

ЕДИН КОМПЮТЪР – МНОГО ВЪЗМОЖНОСТИ

Жечка Стоянова

Целодневна детска градина „Валентина Терешкова“ – Варна

Резюме. В статията се разглежда иновативното приложение за съвместяване на традиционните и компютърните технологии в предучилищна група на детската градина. Целта е да се акцентира върху възможността компютърът да се използва като инструмент за създаване на собствени учебни продукти. Потенциалът на дигиталните технологии не се изчерпва само с визуализиране на образи и съдържание, а е предпоставка за оригинални решения на образования, модерен учител.

Keywords: digital devices and paper formed, technology of sharing, collaboration, educational directions, pre-school age, technological resources, effective integration

Технологичните промени и информационните технологии са част от съвременното образование. В педагогическата практика на детските градини все по-обосновано намират приложение дигиталните технологии, които допринасят за повишаване стандарта на образованието поради различните методи на преподаване и начини на учене. Традиционното учене се модернизира и чрез средствата на ИКТ се реализират иновативни педагогически практики. Учителите имат възможност да използват приложения, които улесняват работата им, а мултисензорните подходи на дигиталните технологии развиват креативността на децата още от предучилищна възраст.

Да се създаде благоприятна среда за възприемане, преработване и представяне на учебното познание, при която има елемент на забавление, е амбиция и на детския учител. Прилагането на съвременни подходи за развиване на детските умения, въображение и творчество във всекидневната педагогическа практика е правилното усилие, което дава резултат.

Компютърните продукти, които се използват в детските градини, са съобразени с възрастовите особености на децата и програмното съдържание и едновременно с това дават възможност за разширяване и надграждане на вече придобити представи и умения. В процесите на учене децата получават целенасочена представа за компютъра като техническо средство, разграничават главните му части, опознават основни възможности на програми за

рисуване, звук и текст, учат се да ги използват при изпълнение на достъпни учебни задачи. Така занималнята на детската група се превръща в своеобразно виртуално пространство с нови инструменти за общуване и възможности за комуникация.

Практически, не всички детски заведения са оборудвани с мултимедийни устройства или интерактивни дъски. Най-често учителите разполагат с компютърна конфигурация. В съчетание с интернет достъп те обменят със свои колеги ресурси и сведения за добри практики не само от своята страна. Тъй като все още липсва обединяваща национална платформа на детските учители, споделянето на ефективни учебни ресурси се осъществява чрез няколко образователни сайта.

За най-ценна смятам възможността компютърът да се използва като инструмент за създаване на собствени учебни продукти и в този смисъл той има неизчерпаеми възможности. Реализирането на добри практики предполага и изисква творчески усет, разпознаване на силата на познавателния процес, конкурентност с готовите софтуерни продукти. Настоящото поколение расте и се развива заедно със своите дигитални играчки, а и те са така привлекателни. Реалността показва, че ще повишим ефективността на образователния процес, ако говорим на „езика на младите“, т.е. включване на дигиталните технологии под една или друга форма в хода за заниманието, което качествено променя всички последващи дейности.

Визуализирането чрез компютърната конфигурация използвам:

- фронтално;
- индивидуално;
- споделено.

Предимствата на фронталното въздействие при визуализиране на съдържание са:

- въвежда и мотивира в темата;
- допълва представата;
- обогатява опита;
- разнообразява организационните условия за педагогическо взаимодействие.

Но има един важен недостатък – не е гарантиран обхват на вниманието на цялата детска група. Причината се крие в големината на монитора. Не всички деца имат еднаква видимост към екрана. Как да компенсирате? Има няколко възможности:

- използване на потенциала и силата на детската игра, за да се разиграе съдържанието на отделен слайд или момент от контекста на темата. Така не само се дават знания, но децата ще упражнят своите умения;
- осъществяване на междупредметна връзка – отново се активизират всички деца;

– трансфериране на знанията със средствата на компютъра – хипервръзка с други медийни файлове, което отново е силен мотиватор за повишаване на активността;

– и други, според креативността на педагога.

Индивидуално или самостоятелно – упражняване в действие с основни и специални клавиши; изпробване на знания, умения; развиване чрез рисувателни игри в различни програми; за диагностика – в предварително разработени тестове, които съхраняваме и др.; възможностите са според нуждите и интересите на конкретното дете.

За да се обогати процесът на общуване, може да се използва още един ефективен метод, при който си служим едновременно с дигитални устройства и хартиен носител на една и съща информация. Технологиата е следната.

Изработва се презентация на определено учебно съдържание, като всеки от слайдовете съдържа картинка, с която разполагаме и на хартия. Групата деца, които ще играят играта, се подреждат в редица. В началото на редицата се намира компютърът, в края – маса с разпръснати картинки. Първият от редицата стартира играта, като трябва да разпознае например „колко показва часовникът“, да прослуша информацията на стоящия до него, той – на следващия, и така до последния в редицата, който намира между картинките това, което са му казали, и го подрежда на постер на място, съответстващо на номера на слайда. След това отива в началото, до компютъра, разпознава съдържанието на следващия слайд и го предава „на ухо“ на детето до себе си. Информацията отново стига до масичката с картинките, детето открива подходящата и я поставя на следващия номер. Оформлението на постера зависи от изобретателността на учителя и възможностите на пространството. В края на играта следва „проверка“. Всички заедно проследяват дали информацията от слайдовете съответства на подреденото от децата. Правят се уточнения и оценка на работата на екипа. Така се насърчава поведение в приятелско сътрудничество и разбира се, изработват се умения за прилагане на знания по определено образователно направление. С няколко клика на мишката се разбъркват слайдовете и се дава ход на следващата игра.

