

ПРИЛОЖЕНИЕ НА ИНФОРМАЦИОННИТЕ И КОМУНИКАЦИОННИТЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИЕТО ПО „КОНСТРУКТИВНО- ТЕХНИЧЕСКА И БИТОВА ДЕЙНОСТ“ ПРИ ДЕЦА В ПРЕДУЧИЛИЩНА ВЪЗРАСТ

Катя Минчева
ОДЗ №16 „Българче“, Варна

Резюме. Използването на информационните и комуникационните технологии в предучилищна възраст е с оглед подобряване качеството на обучение, както и повишаване на мотивацията на детето към активно мислене, за да може да развива творческите си способности, да търси и намира нестандартни решения в живота. Децата трябва да бъдат поставени в ролята на активни потребители, а не на пасивни наблюдатели. Първоначалното въвеждане на информационните и комуникационните технологии в предучилищна възраст в областта на образователните направления е от образователната система „Изкуства“, за която има разработен софтуерен пакет, подходящ за реализиране на целите на учебната програма.

Keywords: effective training, active creative and independent personalities, team model, work in groups

Новите образователни приоритети са свързани с интегриране на информационните и комуникационните технологии (ИКТ).

Приспособяването на образованието към информационния век не се изразява с едно просто действие за осъвременяване на учебното пространство, а налага пълна промяна на съдържанието, методите и целите на образователната система. То се изразява в цялостна образователна реформа, включително и в промяна на човешкото мислене (Андреев, 1986).

В отговор на необходимостта от модернизирани и хармонизирани образователната ни система със световните и европейските стандарти са приети с ПМС №81 Национална стратегия и План за действие за въвеждане на информационните и комуникационните технологии (ИКТ) в българските училища. Практическото им реализиране е насочено към формиране на личности, които да са уверени, творчески и продуктивни потребители на новите технологии, в частност на ИКТ.

Необходимостта от използване на ИКТ в предучилищна възраст е с оглед подобряване качеството на обучение, както и повишаване на мотивацията на детето

към активно мислене, за да може да развива творческите си способности, да търси и намира нестандартни решения в живота. Реализирането на образователните цели: изграждане на активни творчески и самостоятелни личности с висока степен на интелектуално развитие, изисква да се използват такива форми на обучение, които да гарантират усвояване и интерпретиране на учебното съдържание, да стимулират мисловната дейност. Чрез интегриране на ИКТ в обучението на децата от предучилищна възраст се цели:

- разширяване и обогатяване на средата на обучение;
- подобряване на обучението;
- повишаване степента на използване на компютрите в рамките на учебния процес;
- повишаване на приноса на ИКТ по отношение на прилагане на интерактивни методи и стратегии на преподаване и учене;
- усъвършенстване на учебния процес чрез прилагане на динамични мултимедийни разработки, които интегрират образ, звук, анимация и текст.

Първоначалното въвеждане на ИКТ в подготвителна група в предучилищна възраст в областта на образователните направления е от образователната система „Изкуства“, за която има разработен софтуерен пакет, подходящ за реализиране на целите на учебната програма¹⁾.

Интеграцията най-често се определя като процес на формиране на целостта чрез обединение, свързване на елементи на основата на нещо общо между тях.

При осъществяването на учебния процес чрез интегриране на ИКТ е необходимо предварително да бъдат осмислени похватите, методите, средствата и формите на обучение, тъй като интегрирането на знанията предполага детайлно открояване и систематизация на информационните части, които ще бъдат разгледани по време на заниманието. В тази връзка подготовката за интегриране на ИКТ в учебния процес включва следните дейности (Бонева, 2008):

- откриване на опорните моменти в стандартите за учебното съдържание;
- определяне на областите и темите, които позволяват интегриране на знанията и уменията от различните направления;
- определяне на близък до житейския опит на децата контекст, който да им позволява да прилагат новополучените знания и умения;
- уточняване на представите и понятията, които ще бъдат актуализирани и тези, които ще се формират;
- откриване на специфичните сфери на влияние и проникване на учебното съдържание с цел обогатяване на представите и уменията на децата за използване на ИКТ;
- очертаване и аргументиране на дидактическите технологии на работа;
- определяне на рутинните и творческите познавателни действия на децата.

