”

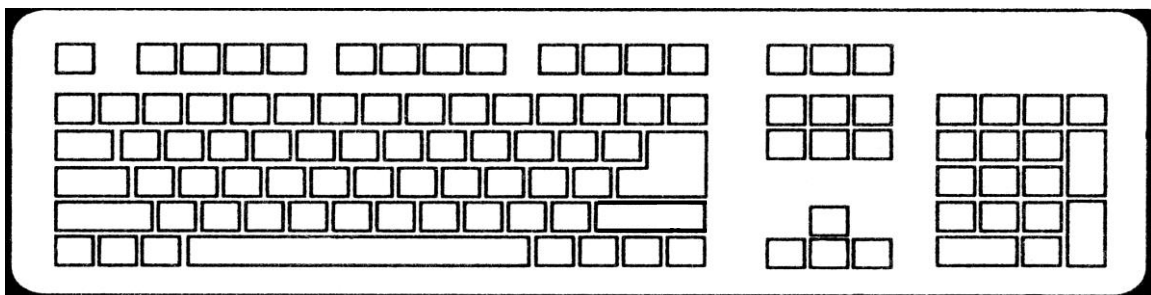
середній
→
низький

П А А Р А Н А А О А О В С М А А І А Л Л

„Розфарбуй бабочки”



Гра „Клавіатурний тренажер”



Технологія: вихователь проводить гру типу диктанту.

1. Замалюйте синім кольором клавішу ESC (стоп).
2. Замалюйте зеленим кольором клавішу Shift (перемкнути та великих літер).
3. Замалюйте жовтим кольором клавішу Backspace (вертання).
4. Замалюйте червоним кольором клавішу Enter (введення, закінчення або початок роботи).

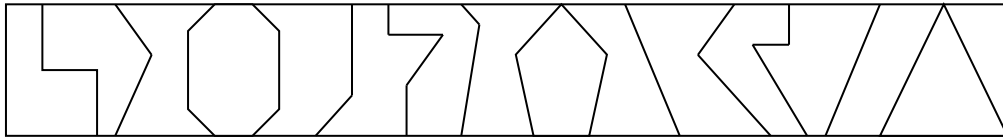
5. Замалюйте помаранчевим кольором клавішу пробіл.
6. Закрасьте клавіші курсору у коричневим кольором.

Вихователь. Діти подивіться у нас на шляху річка Умнів та місточок, але він зламаний. Як ви гадаєте ми зможемо його відремонтувати?

Проводиться гра „Відремонтуй міст”. (деталі на кожну дитину, викладають на килимку).

Гра „Відремонтуй міст”

(Кількість деталей залежить від того скільки дітей грають)



Вихователь. Міст відремонтували. Тепер нам треба пройти по ньому.

Фізхвилинка По місточку напрямки

Дружно ходим залюбки.
То повернемося боком,
То йдемо усі підскоком

Ходим, ходим на носках,
А тепер на п'ятах.
Піднімайте вище ніжки
Та не сходьте із доріжки.

Вихователь. Ось ми і на острові Знань. Але він якийсь дивний. Ой! Нам прийшла SMS від Інформатики. Вона нас попереджає, що острів в павутині Інтернету. І прибрати цю павутину ми зможемо якщо будемо швидше відповідати на запитання ніж Інтернет їх буде плести.

Гра „Відповідай швидко” (питання на кожну дитину, треба відповісти одним словом беручись за руку сусіда після відповіді).

Гра „Відповідай швидко”

1. Хто був маленьким раніше: мама чи бабуса?.....(бабуса)
2. Назви три предмети квадратної форми.....(стіл, стільчик, вікно...)
3. Чому вода перетворюється на лід?.....(замерзає)
4. Чому масло тоне на розпеченій сковорідці?.....(гаряча)
5. Чому ґрунт під пекучим сонцем стає твердим, як камінь?.....(висихає)
6. Чому рибкам в акваріумі треба міняти воду?.....(забруднюється)
7. Яка дитина тримає матусю за хвіст?.....(слон)
8. Чому тремтить миша?.....(гріється)
9. Яка вода у річці літом?.....(тепла)
10. В природі дощ, а вдома?.....(душ)
11. По чому пливе човник?.....(по морю)
12. Скільки горіхів у порожній склянці?.....(не скільки)

13. Із якого посуду неможливо нічого з'їсти?.....(з порожнього)
14. Скільки кінців у однієї палиці?.....(два)
15. Із каміння тече вода?.....(ні)
16. Горобець бігає?.....(ні, стрибає)
17. Якщо опустити хустку у Чорне море, яка вона буде?.....(мокра)
18. Якщо змішати жовту і червону фарби, який колір ми

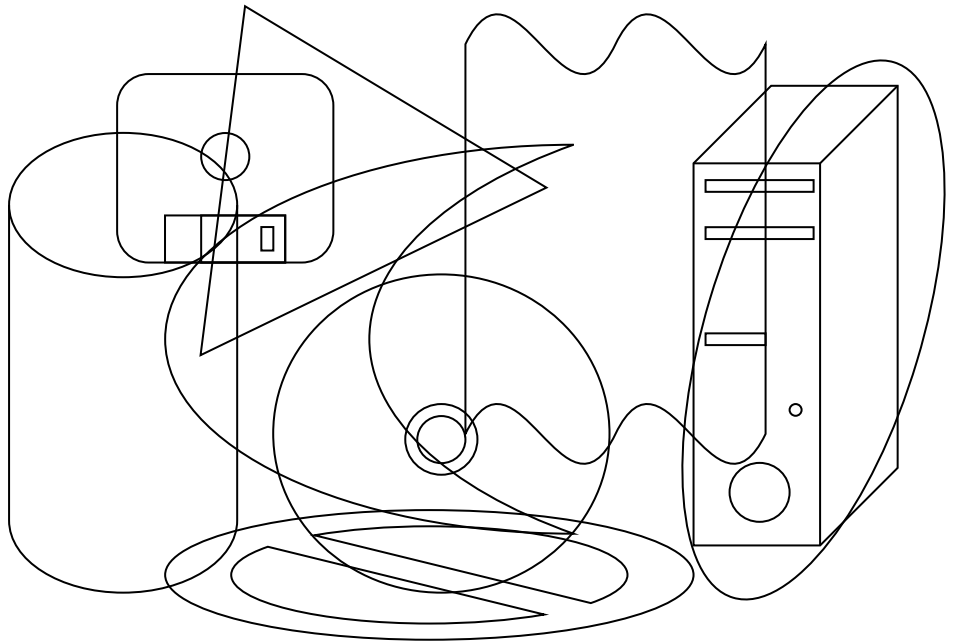
отримаємо?.....(помаранчевий)

Вихователь. Фух! Встигли, відстав від нас Інтернет зі своєю павутиною. Але він встиг заплутати наші малюнки на яких були намальовані частини комп'ютера.

