

УДК 371.68:004.9

Лаврентьєва Галина Прокопівна,

кандидат психологічних наук, старший науковий співробітник, старший науковий співробітник відділу інформатизації навчально-виховних закладів

Інститут інформаційних технологій і засобів навчання НАПН України, м.Київ,

Україна

gpl1@ukr.net

ПРОПЕДЕВТИКА ФОРМУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНОЇ КУЛЬТУРИ УЧНІВ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

Постановка проблеми. Підготовка сучасних учнів до життя і роботи в умовах інформаційного суспільства, високотехнологічного навчального середовища, потребує опанування навичками використання інформаційно-комунікаційних технологій. Згідно нового Державного стандарту початкової загальної освіти, який був ухвалений кабінетом Міністрів України №462 від 20.04.11 року, застосування ІКТ стає однією із ланок загальної дидактичної системи освітньо-виховного процесу вже у молодшій школі. У шкільне навчання запроваджено новий предмет «Сходінки до інформатики». Це і зумовило проблематику пропедевтики формування основ інформаційної культури у молодшій школі, що передбачає розуміння ролі і місця комп'ютера у навчанні, володіння навичками доцільного і безпечного його використання, здатність до критичного аналізу отримуваних відомостей. В зв'язку з цим більш гостро постає питання формування психологічної готовності дітей молодшого шкільного віку до опанування ІКТ.

Оволодіння комп'ютером приховує в собі величезні потенційні можливості для психічного розвитку дитини і сприяє розкриттю невідомих талантів. Творчі педагоги намагаються створити умови, коли кожен учень може навчатися у своєму темпі, у відповідності зі своїми здібностями та інтересами, з урахуванням особистісних особливостей його мислення, пам'яті, сприйняття. Це особливо важливо здійснювати не тільки в системі шкільної, а й дошкільної освіти. Дитину заздалегідь необхідно готувати до майбутньої взаємодії з інформаційними технологіями [3, 5, 7]. Одним з чинників, що забезпечують ефективність такого навчання, є безперервність і наступність у його здійсненні.

Суттєву роль у забезпеченні цих принципів відіграє пропедевтика. Зокрема, пропедевтика інформаційної культури може здійснюватися в шкільному курсі завдяки введенню в освітню галузь «Технологія» змістової лінії «Пропедевтика інформаційної культури». В той же час, питання пропедевтики навчання також надзвичайно важливі і у молодшому шкільному віці, а із впровадженням предмета «Сходінки до інформатики» – також і у дитячому садку. Тому надзвичайно важливо враховувати ці питання у процесі підготовки майбутніх вчителів початкових класів та у програмах курсів підвищення кваліфікації. Доцільно звернути увагу на психологічні особливості і принципи, що визначають поведінку дітей у цьому віці, для того, щоб можна було використати ці відомості в процесі підготовки педагогів.

Поняття «*пропедевтика*» охоплює процес підготовки дитини до самостійного навчання і творчого опанування основ інформатики на різних етапах навчання, поступового формування навичок, знань, інформаційної компетентності. Зокрема воно передбачає формування психологічної готовності дітей до сприйняття та опанування основних навичок роботи з комп'ютером, починаючи вже зі старшого дошкільного віку. Те, наскільки безболісним для дітей пройде цей процес, залежить від організації цієї роботи в дошкільному закладі та початковій школі [4].

Поняття "інформаційна культура" характеризує аспект культури, пов'язаний з інформаційним середовищем життя людей. Роль цього аспекту в інформаційному суспільстві постійно зростає; адже сьогодні сукупність інформаційних потоків настільки значна, що для людини необхідно знання законів інформаційного середовища і вміння орієнтуватися в ньому. Н. І. Гендіна під інформаційною культурою розуміє одну зі складових загальної культури особистості, яка є продуктом його різноманітних творчих здібностей, і пов'язана із соціальною природою людини [2]. Вона зазначає, що інформаційна культура людини характеризує її інформаційний світогляд, систему знань і умінь, які забезпечують самостійну діяльність щодо задоволення її навчальних або професійних інформаційних потреб з використанням як традиційних, так і нових інформаційних технологій. Причому набування навичок інформаційної культури відбувається у процесі навчання у початковій школі і продовжується все життя. Через це дуже важливу роль відіграє формування інформаційної культури також самого вчителя.

