

## «ІКТ В ДИТЯЧОМУ САДКУ: ЗАБАГАНКА ЧИ ПОТРЕБА ЧАСУ?»

### Комп'ютер для дитини: користь чи шкода?

Серед педагогів і батьків досі точаться суперечки про переваги прогресивної і традиційної освіти, користь і шкоду, яку можуть завдати дітям комп'ютерні гаджети. Спробуємо розібратися: чи справді настільки страшний комп'ютер, як його малюють? Звернемося до кваліфікованих фахівців за роз'ясненнями.



**Тривале та безперервне користування комп'ютером шкодить здоров'ю, стверджують лікарі.**

І хоч комп'ютерні навички неабияк потрібні у сучасному світі, усе ж шкоди від комп'ютера значно більше ніж користі, вважає педіатр.

«Дітки малорухомі, практично не гуляють на вулиці. Це насамперед призводить до порушення зору – у нас збільшилася кількість дітей із короткозорістю. До того ж, порушення постави, бо сидять весь час неправильно. Окрім того, відбувається застій внутрішніх органів – малорухливість призводить до цього. А ще – іде зомбування діток. І важливо, що вони перестають логічно мислити, адже можна відкрити будь-яку сторінку комп'ютера і все зрозуміло», – пояснює педіатр.

**Тим часом психолог** вважає, що у малюка, який із дитинства грає у комп'ютер, по-іншому формується світобачення та світосприйняття. Така дитина замінює справжню реальність на віртуальну, де немає відповідальності і майже знецінена моральність.

Водночас психолог переконана, що комп'ютер корисний для розвитку дитини, зокрема інтерактивні форми навчання.

Останні педагогічні дослідження свідчать, що головна проблема дошкільної освіти — зниження динамічності й привабливості процесу пізнання. Збільшується кількість дітей, які втрачають позитивну мотивацію до занять. Потім вони не хочуть вступати до школи, а це зрештою впливає на рівень успішності. Цілком слушно виникає запитання: «Як же виправити таку ситуацію?».

Розв'язання проблеми підказує саме життя: науково-технічний прогрес спонукає впроваджувати в освітній процес закладу дошкільної освіти сучасні технології, зокрема електронні засоби навчання.

*Жоден із нас уже не може уявити себе без мобільного телефона, смартфона, комп'ютера чи ноутбука. І якщо раніше ми отримували інформацію лише з книжок, періодичної преси й телевізора, то нині всі ці*

*функції об'єднав у собі персональний комп'ютер. Це технічний засіб навчання і зв'язку, який просто треба прийняти.*

Комп'ютер розширює горизонти для ознайомлення дитини з навколишнім світом і при цьому дає їй змогу відчувати себе активним суб'єктом пізнавальної діяльності. Які ще переваги має застосування комп'ютера в закладі дошкільної освіти?

### **Оцінюємо розвивальні можливості**

В освітньому процесі закладу дошкільної освіти найліпше використовувати комп'ютер як засіб:

*Навчання* – вчити дітей читати, писати, рахувати;

*Розвитку* – розвивати мислення, увагу, уяву, пам'ять, мовлення тощо.

Робота за комп'ютером підвищує швидкість реакції, вправляє у спритності й посидючості, розвиває дрібну моторику рук, зорово-моторну координацію. Під час виконання освітніх завдань діти вчаться аналітично мислити в нестандартній ситуації, класифікувати та узагальнювати поняття, досягати поставленої мети.

*Під час підготовки до заняття варто віддавати перевагу ігровим завданням та методикам, оскільки вони відповідають провідній діяльності дітей дошкільного віку — ігровій.*

Комп'ютерні засоби допомагають педагогам зробити заняття цікавішим, різноманітнішим, насиченішим. Вони дають змогу регулювати освітні завдання за ступенем складності та підвищувати інтерес дитини до навчання.

*Комп'ютер не замінює вихователя. Він може стати ефективним дидактичним засобом у руках вдумливого педагога і «взяти на себе» частину його роботи за умови, що педагог ретельно добиратиме завдання й ігри за змістом освітнього матеріалу, які відповідатимуть рівню розвитку та підготовки дітей. Тож педагогу слід добре орієнтуватися в різноманітності комп'ютерних ігор і знати, де їх знайти або як створити самому.*

У сучасному інформаційному суспільстві дитина, яка обізнана з електронними засобами навчання, як правило, почувається комфортніше. Саме тому Базовий компонент дошкільної освіти передбачає необхідність ознайомлювати дітей із комп'ютером та формувати в них основи комп'ютерної грамотності.

### **Навчаємося, граючи**

Спрямувати діяльність дошкільників на досягнення дидактичної мети, а заодно й задовольнити їхню природну потребу в грі можна за допомогою комп'ютерних ігор. Вони навчають гравців дотримуватися правил, планувати свої дії, доводити розпочате до кінця, набувати чи

вдосконалювати ті чи ті навички. Коли дитина виграє, вона відчувається впевненішою в собі та вправнішою.

### **Комп'ютерні VS Традиційні ігри**

Під час комп'ютерних ігор діти здебільшого оперують символами і знаками, тож мають бути психологічно та фізично готовими до такої діяльності. Підготувати їх до роботи за комп'ютером допоможуть традиційні ігри з опорою на реальний предмет чи реальні дії.