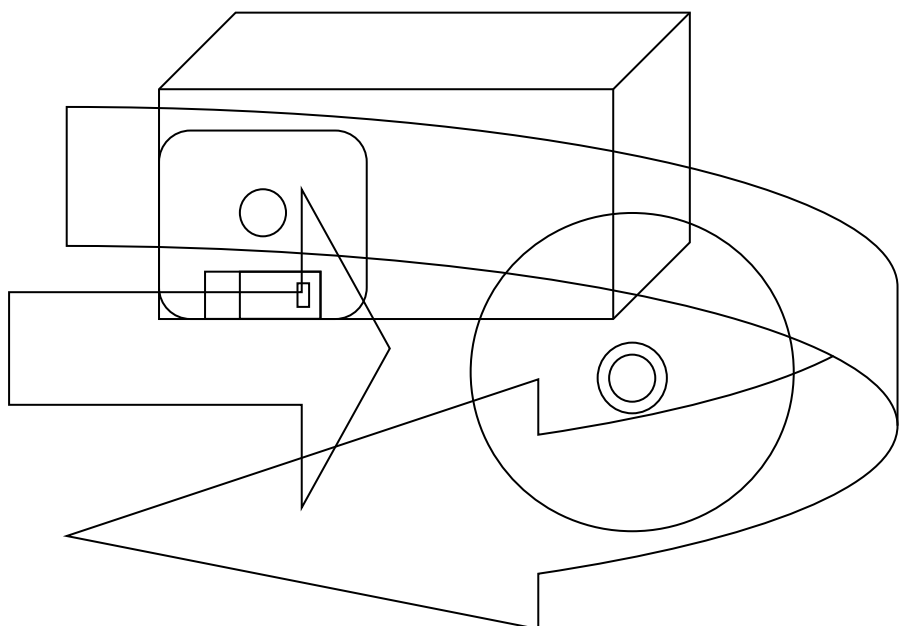
Гра „Знайди захований предмет” Діти діляться на три команди по рівню розвитку: низький, середній, високий. Виконують завдання (знаходять деталь комп'ютера та замальовують її та називають).

Гра „Знайди захований предмет”

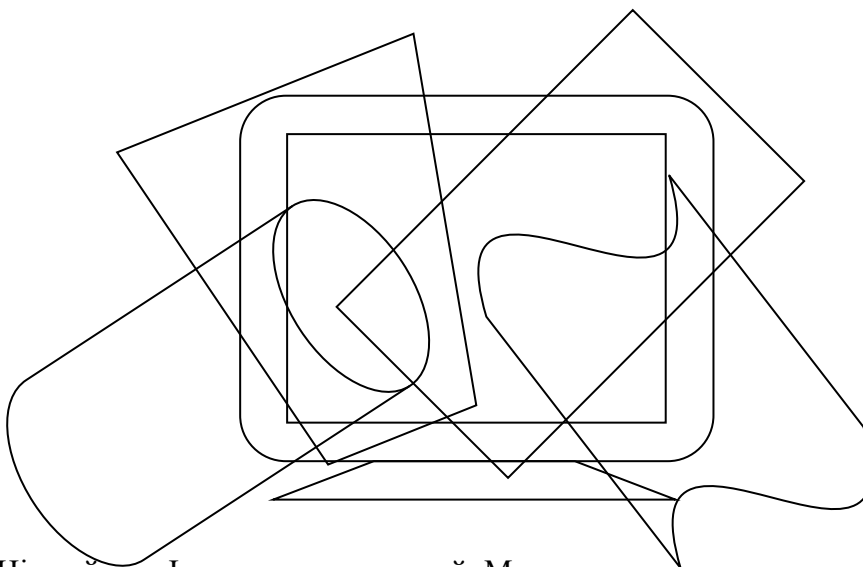
високий



середній



низький



Вихователь. Ні який нам Інтернет не страшний. Ми все зможемо подолати. *(Дивляться ману)*. Далі у нас доріжка котра веде у місто Інтелектуалів. Але вірус зіпсував замок. Для того щоб знищити вірус, нам треба дізнатись пароль його знищення. Вирішивши приклади ми зможемо записати слова-паролі.

Гра „Відгадай слово” (діти діляться на дві команди: хлопчики і дівчата).

Гра „Відгадай слово”

І команда

3	5	7	3	4	9	1

$$7 - 4 = \quad (\text{С})$$

$$4 + 3 = \quad (\text{А})$$

$$5 + 4 = \quad (\text{Б})$$

$$2 + 3 = \quad (\text{П})$$

$$6 - 2 = \quad (\text{И})$$

$$1 + 0 = \quad (\text{І})$$

II команда

3	7	4	6	8

$$5 - 2 = \quad (\text{Д})$$

$$7 + 1 = \quad (\text{Ю})$$

$$4 - 0 = \quad (\mathbf{K})$$

$$2 + 5 = \quad (\mathbf{Я})$$

$$3 + 3 = \quad (\mathbf{У})$$

Вихователь. А ось і двері відчинились у місто Інтелектуалів. І павутини більш немає. Це означає що ми з вами теж стали членами клубу Інтелектуалів та допомогли Інформації виплутатися з павутини Інтернету і попадати швидко до своїх користувачів (або до всіх хто бажає її отримати).

Додаток В

Конспект майстер-класу

Тема: «Ігрові технології як засіб навчання грамоти»

Мета: надати методичні рекомендації учасникам майстер-класу щодо завдань і змісту роботи на кожному етапі ознайомлення старших дошкільників з елементарними граматичними узагальненнями; показати педагогам ефективність використання ігрових технологій в навчанні дошкільників грамоті та презентувати педагогічний досвід використання КТ на заняттях з розвитку мовлення; формувати індивідуальний стиль творчої педагогічної діяльності учасників майстер-класу.

