

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет»  
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

**Ю.В. Батенова, И.Е. Емельянова, И.Ю. Иванова,  
О.Г. Филиппова, Р.М. Чумичева**

**ИНФОРМАЦИОННАЯ ГРАМОТНОСТЬ ДЕТЕЙ  
ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА: СУЩНОСТЬ. СПЕЦИФИКА, ОПЫТ**

Челябинск

2019

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет»  
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)  
Факультет дошкольного образования  
Кафедра педагогики и психологии детства

**Ю.В. Батенова, И.Е. Емельянова, И.Ю. Иванова,  
О.Г. Филиппова, Р.М. Чумичева**

**ИНФОРМАЦИОННАЯ ГРАМОТНОСТЬ ДЕТЕЙ  
ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА: СУЩНОСТЬ. СПЕЦИФИКА, ОПЫТ**

*Монография*

Челябинск, 2019

УДК  
ББК  
Б

**Батенова Ю.В.** Информационная грамотность детей дошкольного возраста: сущность, специфика, опыт : монография / Ю.В. Батенова, И.Е. Емельянова, И.Ю. Иванова, О.Г. Филиппова, Р.М. Чумичева. – Челябинск : Изд. центр «Титул», 2019. - 192 с.

ISBN 978-5-6043555-2-7

*Рецензенты:*

*Е.Ю. Волчегорская*, доктор педагогических наук, профессор (Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет, г. Челябинск);

*Л.В. Колодийченко*, доктор педагогических наук, профессор (Пермский государственный гуманитарно-педагогический университет, г. Пермь)

В монографии представлены концептуальные основы становления информационной грамотности детей дошкольного возраста и практическая реализация психолого-педагогического сопровождения и методического обеспечения развития личности воспитанника в современном информационно-образовательном пространстве дошкольного детства. Результаты проведенных исследований способствуют определению дальнейших перспектив решения образовательных задач в рамках концепции национального проекта «Развитие образования» до 2024 года, с учетом принципов государственно-общественного управления, социального заказа и требований Федеральных государственных образовательных стандартов дошкольного и начального общего образования.

Монография адресована педагогическим работникам различных уровней образования: руководителям дошкольных и общеобразовательных организаций, педагогам дошкольного образования, учителям общеобразовательных организаций, студентам и преподавателям педагогических университетов и педагогических колледжей.

Материалы монографии публикуются в авторской редакции.

ISBN 978-5-6043555-2-7

*Выпуск научного издания осуществлен в рамках проекта РФФИ № 18-013-00743 А «Становление основ информационной грамотности дошкольников», реализуемого кафедрой педагогики и психологии детства Южно-Уральского государственного гуманитарно-педагогического университета г. Челябинска*

© Батенова Ю.В., 2019  
© Емельянова И.Е., 2019  
© Иванова И.Ю., 2019  
© Филиппова О.Г., 2019  
© Чумичева Р.М., 2019

## ОГЛАВЛЕНИЕ

**Введение**.....

**ГЛАВА I.** Информационная культура: глобальный вызов и пути решения:  
русский и зарубежный опыт.....

**ГЛАВА II.** Детская киберсоциализация: стратегические ориентиры  
воспитания и развития личности в условиях трансформации национальной  
образовательной политики.....

**ГЛАВА III.** Исследование понятия «информационное образовательное  
пространство дошкольной образовательной организации».....

**ГЛАВА IV.** Компьютерная игра как компонент информационного  
пространства современного детства.....

**ГЛАВА V.** Легоконструирование и робототехника как средство развития  
пространственного мышления детей дошкольного возраста.....

**Заключение**.....

## Введение

Образование – это сложная система связей и противовесов, учитывая которые можно создать эффективные условия для информационного взаимодействия. Перед педагогами стоит задача поиска способов включения ребенка в информационное взаимодействие, обеспечивающее его безопасную самореализацию. Вместе с тем, образовательная организация не является единственным формирующим и воздействующим фактором. Непосредственное влияние на уровень информационной грамотности оказывает и домашнее пользование цифровыми устройствами. Пренебрежение этим фактом может стать существенной помехой в формировании личности ребенка, его взаимодействию с другими людьми.

Существуют различные компьютерные, технические, цифровые средства, направленные на развитие различных психических функций детей, таких как зрительное и слуховое восприятие, внимание, память, словесно-логическое мышление и др., которые можно с успехом применять при обучении детей дошкольного возраста. В том числе важной составляющей современного образовательного процесса дошкольной образовательной организации является создание интерактивной, взаимодействующей среды, позволяющей существенно расширить возможности взаимодействия ребенка с информационными ресурсами. В рамках нашего исследования наиболее важным представляется учет ведущего вида деятельности ребенка дошкольного возраста. Игра в компьютерные игры, например, научила их проявлять меньше доверия к инструкциям и экспертам. Дети используют Google, а не справочные материалы и книги из библиотеки. Они привыкли узнавать вещи самостоятельно и их доверие к эксперту, в данном случае педагогу, снижается. Все это порождает массу вопросов, главный из которых: «Как сделать так, чтобы взаимодействие ребенка и педагога не утратило своей ценности, а цифровые технологии стали средством эффективного сотрудничества?».

Сегодняшняя педагогическая общественность должна признать тот факт, что цифровые контексты, которые сейчас осваивают дети на всех возрастных этапах, необратимо изменились. Новое поколение детей, для которых цифровые технологии являются нормой, стремительно выросло при взлёте Интернета. Они используют технологии дома, в школе, как для обучения, так и для развлечения. Их пользование цифровыми ресурсами растёт, и их культура будет иметь важное влияние на остальную часть общества. Все чаще они обращаются к виртуальным источникам информации и, как следствие, отмечая очевидный сдвиг от бумажного к цифровому хранению, это требует от наших детей более грамотного и компетентного использования современных технологий, а также безопасного пространства для виртуального обучения и взаимодействия.

Аналитическая и эмпирическая работа позволила обосновать актуальность проблемы становления информационной грамотности дошкольников, охарактеризовать концепцию информационной грамотности дошкольников, ввести в педагогическую науку ключевые понятия, связанные с информационной грамотностью детей дошкольного возраста, а также обосновать методологические основы исследования личностного развития ребенка как базы становления информационной грамотности в дошкольном детстве.

**Р.М. Чумичева,**  
доктор педагогических наук, профессор,  
Южный федеральный университет,  
г. Ростов-на-Дону

## **ИНФОРМАЦИОННАЯ КУЛЬТУРА: ГЛОБАЛЬНЫЙ ВЫЗОВ И ПУТИ РЕШЕНИЯ: РОССИЙСКИЙ И ЗАРУБЕЖНЫЙ ОПЫТ**

**Аннотация.** Раскрыты современные социальные вызовы для системы образования в контексте появившихся глобальных тенденций развития общества и сложившегося образовательного пространства; рассматривается феномен «информационная культура» как социальный вызов и цель-результат образования, описаны характеристики информационной культуры на основе сравнительного метода исследования (российский и зарубежный опыт); представлен психологический портрет ребенка-дошкольника, сложившийся в современной информационной культуре и под воздействием IT-технологий; определены педагогические механизмы развития информационной культуры детей, отраженные в отечественных и зарубежных исследованиях.

**Ключевые слова:** социальные вызовы, информационная культура, психологический портрет, клиповое мышление, глобальное пространство, педагогический механизм.

**R. M. Chumicheva,**  
Doctor of pedagogical sciences, Professor,  
Southern federal University, Rostov-on-don, Russia.

## **INFORMATION CULTURE: GLOBAL CHALLENGE AND SOLUTIONS: RUSSIAN AND FOREIGN EXPERIENCE**

**Summary.** The article reveals modern social challenges for the education system in the context of emerging global trends in the development of society and the existing educational space; considers the phenomenon of "information culture" as a social challenge and the goal-result of education, describes the characteristics of information culture on the basis of a comparative method of research (Russian and foreign experience"; presents a psychological portrait of a preschool child, formed in modern information culture and under the influence of IT-technologies; pedagogical mechanisms of development of information culture of children reflected in domestic and foreign researches are defined.

**Keywords:** social challenges, information culture, psychological portrait, clip thinking, global space, pedagogical mechanism.

### *1. Современные социальные вызовы для системы образования.*

Появление феномена «информационная культура» обуславливается временем развития человечества и цивилизации, когда информация является основным ресурсом прогресса, а социокультурная среда и образовательное пространство предоставляет обучающимся свободный доступ к разнообразным источникам информации. Это обуславливает появление нового типа жизненного и образовательного пространств, объединяющих виртуальные и реальные компоненты среды, которые А. де Соуза э Сильва (A. De Sousa e Silva) назвал «гибридным пространством» как мобильность и движение пользователей, как сопряженность границ физического и киберпространства. Дети дошкольного возраста, возвращенные в «гибридном пространстве», как пользователи, воспринимают его как «экспрессивное средство достижения социальных целей», не накопив еще сенсорного опыта в предметном физическом пространстве, что естественным образом изменяет его психические процессы и внутренний мир личности. По данным Т.В. Калининой из обследованных детей (285) старшего дошкольного возраста (5,5– 7,5 лет) –93,6% имеют доступ к цифровым средствам. Это глобальный вызов в жизнедеятельности общества обуславливает необходимость



цифровизации образования, поиск гуманитарных прорывных технологий и форм организации познавательной и социально-активной деятельности, как образовательного процесса, способов распределения ресурсов и процедур принятия управленческих решений. Экономическая и культурная глобализация определили появление таких феноменов как клип-культура, «глобализация детства», определившие появление мозаичного поколения (Дж. Барн); цифровых аборигенов (Digital native) (М. Пренски); поколения беспечности («négligence») (Ле Дефо), Интернет-поколения («Generation I») (Л. Розен) и др. По словам Э. Тоффлера, клиповая культура – это культура коротких сообщений за счет свободного зэппинга, обусловила и «клиповое мышление» (Ф.И. Гиренок). С точки зрения К.Г. Фрумкиной, «клиповое мышление» выполняет функцию – адаптация к новым информационным условиям жизни, но при этом изменяет отношение к чтению, актуализирует усвоение информации. Эмоциональное иррациональное, нерелексивное восприятие реальности усиливает эффективность манипуляций сознанием и формирует игровое восприятие действительности, что ставит под угрозу духовность человека и общества.

