

детство", которая и взяла на себя роль координатора и исполнителя (совместно с партнерами и рядом вновь созданных малых предприятий) работ по развитию систем развития, обучения и воспитания детей младшего возраста на основе применения новых информационных технологий.

Под эгидой новой Ассоциации КИД ведутся работы по разработке новых программно-методических средств для КИК, уже установленных во многих городах страны, по адаптации существующих разработок новых программ к другим моделям компьютерной техники, по изготовлению новых образцов компьютерной мебели, компьютерно-управляемых физкультурных тренажеров, новых видов игр и игрушек, дополнительных технических устройств, по созданию программных систем для автоматизации дошкольных учреждений, систем медицинского назначения, диагностических программно-методических систем, качественно новых аудиовизуальных и компьютерных методических пособий для персонала дошкольных учреждений, новых форм абонентного обслуживания заказчиков.

Основой для новых разработок послужат результаты как уже проведенных, так и последующих фундаментальных междисциплинарных исследований в области психологии компьютеризации, педагогике, эргономике, социологии, вычислительной технике, и других смежных областях знаний.

КОМПЬЮТЕРНО - ИГРОВОЙ КОМПЛЕКС: НОВОЕ СОДЕРЖАНИЕ  
ДЕТСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ. МЕТОД. СИСТЕМА УСЛОВИЙ

С. Д. Новосело ва, г. Москва,  
зав. лабораторией НИИ дошколь-  
ного воспитания АПН СССР,  
кандидат психологических наук.

Идея компьютерно-игрового комплекса в детском саду в самом начале своего зарождения опиралась на представление о компьютере как о средстве человеческой деятельности, в частности, деятельности ребенка. Это положение альтернативно по отношению к распространенному, но некорректному с психологической точки зрения, определению компьютера как партнера, с которым человек

общается, ведет диалог. Компьютер - это интеллектуальное орудие человека, а не его собеседник, и ребенок (будущий пользователь) овладевает им в своей деятельности. От исходного понимания места компьютера в деятельности зависит и подход к построению программных средств деятельности. Общеизвестен диалоговый характер игровых и других пользовательских компьютерных программ, в основу которых положен принцип лабиринта, выбора вариантов пути, вопрос-ответный алгоритм. Истоки этого подхода уходят в историю развития поведенческой школы в психологии, широко распространенной в США и других странах. На базе этого классического подхода построены многочисленные тренинговые программы, а также компьютерные игры коммерческого стиля с милитаристским или азартным содержанием. Эти компьютерные игры действительно создают иллюзию диалога, отводя пользователю пассивную роль быстрого и внимательного исполнителя команд. Деятельностный подход, примененный нами при разработке теоретических основ и практики компьютерно-игрового комплекса, привел к созданию принципиально иных компьютерных программ. Их строение учитывает интеллектуальную структуру игровой деятельности дошкольника (алгоритм конфигурации сети задач деятельности), что, в свою очередь, позволяет ребенку строить свою игру на инициативной творческой основе.

Уже на первом этапе разработки КИК (компьютерно-игрового комплекса) были созданы компьютерные программы, получившие в ходе проведения экспериментальных игр-занятий с детьми статус развивающих ("Конструктор", "Мозайка", "Море", "Космос", "Город" (см. ссылки на авторство программ в тезисах Е.Э.Зворыгиной) и др.). Эти новые программы, адекватные игровой деятельности ребенка, предоставляют ему игровые компьютерные средства самостоятельной инициативной постановки и решения игровых задач в индивидуальной или совместной игре.

Игра, осуществляемая средствами компьютерной программы, требует от ребенка, с одной стороны, опоры на систему знаний (представлений), сложившихся у него на занятиях, в быту, по ходу чтения книг с родителями и воспитателями, на экскурсиях и т.п., а с другой - достаточно высокого уровня сформированности символической (знаковой) функции мышления, таких общих умственных способностей как моделирование, наделение первоначально нейтрального объекта игровым значением в смысловом поле игры. Эти

способности остаются невостребованными в играх диалогового типа. Если имеются названные компоненты психологической готовности, то высокомотивированная новизной игра в компьютерном зале приобретает принципиально новое содержание. Сюжетные фигуры, абстрактные элементы, функциональные возможности программы становятся знаковыми средствами опоры фантазийного процесса, средствами проекции образа воображения из внутреннего умственного плана во внешний, символический план экрана.

Опираясь на уже имеющиеся предварительные экспериментальные данные, мы полагаем, что в процессе освоения и использования ребенком компьютерных средств деятельности происходит осознание (рефлексия) им способа действия, реализующего задачу игры. Если это так, то у дошкольника в компьютерной игре (например, режиссерского типа) возникают предпосылки развития теоретического мышления, что является существенной новизной интеллектуальной опоры его деятельности. Итак, игровая деятельность дошкольника за компьютером приобретает новое, прогрессивное психологическое содержание. В этом — одно из главных положительных последствий освоения компьютера как средства.