Матеріал: проектор, екран, комп'ютер, аркуші паперу А4 (3 шт.), маркери, клей (3 шт.), старі газети або журнали, олівці, папір в клітинку, предметні картинки, друковані картки, зображення тварин, інтелектуальна карта ведучого, презентація, конспект, електронна інтелект-мапа.

Хід занять

I. Актуалізація. (5 хв.)

- Головними завданнями педагогів ДНЗ є розвиток у дітей індивідуальних здібностей, уміння бачити перспективу застосування отриманих знань для якісної підготовки вихованців до школи. Навчити дітей читати, підготувати їх без страху йти в школу, допомогти не розчаруватися в шкільному житті - завдання підготовчого періоду в дитячому садку.

1.1. Перегляд відеоролика «В ігри граємо - грамоти навчаємо».

- Як видно з відео, вихованці нашої групи мають досить високі вміння з грамоти, на формування яких нас націлює Державний стандарт дошкільної освіти в Україні та програма «Впевнений старт».

- Проте, перед кожним педагогом постають різні питання: «Коли розпочинати роботу з навчання грамоти?», «З чого починати?», «Як саме організувати таку роботу?», «Які методи та прийоми найбільш ефективні у навчанні грамоти?». Те, що здається дорослому елементарним, не завжди доступно дитині. Тому застосування гри, як одного з найбільш ефективного прийому навчання дозволяє навчати дошкільників весело, радісно та непримусово.

II. Повідомлення теми та мети майстер-класу. (2 хв.)

- Отже, тема нашого майстер-класу «Ігрові технології як засіб навчання грамоти», до вашої уваги пропоную такі питання (СЛАЙД 1):



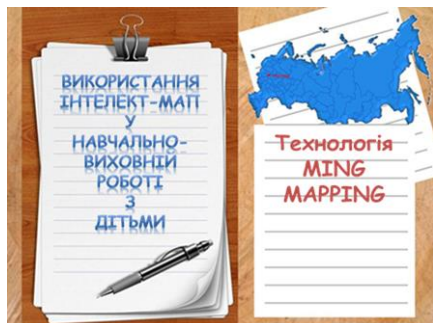
1. Модель навчання старших дошкільників грамоти (Складання інтелект-мапи).

2. Використання КТ у навчанні елементів грамоти на мовленнєвому занятті (*Колективний перегляд заняття*).

3. Граємо та грамоти навчаємо (*Ігровий практикум*).

III. Теоретична частина. (20 хв.)

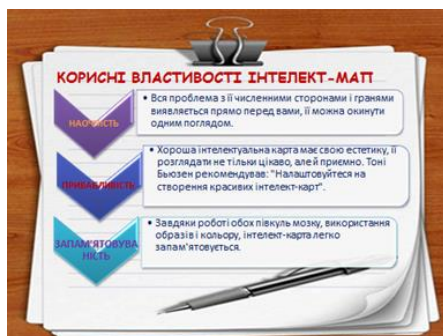
- Наш майстер-клас ми проведемо з використанням технології Тоні Бьюзена (англійський професор, дослідник з проблем інтелекту) «MIND MAP» (інтелектуальної мапи або ж карти розумових дій). (СЛАЙДИ 2, 3).



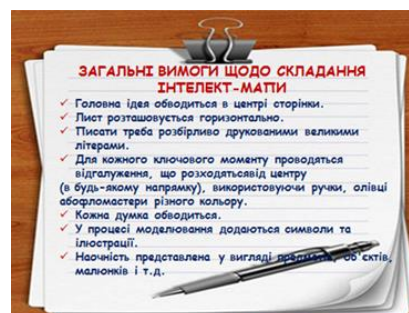
2



- Елементи цієї інноваційної технології можна використовувати у практиці роботи з дітьми на будь-якому занятті чи у ході пізнавальних бесід (СЛАЙД 4).



-Пропоную до вашої уваги алгоритм та вимоги побудови інтелект-мапи (СЛАЙДИ 5, 6)



- Для того, щоб визначити алгоритм у навчанні грамоти старших дошкільників, я пропоную вам скласти та презентувати інтелект-мапу «Модель навчання грамоті» (робота в групах), користуючись матеріалом та обладнанням, який є на ваших столах (*аркуш паперу А4, набір карток-назв етапів навчання грамоти: «СЛОВО», «СКЛАД», «ЗВУК», «ЛІТЕРА», «РЕЧЕННЯ», «ТЕКСТ»; картинки для основної теми, ножиці, клей*).

- Складаючи свою інтелект-мапу, ви маєте виходити із досвіду практичної

роботи з дітьми.

Педагоги в групах складають інтелектуальні карти навчання грамоти дошкільників, після чого презентують їх. Керівник майстер-класу пропонує до уваги учасників електронну «MIND MAP», розроблену ним та презентує свій досвід роботи з організації навчання грамоти дошкільників (СЛАЙДИ 7,8)



8

IV. Практична частина. (45 хв.)

4.1. *Колективний перегляд заняття з розвитку мови з елементами грамоти та використанням ІКТ «Навчимо Незнайку складати речення» (Додаток 1. Конспект заняття). (25 хв.)*

4.2. *Ігровий тренінг «Граємо та грамоти навчаємо». (20 хв.)*

4.2.1. Вправа «Шукай слово». (5 хв.)

Мета: розрізнення понять «звук-літера», закріплення знайомих літер, вміння складати з них слова.

Матеріал: папір в клітинку, олівці.

Хід: учасники беруть папір в клітинку. Ведучий називає звук, учасники вписують в поодинокі клітинки відповідну літеру, потім придумують якнайбільше слів.

4.2.2. Вправа «Що я люблю?» (5 хв.)

Мета: вправлення в умінні складати речення, формування уявлень про поєднання декількох речень в одне за допомогою сполучника а; розвиток уваги.

Хід: виходять 3 учасники, представляються один одному і кажуть:

1. Я люблю моркву.

2. Таня любить моркву, а я люблю яблуко.

3. Таня любить моркву, Олена любить яблуко, а я люблю сливку.

4.2.3. Вправа «Пізнай звіра». (5 хв.)

Мета: розвиток уміння будувати питальне речення та формування уявлень про види речень.

Матеріал: картинки із зображенням тварин, скотч.

