

Светлана НОВОСЕЛОВА

# В ЧЕМ ПРОБЛЕМА ДОШКОЛЬНОГО

**П**сихологическая готовность к жизни в информационном обществе, начальная компьютерная грамотность, культура использования персонального компьютера как сред-

ства решения задач деятельности становятся сейчас необходимыми каждому человеку независимо от профессии. Все это предъявляет качественно новые требования и к дошкольному воспитанию – первому звену непрерывного образования, одна из задач которого – заложить

потенциал обогащенного развития личности ребенка.

Проблема обогащения (амплификации) психического развития ребенка, его личности в целом была поставлена А.В. Запорожцем как главная в числе проблем воспитания. Детство, писал он, является самооценным периодом в жизни человека. Именно в этот период ребенок овла-

девает общественным опытом – человеческими родовыми способами и средствами осуществления своей деятельности – важной основой полноценного развития его личности.

Опыт человеческой деятельности становится достоянием личности, пройдя сквозь призму активного процесса его присвоения в собственной деятельности каждого человека, что происходит непрерывно в течение всей жизни, но особенно ярко и полно – в детстве, в периоды младенчества, раннего и дошкольного детства.

Материалы исследований о развитии предметной, предметно-игровой и игровой деятельности детей показали, что способы решения задач деятельности в условиях ее формирования приобретают все большую обобщенность, вбирая предыдущий социальный опыт. Таким образом, обобщение ребенком опыта своей деятельности в способе ее осуществления выступает в качестве внутренней основы развития его мышления, которое, в свою очередь, является «механизмом», обеспечивающим содержательно-предметный характер



С. Л. Новоселова



# ИНФОРМАТИЗАЦИИ ОБРАЗОВАНИЯ?

деятельности. Мышление, согласно последующим разработкам концепции амплификации, является интеллектуальной основой развития деятельности ребенка, а сам процесс овладения обобщенными способами решения задач деятельности ведет к ее осуществлению на все более высоком уровне. Это в полной мере касается и овладения способами деятельности, опосредованной компьютерными средствами, во много раз повышающими возможности человека за счет оперативного подключения коллективного разума в виде соответствующих простых или архисложных компьютерных программ.

Поступательное повышение уровня реализации деятельности не означает односторонности развития личности. Чем выше интеллектуальный уровень осуществления деятельности, тем полнее в ней происходит обогащение всех сторон личности.

Достижению высоких целей всестороннего творческого развития личности следует дать фундамент раннего амплифицированного развития ребенка. Этот процесс нуждается

не только в научном и методическом обосновании, но и в системе материальных средств своевременного интеллектуального развития. Концепция такого подхода, связанного с программированием процесса усвоения ребенком всей иерархии обобщенных способов действия в своей самостоятельной деятельности, должна быть воплощена в игрушках, предметах и средообразующих игровых объектах для младенцев, детей раннего возраста и дошкольников. В системе средств обогащенного развития ребенка должны занять свое место и новые информационные технологии.

Введение компьютера в систему дидактических средств детского сада может стать мощным фактором обогащения интеллектуальной основы умственного, эстетического, социального и физического развития ребенка. Компьютер перспективен для повышения общего уровня воспитательно-образовательной работы с детьми в детском учреждении.

Идея воспитания поколения, имеющего с ранних лет сформированную психологическую (личностно-



мотивационную, интеллектуальную, операциональную) готовность к использованию персональных компьютеров, компьютерных программ различного содержания и уровня, является перспективной для развития образовательной, промышленной, гуманитарной, научной, экологической, бытовой сфер общества, всей его культуры. Каждый должен овладеть компьютерной грамотностью.

Процесс овладения компьютерной грамотностью требует ответственного учета человеческого фактора. Особенно остро это требование звучит по отношению к детям на дошкольной ступени образования. Предпринимать что-то новое в отношении детей дошкольного возраста всегда следует с разумной осторожностью.

В обществе обсуждаются вопросы бытования человекоемких и наукоемких технологий. К сожалению, и педагогический метод может оказаться детоемким, т.е. лишаящим детство самоценности, ломающим возможности развития личности, ведущим не к творчеству, а к репродуктивности целей, исполнению без инициативы.

Успех компьютеризации во многом зависит от метода ее введения на тех или иных уровнях образования и, разумеется, от качества техники и методики ее применения, соответствия человеческим возможностям.