По данным исследования А.Д. Андреевой значимое влияние на состояние современного детства и развитие личности ребенка оказывает стремительный рост информационных и цифровых технологий, взявших социальные функции и изменивших сферу коммуникаций. В исследовании К.Г. Фрумкина отмечается такая особенность цифровой среды как ускорение темпов жизни, возрастающая роль неконтролируемого информационного потока, беспрепятственное получение актуальной информации, высокая степень коммуникативной свободы, что актуализирует проблему национальной, социальной и психологической безопасности личности ребенка и появлению такого феномена «рискованная деятельность» (А.Ю. Губанова). А.Ю. Губанова отмечает, что объективный (средовый) риск - это часть социальной реальности, вызванный изменениями в социальной среде (цифровизация), наличием внешних опасностей и угроз; субъективный риск

– это особая деятельность индивида по выбору рискованной модели поведения (или не выбору). Цифровая среда содержит не только познавательные и социальные эффекты, но и риски как факторы развития и регулятора индивидуального поведения. В зависимости от того, какие модели поведения будет использовать подрастающее поколение в цифровой среде, будет зависеть его жизнь, успех деятельности и будущее развитие цивилизации. Важно научить ребенка не бояться рисков, преодолевать их и открывать способы решения возникающих проблем в безграничном информационном поле. О.А. Максимова отмечает, что виртуальное цифровое пространство предполагает перенос коммуникаций в воображаемую плоскость, изменяет среду социализации и формирования индивидуальной идентичности. Дж. Пэлфри и К. Гассер отмечали, что «дети цифровой эры» («цифровые аборигены») не делают различия между жизнью и своей идентичностью в цифровом и реальном пространстве (18, 11), и являются активными создателями медийного контента, испытывают страсть к такому взаимодействию» (Тапскотт, Дж. Викиномика).(23, 73).

В научных исследованиях отмечен и такой новый тренд как эволюция мозга: «На сцену выходит новая раса – «цифровые аборигены», которых хай-тек окружал с младенчества» (Gigi Vorgan, Gary Small). По мнению Г. Смолла, назрел «мозговой разрыв», пропасть между мышлением отцов («цифровых иммигрантов») и детей («цифровых аборигенов»), раскрывающая атрофию у «поколения Next», нейронных механизмов, отвечающих за общение лицом к лицу».

Интерес вызывает исследование Е.Л. Солдатовой и Д.Н. Погорелова, связанное с изучением влияния информационной революции на процессы социализации «Z-поколения», которое проводит основное время в социальных сетях, разворачивает виртуальные коммуникации, выступающие виртуальной площадкой для самопрезентации, знакомств, обмена информацией, конфликтов. Информационные технологии влекут кардинальные перемены стратегий мышления и структуры ценностей

современного человека; определяют противоречия между мотивацией самоактуализации и развития личности в соответствии с нормативными критериями ожиданий общества, потребностью сохранить личностную целостность и нивелированием индивидуальности личности, формированием нереалистичного образа «Я» у представителей «Z-поколения». Авторы пишут: «Виртуальная реальность позволяет моделировать новый мир и конструировать новую идентичность, обладающую идеальным набором качеств и характеристик. Данный процесс значительно упрощается благодаря тому, что «идеальное Я» выстраивается из готового набора виртуального материала и им же наполняется: содержание виртуальной идентичности представляет собой совокупность знаков, из которых конструируются аспекты нового Я. Но, поскольку подобная идентичность («репост-идентичность») создается из готового материала, она вторична и ее структура лишена уникальности» (22, 114). Рональд Инглхарт (Ronald F. Inglehart), изучая сдвиги в мировоззрении населения многих стран мира, пришел к выводу, что ценности изменяются в основном путем смены поколений по принципу «убывающей предельной полезности» - потребности физического выживания, безопасности отходят на второй план, а на первый план выходят нематериальные потребности - самовыражение и эстетическое удовольствие. Цифровые технологии открывают новые возможности для создания своего образа «Я» на разных виртуальных платформах и самоформирование своего мировоззрения. Г.Т. Абитова отмечает, что информационное мировоззрение дошкольника (ценности, убеждения, идеалы, принципы познания) формируется под воздействием различных источников информации, иначе структурирует картину мира ребенка, формирует модель окружающего микромира, ценностно-смысловое ядро и уникальность ценностно-смыслового отношения дошкольника к миру и информации. Как утверждает И. Шевченко, виртуальное пространство превращается в платформу для реализации качеств индивида, проигрывания ролей и переживания эмоций, которые фрустрированы в реальной жизни. Эти процессы протекают вне

родительского и педагогического внимания и контроля, определяют личностные и социальные риски в развитии идентичности ребенка. Однако в исследованиях отрицается построение альтернативной идентичности в виртуальной среде (M. D. Back, R. E. Wilson и др.). Авторы полагают, что личность стремится к самоактуализации в реальной жизни и в виртуальном пространстве, а электронные средства позволяют легко и свободно конструировать символы, отражающие реальную идентичность ребенка.

Цифровизация общества – это современный вызов для образования, а цифровая грамотность, информационная культура – значимая компетенция XXI века для личности на каждом уровне ее образования, позволяющая безопасно и корректно получать доступ, управлять, понимать, интегрировать, обмениваться, оценивать и создавать информацию с помощью цифровых устройств и сетевых технологий. Саммит G20 в апреле 2017 г. определил индикаторы цифровой, компьютерной, коммуникативной грамотности, медиаграмотности, грамотности в отношении к технологиям. В цифровом образовательном пространстве существуют риски как вызовы, на которые необходимо ответить ученым и практикам:

- цифровая среда – геймифицированно, интерактивно готовит «поколение Z» к будущей жизни, формирует грамотность и навыки, а каковы будут потери в развитии мировоззрения, культурной идентичности, социализации, духовной основы личности?

- каким образом готовить поколение Z к условиям реальной жизни, при этом используя средства виртуального пространства?

- какие обеспечить условия для формирования идентичности и реального «Я-образа» детей «поколения-Z»?

- какие риски поджидают ребенка в цифровой среде в различные этапы его развития, которые являются сензитивными для проявления личностных качеств?

•какова миссия, роль, позиция педагога в образовательной среде? насколько педагог будет конкурентным и способным управлять социализацией личности ребенка и обеспечить ему безопасность в цифровом открытом пространстве?

В связи с этим на уровне государств определяются: законы Федеральные законы No 149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и защите информации» и No 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию»); новая стратегия развития лучшего Интернета для детей (Digital Agenda: «Best children's online content», 2012 г.); изменяются принципы будущего образования (доклад Открытого университета Великобритании «О будущем образования», 2014 г.) - интерактивность, увлекательность, обучение через образовательные мероприятия (Event-based learning), геймификация и электронные девайсы вместо учебников и книг, развитие электронного и смешанного обучения, цифровых интегрированных платформ; Стратегия воспитания будущего поколения; федеральные проекты – «Развитие передовой инфраструктуры для проведения исследований и разработок в России».

Задача отечественных и зарубежных исследователей заключается в выявлении, описании и оценке новых феноменов детства и в определении эффективные формы использования цифровой среды и «прорывных гуманитарных технологий» обеспечения качества образования нового будущего поколения.

## *2. Информационная культура как социальный вызов и цель-результат образования.*

Уилямс Ф. Саммерс (Президент комитета Американской библиотечной ассоциации (ALA) говорил о том, что «информационная грамотность является навыком выживания в информационный век, т.к. позволяет найти, оценить и эффективно использовать приобретенную информацию, чтобы

решить ту или иную проблему или принять решение» (26). П.Г. Цурковский отмечал, информационные системы и цифровая среда создают новый вид грамотности - информационная грамотность как набор навыков, позволяющий иметь доступ к информационным данным с целью управления ими. В отечественной науке феномен «информационная культура» исследуется в различных контекстах. Б.С. Гершунский раскрывает понятие «информационная культур» как «глубокое, осознанное и уважительное отношение к наследию прошлого, способность к творческому восприятию и преобразованию действительности в той или иной жизненной сфере»; способность воспринимать и преобразовать любой вид сведений (7, 65). По мнению Н.Б. Зиновьевой, «информационная культура личности» представляет сложно структурированное, многокомпонентное явление (коммуникативное, лексическое, читательское, интеллектуальное, информационно-технологическое и др.), включает интеллектуальную активность человека, постоянную потребность в новой информации, ее переработке и самостоятельном интерпретировании. С точки зрения А.П. Суханова, информационная культура – это способ информационного поведения и взаимоотношений с окружающей информационной средой, отражающие информационное мировоззрение личности; умения и навыки оперировать информацией; способность к саморегуляции и самоанализу информационного поведения.

М.Г. Вохрышева, Э.П. Семенюк понимают информационную культуру как степень «удовлетворения потребности людей в информационном общении, уровня создания, сбора, хранения, переработки и передачи информации и в то же время как деятельности, направленной на оптимизацию всех видов информационного общения, создание наиболее благоприятных условий для того, чтобы ценности культуры были освоены человеком, вошли органично в его образ жизни» (6; 20). Е.А. Медведева, Г.Г. Воробьев И.А. Вдовина определяют «информационную культуру» как личностное образование, связанное с «уровнем знаний, позволяющих

человеку ориентироваться в информационном пространстве, участвовать в его формировании и способствовать информационному взаимодействию»; с умением «использовать информационный подход, анализировать информационную обстановку и делать информационные системы более эффективными».

Киберпространство, цифровая среда выступают вызовом для развития информационной культуры человека, которую Н.М. Розенберг определяет в контексте «сквозного» содержания информационного образования, начиная с дошкольного возраста, первых школьных лет и до завершения общего среднего и профессионального образования. Информационная культура на этапе дошкольного детства понимается как интегративное качество личности, возникающее в процессе целенаправленного взаимодействия ребенка и взрослого, определяющее мотивы, знания, умения и навыки информационной деятельности, умения использовать инновационные ИКТ без вреда для своего психического и физического здоровья.

Т.В. Калинина определяет информационную культуру старших дошкольников как умения: самостоятельно осваивать информацию, осмыслить ее в контексте культуры, применить информацию в своей повседневной жизни; показатель гармонично развитой личности, способной мыслить самостоятельно, творчески, самореализоваться и социально адаптироваться в изменяющемся мире. Компоненты информационной культуры можно пополнить умениями: ориентироваться в источниках информации (книги, предметы искусства, игрушки и т.д.), получать информацию, делать выводы из полученной информации, понимать необходимость информации для своей деятельности, оценивать социальные привычки, связанные со здоровьем и др.

Г.Т. Абитова рассматривает понятие «основы информационной культуры дошкольника» в аспекте приобщения к ценностям, синтеза информационной грамотности, мировоззрения, рефлексии и культуротворчества, навыки поиска информации и умения анализировать

полученную информацию; психологической установка на общение со сверстниками с целью обмена информацией, вовлеченности в социокультурную информационную сферу. Г.Т. Абитова определила структурные компоненты информационной культуры: мотивационный (интерес, потребность познавать информацию, любознательность), когнитивный (умение ориентироваться в информации, поиск правильного решения) эмоциональный (чувственное восприятие), действенно-практический и творческий (поиск и актуализация информации, умения выбирать оптимальный способ работы с информацией). Информационная культура детей старшего дошкольного возраста проявляется в навыках работы с информацией: оценивать потребность в информации; определить источники информации и способы её поиска; получить информацию из наблюдений, при обобщении; анализировать данные; наращивать и систематизировать информацию; создавать информационные объекты (рассказ, сочинение, графические проекты); применять ИК средства.