На думку Л.І.Лазаревої інформаційна культура вчителя - це різновид інформаційної культури фахівця, частина культури особистості, детермінована сферою професійно-педагогічної діяльності, що охоплює «інформаційний світогляд та інформаційну компетентність, яка транслюється в освітній процес, визначає якість інформаційно - освітніх продуктів і спрямована на формування інформаційної культури учнів [6]. Н.М.Розенберг розглядає інформаційну культуру особистості в контексті змісту загальної освіти. Тому робить акцент на дослідженні проблем удосконалення інформаційної культури в педагогічній теорії і практиці, у вивченні та виявленні оптимальних методик і організаційних форм навчання в сучасних умовах, в обґрунтуванні «наскрізного» змісту інформаційної освіти, починаючи з дошкільного дитинства, перших шкільних років і до завершення загальної середньої та професійної освіти [9].

Проблема запровадження у процес навчання молодших дітей основ інформатики уже не є дискусійною, поряд з цим, необхідність обґрунтування концептуальних основ цього навчання, що нині є ще недостатньо вивчені, залишається актуальною [10, 4]. Введення комп'ютера у навчальний заклад, як шкільного так і особливо дошкільного типу, потребує методичного обґрунтування, щоб він був органічно інтегрований у навчальне середовище, створював позитивний розвиваючий вплив.

Таким чином, має місце *протиріччя*, що полягає, з одного боку, в об'єктивній необхідності інформатизації навчального процесу, а з іншого боку – недостатньою розробленістю методичної системи безперервної підготовки вчителів інформатики, заснованої на інтеграції навчання, виховання, розвитку дошкільнят і школярів, а також їх інформаційної культури в умовах інформатизації освіти.

Отже в умовах формування інформаційного суспільства виникає необхідність підготовки майбутніх вчителів молодших класів до використання ІКТ, з огляду на ті переваги, що, як свідчить досвід, мають ці інформаційні технології навчання у порівнянні з традиційними методичними системами навчання в контексті реалізації особистісно-орієнтованого підходу [4, 7]. Мова йде про більш широкі можливості реалізації принципів індивідуалізації й диференціації навчального процесу, розширенню його змісту, підвищенню інтенсифікації і результативності навчання в цілому. Поряд з цим слід згадати також питання недостатньої розробленості теоретичних і науково-методичних основ створення і використання електронних засобів навчання, визначення чинників, які впливають на ефективність навчання, безпечного використання комп'ютерної техніки для збереження здоров'я дітей.

Принципи, концептуальні підходи, механізми пропедевтики формування основ інформаційної культури учнів.

Розвиваюче навчання з використанням нових інформаційних технологій все ширше застосовується в освіті і стає однією із ланок загальної дидактичної системи навчально-виховного процесу у молодшій школі. Виявлення психолого-педагогічних механізмів регуляції поведінки дитини у середовищі, що утворюється завдяки впровадженню комп'ютерних технологій, є *важливою проблемою* у даному контексті [3, 4, 7, 10].

У дошкільному і молодшому шкільному віці інформатика має поступово входити в життя дитини через гру, конструювання, художню і інші види діяльності. Тоді комп'ютер стає розвиваючим засобом самостійної діяльності дитини.

Проте слід застерегти: не можна надмірно покладатися на комп'ютерні технології для дітей цього віку. Адже спілкування з дорослими (батьками і педагогами) та ровесниками, а також сенсорний розвиток, є необхідною передумовою формування у дитини більш складних мисленнєвих процесів.

Комп'ютерно-орієнтоване середовище у молодшому шкільному віці сприяє не лише розвитку дитини, але є ще й потужним джерелом позитивних емоцій. Комп'ютерні технології не можна впроваджувати в цьому віці однобічно, акцентуючи увагу тільки на їх пізнавальному аспекті. Треба інтегрувати їх у навчальне середовище таким чином, щоб вони справляли розвиваючий вплив на моральну, емоційну та комунікативну сфери, були стимулятором розвитку навичок спілкування з однолітками, встановлення дружніх стосунків [7, 10]. Формування моральної і пізнавальної сфер особистості дитини відбувається у взаємному впливі, взаємозалежності. Цей факт треба враховувати при організації дружнього, сприятливого, активно розвиваючого навчального середовища.