В целом процесс компьютеризации образования обнаруживает тенденцию постепенной адаптации содержания информатики по нисходящей: от вуза к школе и от старших

классов к младшим. Изучаются языки программирования, используются программные средства для обучения, тренинга, диагностики и т.д.

Мини-информатика и компьютерный тренинг представляются многим доступными и для дошкольников, но в так называемых детских вариантах. Этот традиционный для системы образования ход от вершины науки к ее простой модели, по-видимому, может быть доведен до абсурда именно на ступени младшего школьного и дошкольного возрастов: наука умирает в мини-варианте, а ребенок-дошкольник не приобретает нового средства реализации своей деятельности.

Последнее десятилетие подтверждает высказанный пессимистический прогноз. Дети не приобщаются к информатике – это для них сложно, но зато овладевают клавиатурой и интерфейсом некоторых программ. Компьютер превратился для них в игрушку нового типа – игровую систему, среду. Что дает это детскому развитию? Изучает ли кто-то у нас этот процесс и его результат? Думаю, нет. Есть лишь очень общее впечатление об агрессивности содержания многих компьютерных игр. Для кого эти игры? Учитывают ли они подлинные интересы развития ребенка-дошкольника? Думаю, нет.

Совершенно очевидно, что необходимо на ступени дошкольного, а возможно, и младшего школьного возраста идти не от информатики к деятельности, а наоборот: от деятельности к информатике. Иными



словами, компьютер должен стать развивающим и обогащающим средством самостоятельной деятельности ребенка. Информатика войдет в жизнь ребенка через его игру, конструирование, художественную деятельность и др. Компьютерные игровые и обучающие программы должны носить прежде всего развивающий характер, быть близки интересам ребенка, реализовать его стремление к экспериментированию, творчеству.

Достижение этих целей, как показывает отечественный и мировой опыт, практически невозможно в ранних возрастах без учета специфики деятельности ребенка, его игровых интересов. Необходимы компьютерные программы, строение которых отвечало бы интеллектуальной структуре деятельности ребенка. Лабиринтная модель, так же как модель выбора или вопросно-ответная форма построения игровой компьютерной программы, здесь недостаточны.

Для проведения с дошкольниками игр и занятий с использованием компьютерных программ необходимо создание компьютерно-игрового комплекса, в котором игра и ее новое средство – компьютер, компьютерная программа выступят в единстве и в новом инициативно-проблемном качестве.

Здесь уместен вопрос: почему именно компьютерно-игровой комплекс, а не класс информатики или, на худой конец, компьютерный зал, где дошкольники под руководством воспитателей могли бы играть в привычные всему миру видеоигры, уп-

ражаться в началах математики, грамматики или постигать тайны классификации и сериации предметов по форме, величине, цвету, смыслу и т.д.? Какая необходимость в компьютерно-игровом комплексе, в новом типе компьютерных игровых программ?

Дело в том, что процесс психического развития ребенка, развитие его мышления – это непрерывный про-

***Компьютерно-игровой комплекс – это система условий, позволяющих сочетать игры и занятия на компьютерах с разнообразными развивающими играми и занятиями, а также с физически подвижными играми, занятиями в физкультурном зале, в бассейне.***

цесс, происходящий в деятельности. И с этим нужно считаться, разрабатывая стратегию и средства повышения интеллектуального потенциала личности в условиях информатизации всех сфер жизни общества.

Компьютерно-игровой комплекс – это система условий, позволяющих сочетать игры и занятия на компьютерах с разнообразными развивающими играми и занятиями, а также с физически подвижными играми, занятиями в физкультурном зале, в бассейне.

Компьютерно-игровой комплекс – это новый метод, требующий



установления содержательных связей между системой знаний, получаемых ребенком в повседневной жизни, в процессе обучения, игрой как ведущей деятельностью, в которой складываются прогрессивные психические новообразования его личности и деятельностью, осуществляемой с помощью компьютерных средств.