По мнению Г.Т. Абитовой, информационная культура старшего дошкольника формируется в познавательной, коммуникативной и других видах деятельности, где познавательный интерес выступает условием ее развития, стимулирует познавательную и поисковую активность ребенка, готовность к постижению новой информации, этическую, эстетическую, интеллектуальную чуткость; изменяет гибкость и адаптивность мышления; актуализирует личностные смыслы и потребность в социальной адаптации. Приобретать XXI век выступает временем рождения новой информационной культуры поколения Z, но при этом он выступает и социальным заказом цифрового общества. Цель современного цифрового образования осуществить переход «от компьютерной грамотности к информационной культуре» будущего поколения с учетом возрастных и психологических особенности «цифровых аборигенов», сохраняя их психическое и физическое здоровье.



### *3. Психологический портрет ребенка-дошкольника: трансформации.*

Современный ребенок с раннего детства «виртуализируется», погружается в киберпространство (Р. Линг (R. Ling), Б. Иттри (B. Yttri). Формирование высших психических функций поколения «жителей Интернета», «цифровых аборигенов» совершается в гибридном пространстве, определяющем психологический портрет ребенка-дошкольника с измененными характеристиками (позитивными и негативными). *Какие негативные последствия влияния цифровизации на психологические процессы и личностные качества выявили ученые?*

И.П. Березовская, исследуя «*синдром рассеянного внимания*», называет его диагнозом поколения Z, что обуславливает необходимость изменения системы образования с учетом потребности «цифрового поколения». Хайтек-революция уменьшает способность ребенка концентрировать внимание и созерцать окружающий мир, точно и чутко распознавать его сенсорные эталоны. Чрезмерная многозадачность усиливает стресс ребенка, проявляет дефицит внимания, снижая эффективность деятельности дошкольника. Г. Смолл отметил, что Интернет становится своеобразным «протезом» памяти, а погружение в цифровую среду мир вызывает особое переутомление и техногенное истощение мозга; память становится поверхностной и кратковременной, практически не используется.

Н.Н. Королева, С.Н. Цейтлин, Ю.Л. Проект, исследуя *сознание, мышление и речь* детей, формируемые в киберпространстве отмечают, что они приобретают новообразования под воздействием информационной среды - «клиповый» характер: визуальные образы не связаны друг с другом, не выстроены в единый сюжетный ряд, высокая скорость восприятия динамичных образов, ассоциативность, эмоциональность, быстрота переработки визуальной информации, отсутствует центрация на деталях, фрагментарность, поверхностность, обеднение воображения.

Ф.И. Гиренок отмечает, что понятийное мышление перестало играть важную роль и на смену пришло клиповое сознание, связанное с

электронным способом представления текста. Появлению феномена «клиповое мышление» способствовали, с точки зрения К.Г. Фрумкина, следующие предпосылки: ускорение темпов жизни, возрастание объема информации, потребность в большей актуальности информации, увеличение разнообразия информации, увеличение количества дел, рост диалогичности в социальных сетях. А.Д. Еляков отмечает, что мир интернет-технологий может привести к деградации мышления. Л.Ш. Крупенникова, В.И. Курбатов, Э. Тоффлер исследовали новый тип коммуникации – виртуальная коммуникация, которая обуславливает новый тип мышления – сетевое мышление (NET–мышление), новый типа психики Интернет - пользователей, установив тесную связь Net – мышление с Интернет-коммуникацией и формами ее реализации. Ученые выявили полифоничность сознания и «расщепление» виртуальной личности, ее сознания и мышления.

А.Д. Андреева отмечает, что виртуальная среда изменяет характер познавательной деятельности: замедленное формирование предметных действий, сенсорных эталонов, развитие способности к обобщению, анализу, поиску причинно-следственных связей, к концентрации; недостаточный уровень развития аудиального восприятия и слуховой памяти; рассогласование речевого и когнитивного развития, сенсорного и моторного опыта.

*Речевая деятельность* детей характеризуется тем, что освоение предметного и социального мира детьми происходит одновременно в предметном, социальном и виртуальном пространствах (Е.В. Митягина, Н.С. Долгополова). Цифровые средства затрудняют формирование вербального интеллекта, развитие речи, приводят к речевым патологиям (Н.А. Горлова). Как отмечает М.М. Безруких, дети начинают читать и писать в более раннем возрасте, но возрастает их функциональная неграмотность, снижается развитие способности к смысловому восприятию текста; увеличивается число детей с дисграфией и дислексией. Чтение вытесняется коммуникациями в социальных сетях, становится поверхностным,

механическим навыком; не актуализирует мысли, чувства, интересы и переживания в процессе прочтения текста (В.П. Чудинова). Дети затрудняются в подборе слов для выражения своей мысли, в запоминании текстовых фрагментов и фраз. Дети – «цифровые аборигены» готовы к школе технологически (чтение, письмо, счет), но не готовы к усвоению смысловых основ грамотности; манипуляции с компьютером приводят к слабой готовности руки к письму.

*Социализация ребенка.* Время цифровизации актуализировало индивидуальные способности как ценности личности, чем обеспечило сдвиг командного духа (соборности в христианстве, коллективизма в советской школе) на второй план. Это косвенно и прямо приводит к детской агрессивности и жестокости. Виртуальное пространство приводит к снижению интереса к реальному общению и коммуникации, к повышению утомляемости и раздражительности, ослаблению волевой регуляции, появлению роста числа детей с гиперактивностью. Общением детей в режиме он-лайн может привести к компьютерной зависимости, появлению неуверенности в себе, к потере способности к самовыражению. А. Муранова определила показатели компьютерной зависимости: эйфория от присутствия за компьютером; невнимательное отношение к членам семьи и друзьям; ощущение внутреннего дискомфорта, раздражения в ситуации отсутствия компьютера и т.п. А. Муранова отмечает, что психологическая зрелость современных дошкольников ниже ровесников 30 лет назад; поступающие дети в школу не достигают социального норматива первоклассника. Использование компьютерных технологий приводит к деформации опыта социального взаимодействия ребенка со взрослыми; к затруднению отношений со сверстниками и считыванию чужой мимики; подчиняться внешним требованиям, соблюдать общие для всех правила.

*Изобразительная деятельность.* В рисунках детей прослеживаются признаки повышенного беспокойства, жестокости и страха. Л. Паутова отмечает в рисунках детей преобладания формы над содержанием. Слабой

стороной изобразительной деятельности выступает разнообразие информации об окружающем мире не определяет аналитическую деятельность, но предоставляет свободу для творчества и самореализации.

*Игровая деятельность.* Е.В. Боякова отмечает, что игра теряет символическую функцию, тем самым происходит снижение способности детей к продуктивному творческому воображению, потребности конструировать собственный игровой замысел. В сюжетно-ролевой игры дети затрудняются распределять роли, соблюдать правила и договоренности. Автор зафиксировала снижение игровой активности детей по сравнению с нормами второй половины XX века; дети мало играют вместе, не умеют принимать во внимание интересы другого, не умеют подчинять свои мотивы в игре. Е.О.Смирнова, Т.В.Лаврентьева обратили внимание на то, что современные дети не проявляют внимание к совместному общению, оно становится поверхностным и формальным. Информационная среда препятствует мобилизации активности ребенка, становлению «Я» и т.д.

В исследованиях установлено и *положительное влияние современной информационной среды* на развитие старшего дошкольника. Е.И. Петрова отмечает, что работа ребенка с компьютером развивает внимание, логическое и абстрактное мышление; учить детей принимать самостоятельные решения, переключаться с одного действия на другое; выступает отличным способом самообразования, расширения границы познания окружающего мира; затрагивает положительные эмоции, обеспечивает эмоциональный подъем, чувство восхищения информационными средствами.

Н.А. Горлов обратила внимание на то, что современные дети дошкольного возраста обладают высокой познавательной активностью, эрудированностью, любознательностью и повышенной потребностью в получении информации, большим объемом долговременной и оперативной памяти. Цифровые средства побуждают ребенка к самостоятельным действиям, позволяя найти средства удовлетворения потребностей. Дети быстрее осваивают взаимодействия с разнообразными цифровыми

средствами, овладевают базовыми навыками использования компьютеров с 2–3-летнего возраста. Л. Аншакова утверждает, что он-лайн-беседы позволяют преодолеть застенчивость, повышают внимательность, формируют навык быстрой обработки информации, обеспечивает стремительный рост среднего IQ человека. Современные дети опережают своих сверстников прежних лет (88,9% респондентов).

В ФГОС ДО обозначены целевые ориентиры как образ выпускника, готового к обучению в школе: самостоятельный, любознательный, активный, владеющий средствами общения и способами взаимодействия со взрослыми и сверстниками, обладающий развитой речью, воображением, эмоционально отзывчивый, способный управлять своим поведением и планировать свои действия на основе первичных ценностных представлений, овладевший необходимыми умениями и навыками и универсальными предпосылками учебной деятельности. В цифровом пространстве современный ребенок нуждается в психолого-педагогическом сопровождении и помощи в развитии требуемых обществом качеств личности. Перед дошкольными образовательными организациями основной задачей является создание оптимальных условий для сохранения и укрепления психологического здоровья детей поколения Z.

#### *4. Педагогические условия развития информационной культуры дошкольников: сравнительный анализ.*

Эффективность применения информационно-коммуникационных технологий и создание цифровой среды в дошкольном образовании, его роли в развитии информационной культуры стала предметом исследования многих отечественных и зарубежных ученых (С. Новоселова, И. Пашелите, С. Пейперт, Ю. Горвиц, Г. Петку, Б. Хантер и др.). Приобщение к информационной культуре детей старшего дошкольного возраста является требованием глобального цифрового пространства и целью дошкольного образования. Основным фактором развития информационной культуры

является образование. Формирование основ информационной культуры дошкольника – это вектор развивающего обучения, поскольку цифровая среда развивает умения и потребность самостоятельно добывать новые знания, сведения о мире и на их основе изменять, совершенствовать свою деятельность (познавательную, интеллектуальную, творческую, проектную, экспериментальную и т.п.) Перед дошкольным образованием стоят задачи:

- научить ребенка осваивать новые знания для самореализации и социальной адаптации;
- формировать у детей потребность в дополнительной информации;
- научить определять возможные источники и средства информации и получать информацию;
- научить анализировать и критически оценивать полученные сведения;
- формировать навык создавать информационные объекты;
- формировать навык творчески применять различные средства ИКТ практической, продуктивной и познавательной деятельности.

О.Д. Очирова отмечала, что перед образованием стоит задача формирования основ информационной культуры у детей старшего дошкольного возраста с учетом социокультурных особенностей региона. Для решения поставленных задач создаются специальные компьютерные программы, позволяющие развивать у детей абстрактное, логическое, оперативное мышление, умение прогнозировать. Компьютерные программы изменяют содержание дошкольного образования, выступающее основным средством формирования основ информационной культуры, как высшее проявление образованности и личностных качества ребенка.