Хід: одному учаснику на спину чіпляється картинка із зображенням тварини. Він повинен відгадати, що це за тварина, ставлячи запитання до всіх учасників. Останні відповідають коротко: «так», «ні».

4.2.4. Вправа «В гості до дій».(5 хв.)

Мета: розрізнення слів (назви, дії, ознаки), формування уявлень про будову речення та його поширення за допомогою ознак.

Матеріал: предметні картинки, друковані слова-дії, ознаки, схема речення.

Хід: учасники діляться на дві підгрупи. Одні – слова-назви, інші – слова-дії. Ведучий дає словесну інструкцію:

-«Колеги-назви» візьміть картку із зображенням предмета, «колеги-дії» - картку з написаним словом-дією.

Учасники підходять до столу і обирають картки.

Після чого слова-назви, підбирають собі відповідну дію і стають парою.

Висновок: слова-назви поєднуються з діями і утворюють речення з 2-х слів. У ведучого в руках картки слова-ознаки. Учасники читають їх та кожна пара обирає собі ознаку і складають речення за схемою:

 V. Підсумок (2 хв.)

- Таким чином, ігри, запропоновані на формування узагальнюючих понять з грамоти сприяють забезпеченню наступності у навчанні дітей української мови.

- Я бажаю, щоб запропоновані мною ігрові технології успішно використовувались у вашій практичній діяльності.

Додаток Д

Наочності для заняття
«Як влаштований комп'ютер»

Монітор



Мишка



Колонки



Системний блок



Додаток К

Вебсайти, на яких знаходиться інформація стосовно навчання комп'ютерної грамотності дітей дошкільного віку та цікаві загальні методичні матеріали.

<http://www.doshkolyata.com.ua> – освітній портал про дітей, їх виховання та розвиток.

<http://www.solnet.ee/games/g1.html#11> – дитячий портал „Сонечко”, містить корисні методичні матеріали та розвиваючі ігри для малят.

<http://www.onlandia.org.ua/html/etusivu.htm> -- проект „Он-ландія” безпечна веб-країна.

<http://www.microsoft.com/ukr/ua/> -- сайт корпорації „Microsoft”: навчання та сертифікація, онлайніві навчання комп'ютерній грамотності та основам безпеки дітей в мережі Інтернет.

http://www.skazochki.narod.ru/index_flash.html -- „Дитячий світ” містить вірші, загадки, ігри.

<http://playroom.com.ru/games.htm> -- дитяча ігрова кімната в якій можна знайти різноманітні казки, розвиваючі та комп'ютерні ігри, розмальовки, матеріали з вивчення англійської мови.

<http://www.baby.com.ua/igr.html> -- сайт про дитину і для дитини, розвиваючі та онлайн ігри для дітей.

<http://www.idea.dp.ua/baby/> -- сайт, присвячений підготовці дошкільника до школи, електронні книги, розвиваючі ігри, поради батькам.

www.materinstvo.ru – матеріали з виховання, розвитку та навчання дітей.

www.kinklub.com – дитячий каталог сайтів.

<http://www.ranee-razvitiye.net/> -- сайт присвячений методикам раннього розвитку дітей, описані численні розвиваючі ігри для дошкільників.

<http://www.kid.ru> -- матеріали з виховання, розвитку та навчання дітей.

<http://www.gurenok.ru/> -- дитяча студія пропонує розвиваючі заняття по методу Марії Монтесорі.

<http://informatik.kz/> сайт, присвячений вивченню та методиці викладання інформатики.

<http://www.poznayka.ru/> -- сайт, присвячений підготовці дошкільника до школи, електронні книги, розвиваючі ігри.

www.jivulechka.ru – студія дошкільної освіти та естетичного виховання, розвиваючі ігри, підготовка до школи.

www.all-about-child.com – психологічна допомога батькам з розвитку, виховання, навчання дітей.

www.7ya.com.ua – сімейний портал в Україні: все про дітей.

www.mama-tato.com.ua -- МамаТато - усе, що ви маєте знати про дітей.

<http://www.znaika-club.com.ua> – клуб активних батьків.

<http://kidscatalog.jino-net.ru> -- каталог дитячих сайтів

<http://link.danilka.com> – сайт про розвиток дитини.

www.teremoc.ru – дитячі ігри, дошкільний розвиток, мультфільми, загадки.

www.feya.net.ua -- Маленька фея та сім гномів

<http://razumniki.ru/> -- сайт присвячений методикам раннього розвитку дітей.

www.kazka.in.ua -- Українська казка

www.dobrieskazki.ru – дитяча література, виховання та освіта через казки.

Орієнтовна схема заняття дітей з комп'ютером

I. Підготовча частина заняття

1.Розвиток тактильно-рухового сприймання (дитині пропонується знайти в торбинці іграшку і вгадати її на дотик, визначити на дотик пласкі фігури);

2.Розвиток сенсорних процесів (зібрати в кошик окремо овочі та фрукти, скласти за кольорами або розміром запропоновані предмети);

3.Розвиток зорового сприймання (складання цілого з частин, опис предмета);

4. Розвиток пам'яті (гра "Чого не стало?", де дитині пропонується уважно подивитись на те, що є на столі, а потім по команді педагога заплющити очі і розплющити та визначити, що за цей час вихователем сховано);

5.Формування знань про овочі (наприклад, викласти городину на грядках – перша з помідорами, друга з морквою, далі - з буряком... та описати їх за формою, кольором і смаком).

(У підготовчій частині заняття планується розвиток психічних процесів - уваги, сприймання, уяви, мислення і пам'яті, розвиток мовлення і розширення словника дитини, розвиток аналітичних процесів, слухового, зорового і тактильного сприйняття, дрібної моторики, збагачення знань про довкілля, оточуючих людей та саму дитину).

II. Основна частина заняття:

Робота з комп'ютером: знайомство з його будовою: системний блок, миша, клавіатура, монітор, колонки, принтер, сканер та їх призначення.

(В основній частині заняття здійснюється знайомство дітей з будовою комп'ютера, формування умінь і навичок роботи з клавіатурою, мишкою. При цьому, дітей навчають правильно вимовляти терміни, орієнтуватися на площині, співвідносити рух об'єкта на екрані з напрямками, вказаними стрілочками на клавіатурі, співвідносити частоту натискання клавіш зі швидкістю пересування об'єкту; розвивають швидкість реакції, просторове уявлення, зосередженість, кмітливість; вчать малювати прості малюнки, будувати конструкції, знаходити стратегію розв'язання завдання; сприяють вивченню алфавіту, тренують рахування, додавання, віднімання, порівняння чисел, навчають читанню, розпізнаванню кольорів і геометричних фігур.)