У сучасному інноваційному, динамічному соціальному середовищі перед підростаючою людиною постають проблеми фізичного виживання, досягнення життєвих цілей в умовах новизни та невизначеності. Саме моральна сфера, яка відіграє провідну роль у формуванні особистості, не повинна недооцінюватись психологами, педагогами, розробниками інформаційних технологій для молодшого шкільного віку. Головне, зробити вплив комп'ютерного середовища позитивним, щоб воно сприяло гармонійному розвитку, забезпечувало формування соціально адаптованої особистості, у напрямку її творчої самореалізації [10].

Умови ефективного використання комп'ютерних технологій у дошкільному і молодшому шкільному віці, проблеми їх впливу на емоційну, вольову, моральну сферу дітей є *актуальним предметом сучасних психолого-педагогічних досліджень* [3, 4, 7, 10]. Чим молодший вік дитини, тим більш відповідальним є вирішення питання про застосування будь-яких впливів на її формування. Але якщо вже відбувається застосування комп'ютерів у молодшому віці і воно є ефективним, позитивним для розвитку, то це створює умови для подальшої більш успішної інтеграції дитини у сучасне інформаційне середовище школи. Вона може з більшою користю для себе використати інформаційні технології в середньому і старшому шкільному віці, коли ці технології вже стають невід'ємним елементом навчального процесу, а також підготуватися до життя у сучасному інформаційному технологічному середовищі.

Вивчення психологічних механізмів саморегуляції, ролі емоцій у цьому процесі, управління навчальною діяльністю та організації середовища є *ключовим і організуючим фактором* застосуванні комп'ютера у молодшому шкільному віці [3, 4, 7, 10].

Спілкування – важливий чинник розвитку особистості. В процесі спілкування формується суспільна спрямованість особистості, вольові та ціннісні якості. Отже, комп'ютер у першу чергу – засіб діяльності дитини. В центрі діяльності педагога насамперед повинна бути сама дитина, її інтереси гармонійного розвитку, які вимагають комплексної реорганізації умов її життя в дошкільній установі

Система використання в дошкільній дидактиці ІКТ спирається на принцип єдності розвивального спілкування дорослих з дітьми і розвивально-предметного середовища діяльності дитини [3, 7].

Комп'ютерна програма стає необхідною ланкою розвивального предметно-ігрового середовища дошкільної установи [3, 5, 7]. При цьому, розуміється, що сам по собі комп'ютер не грає ніякої ролі без загальної концепції його використання в дошкільній освіті, програмно-методичного забезпечення відповідним завданням розвитку, виховання і навчання дитини, а також його психофізіологічним можливостям.

Психолого-педагогічними умовами створення освітнього середовища є:

- формування провідної діяльності, як найважливішого чинника розвитку дитини, опора на гру при організації навчальної діяльності;
- збалансованість репродуктивної (відтворюючої, по готовому зразку), дослідницької, творчої діяльності;
- орієнтування педагогічної оцінки на відносні показники дитячої успішності (порівняння сьогоденних досягнень дитини з власними вчорашніми.)

Позиція педагога. Він перестає бути носієм знань, які він намагається передати дитині. Його головним завданням стає мотивація дітей на прояв ініціативи і самостійності. Педагог стає організатором самостійної діяльності, де б кожен міг реалізувати свої здібності та інтереси, тобто створює умови, розвиваюче середовище, в якому стає можливим розвиток особистості, набуття знань і умінь необхідних для життя в інформаційному суспільстві.

В умовах, коли вплив новітніх технологій докорінно змінює структуру навчального середовища, типи навчальної взаємодії та комунікації у ньому, *психолого-педагогічні особливості застосування засобів ІКТ у навчанні молодших дітей* висуваються на перший план [4, 10]. Водночас саме засоби діяльності постають найменш дослідженим компонентом педагогічних систем, з огляду на складність та новизну сучасних технологій.

Отже *актуальним завданням* є вивчення теоретичних підходів і особливостей практичного досвіду використання і впровадження засобів ІКТ у навчально-виховний процес дітей 6-10 річного віку. Необхідно визначити психолого-педагогічні умови створення освітнього середовища, що сприяло б емоційно-ціннісному, соціально-особистісному, пізнавальному, естетичному розвитку дитини і збереженню його індивідуальності. Це створює необхідне підґрунтя для надання науково-методичної допомоги навчально-виховним закладам, спрямованих на те, щоб впровадження ІКТ було б безпечним для дітей і мало якомога кращий розвивальний ефект.