Содержание компьютерных программ должно проектироваться соответственно поставленным целям и задачам, методологическим требованиям, сложившимся в отечественной дидактике (В.В. Краевский, И.Я. Лернер):

- компонент знаний (о мире, разных странах, культурах, людях, науках, истории, искусстве; о свойствах и явлениях этого мира; закономерностях, процессах, явлениях, взаимосвязях; сенсорных эталонах и понятиях);

- компонент способов познания информации (умственные действия – анализ, сравнение, классификация, сериация, систематизация, суждения, умозаключения, практические навыки – пробы, эксперимент, исследование);

- компонент ценностно-смысловой – освоения ценностей, смыслов и роли ИКТ в жизни общества и поиске информации, слов, предметов, явлений и т.п.;

- компонент деятельностный – грамотное использование, применение информации в различных видах социокультурной и познавательной деятельности.

Формирование цифрового контента компьютерных программ для детей дошкольного возраста должно опираться на следующие положения:

- цифровой контент обеспечивает развитие не только мышления, но и социального поведения и интеллекта ребенка, расширение интернет-пространства направлено на исключение онлайн-рисков;

- цифровой контент должен актуализировать личностный ресурс ребенка, механизмы социализации ребенка.

Т.В. Калинина отмечала, что информационная культура современного ребенка выступает как особая система представлений о мире (кто есть Я, взрослые, сверстники и другие дети, предметы, есть семья, детский сад, город, страны, другие страны и народы и т.д.); о ценностях (материальных, культурных, моральных и т.д.), о собственном месте; о способах овладения компьютерной грамотностью, о навыках приобретения этической, эстетической и интеллектуальной чуткости. Дети быстро и уверенно овладевают способами работы с электронными, компьютерными средствами, однако важно предупредить зависимость от компьютера и поддержать потребность эмоционального общения.

Отечественные и зарубежные исследователи обращают внимание на значимость информационно-коммуникационных технологий в дошкольном образовании и их роли в развитии личности (С. Новоселова, И. Пашелите, С. Пейперт, Ю. Горвиц, Г. Петку, Б. Хантер и др.). О.Д. Очирова отмечает, что информационные и коммуникационные технологии обеспечивают эффекты и качество дошкольного образования и целостное развитие современных детей дошкольного возраста (развитие интеллектуальной активности, самостоятельности в освоении знаний, решении проблемных ситуаций, использованию способов действий и др.). Педагогический потенциал компьютерных игр состоит в развитии «когнитивной гибкости»; способности к стратегическому планированию, выступает средством помощи детям с нарушениями навыков письменной речи, с трудностями обучения счету; методом коррекции координации, диагностики пространственных способностей. Компьютерные игры помогают тревожным и застенчивым детям открыто выразить свои проблемы в коммуникации и общении. («Путешествия с Интернетом»). Педагогу необходимо тщательно осуществлять отбор практического и игрового материала для организации познавательной и игровой деятельности с использованием ИКТ (безопасность информации и информационных ресурсов, их соответствие возрастным, физиологическим и психическим особенностям ребенка).

Специфика применения ИКТ в цифровой среде состоит в следующем.

Практические задания должны ориентировать детей на самостоятельный поиск информации и освоение навыков работы с информацией.

Методы обучения направлены на формирование у детей грамотности и культуры работы с информацией: средства получения, обработки, навыки классификации, интерпретации информации (словесной, образной, знаковой и т.п.), различения и обобщения информации.

Необходимо активно использовать различного типа развивающих задач – ситуационные, ценностно - ориентированные, проблемно- поисковые,



обеспечивающие помощь ребенку в овладении умениями быстро ориентироваться в информации, самостоятельно и грамотно находить информацию для решения проблемы, активно пользоваться знаниями, уметь их применять; создавать сценарии с электронными текстами, требующие от ребенка: интерпретации и обобщения информации из нескольких отличающихся источников, оценки использованной информации.

Г.Т. Абитова доказала, что информационная потребность как основа информационной культуры возникает у ребенка при наличии потребности достичь учебную цель и найти дополнительную информацию. Автор указывает на необходимость создания проблемных ситуаций, при которых детям потребуется осуществить поиск информации для решения поставленной задачи, используя способы проб и ошибок, диалога с компьютером, формулировки суждений и доказательств о правильном выборе средств решения проблемных задач. При использовании информационно-коммуникативных технологий (проекторы, интерактивные доски, презентации и т.п.) возможно использовать наблюдение как описательный исследовательский метод, позволяющий ребенку целенаправленно воспринимать информацию об объекте, фиксировать изменения в изучаемом объекте, определять признаки сенсорных эталонов объекта, расширять представления о нем, получить необходимую дополнительную информацию, задавать причинно-следственные (определяющие, понятийные, уточняющие) вопросы педагогу и сверстникам. П.Г. Цурковский утверждал, что ребенок способен находить нужную информацию в процессе наблюдения, общения со старшими, постановки вопросов, чтения и смыслового анализа текста книги, энциклопедии, справочника, сообщений телевидения, радио, Интернета.

Н.Л. Королева, М.В. Абрицова отмечали, что интеграция информационных и традиционных технологий в образовательное пространство дошкольной организации обеспечивает создание активной цифровой среды и повышение качества обучения и развития детей от 3 до 7

лет - взаимодействия, сотрудничества, социальных, языковых и когнитивных сфер личности. Интерактивными видами деятельности дошкольников могут выступить: «Путешествие в страну «Информанию», «Исследование секретов интерактивной книги», «Эксперименты с «источником-приемником» информации». Информационно-коммуникативные технологии в интерактивных видах деятельности могут занимать различные позиции:

- стимулировать познавательную активность детей и мотивировать на использование ИКТ для самостоятельного поиска знаний;
- оказывать помощь детям в получении первичных навыков и умений информационной деятельности;
- обучать использовать современные ИКТ и переносить в различные виды продуктивной деятельности для достижения творческого нового объекта (результата, продукта).

Процесс формирования основ информационной культуры дошкольника обеспечивается педагогом, задачей которого является создание информационно-образовательной среды, как ресурса, обогащающего развитие личности ребенка и подготавливающего его к жизни в информационном обществе. В законе «Об участии в международном информационном обмене» понятие «информационная среда определена как сфера деятельности субъектов, связанная с созданием, преобразованием, потреблением информации» (М.Я. Дворкина), влияющая на развитие дошкольника, на содержание его деятельности, предпочтения, идеалы. Создание информационно-образовательной среды позволяет дошкольнику понять личностно значимый смысл поступающей информации, приобрести знания и умения работать с информацией, проявлять критическое отношение к полученной информации. Информационная среда дошкольной образовательной организации предоставляет старшему дошкольнику:

- самостоятельно найти нужную информацию, пользуясь книгами, энциклопедиями, справочниками, в т. ч. электронными ресурсами (телевидение, СО, Интернет);

- трансформировать информацию в игровой форме на экране компьютера;
- извлекать и изменять движения, звуки, создавая анимацию;
- проявлять познавательную активность в решении проблемных задач и правильно их решать;
- самостоятельно регулировать темп и количество решаемых игровых, обучающих и социальных задач;
- приобрести уверенность в себе;
- развить «терпеливость и настойчивость» в достижении результатов информационной деятельности;
- приучают дошкольника к самостоятельности, развивают навык самооценки и самоконтроля.

Анализ исследований (Г.П. Абитова, Т.В. Калинина, Н.А. Наумова и др.) позволил выявить организационно-педагогические условия, обеспечивающие эффективность формирования информационной культуры дошкольника, являются:

- личностно-ориентированное целенаправленное взаимодействие педагога с детьми, обеспечивающее формирование структурных компонентов информационной культуры: мотивационно-ценностного, когнитивного, практико-ориентированного;
- создание индивидуальной образовательной информационной траектории поиска информации (экспериментальной);
- обеспечение единства обучения, диагностики, коррекции, оптимизации образовательного процесса средствами ИКТ;
- дополнительная мотивация обучения и развития детей;
- включение детей в информационную деятельность (поиск информации, обработка информации, хранение информации, рефлексия результатов работы с информацией), отражающая логику и последовательность заданий, обеспечивающую закрепление и получение нового опыта работы с информацией;

- включение ИКТ в общение, игру, трудовую деятельность, конструирование, продуктивные виды творческой деятельности;
- интеграция активных методов обучения и информационно-коммуникационных технологий в воспитательно-образовательном процессе дошкольной образовательной организации, что поднимает дошкольное образование на новый уровень качества;
- интеграция принципов наглядности, единства практических и мыслительных действий, обеспечивающих качество освоения содержания дошкольного образования;
- создание развивающей образовательной информационной среды, соответствующей возрастным и психологическим особенностям детей дошкольного возраста;
- организация процесса формирования информационной культуры дошкольника на основе деятельностного и системного подхода;
- овладение педагогами информационных компетенций, методикой приобщения детей к новым информационно-коммуникационным технологиям (интерактивная доска SMART BOARD);
- создание проектов и алгоритма формирования информационной культуры, условий активного общения в информационной среде.

Миссия, позиция и роль современного педагога в информационной среде принципиально изменяется: он перестал быть источником информации, транслятором «истины»; он выступает как педагог – наставник, педагог – организатор, содействующий развитию способностей каждого ребенка жить и обучаться в информационной среде.

Д.И. Фельдштейн определил проблемные аспекты развития информационной культуры дошкольника:

- необходимо изучить особенности развития мышления подрастающего поколения средствами информационных технологий, поиск возможностей преодоления клипового мышления;

- осуществить поиск решения проблемы сохранения психического и физического здоровья детей в цифровой среде;
- формирование нового поколения «электронных ресурсов»;
- определение условий и механизмов обеспечения психологической безопасности ребенка в информационной среде;
- профилактика проявления тревожности, агрессивности и фрустрированности ребенка в информационной среде.

#### *Зарубежный опыт развития информационной культуры дошкольников.*

В США принята Правительственная программа дошкольного образования «Хэд Старт». Целью программы: проверка эффективности различных теорий использования ИКТ в области дошкольного образования на университетских экспериментальных площадках и в частных детских садах. Доказывается значимость цифровых игр в интеллектуальном развитии, организации собственной активной деятельности ребенка с предметами и взаимодействия со сверстниками, в развитии мышления, специальных логических и математических понятий. Разработаны в ДОО центры активности (практической жизни, математический, речевой, сенсорный), определен четкий алгоритм взаимодействия с цифровым материалом, определены строгие правила социального поведения в группе, формирующие привычки к порядку, навыки работы с объектами и информацией, созданы индивидуальные пространства развития ребенка.

В современном детском образовании США можно выделить следующие тенденции:

1. Совместное обучение нормальных детей и детей инвалидов.
2. Обеспечение преемственности при переходе ребенка из одной образовательной системы к другой (горизонтальные и вертикальные переходы).
3. Развитие партнерства между педагогами, родителями и сообществом.

4. Создание компьютерных программ изучения языка и грамоты.
5. Интеграция традиционных и информационных технологий
6. Применение информационных технологий в реализации содержания дошкольного образования.
7. Использование электронных технологий (компьютеров) в детских комнатах.

