

«...лишает учащегося – носителя русского языка твердой опоры на родной язык» (В. Д. Аракин) и является причиной многочисленных грамматических ошибок. Для решения этой проблемы необходимо проведение комплексных сопоставительно-типологических исследований обоих языков. На основе подобных исследований следует разработать методику обучения для разных уровней обучения немецкому языку различных возрастов обучающихся. Такая методика заменяет механическую, малоэффективную отработку выученного материала осознанием, для чего они используют ту или иную грамматическую конструкцию. В этом и заключается суть управления таким сложным явлением как интерференция родного языка.

С. В. Гурьев

ИГРА – ОСНОВНОЕ УСЛОВИЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КОМПЬЮТЕРА В ДОШКОЛЬНЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ УЧРЕЖДЕНИЯХ

Современный этап развития Российского общества характеризуется глубокими экономическими и социальными преобразованиями, основанными, в числе прочих причин, на широком использовании достижений научно-технического прогресса, в частности, современных информационных технологий.

Применение современных информационных технологий в сфере образования может повысить эффективность учебного процесса и способствовать сохранению здоровья занимающихся за счет полного использования тех преимуществ, которые приносит в образовательный процесс компьютер, обеспечивая должное соответствие образовательных программ индивидуальным особенностям и способностям детей.

Компьютерные средства обучения многие исследователи называют интерактивными, так как они обладают способностью «откликаться» на действия ученика и учителя, «вступать» с ними в диалог, что и составляет главную особенность методик компьютерного обучения.

Компьютер, обладая огромным потенциалом игровых и обучающих возможностей, оказывает значительное воздействие на ребенка, но, как и любая техника, он не самоценен, и только во взаимодействии педагога (воспитателя), ребенка и компьютера можно достичь положительного результата. То, какие цели ставит перед собой педагог (воспитатель), какими путями добивается их решения, определяет и то воздействие, которое оказывает компьютер на ребенка.

Отечественные и зарубежные исследования использования компьютера в дошкольных образовательных учреждениях убедительно доказывают не только возможность и целесообразность этого, но и особую роль компьютера в развитии интеллекта и в целом личности ребенка (С. Новоселова, И. Пашелите, С. Пейперт, Г. Петку, Б. Хантер и др.).

Однако, несмотря на значительные потенциальные возможности современных информационных технологий в системе образования, в частности в дошкольном образовании, они еще не нашли здесь должного применения. Одной из причин подобного положения дел является недостаточная разработанность методических условий использования современных информационных технологий в дошкольных образовательных учреждениях, отсутствие соответствующих методик.

Современные дети усваивают значительно больший поток информации, изменился и характер их увлечений и игр. Компьютерный мир оказывает определенное влияние на формирование их личности. Уже с малых лет наблюдается повышенный интерес ребенка к компьютеру. Использование и развитие этого интереса и лежит в основе применения компьютера как средства обучения современных детей, ведь игровая обстановка является наилучшей для освоения любого вида деятельности.

Игра – это экспериментальное моделирование реальности. В игре можно ошибаться и начинать все сначала. Ошибки не требуют большого количества времени и усилий на их исправление. В игре, во время тренинга, постепенно формируются и совершенствуются способности и опыт.

В дошкольном возрасте игра является ведущей деятельностью ребенка. Специалисты подчеркивают, что игра является оптимальной основой для физического, умственного, социального и эмоционального развития. Значение игры признано педагогами всеми мира. С точки зрения Д. Б. Эльконина, для ребенка дошкольного возраста игра – это ведущая деятельность, в которой не только проявляется, но, прежде всего, формируется и развивается личность ребенка. У дошкольников приобретение индивидуального опыта, освоение знаний, умений происходит, главным образом, путем самообучения в процессе игры.

Концепция внедрения современных информационных технологий в дошкольное образование принципиально исключает обучение детей данного возрастного периода основам информатики, составление детьми алгоритмов и информационных моделей, овладение сложными управляющими структурами. Компьютер входит в жизнь ребенка через игру и другие увлекательные, свойственные возрасту занятия [4].

Компьютер привлекателен для детей как любая новая игрушка, и именно так они в большинстве случаев смотрят на него. Поэтому у ребенка практически нет психологического барьера перед этой техникой. Общение детей дошкольного возраста с компьютером в детском саду может начинаться с компьютерных игр, тщательно подобранных с учетом возраста и учебной направленности. Все используемые пакеты прикладных программ должны быть мультимедийными. Рисунки должны быть выполнены ярко и художественно, программы – иметь музыкальное и голосовое сопровождение, работать в интерактивном режиме. Большинство игр может комментироваться соответствующими стихами. Компьютер должен нести в себе образный тип информации, наиболее близкий и понятный дошкольникам, которые пока не умеют или только начали читать и писать. Движение, звук, мультипликация

надолго привлекают внимание детей. Малыши получают эмоциональный и познавательный импульс, вызывающий у них желание рассмотреть, действовать, играть, вернуться к этому занятию вновь. Так рождается мотивационная готовность к вхождению в компьютерный мир, которая в дальнейшем развивается [3].