Использование компьютерных игр и игрушек должно стать содержательным звеном дидактической системы детского сада. Компьютерные игры не заменяют обычные игры, а дополняют их, обогащая педагогический процесс новыми возможностями. Для реализации этих возможностей необходимо четкое понимание того, что способности ребенка, обеспечивающие его игры с использованием компьютера, формируются до того, как он сел за ПК. Немаловажное значение для успеха освоения компьютера имеет своевременное приобщение детей ко всем формам ознакомления с окружающей действительностью, природной и социальной, как источнику чувства, мысли и творчества. Для полноценного использования компьютера как средства деятельности, средства познавательного анализа информации о действительности от дошкольника требуется умение оперировать символами (знаками), обобщенными образами, т.е. ему необходимо достаточно развитое мышление, творческое воображение, определенный уровень произвольности действий. Все это формируется у ребенка в его многообразной практической и игровой деятель-

ности. При этом особое значение для формирования потребности целенаправленного управления компьютером, развития компьютерных игр имеет ведущая деятельность ребенка-дошкольника – игра.

Игра, и прежде всего самодеятельная сюжетно-ролевая игра, – форма размышления ребенка об окружающем мире. В игре он оперирует своими знаниями, опытом, впечатлениями, отображенными в обобщенной форме игровых способов действия, игровых знаков, приобретающих значение в смысловом поле игры. Способность детей замещать в игре реальный предмет игровым с переносом на него реального значения, реальное действие – игровым, замещающим его действием лежит в основе способности осмысленно оперировать символами на экране компьютера. Именно поэтому компьютерные игры должны быть неразрывно связаны с обычными играми. При этом речь идет не о примитивной практике игры обычной, обязательно перед компьютерной, а о принципе их связанности в личном опыте ребенка. Если в обычной игре ребенок отображает действительность с помощью «обозначающих», но вполне реальных предметов, то при игре с помощью компьютерных средств он может, пользуясь специальной развивающей игровой программой; создавать функционирующий игровой «видеоряд», опираясь на образ своего воображения. Мыслимое ребенком переносится им на экран. Эти новые условия игры должны предоставить инициативу поста-



новки игровых проблем на экране самому ребенку. Постановка игровых проблем, их «видео» и речевая интерпретация, включение в контекст игрового и реального общения с другими детьми и воспитателем – сложный процесс, обеспечить который должны принципиально новые компьютерные программы. Их строение, как уже говорилось выше, должно соответствовать интеллектуальной структуре деятельности ребенка, отвечать ее мотиву. Только такие развивающие игровые программы могут успешно служить средством деятельности ребенка, направленной на освоение и творческое преобразование многообразных содержаний. Здесь недопустимо навязывание готовых содержаний, тренинг ради тренинга, т.е. сугубо нормативного усвоения материала в вопросно-ответной форме, персонализирующей компьютер. Процесс освоения ребенком компьютера как средства осуществления человеческой деятельности оборачивается не прямой связью «ребенок – компьютер», а опосредованной «ребенок – компьютер – цель». Причем под целью в зависимости от контекста задачи может пониматься сколь угодно широкий ряд целей, возникающих в общении, игровой, художественной, учебной, трудовой и других видах деятельности, осуществляемых с включением компьютера. Компьютер – средство деятельности ребенка, а не его собеседник, как это часто декларируется многими. Собеседником, объектом общения при взаимодействии с компьютером выступает не «желе-

зо», не конкретная программа, а внутренний мир самого играющего ребенка или его товарища по игре. Ребенок, впервые садящийся за компьютер, вступает в общение не с ним, а с информационным обществом, создавшим информационную технологию с целью повышения уровня интеллектуальной основы разумного управле-

***Игра, и прежде всего  
самодеятельная сюжетно-ролевая  
игра, – форма размышления  
ребенка об окружающем мире.  
В игре он оперирует своими  
знаниями, опытом,  
впечатлениями, отображенными  
в обобщенной форме игровых  
способов действия...***

ния происходящими в нем процессами развития. В этой связи традиционная для классической доинформационной эргономики система «человек – машина» здесь должна быть заменена системой «человек – машина – человек», поскольку человеческая деятельность (ее цель) должна быть обращена к человеку, иначе она теряет свой гуманистический смысл. Именно поэтому освоение ребенком компьютера (в широком и более узком смысле) должно рассматриваться как процесс формирования у него отвечающих этим новым условиям способов и средств осуществления своей деятельности, т.е. решения задач деятельности.



Вместе с тем становится очевидно, что компьютер как средство деятельности не должен в своей технической и программной сути быть враждебен ребенку, а компьютерно-игровой комплекс в целом должен отвечать необходимым физиолого-гигиеническим, эргономическим (включая дизайн) и психолого-педагогическим требованиям, быть безопасным в эксплуатации.