Комп'ютерні ігри не слід ізолювати від решти освітнього процесу. Їх доцільно пропонувати дітям поряд із традиційними іграми й навчанням. Зрештою комп'ютерні ігри не замінюють звичайних ігор і занять, а доповнюють їх, входять у їх структуру, завдяки чому збагачують освітній процес новими можливостями.

*За допомогою комп'ютерних ігор діти мають здобувати ті знання, вміння чи навички, які у звичайних умовах і за допомогою традиційних засобів дидактики зрозуміти або засвоїти складно чи неможливо.*

Комп'ютерні ігри умовно можна поділити на:

#### **Види комп'ютерних ігор**

- навчальні — сприяють набуванню дітьми знань, умінь і навичок;
- розвивальні — спрямовані на розвиток психічних процесів;
- діагностичні — розроблені для визначення рівня розвитку в дітей розумових здібностей, пам'яті, уваги тощо;
- розважальні — створені для розваги, конкретної мети немає .

*Обирати ліпше комп'ютерні ігри, які розробляли програмісти, педагоги і психологи з урахуванням вікових особливостей дітей, закономірностей їхнього навчання, виховання й розвитку.*

#### **Остерігаємося ігроманії**

Ігрова діяльність дітей за комп'ютером потребує контролю з боку дорослих. Адаже в разі підвищеного інтересу до комп'ютерних ігор дошкільникам загрожує психологічна залежність від віртуальної дійсності — так звана ігроманія.

#### **Як розпізнати?**

Основними ознаками ігроманії є:

- *глибока зануреність у гру, надання їй завеликого значення;*
- *зміна кола інтересів, постійні думки про гру, переживання й уявлення ситуацій, що стосуються гри;*
- *небажання самотійно припинити гру;*
- *стан психологічного дискомфорту, роздратування, занепокоєння, що виникає через короткий проміжок часу;*
- *поступове збільшення тривалості гри;*
- *періодичний стан напруження, що супроводжується ігровим «драйвом»;*

*• зниження здатності чинити опір спокусі — навіть якщо дитина обіцяє більше не грати, все одно повертається до гри.*

### **Як запобігти?**

Аби уникнути ігроманії, педагоги мають проводити роз'яснювальну роботу насамперед із батьками дитини. Їм слід пояснювати переваги комп'ютерних ігор та проблеми, що можуть виникнути в разі надмірного захоплення ними. А ще наголосити на умовах, які слід створити для роботи з комп'ютером, щоб не нашкодити здоров'ю.

*Вимоги до організації навчання дітей дошкільного віку передбачає Санітарний регламент для дошкільних навчальних закладів, затверджений наказом МОЗ від 24.03.2016 № 234.*

Батькам важливо дотримуватися таких **порад**:

- обмежити час роботи дитини за комп'ютером;
- ретельно добирати комп'ютерні ігри;
- не дозволяти дитині грати в ігри, де є агресія, насильство;
- пояснювати дитині, що комп'ютер потрібно використовувати передусім для роботи, а не для гри.
- не ставити комп'ютер у дитячій кімнаті, аби запобігти безконтрольному його використанню.

Отже, впровадження комп'ютерних програм та ігор у практику закладу дошкільної освіти дає змогу:

- поєднувати інноваційні дидактичні функції комп'ютера з можливостями традиційних засобів навчання;
- збагачувати й наповнювати освітній процес новими формами роботи;
- створювати інноваційні методики, що сприятимуть ефективному засвоєнню дітьми знань, умінь та навичок.

**Комп'ютер не просто забаганка. Це сучасний засіб навчання, який урізноманітнить і зробить цікавішим освітній процес. Головне — не боятися змін і сміливо користуватися новітніми технологіями, якщо вони створені на благо.**

## ПАМ'ЯТКА ДЛЯ ПЕДАГОГІВ

- Пам'ятайте, що заняття з використанням комп'ютерів дозволено проводити для дітей старшого дошкільного віку два рази на тиждень, не більше одного разу протягом дня. Заняття, які потребують підвищеної пізнавальної активності, необхідно проводити переважно у першу половину дня та у дні з високою працездатністю – у вівторок і середу.

- Установлюйте монітори задньою панеллю до стіни.

- Беріть до уваги електромагнітне випромінювання, організовуючи роботу дошкільників з комп'ютером. У разі встановлення в закладі дошкільної освіти комп'ютерних мереж електромагнітне випромінювання в усіх приміщеннях не має перевищувати гранично допустимі рівні відповідно до Державних санітарних норм і правил захисту населення від впливу електромагнітних випромінювань, затверджених наказом МОЗ від 01.08.1996 №239.

- Стежте за поставою дітей і позою, у якій вони сидять за комп'ютером. Спонукайте їх тримати спину рівно й не горбитися. При цьому їхні зап'ястя мають бути розташовані на рівні з передпліччям, а лікті, зігнуті під кутом приблизно 100 градусів – близько до тіла. Ноги мають повністю спиратися на підлогу або підставку.

- Не використовуйте для роботи з дітьми нетбуки, ноутбуки та подібну комп'ютерну техніку, де клавіатура конструктивно не може бути відокремлена від монітора.