Особливості розвивального комп'ютерно ігрового середовища у дошкільному і шкільному закладі.

Під поняттям *розвивальне предметне середовище* розуміється, що кожен предмет, елемент, що входить в ігровий простір, повинен нести заряд розвитку і стимулювати пізнавальний інтерес, бажання включити предмет в гру, потребу активно діяти з ним.

Суть концепції ампліфікації (збагачення розвитку (1978 р.), що розробив академік А.В. Запорожець, полягає в тому, що оптимальні умови для реалізації потенціальних можливостей дитини створюються не шляхом форсованого навчання, скорочення

дитинства, а шляхом максимального збагачення змісту специфічних дитячих форм діяльності, а також спілкування дітей між собою та з дорослими. Йдеться про збагачення розвивального предметно-ігрового середовища такими стимулами, які сприяли б розвитку пізнавальної активності, забезпечувати реалізацію потреби дитини в активній та різноманітній діяльності.

Насичене предметно-розвивальне середовище стає основою для організації захоплюючого, змістовного життя та різнобічного розвитку кожної дитини, спонукає її до активної творчої діяльності, впливає на емоційну сферу, викликає інтерес до оточуючого її предметного світу, мобілізує мисленнєві процеси, пам'ять, стимулює спостережливність, увагу, сприяє реалізації раніше отриманих знань.

Створити таке предметно-ігрове середовище можливо лише при дотриманні таких вимог:

- предметно-ігрове середовище повинно бути адекватним віку дітей та відповідати функціональним можливостям дітей лише з незначним перевищенням ступені складності, тоді воно забезпечить оптимальне психічне і фізичне навантаження;

- предметно-ігрове середовище має бути динамічним, варіативним, різноманітним, весь час необхідно оновлення та заміна окремих елементів предметного світу; предметно-ігрове середовище хоча організується дорослими, повинне бути підвладне повністю дитині, не обмежувати його діяльність і забезпечувати повну свободу, це сприяє вихованню самостійності, активності;

- ігровий простір повинен викликати орієнтовано-пізнавальну діяльність, бо вона є тим механізмом, який забезпечує засвоєння нових знань, формування розумових дій, розвиток провідних психічних процесів дитини: сприймання, пам'яті, уваги, мислення, уваги. Саме новизна предмету забезпечує пізнавальний інтерес дитини.

Отже великий резерв розвитку дитини має використання інформаційних технологій, в тому числі комп'ютерних, які вводять в дошкільне дитинство та молодшу через гру і інші види символіко-моделюючої діяльності.

Комп'ютер – це додатковий педагогічний інструмент у системі засобів розвитку дитини. Як показують дослідження Л.А. Венгера, Л.С. Виготського, П.Я. Гальперіна, В.В. Давидова, Н.Н. Поддякова, у дитини до п'яти років в повній мірі розвивається символічна функція наочно-образного мислення, що є основною характеристикою досягнень розумового розвитку у цьому віці. Тому уже починаючи зі старшого дошкільного віку дитина здатна свідомо вибирати спосіб дій, приймати особливі умови, які пропонуються комп'ютерною технологією [7].

Передбачається, що комп'ютер в освітній установі стане збагачуючим і перетворюючим елементом розвивального предметно-ігрового середовища. Саме при такому розумінні проблеми втілення ІКТ мають гуманістичний, розвивальний характер. Це означає, що головним орієнтиром є дитина, її діяльність, перспективи її розвитку. Забезпечувати розвиток маленької особистості можуть лише адекватні педагогічні засоби, серед яких комп'ютеру відводяться в нових підходах системоутворююча роль. Комп'ютер розглядається не як окреме навчальне і ігрове приладдя, а як всепронизуюча універсальна інформаційна система, здатна з'єднатися з багатьма існуючими процесами, змінити і збагатити їх, створити нове, і докорінно змінити розвиваюче середовище в цілому. Таким чином, комп'ютер є принципово новим засобом гри і навчання, бо, на відміну від інших знарядь, є варіативним інтерактивним середовищем, в якому дитина може здійснювати різні перетворення в тому числі візуальні, моторні, смислові, соціальні.