Указанный процесс возникновения нового содержания игровой деятельности дошкольников, опосредованной компьютером, требует своего методического обеспечения. Использование компьютерно-игрового комплекса требует определения его места в системе дидактики средств детского сада. Новые информационные технологии, применяемые в компьютерно-игровом комплексе — это метод, позволяющий в полной мере реализовать развивающую функцию игровой деятельности на материале различных видов игр, получающих свое развитие в компьютеризированной форме. Это в полной мере относится к режиссерским, сюжетно-ролевым, дидактическим играм, к играм — забавам и др.

Компьютерно-игровой комплекс позволяет решить ряд педагогических задач, связанных с совершенствованием конструкторской и художественной деятельности, дальнейшим развитием познавательной сферы. Этот метод, обеспечивающий мотивационную, интеллектуальную и операциональную готовность ребенка к использованию компьютера как средства разнообразных видов своей деятельности, переводит всю систему дошкольного образования, ее дидактические основы, на новый уровень,

отвечающий задачам развития творческой, раскрепощенной личности ребенка-дошкольника, готового к жизни в информационном обществе.

Применение компьютерно-игрового комплекса как нового метода требует создания и новой приподнятой педагогической атмосферы в детском саду. В компьютерном саду не должно быть места пассивности, рутинности педагогического процесса.

Новые информационные технологии - это не мода, не быстротечное веяние времени, а одно из главнейших условий процветания общества. Человек, готовый к жизни в информационном обществе, - это человек, не только умеющий пользоваться компьютером, но он должен обладать громадной потенциальной силой развития своей личности. Стартовой площадкой успешного развития и реализации личности являются ранее и дошкольное детство. Именно поэтому так своевременна сегодня задача обогащения интеллектуального ядра развития личности в дошкольном детстве средствами общения, традиционной дидактики, игры, проблемной предметной среды и новых информационных технологий (НИТ). Методы использования НИТ реализуются в системе определенных условий. Все новое применять в отношении детей дошкольного возраста нужно с осторожностью. Главнейшая заповедь: не навреди! Система условий включает физиолого-гигиенические и эргономические нормы использования компьютеров в работе с детьми. Соблюдать их нужно непременно, иначе КИК в детском саду теряет всякий смысл. Другим основным условием является включенность работы с детьми в компьютерно-игровом комплексе в систему дидактики детского сада. Практически каждый раздел или направление обучения и воспитания детей могут быть поддержаны компьютерными развивающими игровыми и обучающими программами. С другой стороны, деятельность детей за компьютером целиком опирается на содержание, усвоенное детьми на занятиях, в самостоятельных играх, при знакомстве с окружающим природным и социальным миром.

Необходимым условием применения КИК, связующим звеном между традиционным содержанием дидактики детского сада и его компьютерным развитием является планирование. Планировать игры и занятия с использованием компьютеров следует в одном порядке с планированием обычных игр и занятий. Это - единая система работы с детьми.

Важнейшим условием является высокий уровень развития игровой

деятельности детей в детском саду. Ошибаются те, кто думает, что для полноценной игры в компьютерном зале достаточно докомпьютерной и послекомпьютерной игр или другой деятельности в игровом зале. Необходима следующая цепочка взаимосвязанного развития игр: в каждой возрастной группе, в игровом зале, в компьютерном зале. Игра должна быть развита у всех детей поэтапно (см. книгу "Игра дошкольника" М.: Просвещение, 1989), только в этом случае у них формируется необходимые психологические предпосылки (см. выше) полноценных игр в компьютерном зале.

Дети не должны быть замученными маленькими профессорами. Игры в компьютерно - игровом комплексе полезны, только если они радостные, желанные игры. Здесь недопустимы излишний педантизм, мания "охвата" и обязаловка. Все должно быть в радость ребенку.

Компьютерно-игровой комплекс как система условий требует достаточно площади и оборудования компьютерного зала и примыкающих к нему помещений для игр, двигательной активности, психологической разгрузки и отдыха глаз (см. сертификационные требования).

Компьютерно-игровой комплекс - это не застывшая форма работы. В настоящее время Гособразование СССР, НИИ дошкольного воспитания АПН СССР совместно с Ассоциацией "Компьютер и детство" при участии ряда соисполнителей осуществляют комплексную межотраслевую программу исследований, направленных на дальнейшее совершенствование содержания, методов и условий использования новых информационных технологий в дошкольном образовании.

Начат всесоюзный эксперимент с участием детских садов-пользователей КИК. Вновь созданный при Гособразовании СССР центр "Дидактика" приступает к разработке системы развивающей предметной среды детского сада, включая различные игры, игрушки, дидактические пособия, оборудование педагогического процесса, перспективные средства НИТ.

Союз науки, промышленности и практики воспитания - залог успеха общего дела внедрения новых совершенных информационных технологий в практику детского сада.