Подготовката на отделните занимания от позицията на интегриране на ИКТ в обучението по учебни направления е свързана с много старателно преосмисляне

на всеки отделен детайл, гъвкаво ориентиране на съвместната дейност с децата и поставяне на индивидуални задачи. Тя трябва да е съобразена с общото ниво на компютърната грамотност на децата.

За да отговори на тези актуални изисквания към обучението, учителят в много случаи несъмнено трябва да потърси за свой „помощник“ в работата си компютъра с неговите многобройни приложения в сферата на образованието (Бонева, 2008).

Педагогическите взаимодействия са насочени към:

- създаване на интерактивна среда, която позволява свобода на избора и на изявата на всяко дете;

- развиване на умения за работа с компютърни системи и софтуер и на комуникационни умения в среда на активно екипно сътрудничество;

- разширяване на възможностите за социално взаимодействие и работа в сътрудничество;

- уважение към индивидуалните различия, потребности и интереси на децата.

Компютърните технологии имат потенциал за повишаване на качеството и ефективността на учебния процес, но използването им може да възпрепятства ефективното обучение, ако се използват само защото са достъпни или модерни (Бонева, 2008).

Освен познатите ни традиционни методи на обучение, при интегрирането на ИКТ се използват успешно и методи като:

- *поддържащ метод* – технологиите се използват за повишена прецизност при представяне на учебното съдържание; чрез използване на помощни програми или софтуерни продукти, каквато е разработила програмна система „Изкуства“ и съдейства за повишаване на сигурността и самоувереността на децата;

- *метод за изследване и контрол* – технологиите подпомагат детето да проучва, изследва, експериментира и изгражда решения; софтуерните пакети от вид симулация дават възможност на децата да експериментират с виртуални среди, които представляват реалния живот в учебна среда; Програмна система „Изкуства“ предлага софтуерен пакет колекция от дидактически компютърни игри по образователните направления *Математика, Български език и литература, Социален свят и Природен свят*.

- *ръководещ метод* – информацията е представена на обучаемия с подходящо ниво и темпове, даващи възможност за получаване на обратна връзка за напредъка в обучението; съвременните технологии правят възможно децата да се занимават с нови форми на творчески дизайн и производство чрез комбиниране на различни средства в един продукт;

Употребата на тези методи може да стимулира и поддържа детския интерес по начини, които традиционните методи не могат, както и да се насърчава самостоятелно ориентираното обучение, в което детето заема централно място.

Децата трябва да бъдат поставени в ролята на активни потребители, а не на пасивни наблюдатели на това, което е представено на екрана. Ето защо подборът

на софтуерното средство за работа е от изключителна важност. От една страна, то трябва да позволява реализирането на образователната задача по направление, а от друга – да бъде достатъчно лесно за усвояване от обучаемите.

При използване на дейности, свързани с приложение на ИКТ в заниманието, учителят поставя задача за изпълнение от децата, подпомага изпълнението ѝ в определено време, анализира извършеното до определен етап, сравнява и обобщава направеното от всички в края.

Симулациите и ролевите игри са едни от най-привлекателните и доста удачни прийоми за прилагане на интерактивните методи в обучението по конструктивно-техническа и битова дейност. Те са особено подходящи за деца от подготвителна група, тъй като предполагат по-голяма задълбоченост на знанията, възможност за анализ в дадена ситуация, използването на екипен модел на работа в групи, а така също и проява на активна жизнена позиция от отделното дете при решаването на конкретен проблем (Андреев, 1986).

Във връзка с казаното дотук ще бъде представен конкретен пример на тема „Нашите сетива“.