Друг вариант на виртуална практика – всяко дете разполага с оперативен материал, който се съдържа и в слайдовете на изготвената презентация („Намери картинката на думата“, „Познай по звука“, „Опиши, за да познаем“ и др.). Избрано от учителя дете вербално или невербално разчита информацията, която сме задали в слайдовете, и я „предава“ на цялата група. Според целта, която сме си поставили, са и правилата за конкретната игра. Но като цяло е важно всички деца да бъдат активни, действащи, увлечени във взаимодействието, а не наблюдатели на един екран.

Преимущества на този вид използване на компютъра в детската градина:

– децата боравят с реален оперативен материал – групов или индивидуален, съпътстван е с предметни действия;

- осъществяването на задачата има връзка с други аспекти на познавателната дейност;
- използване на компютъра като полезен инструмент за насърчаване на общуването в групата;
- постоянно взаимодействие с останалите членове на групата;
- техническите средства допълват детската игра, а не я изместват;
- формира се интерес, мотивация за учене;
- увеличават се шансовете за запомняне поради участието на повече възприятия;
- формират се разбиране и вкус към новите технологии;
- служи за реализиране на собствени креативни решения.

От гледна точка на опита, използването на този метод развива и учителя, и децата – учителят повишава своята технологична и компютърна грамотност, като същевременно търси съвременна методология за преподаване, а децата гъвкаво използват своите знания и умения в предлаганата дейност.

Мотивирането за учебна дейност чрез средствата на ИКТ в детската градина може да се постигне, ако учителят знае кои технологии са подходящи за съответното образователно направление и как най-ефективно те да бъдат интегрирани. Една рисунка например може да бъде ресурс за ново равнище – създаване на разказ, стих, песен с оглед на нивото, до което искаме да достигнем. Визуализирането на всяко детско постижение несъмнено повишава самочувствието на детето, защото видно получава подкрепа. Дигиталното презентиране на детските продукти от учебно-познавателна дейност несъмнено е добър подбор на технология, защото стимулира и култивира поведение, на което творчеството е престижна характеристика. Най-ярко потвърждение намира при деца от подготвителните групи на детските градини.

Трябва да отбележим, че всяко дете реагира по различен начин при включването на компютърна технология в хода на различните занимания. Има несигурни деца, които се страхуват от един евентуален неуспех, който ще бъде видян от цялата група. В такъв случай е важна компетентността на учителя и знанията му как да поддържа висока мотивация у децата за работа с нови технологии. За да окуражим всички деца, са нужни точни и ясни инструкции. Малките не притежават умения сами да организират и направляват своето учене и ако срещнат трудност, губят мотивация. Ето защо, заедно с учителя, могат да изследват, уточняват, експериментират и затвърдяват своите умения и знания. Положително въздействие имаме, когато:

- поставената задача не е много трудна, но да не се постига и лесно;
- детето се справя добре, ако знае какво конкретно се очаква от него;
- учителят следи и напътства децата през цялото време;
- поставената задача има връзка с няколко образователни направления;

- децата се чувстват откриватели, т.е. не всичко е поднесено наготово;
- технологията не замества учителя;
- съвременна обратна връзка.

Потенциалът, скрит в използването на компютърната конфигурация, е толкова, колкото са оригиналните педагогически решения на детския учител. Стига да притежава технологична грамотност, той може да внедри дигиталните технологии във всички образователни направления и ядра, в различни ситуации – предназначени или непредназначени, във всички части на отделното занимание според целта, която си е поставил – занимателна, образователна, социална и пр. Визуализира се не само учебно съдържание, но и всеки продукт на детското творчество, което се превръща в предпоставка за нови, креативни решения и от страна на детето, и на учителя. Големите възможности са свързани с интерактивни, дигитални устройства и техния софтуер. А колко скоро образите, с които ще запознаваме децата, ще бъдат холограмни, зависи пак от хората, които всъщност управляват компютрите.

ONE COMPUTER – MANY OPPORTUNITIES

Abstract. This article shows the innovative practice and reconciliation of traditional and computer technologies in the pre-school group of the kindergarden. The main goal of the paper is to put the accent on the ability to use a computer as an instrument to create our own learning products. The potential of digital technologies does not end with visualizing of images and content but is a prerequisite of the original ideas of an educated and modern teacher.

✉ **Mrs. Zhechka Stoyanova**
Kindergarten “Valentina Tereshkova”
11, Kishishev Str.
Varna, Bulgaria
E-mail: j2_andreewa@abv.bg