Национальной ассоциацией образования маленьких детей (National Association for the Education of Young Children – NAEYC) (США, Вашингтон) разработаны *принципы* использования информационно-коммуникативных технологий (ИКТ) для поддержки оптимального развития и обучения детей младшего возраста (здоровьесбережение. Интеграция, соответствие возрасту и культурным, языковым особенностям конкретного ребенка; *требования к использованию ИКТ* (отвечать потребностям, интересам и способностям каждого ребенка, применяться в активной и практической, игровой форме, улучшать когнитивные и социальные способности детей, обеспечивать равный доступ для детей с ОВЗ); требования к интеграции ИКТ (улучшать практику раннего детства, образовательные программы (стандарты), повседневную жизнь, укреплять взаимодействия между образовательным учреждением и семьей).

Созданные Международные стандарты образования, определяющие базовые навыки в области ИКТ и концепции их использования для детей от трех до пяти лет, актуализируют их значимость и использование информационных технологий в раннем детстве (3-5 лет) для развития конкурентной способности детей.

*Великобритания.* Университет Уорика, Институт образования, Ковентри (University of Warwick, Institute of Education, Coventry, UK). Кэрол Обри и Сара Дал (Carol Aubrey & Sarah Dahl).

Актуализируют проблему доверия и компетентности в области ИКТ педагогов, практикующих врачей, родителей и детей раннего возраста на этапе их становления. Фонд ранних лет (EYFS), Департамент по делам детей,

школ и семей (DCSF) пересмотрели законодательную базу для EYFS (DfE 2012); определили три основных области обучения, которые считаются наиболее важными для готовности детей к будущему обучению и развитию (общение и язык, физическое развитие, личное, социальное и эмоциональное развитие) и четыре конкретных области обучения (грамотность, математика, понимание мира, выразительные искусства и дизайн). Британским агентством по коммуникациям и технологиям в области образования (Vesta) проведено исследование о потенциале ИКТ для поддержки и разработки политики и практики в области образования на момент первого внедрения EYFS. Авторы концепции рассмотрели новые требования к цифровым технологиям: «дети признают, что целый ряд технологий используется в таких местах, как дома и школы, научить выбирать и использовать технологию для конкретных целей» (DfE 2012, 9).

Сирадж-Блэтчфорд, Marsh, O'Hara, Klein, Марш, Nir-Gal, Darom, Пахарь, Стивен и др. отмечают значимость ИКТ (ноутбук, портативный HiFi, оптическая мышь (проводные), цифровые камеры, мини-DV видеокамеры, цифровой синий фильм создателя, пульт дистанционного управления, Би-бот (программируемая игрушка), цифровой синий компьютер, микроскоп, компьютерные игры, интернет и программные пакеты) как педагогически эффективного средства с самых ранних дней жизни, которое недостаточно успешно интегрируется в учебную программу и используется в развитии базовых навыков (распознавание букв, цифр и цвета и др.). В международных и национальных исследованиях отмечают, поэтому необходимо активно содействовать использованию новых технологий в социокультурной практике вне семьи и включить их в учебную программу. Ограниченность ИКТ в большинстве дошкольных образовательных организаций привело к тому, что у детей стало меньше возможностей для развития осознания социальных и культурных особенностей применение информационных технологий в различных видах детской деятельности.

*Австралия.* Университет Вуллонгонга. И. М. Вереникина, Дженис А. Херрингтон. (Irina M. Verenikina. Janice A. Herrington). Исследовали компьютерную игру детей младшего возраста в развитии мышления высшего порядка (сложные системы абстрактных, логических и опосредованных знаками операций и символического представления). Изучали потенциал компьютерных игр для повышения когнитивного развития детей младшего возраста по сравнению с развивающей ценностью традиционной игры в воображение, в которой дети спонтанно участвуют в раннем детстве. Разработчики создали игровое программное обеспечение для детей, сделав его более привлекательным и доступным. Игра рассматривается как неотъемлемая часть процесса обучения и развития информационной культуры и «пришло время ...учитывать мощь и социальную связь компьютеров» (Rieber).

За последнее десятилетие расширяется круг исследований, которые связывают компьютерную игру с развитием когнитивных процессов более высокого порядка у детей младшего возраста (Amory, Naicker, Vincent, & Adams; Beavis; Betz; Pillay; Buchanan, Ko; Plowman & Stephen). Ученые установили, что свободно участвуя в игре, дети приобретают основы саморефлексии и абстрактного мышления, развивают сложные навыки общения иметакоммуникации, учатся управлять своими эмоциями и изучают роли и правила функционирования в обществе взрослых. Теоретические подходы позволяют понять значение, смыслы игры в качестве средства развития детей в различных областях (Van Hoorn, Nourot, Scales & Alward; Frost, Wortham & Reifel). Программное информационное обеспечение направлено на поддержку обучения детей, на уровне базовых навыков грамотности и счета. Менее изучено компьютерное программное обеспечение для поддержки естественной способности детей самопроизвольно участвовать в воображаемой игре; компьютерные программы для рисования, чтобы сделать знаки в зоне драматической игры, компьютерные программы используются в содержательном контексте и для



развития реальных целей» (Сирадж- Блатчфорд с.16). Майкл Коул (M. Cole) описывает ряд способов, которыми компьютеры могут быть включены в образную игру детей. Майкл Коул разработал программу «Новые информационные технологии и грамотность», рассчитанную на 5–12 лет и известную как 5-е измерение. Дизайн этой программы руководствовался культурно-исторической психологической теорией Л.С. Выготского. Цель состояла в том, чтобы усилить обучение, включив различные компьютерные программы в контекст воображаемой игры и общения со сверстниками и взрослыми в ситуации притворства (М. Коул; Вереникина и Беляева). Преимущества использования компьютеров в дошкольном образовании и игре отмечено во многих зарубежных исследованиях (Yelland; Flintoff; Cassell & Ryokai; Ko; Pillay).

Компьютерные игры эффективно используются для увеличения объема памяти, развития концентрации внимания, академических достижений и стратегий решения проблем маленьких детей (Flintoff). Cassell и Ryokai описали компьютерную среду «Story Mat», которая может улучшить продвинутое в развитии формы совместного рассказывания историй детьми. Пиллэй исследовала передачу когнитивных и метакогнитивных навыков, разработанных в развлекательных компьютерных играх; изучила навыки создания альтернативных решений, организации информации и навигации на экране компьютера. Йелланд предоставляет обзор многочисленных исследований, в которых изучается использование компьютеров в дошкольном образовании. Создана учебная программа для детей раннего возраста на основе игры (Van Hoorn et al.), направленная на улучшение обучения дошкольников; «маленькие дети могут не только испытывать концепции, которые ранее намного превосходили ожидаемые от них, но что они могут применять сложные стратегии и работать совместно с другими в новых и динамические пути в технологических средах» (Yelland, с. 224). В исследованиях доказано, что компьютерные программы обеспечивают преимущества для обучения абстрактным математическим концепциям, для

развития способности детей к абстрактному мышлению (Clements, in Yelland). Brooker, Йелалнде пришли к выводу о том, что «манипулирование символами и изображениями на экране компьютера представляет собой новую форму символической игры, в которой дети воспринимают изображения на экране как «конкретно», как и манипуляции с любыми альтернативными блоками и маленькими игрушками. (Brooker, Йелалнде). Это исследование показывает, что существует потенциал для дальнейшего изучения возможностей компьютерной игры в развитии способности детей мыслить более высокого порядка. Ученые теоретически обосновали набор критериев, который позволит оценивать качество и ценность компьютерного программного обеспечения для развития детей при выборе конкретных материалов для своих построек; сформулировали рекомендации для педагогов по использованию технологических средства и методов развития социальных, языковых и когнитивных компетенций детей от 3 до 8 лет. Технологическая и информационная компетентность педагогов в комплексном использовании информационных технологий для развития детей 3-8 лет обеспечивает эффекты обучения и воспитания.

*В Евросоюзе* создана Европейская сеть Центров безопасного Интернета для защиты ребенка от различных опасностей и рисков, с которыми он может столкнуться в сети Интернет. Принятая новая стратегия развития лучшего Интернета для детей (Digital Agenda: «Best children's onlinecontent». 2012) направлена на получение новых инструментов развития навыков работы в Сети и защиты ребенка в возрасте 4–12 лет. Выделены три критерия отбора сайтов: безопасность, надежность, неразглашение персональных данных. Ученые *ЮНЕСКО* отмечают, что использование новых цифровых технологий в обучении и развитии должно отвечать месту применения и значению для общества, технике безопасного использования, психологической защиты от деструктивной информации. Дети цифрового общества, овладевая новыми понятиями, ИКТ, должны быть защищены от негативного воздействия информационной среды Т.В. Калинина отмечала,

что дети с раннего возраста имеют неограниченный и свободный доступ к различным современным ИКТ, поэтому педагоги, родители, дети должны овладеть информационной культурой как средством обеспечения своей безопасности и сохранения социального и психологического здоровья. Иначе произойдет искажение восприятия детьми реального мира, потеря своего места в нем, деформация личности и своего профессионального будущего.

*Актуальные вопросы в зарубежных исследованиях:*

Как ИКТ могут способствовать обучению и развитию ребенка младшего возраста?

Какой опыт в области ИКТ предоставляют родители маленьким детям в семье?

Каков набор навыков и знаний в области ИКТ необходимо формировать у педагогов?

Как ИКТ может обеспечивать системные эффекты обучения и развития ребенка дошкольного возраста?

Как родители и педагоги используют ИКТ для развития информационной культуры ребенка?

Какие преимущества и эффективность использования ИКТ и электронного обучения для повышения качества обучения и развития более высокого порядка навыков?

Каков опыт использования ИКТ маленькими детьми в домашних условиях?

Как можно использовать компьютерное программное обеспечение для улучшения и поддержки детских игр как эффективных средств развития ребенка?

В заключение, актуализируются вопросы развития информационной культуры детей старшего дошкольного возраста, педагогов, родителей; изменения образовательного процесса как целенаправленного многоаспектного интегрированного (информационного, обучающего, практико-преобразующего). Зарубежные и отечественные исследователи

полагают, что в эпоху цифровых технологий деятельность педагога направлена на расширение возможности для собственного развития, освоения новых компетенций, технологий эффективного развития информационной культуры подрастающего поколения.