Використання комп'ютера в якості ще одного принципово нового знаряддя дитячої діяльності в системі дидактичних засобів сприятиме успішному вирішенню завдань розвитку особистості дитини.

ІКТ в дошкільній освіті в органічному поєднанні з традиційними засобами виховання підвищують якість виховання, сприяють розвитку творчої особистості. Успіх комп'ютеризації педагогічного процесу в багато чому залежить від компетентності спеціалістів, використаних методів, якості засобів, які використовуються і розвивального змісту комп'ютерних програм.

Характерною особливістю даної ланки освіти є те, що надмірність у використанні комп'ютерних технологій у навчанні спричиняє значно більший негативний вплив на здоров'я дитини, ніж у більш старшому віці. У зв'язку з цим, провідною у формуванні інформаційно-комунікаційної компетентності має бути здоров'язбережувальна складова.

Застосування різних засобів ІКТ у навчанні дітей дошкільного та молодшого шкільного віку має гарний педагогічний ефект. Але, захоплюючись творчим процесом, важливо не забувати про психофізіологічні особливості дитини цього віку. Адже старший дошкільний вік - це період з 6-7 років, прийнято характеризувати як один з криз розвитку, коли відбуваються глибокі різноманітні зміни в протіканні фізіологічних і психофізіологічних процесів. Тому дуже важливо організувати процес навчання відповідно особливостям розвитку дитини, що визначають її функціональні можливості.

Молодший вік особливо сприйнятливий до цілеспрямованих педагогічних впливів, це час значних прогресивних змін у психіці дитини. Адже треба враховувати, що на цьому етапі дитина потрапляє в нову для неї ситуацію (ознайомлення з комп'ютером), часто відчуває інтенсивне розумове, фізичне, емоційне напруження, що створює передумови для перевантажень і розвитку психосоматичних порушень.

Як свідчать спостереження, оволодіння комп'ютером приховує в собі величезні потенційні можливості для розвитку дитини. В той же час, проблема використання комп'ютерів у старшому дошкільному віці досі знаходиться під пильною увагою науковців, практиків, батьків, бо робота дошкільнят за комп'ютером пов'язана з підвищеним розумовим навантаженням, нервово-емоційною та зоровою напругою.

Розвиток мислення в цей період йде від наочно-образного і потім до словесно-логічного, яке стає провідним вже у молодшому шкільному віці. Словесно виражену думку, яка не має опори в наочних образах, дітям 6-7 років ще важко зрозуміти. Необхідно послідовно формувати різні аспекти пізнавального процесу, закріплювати навчальні вміння і навички. Розвиток наочно-образного мислення досягається завдяки широкому використанню в навчанні різних схем і моделей.

В умовах роботи з комп'ютером важливого значення набуває вміння планувати свої дії, передбачати їх результат. Значно ускладнюється процес діяльності: діти починають усвідомлювати результати своїх дій, коли вони натискають кнопки клавіатури, використовують мишу, і одночасно спостерігають за зображеннями на екрані. Формується новий зв'язок між діями дитини і їх результатом. Заняття треба будувати таким чином, щоб поступово переводити увагу дитини з результату виконаних дій на спосіб одержання цього результату, тобто від практичних дій до навчальних. Саме цей момент надає потужний вплив на загальний психічний розвиток дітей.

Психологи встановили, що якщо формально-логічне мислення дітей (механічне заучування навчального матеріалу без розуміння і вміння застосовувати) випереджає інтуїтивно-образне сприйняття навколишнього світу, то знижується здатність до творчості [10]. Фахівці радять скоротити час перебування за комп'ютером і телевізором для дітей, щоб це не зашкодило розвитку дитини, не витіснило читання книжок. Саме читання в цьому віці збагачує пам'ять, уяву, розвиває інтелект.

Надмірна перевага, яка надається іноді застосуванню електронних засобів навчального призначення у молодшому віці, може призвести до переобтяження

формально-логічної сфери мислення, на шкоду розвитку понятійного. Про це свідчать дослідження японських вчених. Це ще раз говорить на користь того, що у молодшому віці поряд з дидактичними методами навчання необхідно використовувати і ігрові. Вони сприяють більш ефективному розвитку дітей та засвоєнню знань, допомагають уникнути негативних наслідків

Провідною діяльністю для дітей 6-10 років є гра, в процесі якої зароджується навчальна діяльність. Гра – це той тип діяльності, що найбільше сприяє природній адаптації до різноманітних навантажень для дітей цього віку. Тут не лише складаються навички взаємного спілкування, моделюється життя дорослих, а й відбувається спонтанна адаптація до різноманітних розумових навантажень, обумовлених навчальною діяльністю. У грі дитина засвоює знання, формуються її основні психічні функції і розумові процеси.