III. Заключна частина заняття:

1.Підведення підсумків заняття (що сподобалося дітям, що нового дізналися, як називається, яким чином потрібно діяти і таке інше).

2.Релаксація – комплекс вправ для очей.

Орієнтовна послідовність навчання дітей дошкільного віку роботі з комп'ютером

1. Пояснити дитині як правильно тримати мишу в своїй руці:

- накрити мишу долонею так, щоб її нижня частина знаходилася у зап'ястку;
- легко торкнутися великим пальцем і мізинцем бокових частин миші;
- тримати вказівний палець на лівій кнопці, середній на правій, а безіменний прижати до бокової частини миші;
- діяти маніпулятором—мишою легко і плавно;
- дозволити всій руці рухатися під час переміщення миші.

Не допускати:

- «сповзання» долоні по миші, щоб частина долоні лежала на столі;
- давити на мишу під час її руху.

2. Навчити дитину рухати маніпулятором мишою:

- виконувати клік і подвійний клік;
- встановлювати в потрібне місце курсор;
- перетягувати маніпулятором об'єкти на моніторі (при цьому вчити дитину тримати натиснену ліву кнопку миші і відпускати її лише тоді, коли об'єкт перенесено в потрібне місце).

3. Познакомити з основною групою клавіш клавіатури (потрібних дитині):

- клавіші переміщення курсору (4 клавіші з правої сторони клавіатури з стрілочками-позначками, які допоможуть дитині рухати героями в іграх);
- алфавітно-цифрові клавіші (для введення цифр, літер і розділових знаків);
- спеціальні клавіші або командні: **Shift** - задає режим великих літер, **Backspace** - витирає зайве зліва від курсору (гумка), **Delete** – витирає зайве справа від курсору, **Enter** - дає команду починати працювати, створює новий абзац, **Ctrl+ Shift** – змінюють розкладку клавіатури (з англійської на українську або російську та навпаки), **Pause** – дає команду паузи в грі, **Пробіл** служить для пропусків між словами.

4. Познакомити з основними елементами робочого стола

- допомогти адаптуватися в операційній системі "Windows";
- вчити користуватися основними об'єктами інтерфейса: "Робочий стіл", меню "Пуск", "Мій комп'ютер", "Мої документи", "Корзина";
- вивчити управління вікном папки, працювати у програмі «Блокнот» та з графічним редактором Paint;

5. Формування умінь і навичок у використанні набутих знань

- правильно вмикати і вимикати комп'ютер;
- запускати і вимикати ігри та інші програми натискаючи лівою кнопкою миші на хрестик у правому кутку монітора;
- грати в ігри, використовуючи клавіші курсору;
- знаходити на клавіатурі клавіші з потрібними літерами і друкувати склади, слова, речення, невеликі тексти (можна використовувати різноманітні клавіатурні тренажери).

Комп'ютер та здоров'я дитини (Консультація для батьків і педагогів)

Сьогодні за комп'ютером сидять малята!

Якщо це відбувається в дитячому саду, то багато сидіти за комп'ютером їм не дадуть. Але удома вони практично безконтрольні. В результаті малюк до вечора збуджений, знервований, некерований. І коли він нарешті засинає, то спить погано: без кінця пробуджується, будить батьків. Велике ж буває їх здивування, коли вони дізнаються, що винуватець всього - улюблений комп'ютер!

Батьків більш за все турбують різного роду **випромінювання від комп'ютера**. Виміри рентгенівського випромінювання показали, що воно знаходиться на рівні фону землі. Електромагнітні випромінювання від комп'ютера хорошої якості також відповідають нормативам.

Проте з бічних і задніх стінок комп'ютера низької якості рівень низькочастотних електромагнітних випромінювань може бути підвищений.

У приміщенні з працюючим комп'ютером, крім того, **змінюються фізичні характеристики повітря**: температура може підвищуватися до 26-27 градусів, відносна вологість - знижуватися до 40-60%, а вміст двоокису вуглецю - збільшуватися. Поряд з цим повітря іонізується, число позитивних (важких) іонів збільшується, а це незадовільно впливає на працездатність. Іони, осідаючи на порошинках повітря, потрапляють і в дихальні шляхи. Деякі люди, у тому числі діти, особливо чутливі і хворобливо реагують на ці зміни повітря. У них дере в горлі, з'являється покашлювання внаслідок підвищеної сухості слизових оболонок.

Правила безпеки

1. Комп'ютер слід розташувати в кутку або задньою поверхнею до стіни.
2. У приміщенні, де використовується комп'ютер, необхідне щоденне вологе прибирання. Тому підлогу в ньому не треба закривати килимом або килимовим покриттям.
3. До і після роботи на комп'ютері слід протирати екран злегка зволоженою чистою ганчіркою або губкою.
4. Не забувайте частіше провітрювати кімнату, а акваріум або інші ємкості з водою збільшують вологість повітря.

Але і це ще не все :

Є ряд інших негативних чинників, про вплив яких ми замислюємося набагато рідше. І дарма. Адже що є дитина 5-6 років? Це організм, що бурхливо розвивається. Зокрема продовжує розвиватися кісткова система, кисть руки ще знаходиться у стадії розвитку. Інтенсивні перетворення зазнає така важлива для навчання функція - довільна увага, формується нормальна зорова рефракція очей. Система акомодатії ока дитини вже готова до зорового навантаження, але різке її наростання небезпечно. Ось чому будь-яка робота для дошкільників, у тому числі і тривалість їх спілкування з комп'ютером, строго нормується.

В ході спілкування з комп'ютером дитині доводиться вирішувати просторові і логічні завдання, що поступово ускладнюються. Для цього необхідно мати досить розвинене абстрактне мислення, здатність порівнювати, зіставляти, аналізувати, за короткий час проявити всі свої знання, уміння, навички. А це вимагає значної розумової і зорової напруги, оскільки на досить близькій відстані доводиться розглядати на екрані дрібні букви, малюнки, цифри, штрихи. Періодично переводячи

погляд з екрану на клавіатуру, дитина постійно перебудовує систему акомодатії ока. Це викликає напругу очних м'язів, яка посилюється світловою пульсацією екрану. Таким чином, навантаження на очі при спілкуванні з комп'ютером істотно відрізняється від навантаження при інших видах зорової роботи - читання, наприклад, або перегляду телепередачі. Додамо сюди і сидячу позу, яка збільшує статистичне навантаження і знижує і рухову активність сучасної дитини, і без того низьку.

