

Горленко В.М.

аспірант Інституту інформаційних технологій
і засобів навчання НАПН України

ПЕРСПЕКТИВА ВИКОРИСТАННЯ ЕЛЕКТРОННИХ ІГРАШОК В НАВЧАЛЬНО- ВИХОВНОМУ ПРОЦЕСІ ДОШКІЛЬНОГО НАВЧАЛЬНОГО ЗАКЛАДУ

Сучасний етап розвитку дошкільної освіти характеризується інтенсивним впровадженням інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ), що покликані удосконалити навчально-виховний процес в дошкільному навчальному закладі (ДНЗ). Під інформаційними і комунікаційними технологіями в освіті в основному розуміють засоби ІКТ і методи її використання для підтримки процесів навчання та інших видів пізнавальної і розвивальної діяльності [5,14]. Враховуючи певну новизну даного питання, науковцями і практиками цієї проблемі присвячено ряд робіт, зокрема: Кивлюк О., Лаврентьєва Г., Цимбалюк О. (психолого-педагогічні, ергономічні вимоги щодо використання комп'ютерних програм та ігор); Дяченко С., Белікова Н., Шелудько О. (формування комп'ютерної грамотності); Іванова С., Кириченко Н., Новик І., Максимович М., Павлюк Т., Володіна-Панченко Н., (застосування комп'ютерних програм та ігор в навчально-пізнавальній діяльності дошкільників). В свою чергу, Калаш І.(Kalas I.), Дендев Б. (Dendev B.) застерігають від помилки розуміння інтеграції ІКТ в дошкільну освіту як комп'ютеризації та навчання користування комп'ютером [3,232], [5,66]. Існує доволі різноманітний спектр ІКТ, які можна використати в роботі з дошкільниками. Крім комп'ютерів і навчальних програмних продуктів, слід назвати проектори, сенсорні екрани, інтерактивні електронні дошки, цифрові фотоапарати та відеокамери, електронні іграшки та інші подібні пристрої [3; 5; 10].

Застосування електронної іграшки в розвитку навчально-пізнавальної діяльності дошкільників, на сьогодні, є недостатньо досліджуваним.

Іграшка - це предмет, спеціально призначений для ігор, забезпечення ігрової діяльності дітей і дорослих. Ігрова діяльність складає основний зміст життя дитини дошкільного віку, виступає як ведуча діяльність, що тісно пов'язана з працею та навчанням (Виготський Л., Запорожець О., Леонтьєв О., Рубінштейн С. Ельконін Д.). Діючи з іграшкою, діти відображають свої уявлення про навколишній світ і завдяки цьому уточнюють, поглиблюють, розширюють знання. Відповідно, іграшка має загальноосвітнє значення, служить головної мети виховання - всебічному гармонійному розвитку особистості кожної дитини. [2; 7; 9].

В психологічній та педагогічній літературі відомі немало досліджень дитячої гри та іграшки. Дослідження Коссаковські Є. з питань ігри і іграшки, засновані на вивченні досвіду організації ігрової діяльності дітей, показали, що не може бути однакового для всіх віків

підходу до створення та відбору іграшок, а обов'язково повинні враховуватися вікові закономірності розвитку ігрової діяльності. Менджеріцкая Д. вважала, що іграшка допомагає вихованню у дітей інтересу до праці, сприяє формуванню допитливості. Урунтаева Г.А. визначила головне завдання дорослих, яке полягає в тому, щоб навчити дитину діяти з іграшками.

Іграшки настільки різноманітні, що раціонально її використовувати в навчально-виховному процесі допомагає педагогічна класифікація. Існують різні класифікації іграшок: найбільш відомі на теренах пост-радянських країн - по тематиці та видам ігор (Фльоріна Є., 1933) [9] та за ступенем готовності (Макаренко А., 1972) [6]. Тематика та форма іграшки безпосередньо залежить від матеріального життя та духовного розвитку суспільства. Ігрова індустрія, як і всі сфери діяльності людини знаходиться під сильним впливом ІКТ. Вона пропонує високотехнологічні іграшки (електронні, роботизовані, віртуальні та інші види), які не зазначені в класифікаціях. Традиційні іграшки також зазнають впливу ІКТ ("хрестик-нулики" перемістилися в простір і стали тривимірними, ляльки та м'які іграшки містять мікропроцесори та датчики тощо). Спроба удосконалення існуючих класифікацій зроблена Поніманською Т. (2006), яка за функціональними властивостями виділила в окремий вид електронні іграшки, як створені на комп'ютерній основі.

Урізноманітнення іграшок на основі ІКТ викликає занепокоєння у педагогів і психологів через можливий негативний вплив на фізичне, психічне та духовне здоров'я дитини. Існує думка, що електронні іграшки одноманітні, попередньо запрограмовані гальмують розвиток дитини. Адже вся активність - всередині іграшки, а дитина - пасивний спостерігач [1; 4; 8; 11].

Таким чином, на сучасному етапі виникає потреба:

у продовженні пошуку адекватних шляхів інтеграції ІКТ в освітній процес в ДНЗ;

у зв'язку з одночасним застосуванням з терміном "електронні іграшки" понять "високотехнічні іграшки", "іграшки з використанням мікрочіпу", "програмовані іграшки", "комп'ютеризовані іграшки" чіткому визначенні що саме є "електронна іграшка";

чітка класифікація видів електронної іграшки допоможе оптимізувати використання та виявити переваги її в навчально-виховному процесі ДНЗ;

враховуючи негативні відгуки, необхідно визначити психолого-педагогічні умови використання електронних іграшок.

1. Абраменкова В. Батькам про ігри й іграшки / Абраменкова В. // [Електронний ресурс] Режим доступу - <http://www.bereginya-rodu.org/statti/igrahka.php>

2. Гончаренко С. Український педагогічний словник / Гончаренко С. // К.: Либідь, 1997. - С. 136.
3. Информационные и коммуникационные технологии в образовании: монография / Под редакцией Бадарча Дендева // М.: ИИТО ЮНЕСКО, 2013. - 320 с.
4. Исаенко В.П. Виртуальный мир игры современного ребенка / Исаенко В.П. // Современный детский сад, №6, 2009. - С.27 - 30.
5. Калаш И. Возможности информационных и коммуникационных технологий в дошкольном образовании: Аналит. обзор. / Калаш И. // М.: Институт ЮНЕСКО по информационным технологиям в образовании, 2011. - 173 с.
6. Макаренко А.С. Лекции о воспитании детей // Пед. соч. - М., 1984. - Т.4. - С. 72-79.
7. Менджерицкая Д.В. Воспитателю о детской игре / Под ред. Т. А. Марковой // М.: Просвещение, 1982. - 128 с.
8. Миколук О. Гратися з користю і втіхою / Миколук О. // [Електронний ресурс] Режим доступу - <http://www.day.kiev.ua/uk/arhiv/no12-2011-0>
9. Флерина Е.А. Игра и игрушка. / Под ред. Д.В. Менджерицкой // М.: Просвещение, 1973. - 111 с.
10. Чулкова А.В. Цифровые технологии в развитии коммуникативной деятельности дошкольников / Чулкова А.В. // Вісник ЛНУ імені Тараса Шевченка № 13 (272), Ч. III, 2013. - С. 145 - 154.
11. Шевченко О. Какие игрушки действительно развивают детей? / Шевченко О. // [Електронний ресурс] Режим доступу - <http://myhappykid.ru/kakie-igrushki-deystvitelno-razvivayut-detey>