#### **Библиографический список**

1. Ахаян А.А. и др. Зарубежный опыт развития информационной компетентности учащихся / А.А. Ахаян, О.А. Кизик // Письма в Эмиссия. Оффлайн (The Emissia. Offline Letters): электронный научный журнал. – Декабрь 2007, ART 1220. – СПб., 2007. – [Электронный ресурс] URL: <http://www.emissia.org/offline/2007/1220.htm> . (дата обращения 22.11.2017).
2. Березовская И.П. Проблема методологического обоснования концепта «клиповое мышление»// Научно-технические ведомости СПбГПУ. Гуманитарные и общественные науки. - 2 (220) 2015. – С.133-138.
3. Безруких М. М. Обучение письму. — Екатеринбург, 2009. — 608 с.; Машьянова Т. Т. Актуальные проблемы речевого развития детей дошкольного возраста / Т. Т. Машьянова, М. А. Утолина — URL: [pedsovet.org/Образование/](http://pedsovet.org/Образование/) /link\_id, 1694 /Itemid, 18.
4. Боякова Е. В. Особенности развития современного ребенка // Педагогика искусства: Электронный научный журнал учреждения Российской академии образования «институт художественного образования». 2011. № 1. [http://www.art-education.ru/AE-magazine/archive/nomer-1-2011/boyakova\\_07\\_03\\_2011.pdf](http://www.art-education.ru/AE-magazine/archive/nomer-1-2011/boyakova_07_03_2011.pdf) 8
5. Вдовина И.А. Информационная культура, информационная грамотность и информационная компетентность//Вестник Института образования человека. – 2017, №2. С.
6. Вохрышева М.Г. Информационная культура в системе культурологического образования специалистов // Проблемы информационной культуры: Сб.ст.- М., 1994.- С.117-123.
7. Гершунский Б.С. Образовательно-педагогическая прогностика. Теория, методология, практика. М.: Флинта; Наука, 2003.
8. Гиренок Ф. И. Клиповое мышление // Литературная газета. – 2014. – № 49.
9. Дмитриев Ю.А., Калинина Т.В., Кротова Т.В. Возможности информационных и коммуникационных технологий и их использование в сотрудничестве педагогов ДОО и родителей // Дошкольник. Методика и практика воспитания и обучения. – 2017. – № 1. – С. 47–54.

10. Дмитриев Ю.А. Калинина Т.В., Кротова Т.В. Информационно-образовательная среда ДОО как фактор эффективного взаимодействия педагогов и родителей // Современный детский сад. – 2016. – № 4. – С. 64–70.
11. Докука С.В. Клиповое мышление как феномен информационного общества // Общественные науки и современность. – 2013. – № 2. – С. 169–176.
12. Инглхарт, Р. Модернизация, культурные изменения и демократия: последовательность человеческого развития / Р. Инглхарт, К. Вельцель. М., 2011. 224 с.
13. Калинина Т.В. Основы информационной культуры у детей старшего дошкольного возраста: состояние проблемы и пути решения//Проблемы современного образования, № 1, 2018. С. 149-162.
14. Королева Н.Л. Абрицова М.В.. Применение зарубежного опыта для использования информационных технологий в развитии детей 3-8 лет// Психолого-педагогический журнал Гаудеамус, №2 (22), 2013. С. 41-45.
15. Максимова О.А. «Цифровое» поколение: стиль жизни и конструирование идентичности в виртуальном пространстве// Вестник Челябинского государственного университета. 2013. № 22 (313). Филология. Искусствоведение. Вып. 81. С. 6–10.
16. Медведева Е.А., Нагорная Л.Я. Информационная культура специалиста // Науч.и техн.б-ки.- 1996.- N 3.- С.55 60.
17. Очирова О.Д. Интернет-технологии в дошкольном образовании // The Conference Papers on Developmental Trends of Teacher Education in the Current Sociocultural Situation. Ulanbaatar, 2011. С. 85-87.
18. Пэлфри, Дж. Дети цифровой эры / Дж. Пэлфри, У. Гассер. М., 2011. 368 с.
19. Розенберг Н. М. Информационная культура в содержании общего образования // Советская педагогика. – 1991. – № 3. – С. 33–38.
20. Семенюк Э.П. Информатика: Достижения, перспективы, возможности.- М.: Наука, 1988.- 176 с.
21. Смолл Гэри, Ворган Джиджи. Мозг онлайн. Человек в эпоху Интернета Автор: Переводчик: Козловский Борислав Издательство: КоЛибри, 2011 г.- 352 с.
22. Солдатова Е.Л. Погорелов Д.Н. Феномен виртуальной идентичности: современное состояние проблемы// Образование и наука. Том 20, № 5. 2018. - С.114.
23. Тапскотт, Дж. Викиномика. Как массовое сотрудничество изменяет все / Дж. Тапскотт, Э. Уильямс. М., 2009. 392 с.
24. Тоффлер Э. Третья волна. М.: Аст, 2004. - 781 с.

25. Федеральные государственные требования к структуре основной общеобразовательной программы дошкольного образования. Приказ Минобрнауки РФ от 23.11.2009 № 655
26. Фрумкин К.Г. Клиповое мышление и судьба линейного текста // ineternum. 2010. № 1. url: [http://nounivers.narod.ru/pub/kf\\_clip.htm](http://nounivers.narod.ru/pub/kf_clip.htm) (дата обращения: 19.04.2105).
27. American Libraries. 47 (11/12): 63. November–December 2016. Retrieved 6 December 2018.CS1 maint: date format (link)
28. Education Development Center, Inc., and SRI International. 2010. Final Ready To Learn Summative Evaluation. Report prepared for the Corporation for Public Broadcasting. N.Y.: Author.
29. European Commission – Press Release Database. Digital Agenda: “Best children’s online content” competition winners. Brussels, 17 June 2011. [Электронный ресурс] URL: [http://europa.eu/rapid/press-release\\_IP-11-746\\_en.htm?locale=en](http://europa.eu/rapid/press-release_IP-11-746_en.htm?locale=en) (дата обращения: 01.09.2015).
30. Galvin, J. (2006). Information literacy and integrative learning. *College & Undergraduate Libraries*, 13(3). P. 2551.
31. Goldberg, L.R. (1992). The development of markers Azimuth of Scientific Research: Pedagogy and Psychology. 2018. Т. 7. № 1(22)34 pedagogical sciencesfor the Big-Five factor structure. *Psychological Assessment*, 4(1) P. 26-42.
32. NAEYC. 2009. NAEYC Standards for Early Childhood Professional Preparation Programs: A Position Statement of the National Association for the Education of Young Children. Washington, DC: NAEYC. URL: [www.naeyc.org/files/naeyc/file/positions/ProfPrepStandards 09.pdf](http://www.naeyc.org/files/naeyc/file/positions/ProfPrepStandards 09.pdf).
33. Technology in Early Childhood Programs. Serving Children from Birth through Age 8. URL: <http://www.naeyc.org/files 2>.
34. Zurkowski, P.G. (1974). The information service environment relationships and priorities. Related Paper. №.5. National Commission on Libraries and Information Science, Washington D.C. National Program for Library and Information Services. Report №, WCLIS-NPLIS-5.
35. Wilson R. E., Gosling S. D., Graham L. T. A Review of Facebook Research in the Social Sciences // *Perspectives on Psychological Science*. 2012. № 3. P. 203–220.

**О.Г. Филиппова,**  
доктор педагогических наук, доцент,  
Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический  
университет, г. Челябинск

**ДЕТСКАЯ КИБЕРСОЦИАЛИЗАЦИЯ: СТРАТЕГИЧЕСКИЕ  
ОРИЕНТИРЫ ВОСПИТАНИЯ И РАЗВИТИЯ ЛИЧНОСТИ  
В УСЛОВИЯХ ТРАНСФОРМАЦИИ НАЦИОНАЛЬНОЙ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПОЛИТИКИ**

**Аннотация.** Анализируется актуальное состояние системы дошкольного образования в Челябинской области в контексте стратегических ориентиров развития региональной системы дошкольного образования. Подробно рассматривается одно из приоритетных направлений реализации национального проекта «Образование» - создание современной и безопасной цифровой образовательной среды, обеспечивающей высокое качество и доступность дошкольного образования. Актуализируются понятия культура, язык и информация как ключевые составляющие информационно-образовательного пространства. Обобщаются цифровые технологии

современного мира, способы их влияния на здоровье детей, особенности формирования информационно-языковой компетенции и становления информационной культуры воспитанников. Описывается информационно-образовательная среда дошкольной образовательной организации, необходимая для эффективного педагогического взаимодействия. Осуществляется теоретико-методологическое обоснование изменений современного процесса воспитания и развития в условиях детской киберсоциализации. Предложены подходы, принципы, а также средовые и психолого-педагогические условия для попытки решения актуальной проблемы киберсоциализации детей дошкольного возраста в современном цифровом обществе.

**Ключевые слова:** Информатизация образования, цифровизация, информационно-образовательная среда, киберсоциализация, информационный и интерактивный, личностно-ориентированный, дифференцированный подходы, принципы визуализации, алгоритмизации, самоактуализации, субъектности, киберпространство, трансформация воспитания и развития, киберкоммуникация, цифровые ресурсы, информационно-коммуникационные технологии, киберэтика, информационная компетенция, кибержертва, языковая компетенция, безопасная киберсреда, информационно-языковая компетенция, киберобучение.

**O. G. Filippova**

Doctor of pedagogical sciences, Associate Professor,  
South Ural State Humanitarian-Pedagogical University,  
Chelyabinsk, Russia.

**CHILDREN'S CYBER-SOCIALIZATION: STRATEGIC  
GUIDELINES FOR PERSONAL EDUCATION AND DEVELOPMENT IN**



## CONDITIONS OF TRANSFORMATION OF NATIONAL EDUCATIONAL POLICY

**Summary.** The current state of the pre-school education system in Chelyabinsk region is analyzed in the context of strategic guidelines for the development of the regional pre-school education system. One of the priority areas of implementation of the national project "Education" is considered in detail - creation of a modern and safe digital educational environment ensuring high quality and accessibility of pre-school education. The concepts of culture, language and information are updated as key components of the information and educational space. Digital technologies of the modern world, ways of their impact on the health of children, peculiarities of formation of information and language competence and formation of information culture of pupils are generalized. The information and educational environment of the preschool educational organization necessary for effective pedagogical interaction is described. Theoretical and methodological justification of changes of modern process of education and development in conditions of children 's cyber socialization is carried out. Approaches, principles, as well as environmental and psycho-pedagogical conditions for trying to solve the current problem of cyber socialization of pre-school children in modern digital society are proposed.

**Keywords:** Informatization of education, digitalization, information and educational environment, cyber-socialization, information and interactive, personal-oriented, differentiated approaches, principles of visualization, algorithms mization, self-actualization, subjectivity, cyberspace, transformation of education and development, cyber-communication, digital resources, information and communication technologies, cyber-ethics, information competence, cyber-learning, language competence, cyber-education, cyber-security.

В различные уровни современного образования сегодня внедряются инновации, что ориентирует субъектов образовательной деятельности на

эффективное познание, овладение новыми компетенциями на стыке междисциплинарного освоения гуманитарных и технических наук в новом цифровом обществе. Совершенствование региональной системы дошкольного образования является одним из принципов государственной образовательной политики и входит в число наиболее актуальных задач для современного общества.

В рамках Концепции Национального проекта «Развитие образования» до 2024 года ускорение модернизации региональной системы дошкольного образования обеспечивается созданием необходимых условий, разработкой и реализацией комплекса мер для получения молодыми специалистами и работающими гражданами опережающего качественного дошкольного образования, адекватного меняющимся запросам общества, независимо от возраста и места жительства, включая расширение возможности общественного участия в независимой оценке и управлении качеством региональной системы дошкольного образования.