Нервово-емоційна напруга

Ще один важливий чинник - нервово-емоційна напруга. Не секрет, що спілкування з комп'ютером, особливо з ігровими програмами, супроводжується сильною нервовою напругою, оскільки вимагає у відповідь швидкої реакції. Короткочасна концентрація нервових процесів викликає у дитини явне стомлення. Працюючи за комп'ютером, малюк переживає своєрідний емоційний стрес.

Попередити перевтому можна, якщо обмежити тривалість роботи дитини за комп'ютером, проводити **гімнастику для очей** (офтальмотренаж), правильно улаштувати робоче місце, використовувати лише якісні програми, відповідні віку дитини. Це дуже важливо хоч би тому, що занепокоєння, неуважність, втома починають виявлятися вже на 14-й хвилині роботи дитини на комп'ютері, а після 20 хвилин - у 25% дітей були зафіксовані неприємні явища з боку центральної нервової системи та боку зорового апарату.

Уявіть тепер, що відбувається або може статися з дитиною, яка годинами безконтрольно просиджує за комп'ютером. Діти короткозорих (середнього або сильного ступеню) батьків незадовільно реагують вже через 10 хвилин. Без шкоди для здоров'я дитина може безперервно працювати за комп'ютером всього 15 хвилин, а діти короткозорих батьків - лише 10 хвилин.

Можливо, когось з батьків шокують наші **рекомендації** - адже для багатьох з них це сильно міняє сталі домашні правила.

Але ми шокуємо їх ще більше - 15 хвилин не щодня, а лише три рази на тиждень, через день! Такі дані досліджень. Напевно відомо, що сьогодні в будинках, де батьки не особливо обізнані, діти просиджують за екраном не 15 хвилин три рази в тиждень, а щодня - і багато годин!

Надмірне спілкування з комп'ютером може не лише погіршити зір дитини, але і негативно позначитися на його **психічному здоров'ї**. Деколи комп'ютерні ігри створюють ілюзію спілкування і не приводять до формування навиків справжнього спілкування. Особливо це небезпечно для сором'язливих дітей. Комп'ютер дає гравцю можливість перенестися в інший світ, більш світлий і дружній. Світ простіший і зрозуміліший за справжній. В той самий час малюк все більше відкидає реальний мир, де йому загрожують негативні оцінки і необхідність щось міняти в собі. Такий відхід в штучну реальність може сформувати у дитини подібність психологічної залежності від комп'ютера.

Ефективний профілактичний засіб - зорова гімнастика.

Її проводять двічі: через 7-8 хвилин від початку роботи дитини на комп'ютері і після її закінчення. Тривалість гімнастики - біля однієї хвилини, вона проста і доступна кожному. Наприклад, сидячи за комп'ютером, дитина піднімає очі догори і, представивши метелика, що летить там, стежить за його польотом з одного кута кімнати в інший, не повертаючи при цьому голови - рухатися повинні лише очі!

Є, звичайно, й інші **нехитрі правила**. Навчіть їх свою дитину на вибір. Хай виконує їх самостійно. Користь від цього буде не мала.

1. На рахунок 1-4 закрити очі, не напружуючи очні м'язи, на рахунок 1-6 широко розкрити очі і поглянути удалину. Повторити 4-5 разів.

2. Поглянути на кінчик носа на рахунок 1-4, а потім перевести погляд удалину на рахунок 1-6. Повторити 4-5 разів.

3. Не повертаючи голови, повільно робити кругові рухи очима вверху-вправо-вниз-вліво і у зворотний бік: вверху-вліво-вниз-вправо. Потім поглянути удалину на рахунок 1-6. Повторити 4-5 разів.

4. Тримавши голову нерухомо, перевести погляд, зафіксувавши його, на рахунок 1-4 вгору, на рахунок 1-6 прямо; потім аналогічно вниз-прямо, вправо-прямо, вліво-прямо. Виконати рух по діагоналі в одну та іншу сторону, переводячи очі прямо на рахунок 1-6. Повторити 3-4 рази.

5. Не повертаючи голови, закритими очима "поглянути" направо на рахунок 1-4 і прямо на рахунок 1-6. Підняти очі вгору на рахунок 1-4, опустити вниз на рахунок 1-4 і перевести погляд прямо на рахунок 1-6. Повторити 4-5 разів.

6. Поглянути на вказівний палець, віддалений від очей на відстані 25-30 см, і на рахунок 1-4 наблизити його до кінчика носа, потім перевести погляд удалину на рахунок 1-6. Повторити 4-5 разів.

Крім всього, важливо знати, як правильно організувати робоче місце. Зробити це не важко, а збереженню здоров'я дитини допомогти може. Так, меблі повинні відповідати його росту. Стілець має бути обов'язково зі спинкою. Сидіти дитина повинна на відстані не менш 50-70 см від комп'ютера (дедалі краще), упираючись поглядом перпендикулярно в центр екрану. Посадка пряма або злегка нахилена вперед, з невеликим нахилом голови. Щоб забезпечити стійкість посадки, дитя повинне сидіти на стільці, спираючись на 2/3 - 3/4 довжини стегна. Між корпусом тіла і краєм столу зберігається вільний простір не менше 5 см. Руки вільно лежать на столі. Ноги зігнуті в тазостегновому і колінному суглобах під прямим кутом і розташовуються під столом на відповідній підставці.

Стіл, на якому стоїть комп'ютер, слід поставити в добре освітлене місце, але так, щоб на екрані не було відблисків. Пам'ятайте, заняття на комп'ютері принесуть користь, якщо ви прислухаєтеся до наших рекомендацій і їх виконуватимете. Від цього залежить здоров'я вашого дитяти.