По нашему мнению, одной из важнейших характеристик компьютерных игр является обучающая функция. Компьютерные игры выстроены так, что ребенок может представить себе не единичное понятие или конкретную ситуацию, но получить обобщенное представление обо всех похожих предметах или ситуациях. Таким образом, у него формируются столь важные операции мышления, как обобщение и классификация. Играя на компьютере, ребенок рано начинает понимать, что предметы на экране – это не реальные вещи, а только знаки этих реальных вещей. Экранные символы выводят ребенка на уровень языка условных знаков, побуждая его к определенному обобщению и соотнесению знака и предмета или действия. В целом у детей начинает развиваться знаковая функция сознания, т. е. понимание того, что есть несколько уровней окружающего нас мира – это и реальные вещи, и картинки, схемы, слова или числа и т. д.

Компьютерные игры повышают самооценку дошкольников. Следует заметить, что достижения детей не остаются незамеченными им самим и окружающими. Дети чувствуют большую уверенность в себе.

В процессе деятельности детей за компьютером можно выделить несколько типов мотивации: а) интерес к новому, загадочному предмету – компьютеру; б) исследовательский мотив (желание найти ответ на незнакомые вопросы); в) мотив успешного решения познавательных задач.

Использование компьютерных игр развивает «когнитивную гибкость» – способность человека находить наибольшее количество принципиально различных решений задачи. Развиваются также способности к антиципации, стратегическому планированию, осваиваются наглядно-действенные операции мышления [1].

Компьютерные игры дают возможность облегчить процесс перехода психического действия из внешнего плана во внутренний, так что самые простые действия во внутреннем плане становятся доступными уже для детей 4–5 лет.

Однако чудеса, совершаемые компьютером, на этом не заканчиваются. Не только психологи, но и родители, и воспитатели, занимающиеся с детьми на компьютере, заметили, что в процессе этих занятий улучшаются память и внимание детей. И это не случайно, ибо соответствует законам психического развития детей. В исследованиях многих психологов – П. П. Блонского, А. Валлона, Ж. Пиаже и др. – было открыто, что у маленьких детей еще нет желания запомнить, нет так называемого произвольного запоминания, т. е. запоминания с ранее поставленной целью. Детская память произвольна, дети запоминают только яркие, эмоционально значимые для них случаи или детали, и здесь опять незаменимым помощником является компьютер, так как он делает актуальным и ярким содержание усваиваемого материала,

что не только ускоряет его запоминание, но и обеспечивает его большую осмысленность и долговременность.

Таким образом:

1. Компьютер в дошкольном учреждении является обогащающим и преобразующим фактором развивающей предметной среды.

2. Компьютер может быть использован в работе с детьми старшего дошкольного возраста при безусловном соблюдении физиолого-гигиенических, эргономических и психолого-педагогических ограничительных и разрешающих норм и рекомендаций.

3. Рекомендуется применять компьютерные игровые развивающие и обучающие программы, адекватные психическим и психофизиологическим возможностям ребенка.

4. Необходимо вводить современные информационные технологии в систему дидактики детского сада, т. е. стремиться к органическому сочетанию традиционных и компьютерных средств развития личности ребенка.

И самое главное! Не надо принуждать ребенка; занятия с компьютером должны проводиться в виде игры.

Библиографический список

1. *Белавина И. Г.* Восприятие ребенком компьютера и компьютерных игр // *Вопр. психологии.* 1993. № 3.

2. *Горвиц Ю.* Развивающие компьютерные игры // *Информатика и образование.* 1990. № 4.

3. *Дубинина В. В.* Информатика для малышей: Уроки развития. Казань, 1993.

4. *Пейперт С.* Переворот в сознании: Дети, компьютеры и плодотворные идеи: Пер. с англ. М., 1989.

Т. П. Завьялова

К ВОПРОСУ О РАЗРАБОТКЕ РЕГИОНАЛЬНОГО КОМПОНЕНТА СТАНДАРТА ФИЗКУЛЬТУРНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДОШКОЛЬНИКОВ

Структура образования должна быть способна обеспечить подрастающему поколению возможность нормальной социализации и включения в деятельность на любой территории вне зависимости от того, где образование получено. С другой стороны – возможность неограниченного личностного развития в соответствии с индивидуальными целями, интересами и склонностями ребенка. В этой структуре могут быть выделено три уровня (Д. Дмитриев, 1996). Исходный (базовый) как раз и имеет отношение к государственному стандарту образования. Следующий – превышающий его – уровень связан с региональным стандартом. И, наконец, самый