Главным критерием современных образовательных реформ в региональной системе дошкольного образования становится создание механизмов динамичного саморазвития дошкольных образовательных организаций в Челябинской области.

Исходя из анализа текущего состояния системы дошкольного образования в Челябинской области, в контексте стратегических ориентиров развития региональной системы дошкольного образования намечены приоритетные направления реализации национального проекта:

- формирование эффективной системы выявления, поддержки и развития способностей и талантов на основе разработки индивидуальных образовательных программ и создания специализированных центров для одаренных детей и молодежи;
- создание современной и безопасной цифровой образовательной среды, обеспечивающей высокое качество и доступность дошкольного образования;

- создание условий для раннего развития детей в возрасте до трех лет, оказание психолого-педагогической, методической и консультативной помощи родителям детей, получающим дошкольное образование в семье;
- формирование системы непрерывного обновления работающими гражданами своих профессиональных знаний и приобретения ими новых профессиональных навыков для саморазвития, самореализации и карьерного роста.

Конкретными результатами реализации выделенных направлений национального проекта в развитии региональной системы дошкольного образования являются: достижение качества дошкольного образования в обеспечении опережающей подготовки будущих специалистов; стимулирование развития инновационного потенциала педагогических работников; создание безопасной среды для раннего развития детей в образовательных организациях или семьях, развития одаренности и информационной грамотности детей среднего и старшего дошкольного возраста, повышение родительской компетентности в вопросах воспитания с помощью создания консультационных центров по оказанию различного рода помощи родителям или их представителям; разработка и реализация комплекса мер по изменению сети однородных дошкольных образовательных организаций в обновленную многофункциональную развивающуюся сеть различных по организационно-правовой структуре и форме образовательных организаций с переходом на новые экономические механизмы инвестирования региональных, муниципальных и частных средств в систему дошкольного образования Челябинской области.

Подробно рассмотрим одно из приоритетных направлений реализации национального проекта «Образование» - создание современной и безопасной цифровой образовательной среды, обеспечивающей высокое качество и доступность дошкольного образования.

Социальные взаимодействия, в которых учувствуют дети дошкольного возраста, имеют взаимодополняющие и взаимообусловленные структуры.

Дошкольный период знаменует собой формирование и стабилизацию социально положительных отношений, которые являются началом аффективных отношений между сверстниками. В этом случае повышенные языковых навыков, а также способности детей исполнять активную роль во взаимоотношениях приводят к повышению уровня социальной восприимчивости и инициативности, что незамедлительно отражается на информационной компетентности, которая наиболее заметно развивается в форме коммуникационного смысла. Этот процесс включает в себя обмен смыслами, знаниями социальных правил, переговоров в духе сотрудничества и т.д. Способность детей передавать смысл позволяет им участвовать в более широком разнообразии действий и варьировать ими, создавая ранние формы социального притязания.

Новый культурный контекст, в котором живут наши дети, называют цифровым обществом. Проблема влияния этого нового контекста на развитие личности существует и требует пристального внимания со стороны различных специалистов, в том числе, педагогов и психологов. Процесс овладения языком есть результат приобщения к культуре. Наряду с языком, важной составляющей культурного пространства современного общества является информация. Распознавание и понимание информации выступает в данном случае конструктивно-организующим началом смыслоосознания самого себя. Язык занимает по отношению к образованию ведущее место. Он выступает и в качестве хранителя общественного опыта, различного рода информации, и в качестве главного орудия передачи этой информации от одного поколения к другому. Благодаря языку осуществляется освоение культурных традиций, социального опыта, норм речевого общения, становление гражданской идентичности, реализация преемственности поколений и исторических эпох.

В век масштабного распространения информационно-коммуникационных технологий не следует отождествлять такие понятия как «информационная компетенция» и «коммуникативная компетенция»,

которые кроме различного толкования обладают и различным содержанием. В частности, по мнению П.Беспалова «информационная компетентность» выступает в качестве целостного личностного образования, характеризующего полнозрелую идентичность личности и охватывающего три, ведущие, по мнению автора, подструктуры личности, среди которых:

- мотивация, определяющая желание, обучаться в процессе использования компьютерных и информационных технологий;
- способность к восприятию, умственной обработке и обмену компьютерными информационными технологиями;
- наличие соответствующих знаний компьютерных информационных технологий и опыта их применения.

Способность к пониманию смысловой и оценочной информации у ребенка необходимо развивать уже на этапе дошкольного детства. Информационная компетенция – одна из ключевых способностей современного человека, и она не сводится к реализации деятельности с привлечением компьютера или иных технических средств. Это способность самостоятельно искать, анализировать, отбирать, обрабатывать и передавать необходимую информацию при помощи информационных технологий на основе устных и письменных коммуникативных актов. Информационная компетенция объединяет функциональную грамотность с средствами массовой информации и представляет собой способность человека эффективно выполнять задачи в цифровой среде; умение читать и интерпретировать СМИ, воспроизводить данные и изображения с помощью цифровых манипуляций, оценивать и применять новые знания, полученные из инфосреды.

Сказанное позволяет трактовать термин «информационная компетенция» как интегральную характеристику ребенка, предусматривающую наличие мотивации к овладению конкретными знаниями, умение разрешать задачи в процессе образовательной деятельности посредством компьютерных технологий.

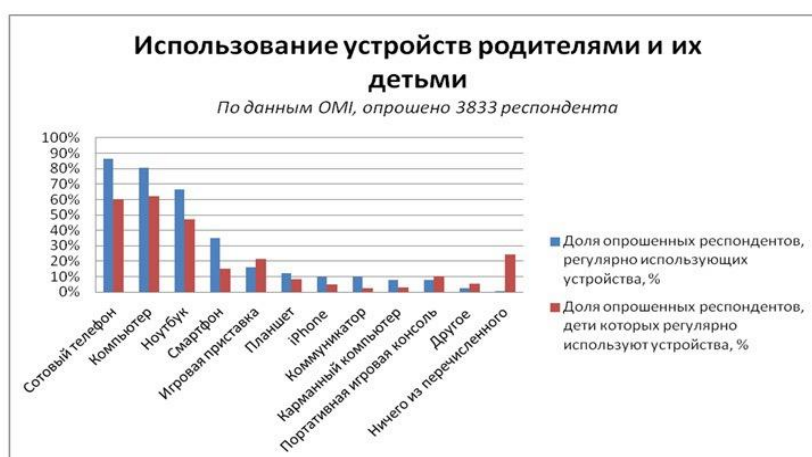
Система образования должна обеспечивать уверенный переход общества в цифровую эпоху, ориентированную на рост производительности, новые типы труда, потребности человека. Информатизация образования создала базу для перехода на новый уровень, цифровизация направлена на подготовку специалистов, которые гарантированно востребованы на рынке труда, легко и свободно владеют мобильными и интернет-технологиями, а также ориентированы на непрерывное обучение (повышение квалификации) с помощью электронного обучения.

Информатизация образования – процесс обеспечения сферы образования методологией и практикой разработки и оптимального использования современных информационных технологий, ориентированных на реализацию психолого-педагогических целей воспитания, обучения. Информатизации образования предполагает комплекс социально-педагогических преобразований, связанных с насыщением образовательных систем информационной продукцией, средствами и технологиями.

Цифровизация – цифровой способ связи, записи, передачи данных с помощью цифровых устройств. Е. Л. Вартанова, М. И. Максеенко, С. С. Смирнов и др. уточняют содержание этого понятия – это не только перевод информации в цифровую форму, а комплексное решение инфраструктурного, управленческого, поведенческого, культурного характера.

Следовательно, цифровизация образования предполагает применение обучающимися мобильных и интернет-технологий, расширяя горизонты их познания, делая их безграничными. Продуктивное применение цифровых технологий, включение обучающихся в самостоятельный поиск, отбор информации, участие в проектной деятельности формирует у них компетенции XXI века.

Коллективом авторов «Научного центра здоровья детей» проведены исследования по изучению состояния здоровья детей 6-7-летнего возраста в ситуации регулярного использования планшетов в рамках образовательного процесса в детском саду. Это обследование зафиксировало «отсутствие возбуждающего влияния развивающих игровых занятий с использованием



электронного планшета на центральную нервную систему воспитанников», а также установило, что «рациональное использование электронных средств обучения способствует активации умственной деятельности детей, оказывает благоприятное воздействие на психоэмоциональное состояние и работоспособность».

Цифровые технологии в современном мире – это не только инструмент, но и среда существования, которая открывает новые возможности: обучение в любое удобное время, непрерывное образование, возможность проектировать индивидуальные образовательные маршруты, из потребителей электронных ресурсов стать создателями. Однако цифровая среда требует от

педагогов другой ментальности, восприятия картины мира, совершенно иных подходов и форм работы с обучающимися. Педагог становится не только носителем знаний, которыми он делится с обучаемыми, но и проводником в цифровом мире. Он должен обладать цифровой грамотностью, способностью создавать и применять контент посредством цифровых технологий, включая навыки компьютерного программирования, поиска, обмена информацией, коммуникацию.

Несмотря на постоянное развитие технологий и появление новых образовательных веб-сервисов, а также многолетнюю государственную политику по формированию информационного образовательного пространства, его потенциал вузами задействован частично. В целом доля онлайн обучения на рынке образовательных услуг невелика и составляет 1,8% для программ высшего образования и 6,7% для дополнительного профессионального образования. 82% студентов, обучающихся по программам с исключительным применением электронного обучения, являются студентами негосударственных вузов.

Однако, несмотря на положительные аспекты данного нововведения, стоит обратить внимание на негативные последствия и трудности во время внедрения его в образовательные организации. Проблемы внедрения процесса цифровизации в школе:

1. Существование большого количества непроверенных технологий.
2. Отсутствие специализированных кадров.
3. Отсутствие современной материально-технической базы в некоторых образовательных учреждениях.
4. Необходимость в регулярном обновлении программ, устройств.

Множество проблем возникает из-за цифровизации и у детей:

1. Утрата навыков письма.
2. Утрата способностей воспринимать большие тексты.
3. Экранная зависимость.
4. Снижение социальных навыков.



5. Проблемы с речевым развитием у детей.
6. Проблемы со зрением.
7. Утрата критического мышления.
8. Подрыв унаследованной из прошлого методической основы образования.

Данные изменения были выявлены в ходе множественных экспериментов. Например, исследователи из Дартмутского колледжа установили, что в зависимости от типа носителя информации человек воспринимает получаемые сведения по-разному. Тип носителя, по мнению ученых, оказывает влияние на абстрактное мышление того или иного человека. При чтении с экрана планшета или ноутбука мы более сосредотачиваемся на деталях, а не на общей картине происходящего.