Однак, не всі зміни, що відбуваються з дітьми, в результаті роботи з комп'ютером, можна однозначно віднести до числа позитивних. Справа в тому, що комп'ютерний світ, у який занурюється дитина, настільки барвистий, динамічний, цікавий, що з часом починає сприйматися як реальний. Діти 7-10 років дуже вразливі, емоційні. Звичка діяти в комп'ютерному, віртуальному світі може порушити адекватне сприйняття світу реального.

До негативних моментів можна віднести також посилення агресії. Треба слідкувати, щоб в середовище навчання не проникали ігри, типу «бігалки і стрілялки». Захоплення подібними іграми спричиняє негативні впливи [4, 5, 7].

Стан емоційної напруги, стресу, в якому перебуває граючий на комп'ютері, не знаходить розрядки у фізичній активності. Наростає стан стомлення і пониження уваги. Це пов'язане з тим, що комп'ютерні ігри, розраховані головним чином на швидкість реакції, це перенавантажує нервову систему. Тому для дітей цього віку допускається проведення комп'ютерних ігор тільки в кінці заняття.

Існують численні комп'ютерні програми, спеціально призначені для навчання окремим предметам: математиці, розвитку рідної та іноземної мови і т.п. Є також розважальні програми, які не містять педагогічних знань, але які також можуть ефективно застосовуватись у навчальних цілях завдяки різноманітним методичним прийомам. Як правило, всі дитячі ігрові комп'ютерні програми, спеціально орієнтовані на дітей молодшого віку, мають розвивальний характер.

Однак інформаційні технології для молодших школярів слід вибирати з особливою ретельністю. Відзначається, що на даний момент з усієї маси комп'ютерних ігор, спрямованих на розвиток дітей, дійсно корисними виявляються лише одиниці. При виборі медіа-ігор для дитини важливо пам'ятати, що в грамотно розроблених ігрових програмах особливе значення надається специфіці дитячого сприйняття. Дитина повинна мати можливість подумати про події і динамічно зреагувати в потрібній ситуації. Важливим є відсутність жорстко заданого темпу дії, можливість підстроювання темпу під індивідуальне сприйняття дитини

Ефективне використання ігрових комп'ютерних програм можливо забезпечити лише за умов психологічного комфорту дитини та використовуючи ігри відповідно до вимог психології та педагогіки [3, 5, 7]. У цьому стані стимулюється висока мотивація до гри і дитина отримує задоволення від неї. Доцільно добирати ігри, дотримуючись наступних психолого-педагогічних вимог:

- високий ефект розвитку дитини;
- допустиме інтелектуальне навантаження;
- стимуляція інтересу до гри і взагалі до навчальної і творчої діяльності;
- задоволення дитини від задуму, образів, ігрового сценарію ходу гри і досягнутих результатів;

- відсутність або незначний вплив негативних наслідків на психіку дитини.

Розвивальні комп'ютерні програми, що застосовуються з навчальною метою, необхідно враховувати і суто дидактичні вимоги при їх доборі. Попов Р.Ф. виокремлює наступні критерії аналізу комп'ютерних програм, що застосовуються в молодшій школі:

- рівень спеціалізації програми, тобто ступінь її орієнтації на предметну галузь;
- вид програми, в залежності від цілей і змісту навчання;
- відповідність навчальній програмі дидактичному завданню;
- наявність декількох рівнів складності, що дає можливість реалізувати принципи диференціації та індивідуалізації навчання;

наявність блоку зворотнього зв'язку, тобто здатність програми швидко реагувати на дії користувача;

- наявність системи контролю;

- наявність дружнього інтерфейсу, що полегшує використання програми.