Тема: „Нашите сетива“

Цел: Усъвършенстване на умения за използване на пространствени направления за посоки, местоположения и пространствени отношения. Да се придобие конструкторски опит за ръчно изработване на модел чрез мотивиране и поощряване на индивидуален избор.

Образователно съдържание:

1. Затвърдяване на знанията за геометричните фигури и развиване на схематичното мислене.
2. Затвърдяване на уменията за различните материали за обработка, рязане, прегъване, лепене, промушване.
3. Осъществява индивидуална и съвместна конструктивна техническа дейност при работа с познат материал (хартия, картон) с цел създаване на предмет.
4. Оценява значението на собственоръчно изработените модели и ги включва в игровите и практически дейности.

Предварителна подготовка:

1. Три лаптопа разпръснати из занималнята.
2. Предварително разчертани квадратни мрежи с поставени задачи за самостоятелна работа в квадратите.
3. Материали за самостоятелната работа по конструктивно-техническа и битова дейност – лепило, ножици, предварително копирани картинки от приказките, сламки за сок, пластилин (кукли от приказките „Медената питка“, „Три сестрички“, „Дядо и ряпа“).

Кратки методически указания:

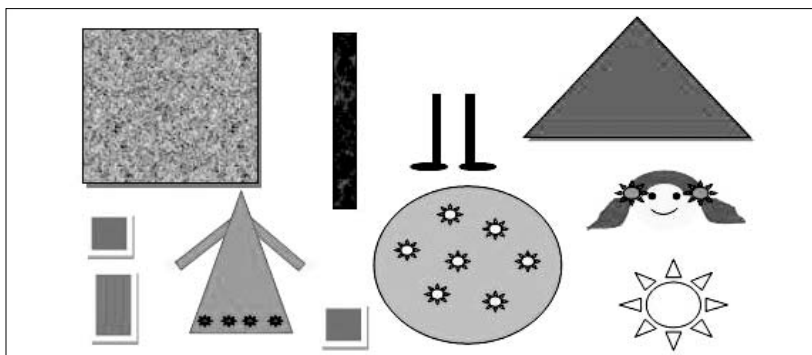
Децата влизат в занималнята и намират красиво опакован пакет и писмо. Заедно с учителката прочитат писмото: *Мастилената капчица и Хитроумко ще проверят вашите знания, остроумие, сръчност и находчивост със задачи трудни закачки. (Децата са изправени пред три изпитания, с които трябва да се справят, като за всяко преодоляно изпитание ще получават шоколадови парички).*

С помощта на цветни гривнички децата се разделят на три отбора- червен, син, зелен. След образуване на отборите децата изслушват указанията за играта на компютъра „Художници“. отборите заемат местата си пред компютрите.

Първо изпитание

Игра „ Художници“

Правила: Играта се играе на компютъра. Играе се с мишката на компютъра. На екрана са разпръснати геометрични фигури и елементи. Картината е объркана, трябва да я подредят, като всяко от децата има право да мести само по една геометрична фигура, след това отстъпва на другарчето си. Всяко дете от отбора

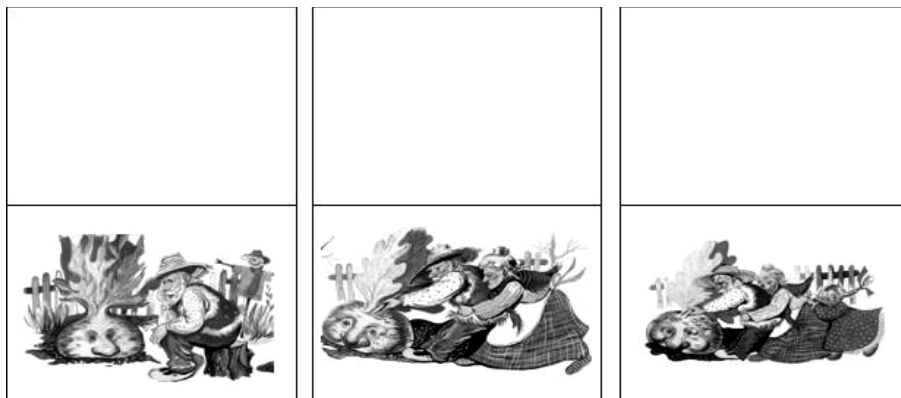


има право да изказва мнение къде точно да се постави елементът на геометрична фигура, за да се получи подредена картина. Играта не се играе за бързина, а за правилно подредена картина. Награда – шоколадови парички.