Очерченный выше круг проблем потребовал основательной научной и опытно-педагогической базы для своей разработки. В конце 1980 – 1990-х годов проведен эксперимент по внедрению компьютерно-игрового комплекса в практику работы дошкольных учреждений.

В Москве и России в целом есть педагогические кадры, владеющие методами использования компьютерных программ в системе развивающей дидактики детского сада. Созданы десятки превосходных компьютерных программ для дошкольников, в том числе программно-методический комплекс «КИД-Малыш», который до сих пор пользуется популярностью у практиков дошкольного воспитания, работающих с компьютерами типа IBM. Существуют методические указания по использованию этих и других программ в работе с дошкольниками. Изданы серьезные труды по информатизации дошкольного уровня образования. Это прежде всего книга коллектива авторов, осуществивших комплексное междисциплинарное исследование, «Новые информационные технологии в до-

школьном образовании», выпущенная издательством «Линка-пресс» (М., 1998) под общей редакцией Ю.М. Горвица, и книга С.Л. Новоселовой и Г.П. Петку «Компьютерный мир дошкольника» (М., 1997).

Однако четко обозначился ряд проблем и острых вопросов, требующих решения. Основной среди них – необходимость обновления имеющегося в детских садах парка компьютеров. В противном случае условия эксплуатации компьютерно-игрового комплекса не будут соответствовать сертификационным требованиям, сформулированным в санитарных требованиях.

Необходима работа по созданию, психолого-педагогической экспертизе и последующей сертификации компьютерных программ для дошкольников, разработка методических рекомендаций по их использованию.

Особое внимание следует обратить на подготовку и переподготовку педагогов, которые могли бы продолжить дело информатизации дошкольного уровня образования в стране.

Чрезвычайно важной проблемой является общение детей с компьютером в условиях семьи. Необходим выпуск методических советов для родителей, позволяющих им разумно организовать досуг ребенка с использованием компьютера.

Положенное начало фундаментальным исследованиям на широкой междисциплинарной основе должно иметь достойное продолжение. Для этого в первую очередь необхо-



димо подведение итогов работы по информатизации дошкольного уровня образования за те годы, что велась практическая работа в сотнях дошкольных образовательных учреждениях страны.

Но ни в Москве, ни в России в целом нет организации, которая могла бы консолидировать усилия практиков-энтузиастов и вести соответствующие научные исследования. Необходимо создать центр информатизации дошкольного образования и возродить ассоциацию «Компьютер и детство». Это нужно и для развития информатизации дошкольного уровня образования и для сохранения преемственности научных основ работы с детьми и проектирования компьютерных средств развития их деятельности.

В конце 1980 – 1990-х годах, внедряя в практику дошкольного образования новые информационные технологии, мы столкнулись с проблемой боязни компьютеров со стороны взрослых. То, что дети-дошкольники легко овладевали простейшими компьютерными премудростями, поражало родителей и генеральных директоров предприятий, спонсировавших приобретение компьютерной техники и организацию компьютерно-игровых комплексов в подведомственных детских садах.

Дошкольные учреждения в какой-то мере были агитаторами всеобщей компьютеризации. Сейчас компьютеры повсюду, а в детских садах затишье. Между тем компьютер, как указывает популярная в дошкольном образовании базисная программа разви-

тия ребенка-дошкольника «Истоки» (2002), – специфическое «интеллектуальное орудие» человека, позволяющее решать задачи деятельности на новом информационном уровне.

**Необходима работа по созданию, психолого-педагогической экспертизе и последующей сертификации компьютерных программ для дошкольников, разработка методических рекомендаций по их использованию.**

Занятия и игры, осуществляемые с помощью компьютерных средств, способствуют развитию у детей предпосылок теоретического уровня мышления, рефлексии (осознания) способов действия и способов решения задач своей деятельности. Это тот необходимый базис интеллектуальной культуры деятельности ребенка, который повышает уровень его творческих способностей на пороге школы и обеспечивает основу жизненного успеха в современном информационном обществе. Но за компьютер ребенок может садиться не раньше чем в пятилетнем возрасте. Раньше он просто не готов к полноценному диалогическому общению с ним.

Решение проблем информатизации дошкольного образования – задача, приоритетная для образования и современного общества в целом. Решать ее нужно сообща, добиваясь целевого финансирования.