Пам'ятка для педагога по роботі з комп'ютером

- 1. Перед роботою перевірте робочі місця для дітей і педагога (чи не пошкоджені з'єднувальні дроти, чи міцні столи і стільчики...);***
- 2. Перевірте розміщення складових частин комп'ютера на робочих місцях;***
- 3. Профілактичні та ремонтні роботи пристроїв виконуйте лише після їх знеструмлення;***
- 4. Регулярно протирайте клавіатури, мишки, монітори м'якою тканиною або спеціальними серветками;***
- 5. Стежте за дотриманням дітьми правил техніки безпеки;***
- 6. Слідкуйте за поставою дітей під час роботи за комп'ютером та щоб сиділи подалі від екрана;***
- 7. Стежте за дотриманням санітарно-гігієнічних вимог (провітрювання приміщень, вологе прибирання, освітлення приміщення і монітора, ...);***
- 8. Дотримуйтеся вимог щодо тривалості заняття з дітьми.***

Додаток О**Комплекси вправ для профілактики втомлюваності зору****Комплекс № 1**

Вправи виконуються у положенні сидячи на килимку.

- 1. Міцно заплющити очі на 3-5 секунд, розплющити на 2-3 секунди. Вправу повторити 4-6 разів. (вправа зміцнює м'язи повік, сприяє кращому кровообігу, розслабляє м'язи очей);*
- 2. Скліпити повіки. Вказівним і середнім пальцем масажувати їх протягом 50-60 секунд (вправа розслабляє м'язи, поліпшує кровообіг);*
- 3. Подивитися вдалечінь перед собою (можна у вікно) 2-3 секунди, потім перевести свій погляд на кінчик носа на 3-4 секунди. Повторити вправу 5-6 разів. (тренує здатність тривалий час дивитися на розміщенні близько предмети);*
- 4. Поставити вказівний палець правої руки на кінчик носа. Подивитися на нього кожним оком по черзі, заплющити очі, розплющити. Повторити вправу 3-5 разів.*

Комплекс № 2

Вправи виконуються у положенні сидячи на килимку.

- 1. Міцно заплющити очі на 3-5 секунд, розплющити на 2-3 секунди. Вправу повторити 4-6 разів.*
- 2. Часто кліпати очима протягом 30 секунд (сприяє поліпшенню кровообігу);*
- 3. Скліпити повіки. Вказівним і середнім пальцем масажувати їх протягом 50-60 секунд;*
- 4. Подивитися вдалечінь перед собою (можна у вікно) 2-3 секунди, потім перевести свій погляд на кінчик носа на 3-4 секунди. Повторити вправу 5-6 разів.*

Комплекс № 3

Вправи виконуються у положенні сидячи на килимку.

- 1. Міцно заплющити очі на 3-5 секунд, розплющити на 2-3 секунди. Вправу повторити 4-6 разів;*
- 2. Часто кліпати очима протягом 30 секунд;*
- 3. Подивитися вдалечінь перед собою (можна у вікно) 2-3 секунди, потім перевести свій погляд на кінчик носа на 3-4 секунди. Повторити вправу 5-6 разів;*
- 4. Поставити вказівний палець правої руки на кінчик носа. Подивитися на нього кожним оком по черзі, заплющити очі, розплющити. Повторити вправу 3-5 разів.*

Комплекс № 4

Вправи виконуються у положенні сидячи на килимку.

- 1. Міцно заплющити очі на 3-5 секунд, розплющити на 2-3 секунди. Вправу повторити 4-6 разів.*
- 2. Часто кліпати очима протягом 30 секунд;*
- 3. Скліпити повіки. Вказівним і середнім пальцем масажувати їх протягом 50-60 секунд;*
- 4. Поставити вказівний палець правої руки на кінчик носа. Подивитися на нього кожним оком по черзі, заплющити очі, розплющити. Повторити вправу 3-5 разів.*

Комплекс № 5

Вправи виконуються у положенні сидячи на килимку.

- 1. Часто кліпати очима протягом 30 секунд;*
- 2. Трьома пальцями обох рук легко натиснути на повіки і тримати 2 секунди. Зняти пальці з повік. Повторити вправу 3-4 рази (вправа поліпшує циркуляцію рідини всередині ока);*
- 3. Робити витягнутою вперед рукою колові рухи і стежити очима за ними протягом 3-4 секунд. Міняючи руки повторити вправу 4-5 разів (вправа розвиває координацію складних рухів, зміцнює вестибулярний апарат);*
- 4. Потерти долоні одна об одну. Прикрити ними заплющені очі на 1 хвилину. Розплющити очі. Повторити вправу 2-3 рази.*

Комплекс № 6

Вправи виконуються у положенні сидячи на килимку.

- 1. Часто кліпати очима протягом 30 секунд;*
- 2. Робити витягнутою вперед рукою колові рухи і стежити очима за ними протягом 3-4 секунд. Міняючи руки повторити вправу 4-5 разів;*
- 3. Потерти долоні одна об одну. Прикрити ними заплющені очі на 1 хвилину. Розплющити очі. Повторити вправу 2-3 рази;*
- 4. Поставити вказівний палець правої руки на кінчик носа. Подивитися на нього кожним оком по черзі, заплющити очі, розплющити. Повторити вправу 3-5 разів.*

Комплекс № 7

Вправи виконуються у положенні сидячи на килимку.

- 1. Робити колові рухи очима в різних напрямках . Повторити вправу 3-6 разів (сприяє розвитку складних рухів, зміцнює вестибулярний апарат.);*
- 2. Закрити повіки, очі вгору-вниз, вправо-вліво. Повторити 4-6 разів (вправа зміцнює м'язи очей);*
- 3. Заплющити очі. По черзі розплющувати то праве то ліве око. Повторити 6-8 разів.*

Комплекс № 8

Вправи виконуються в положенні сидячи на стільчику.

- 1. Сісти на стільчик, заплющити очі на 3-5 секунд, розплющити. Повторити 4-5 разів.*
- 2. Сісти на край стільчика, опустити голову вниз, нахилити тулуб уперед, заплющити очі на 3-5 секунд, розплющити очі, підняти голову, сісти на стільчик торкаючись спиною спинки стільчика. Повторити вправу 3-4 рази.*
- 3. Сісти на стільчик, покласти руки на потилицю, зробити глибокий вдих, заплющити очі, стиснути міцно долонями голову, розплющити очі, опустити руки, видихнути. Вправа виконується 2-3 рази.*

Комплекс № 9

Вправи виконуються в положенні стоячи.