Второ изпитание

Игра „Квадратна мрежа“

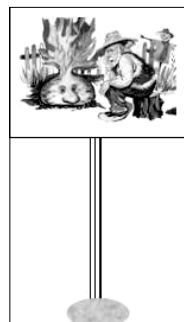
Квадратните мрежи са залепени на земята в гардеробната на децата. В долния ляв ъгъл на всяка квадратна мрежа има цветен квадрат, който показва коя квадратна мрежа на кой отбор е. Всяко дете си изтегля картонче, в което са дадени буквата и цифрата т.е. реда и колоната на точният квадрат върху мрежата. Всяко дете трябва да намери своето място върху квадратната мрежа и там ще открие каква играчка ще трябва да изработи (играчките са познати на децата – кукли за настолен театър от приказките: „Медената питка“, „Три сестрички“, „Дядо и



ряпа“). След като детето разбере от какви материали е изработена, ще открие своето място на масичките, на които предварително са подготвени материалите за играчките кукли. Отчита се времето, за което всички намират мястото си върху мрежата, масичката с материали и изработката на играчката.

Картинките се изрязват по очертанията, прегъват се на две, поставя се лепило, сламката и се залепва. От пластилина се оформя топче и сламката се забива в него. Така играчката кукла е готова за настолен театър. По аналогичен ред се изработват всички кукли- играчки.

Готова кукла- играчка:
Награда- шоколадови парички



Трето изпитание

„Ръка за ръка“

Всички деца застават в кръг. Учителят пита детето, стоящо от дясната му страна, да протегне ръка напред към средата на кръга и да каже какво го е затруднило, като го формулира с думите: „Не ми хареса...“ или „Мен ме затрудни...“, „Хареса ми“... или „Не ме затрудни...“. Следващо дете прави същото, но поставя ръката си върху ръката на другарчето си. По този начин всички деца се изказват, а ръцете им се събират в кръга. Учителят завършва с думите, че събраните ръце, представляват силата на децата като група.

В заключение може да се каже, че симулациите и ролевите игри са твърде близки на децата особено в ерата на компютърните игри и Интернет и помагат за повишаване на техния интерес и мотивация към познавателна дейност.

БЕЛЕЖКИ

1. Програмна система „Изкуства“ – „Аз съм в детската градина“ – подготвителна група, одобрена със заповед РД 09-584/29.04.2005 г., София

ЛИТЕРАТУРА

- Андреев, М. (1986). *Интегративни тенденции в обучението*. София.
Бонева, Е., Цанков, Н. & Дамянов, И. (2008). *Информационни технологии в образованието*. Учебно помагало. Благоевград.

APPLICATION OF ICT IN TEACHING ALONG CONSTRUCTIVE – TECHNICAL AND HOUSEHOLD ACTIVITIES' IN PRESCHOOLERS

Abstract: The use of ICT in preschool is to improve the quality of education and increase the motivation of the child to actively thinking in order to develop their creative abilities to seek and find unconventional choices in life. Children should be placed in the role of active users rather than passive observers. Initial introduction of ICT in preschool education in the fields of education system is “Izkustva“, which has developed a software package suitable for realizing the objectives of the curriculum.

Katya Mincheva
✉ ODZ 16“Bulgarche“
Varna, Bulgaria
Neighborhood Vladislavovo, block 21
e-mail: kmincheva@yahoo.com