Сьогодні дуже складно зорієнтуватися в різноманітті прикладних програмних засобів, пропорованих в комп'ютерних і книжкових магазинах для організації індивідуальної роботи дітей молодшого шкільного віку за персональними комп'ютером. Відповідальність за безпеку дитини, що грає в комп'ютерні ігри на домашньому комп'ютері, безумовно, несуть батьки. При організації ж занять у школі у з використанням комп'ютера, ця відповідальність цілком і повністю лягає на педагогів, яким необхідно звертати особливу увагу на якість використовуваних ресурсів. Серед цих ресурсів - комп'ютерні та інші ігри, іграшки та ігрові споруди для дітей, що мають бути облаштовані в цілях забезпечення безпеки життя, охорони здоров'я, моральності дитини, захисту їх від негативних впливів.

З цією метою нині проводяться дослідження як в Україні, так і за рубежом стосовно критеріїв оцінки щодо комп'ютерних та інших ігор, іграшок та ігрових споруд для дітей [3, 7]. Зокрема, можна рекомендувати скористатися критеріями, розробленими в Росії (Наказ Міністерства освіти Російської Федерації від 26.06.2000 № 1917 "Про експертизу настільних, комп'ютерних та інших ігор, іграшок, ігрових споруд для дітей"). Визначені даним наказом *критерії оцінки* можуть бути використані працівниками системи освіти для створення предметно-розвиваючого середовища в освітніх установах різного рівня. Встановлюються дві групи критеріїв.

Критерії першої групи забезпечують безпеку дитини, її захист від негативних впливів іграшки на здоров'я та емоційне благополуччя. В цю групу включені критерії, що спрямовані на те, щоб уберегти дитину від використання іграшок, що мають наступні якості:

- провокують дитину на агресивні дії;

- викликають у нього прояв жорстокості по відношенню до персонажів гри, в ролі яких виступають партнери (однолітки, дорослі) або сама сюжетна іграшка;

- провокують ігрові сюжети, пов'язані з аморальністю і насильством;

- викликають нездоровий інтерес до сексуальних проблем, виходячи за рамки вікової компетенції дитини;

- провокують дитину на зневажливе або негативне відношення до расових особливостей та фізичних недоліків інших людей.

До складу критеріїв другої групи належать якості іграшки, що мають бути додержані для забезпечення розвитку дитини:

- Поліфункціональність. Іграшка може бути гнучко використана у відповідності із задумом дитини, сюжетом гри в різних функціях.

- Можливість застосування у спільній діяльності. Іграшка повинна бути придатна до використання в колективних видах діяльності (у тому числі за участю дорослого) і ініціювати спільні дії.

- Дидактична цінність. Іграшка виступає засобом навчання дитини.

- Естетична цінність. Іграшка є засобом художньо-естетичного розвитку дитини, залучає його до світу мистецтва, являється виробом художніх промислів

Наявність у іграшки хоча б одного з якостей першої групи означає невідповідність цієї іграшки критеріям безпечності використання. Наявність у іграшки хоча б однієї якості другої групи свідчить про її освітню цінність.

Наведеними критеріями доцільно керуватися при організації роботи з прикладними програмними засобами та їх виборі. Отже, перш ніж запропонувати дітям комп'ютерну програму, необхідно всебічно її вивчити.

На основі аналізу літературних джерел та досвіду роботи вихователів можна виявити проблеми, що перешкоджають широкому впровадженню ІКТ у навчальний процес [3, 4]. Педагоги відчувають труднощі у використанні комп'ютера у своїй діяльності внаслідок того, що мають різний рівень ІКТ-компетентності.

Аналіз даної ситуації дозволив виявити ряд суперечностей між:

- потребою швидкого отримання науково-методичної інформації та інертністю її переробки і передачі в освітній установі;

- бажанням педагогів та їх невмінням організації науково-методичної діяльності на базі інформаційних технологій;

- невідповідністю педагогів і актуальною необхідністю використання інформаційних технологій у процесі діяльності;

- зростаючими вимогами до рівня професійної діяльності педагога і неготовністю його до створення педагогічного простору;

- існуючими моделями підвищення кваліфікації, спрямованими на формування переважно комп'ютерної грамотності, і необхідністю організації безперервної освіти вихователів, орієнтованого на застосування ІТ в їх практичній діяльності.