- 1. Подивитися вдалечінь перед собою (можна у вікно) 2-3 секунди, потім перевести свій погляд на палець витягнутої вперед правої руки. Затримати погляд 3-5 секунд. Опустити руку. Повторити вправу 8-10 разів (сприяє поліпшенню зору для роботи на близькій відстані);*
- 2. Дивитися обома очима на палець витягнутої вперед руки протягом 3-5 секунд. Прикрити ліве око і дивитись правим оком 3-5 секунд. Повторити 3-5 разів, прикриваючи по черзі то ліве, то праве око (поліпшує гостроту зору);*
- 3. Витягнути вперед напівзігнуту праву руку, в якій всі пальці зібрані в кулак, а вказівний піднятий вгору. Повільно рухати рукою справа наліво і зліва направо та стежити очима за вказівним пальцем. Повторити 8-10 разів (вправа зміцнює м'язи очей).*

Комплекс № 10

Вправи виконуються в положенні стоячи.

- 1. Подивитися вдалечінь перед собою (можна у вікно) 2-3 секунди, потім перевести свій погляд на палець витягнутої вперед правої руки. Затримати погляд 3-5 секунд. Опустити руку. Повторити вправу 8-10 разів (сприяє поліпшенню зору для роботи на близькій відстані);*
- 2. Дивитися обома очима на палець витягнутої вперед правої руки протягом 3-5 секунд. Прикрити ліве око і дивитись правим оком 3-5 секунд. Повторити 3-5 разів, прикриваючи по черзі то ліве, то праве око;*
- 3. Руки в сторони – на ширину плечей. Подивитися у правий верхній кут кімнати, потім на кінчики пальців лівої руки. Подивитися у лівий верхній кут кімнати та на кінчики пальців правої руки. Повторити 2-3 рази (розвиває складні координаційні рухи очей).*

Комплекс № 11

Вправи виконуються в положенні стоячи.

1. Подивитися вдалечінь перед собою (можна у вікно) 2-3 секунди, потім перевести свій погляд на палець витягнутої вперед правої руки. Затримати погляд 3-5 секунд. Опустити руку. Повторити вправу 8-10 разів;

2. Дивитися обома очима на палець витягнутої вперед руки протягом 3-5 секунд. Прикрити ліве око і дивитись правим оком 3-5 секунд. Повторити 3-5 разів, прикриваючи по черзі то ліве, то праве око;

3. Дивитися перед собою 2-3 секунди, потім на 3-4 секунди опустити очі. Повторити вправу 5-8 разів.

Комплекс № 12

Вправи виконуються в положенні стоячи.

1. Подивитися вдалечінь перед собою (можна у вікно) 2-3 секунди, потім перевести свій погляд на палець витягнутої вперед правої руки. Затримати погляд 3-5 секунд. Опустити руку. Повторити вправу 8-10 разів;

2. Витягнути вперед напівзігнуту праву руку, в якій всі пальці зібрані в кулак, а вказівний піднятий вгору. Повільно рухати рукою справа наліво і зліва направо та стежити очима за вказівним пальцем. Повторити 8-10 разів;

3. Підняти вгору зігнуту в лікті праву руку. Повільно рухати руку вгору-вниз, стежачи за нею очима. Повторити вправу 8-10 разів.

Комплекс № 13

Вправи виконуються в положенні стоячи.

1. Витягнути вперед напівзігнуту праву руку, в якій всі пальці зібрані в кулак, а вказівний піднятий вгору. Повільно рухати рукою справа наліво і зліва направо та стежити очима за вказівним пальцем. Повторити 8-10 разів;

2. Підняти вгору зігнуту в лікті праву руку. Повільно рухати руку вгору-вниз, стежачи за нею очима. Повторити вправу 8-10 разів;

3. Підвести очі вгору, опустити вниз, подивитися вліво-вправо. Повторити 4-6 разів (вправа розвиває координацію складних рухів).

Комплекс № 14

Вправи виконуються в положенні стоячи.

1. Дивитися обома очима на палець витягнутої вперед правої руки протягом 3-5 секунд. Прикрити ліве око і дивитись правим оком 3-5 секунд. Повторити 3-5 разів, прикриваючи по черзі то ліве, то праве око;

2. Витягнути вперед напівзігнуту праву руку, в якій всі пальці зібрані в кулак, а вказівний піднятий вгору. Повільно рухати рукою справа наліво і зліва направо та стежити очима за вказівним пальцем. Повторити 8-10 разів;

3. Ноги злегка розставити. Подивитися на носок лівої ноги, перевести погляд у правий верхній кут кімнати. Подивитися на носок правої ноги, перевести погляд у лівий верхній кут кімнати. Повторити вправу 2-4 рази (сприяє поліпшенню координації рухів).

Примітка:

В роботі з дітьми важливо комплекс вправ виконувати граючись. Наприклад, виконуючи комплекс № 13, можна грати в гру «Зайченятко і лисичка».

Вихователь розповідає дітям, що зайченятко загубилось в лісі (або вийшло без маминого дозволу) і шукає маму. Це вправа 1 - вихователь з дітьми витягують вперед напівзігнуту праву руку долонею до себе. Вказівний і середній пальці підняті (вушка зайченятки), а решта загнуті. Повільно рухати рукою справа наліво і зліва направо та стежити очима за вказівним пальцем (зайченятко шукає маму).

Шукаючи свою домівку, зайченятко помітило, що за ним слідує лисичка й гайда тікати, плутати сліди: вгору-вниз, вгору-вниз. Це вправа 2 - вихователь з дітьми піднімають вгору зігнуту в лікті праву руку. Повільно рухати руку вгору-вниз (зайченятко плутає сліди), а лисичка стежить за ним очима. Повторити вправу 8-10 разів;

Нарешті зайченятко втекло, заховалося й виглядає чи не видно лисички. Підвести очі вгору, опустити вниз, подивитися вліво-вправо. Повторити 4-6 разів.



МУКАЧІВСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

89600, м. Мукачево, вул. Ужгородська, 26

тел./факс +380-3131-21109

Веб-сайт університету: www.msu.edu.ua

E-mail: info@msu.edu.ua, pr@mail.msu.edu.ua

Веб-сайт Інституційного репозитарію Наукової бібліотеки МДУ: <http://dspace.msu.edu.ua:8080>

Веб-сайт Наукової бібліотеки МДУ: <http://msu.edu.ua/library/>