Педагог має не тільки вміти користуватися комп'ютером і сучасним мультимедійним обладнанням, але і розуміти її роль і значення для подальшого розвитку і творчого формування дитини. Основна мета педагога застосовувати ту чи іншу комп'ютерну програму з урахуванням конкретних умов виховно-освітнього процесу, використовувати її зміст для розвитку пам'яті, мислення, уяви, мови у кожній конкретній дитини. Саме від інформаційної культури педагога залежить те, як ненав'язливо і непомітно можна поживити освітній процес, розширити і закріпити отриманий дітьми досвід [10], підвищувати мотивацію дітей до занять, навчати їх співпраці та нових форм спілкування між собою і педагогами, формувати усвідомлену оцінку дитиною своїх досягнень, підтримувати позитивний емоційний стан дитини в процесі занять, підвищувати ефективність корекційної роботи.

4.ВИСНОВКИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ ПОДАЛЬШИХ ДОСЛІДЖЕНЬ

Виходячи із вищевикладеного можна зробити висновки: запровадження інформаційних технологій слід здійснювати не шляхом навчання дітей молодшого віку адаптованим шкільним “основам інформатики та обчислювальної техніки”, а шляхом комплексного перетворення середовища, в якому знаходяться діти, створення нових науково-обґрунтованих засобів для розвитку дитини, її активної творчої діяльності в тому числі спеціальних комп'ютерних програм і сучасних педагогічних методів їх використання.

Незважаючи на всі застереження, неприпустимо вилучати питання освоєння дітьми початкової комп'ютерної грамотності з освітнього процесу початкової освітньої установи. Педагог повинен стати для дитини провідником у світ нових технологій,

наставником у виборі комп'ютерних ігор і сформувати основи інформаційної культури особистості дитини.

Володіння інформаційною культурою допомагає педагогу відчувати себе комфортно в нових соціально-економічних умовах, а освітній установі - перейти на режим функціонування і розвитку як відкритої освітньої системи

Для забезпечення ефективності використання ІКТ в початковій освітній установі необхідно розроблення концептуальних основ створення програмно-методичних засобів виховання і розвитку дітей в умовах безперервної освіти, створення програмно-методичних засобів для формування загальних розумових здібностей дітей і розвитку окремих психічних якостей, розроблення методичних курсів для підготовки кадрів та підвищення кваліфікації фахівців для роботи в навчальних дитячих установах, де відводиться чільне місце питанням інформаційної культури педагога, який використовує інформаційні комп'ютерні технології.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. "Влаштування і обладнання кабінетів комп'ютерної техніки в навчальних закладах та режим праці учнів на персональних комп'ютерах" ДСанПіН 5.5.6.009-98.
2. Гендина, Н.И., Кудрина Е.Л. Информационная культура личности или информационная грамотность: Российский и международный форматы обсуждения проблемы [Материалы Конференции «Крым-2004»](#)
3. Горвиц Ю. М. и др. Новые информационные технологии в дошкольном образовании / Ю. М. Горвиц, А. А. Чайнова, Н. Н. Поддъяков. – М.: Линка-Пресс, 1998. – 328 с.
4. Кивлюк О. Аналіз наукових досліджень з проблематики пропедевтики інформатики в початковій школі / О.Кивлюк // Інформатика та інформаційні технології в навчальних закладах. – 2006. – № 6. – С. 69 – 72.
5. Комарова Т.С. Информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовании / Т.С.Комарова. - М., 2011.
6. Лазарева Л.И. Формирование информационной культуры учителя в условиях инновационной деятельности образовательного учреждения. Автореферат диссертации на соискание учёной степени кандидата педагогических наук. – Кемерово, 2007).
7. Проблемы разработки и внедрения информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) в ДОУ // Современное дошкольное образование. Теория и практика. - 2011. - №3.

8. Правила безпеки під час навчання в кабінетах інформатики. Наказ Держнаглядохоронпраці 16.03.2004 №81 Зареєстровано в Міністерстві юстиції України 17.05 2004 за №620/9219 / [Електронний ресурс]. - Режим доступу: <http://www.svit-pk.cptol.vn.ua/page.php?id=38>
9. Розенберг Н. М. Проблеми вимірювань в дидактиці [Текст] / Н. М. Розенберг. - Київ , 1979.
10. Фарбер Д.А. Молодший школяр: розвиток мозку і пізнавальна діяльність / Д.А.Фарбер. - М.: Вентана-Граф, 2002. - 32 с.