В ходе своих исследований ученые осуществили серию экспериментов с целью анализа скорости принятия решений и качества восприятия текста. Для этого задействовали добровольцев в возрасте от 20 до 24 лет. Представителям одной группы дали тексты, распечатанные на бумаге, а другим – ноутбуки с открытым на экране pdf-файлом. В итоге был сделан вывод, что читавшие распечатанный текст гораздо лучше отвечали на логические вопросы по тексту. Успехи групп составили 66% против 48% соответственно. Далее задачу усложнили. Участникам дали ознакомиться с таблицей характеристик четырех условных автомобилей. При этом каждая характеристика была обозначена оценкой («превосходный», «адекватный»). Но одна из моделей была объективно лучше остальных по основным параметрам. И здесь оказалось, что читавшие текст с бумаги чаще правильно определяли лучший вариант (48% случаев), чем участники с ноутбуками (лишь 30%).

Ещё одним негативным последствием цифровизации является аутизм. Как пишет российский врач-психиатр Е. Кулебякина, если 20 лет назад аутизм встречался у одного ребёнка из 5000, то сейчас – у одного из 50. Раньше основным контингентом детского психиатра были умственно

отсталые дети, а сейчас их уверенно обгоняют аутисты. То, что это связано с цифровизацией, говорит тот факт, что передовые позиции тут занимают лидеры в области цифровых технологий – США и Южная Корея. По состоянию на 2012 год в США каждый пятидесятый житель был диагностирован, как аутист, а в Южной Корее – каждый тридцать восьмой. В целом же, во всём мире, по данным ВОЗ, в 2012 году аутизмом страдал 1 из 88, а к 2025 г., по прогнозам этой организации, аутистом может стать 1 из 30 новорожденных. То есть ребенок при пользовании планшетом сможет выполнять задания, но не сможет делать сложные выводы, и не будет видеть связей и общей картины. Качество такого образования будет постепенно снижаться.

На сегодняшний день о цифровизации в Челябинской области известно о том, что две школы Южного Урала вошли в список 25 лучших учебных заведений страны. В топ-500 попали 16 школ г. Челябинска и г. Магнитогорска. Процент жителей, имеющих доступ в интернет составил 69,2 %. Челябинскую область признали одним из самых обеспеченных цифровыми ресурсами регионов (18,3 %). Данные озвучены центром финансовых инноваций и безналичной экономики МШУ «Сколково». Южный Урал не просто находится в десятке регионов-лидеров вместе с Тюменской областью и ХМАО, но и продвигает весь УрФО.

На современном этапе развития общества проблема детской киберсоциализации относится к категории наиболее сложных и актуальных. Актуальность ее заключается в том, что интенсивное развитие информационно-коммуникационных, компьютерных, электронных, цифровых и интернет-технологий оказывает влияние на различные сферы жизнедеятельности человека. Сложность проблемы заключается в ее малой исследованности и недостаточности теоретико-методологических и психолого-педагогических оснований для её решения.

Сегодня увеличивается количество детей, умеющих работать с компьютерами и современными гаджетами. Влияние на воспитательное

пространство детей дошкольного возраста оказывает большое количество разнородной информации и контент, содержащийся в сети Интернет. Особенно остро это проявляется на этапе старшего дошкольного возраста, что заставляет обратиться к рассмотрению проблемы детской киберсоциализации в ключе трансформации воспитания и развития детей в условиях глобальных вызовов современности.

С целью обеспечения достаточного уровня теоретизации и обоснованности выдвигаемых положений, необходимо обосновать теоретико-методологическую основу предпринятого исследования. Для этого целесообразно остановиться на толковании терминов «методология» и «подход». Анализ научных работ последних лет дает возможность выявить основные функции, которые выполняет методология психолого-педагогической науки. Например: определение логики научного исследования, обеспечение целенаправленности и последовательности научно-исследовательской деятельности (П.В. Копнин); определение способов получения научных знаний, которые отражают постоянно меняющуюся педагогическую действительность (М.А. Данилов); обеспечение всесторонности получения информации об изучаемом процессе или явлении (М.Н. Скаткин); тактика обновления образования (В.И. Загвязинский, Т.А. Строкова); уточнение, обогащение, систематизация терминов и понятий в педагогической науке (В.Е. Гмурман); обеспечение приращения научного знания за счет введения новой информации в фонд теории педагогики (Ф.Ф. Королев).

Эти признаки методологии психолого-педагогической науки, определяющие ее функции в науке, позволяют сделать вывод о том, что сущность методологии – это концептуальное изложение цели, содержания, методов исследования, которые обеспечивают получение наиболее достоверной и систематизированной информации о частном педагогическом процессе или явлении, осуществляемых в образовательной организации.

Сложная система методологии научного знания характеризуется соподчинением философского, общенаучного, конкретно-научного и методико-технологического уровней. Поэтому важная задача научного исследования состоит в выявлении, анализе и оценке перспективности научных подходов, а также специфике их применения адекватно проблеме исследования.

Как правило, для того, чтобы решить актуальную психолого-педагогическую проблему одного подхода недостаточно, так как ее необходимо рассмотреть в нескольких плоскостях и под разными углами зрения. Для этого нужно использовать возможности и перспективу совокупности научных подходов, которые составят интегративную теоретико-методологическую основу всего исследовательского процесса.

В науке существует множество подходов, которые при взаимосвязи с другими призваны решать проблемы современного дошкольного образования. Однако, теоретический анализ историко-педагогической литературы, обобщение собственного профессионального опыта работы в дошкольной организации позволили нам прийти к выводу, что наибольший эффект в формировании информационной грамотности детей старшего дошкольного возраста мы достигнем, если основой в исследовании нам послужит совокупность следующих подходов: на общенаучном уровне – информационный подход; на конкретно-научном уровне – интерактивный подход.

Остановимся на их характерных чертах. *Информационный подход* обоснован в работах исследователей Н.В. Геровой, С.В. Зенкиной, Н.В. Максимова, А.А. Милютиной, Я.С. Митрофановой, Н. И. Пака, М.А. Скибы и др.

Термин «информация» (лат. Informatio – осведомление) содержит дословное значение: сведения, данные, знания. Это общенаучное воззрение, располагающее философским и методологическим толкованием. Оно отмечает не только информацию, передаваемую людьми в процессе их

общения, но, первоначально, одно из основополагающих качеств объективного мира, которое объединено с присутствием в нем специализированного рода процессов, именуемых информационными. Термин «информация» в педагогике понимается как разветвленная система, имеющая подсистемы разного уровня.

Цель информационного подхода – максимально результативно применять информационное поле в разрабатываемой концептуальной идее, направленной на управляемость образовательным процессом, оперативность, эффективность. Использование данного подхода в образовательной деятельности дошкольной организации ориентировано на создание необходимых условий для работы с информацией и учёт факторов развития закономерностей педагогических систем.

Значимой для данного исследования становится задача поиска теоретических возможностей и практических способов применения информационного подхода к решению проблемы исследования, связанной с формированием мотивационной готовности к информационному взаимодействию субъектов образовательного процесса с учетом специфики дошкольного детства; вовлечением ребенка в информационное взаимодействие, обеспечивающее его безопасную самореализацию; содействием родителей и педагогов становлению информационной грамотности ребенка дошкольного возраста.

Использование информационного подхода в исследовании состоит в выделении и изучении непосредственно аспекта влияния на решение проблемы исследования. Этот подход представляет доступ детей к информации лингвистического характера на основе применение обширных технических возможностей новейших компьютерных технологий.

При комплексной компьютеризации процесса образования разных уровней и систем происходит формирование информационно-языковой личности воспитанника, его подготовленность к жизни в условиях нового цифрового общества, развитие умений работать с текстовыми редакторами,

обучающими программами, словарями и другими средствами, формирование исследовательских и коммуникативных умений в процессе работы с информацией.

Таким образом, применение информационного подхода в процессе вовлечения детей дошкольного возраста в информационно-образовательное пространство способствует качественному увеличению объема информации, преобразованной в знания, получению разносторонних навыков; овладению технологиями работы с языковой информацией и их применению в различных видах деятельности.

Представим выделенные на основе информационного подхода принципы: а) визуализации языковой информации (упрощает процесс запоминания, активизирует единство объективной и субъективной сторон познавательной деятельности воспитанников к языковым предметным знаниям и умениям); б) алгоритмизации языковой деятельности (предполагает представление языковой информации на экране интерактивной доски в игровой форме, способствует трансформации содержательно-организационной стороны педагогической деятельности).

Принцип визуализации языковой информации (С.А. Асанова, Т.В. Багаева, Т.А. Богун, И.А. Герасимова, З.П. Ларских и др.) способствует решению следующих вопросов: мобилизация активности детей, внедрение новизны в образовательный процесс, повышение качества произвольного запоминания языкового материала, увеличение объема информации, акцентирование и систематизация информации.

Алгоритмический принцип (А.В. Зубов, Н.В. Медведева, В. А. Мясников, Н.Н. Найдёнова, О.Г. Сорока, И.А. Тагунова и др.) обуславливается упорядочением языкового мышления программными средствами с учетом индивидуальных особенностей детей и имеет свою специфическую структуру:

- излагается значимый смысл языковедческой информации;
- дается пояснение к необходимости этих знаний;

- вырабатываются правила к поиску информации;
- приводятся примеры для решения поставленной языковой задачи;
- дается порядок самостоятельного контроля.

Задача современного образования состоит в освоении человеческой культуры, объективным компонентом которой является язык. Язык и речь в век информационно-коммуникационных технологий, бесспорно, являются одними из актуальных векторов современной науки. Фридрих Ницше в одном из трактатов рассуждал о том, что феномен языка и эстетика слова – это движущие силы в формировании человеческой культуры, а освоить эти важнейшие аспекты – значит осуществить глубинное преобразование в самом себе. Основная цель в изучении языка каждой отдельной личностью – это коммуникативное развитие в социально обусловленной деятельности, одним из видов которых является деятельность по освоению информационного пространства. В силу определенных условий современной жизни дети испытывают затруднения в осознании важности звучащей речи, поскольку погружены всё больше погружаются в виртуальное общение.

С учётом согласованных требований систем и уровней образования при преемственном переходе от дошкольного к начальному общему образованию должен стоять вопрос не о речевом развитии, а целенаправленной коммуникативной подготовке, при которой складываются определенные предпосылки для формирования языковой личности, способной к полноценному восприятию и созданию собственных текстов в контексте цифрового общества и подготовленной к самостоятельному реальному и виртуальному общению.

Обобщая идеи исследований Г.И. Богина, Е.В. Бунеевой, М.Л. Кусовой, О.Г. Мишановой и др. языковую личность ребёнка мы определяем в качестве субъекта, владеющего интегративной системой умений, проявляющихся в социально-коммуникативной деятельности и характеризующихся управляемым переходом от речевой пассивности к творческому самосознанию языковой личности, способной к участию в различных типах

дискурсов (включая опосредованное общение через информационно-коммуникационные сети), созданию речевых произведений (текстов) и стремящегося к непрерывному повышению собственного речевого и неречевого поведения в динамично меняющихся поликультурных условиях.

Современные образовательные стандарты разных уровней системы образования требуют от обучающихся предшкольного и начального уровней образования совокупности сформированных умений в соответствии с системообразующим принципом интеграции. Одним из таких умений, на наш взгляд, должна стать информационно-языковая компетенция. Это умение становится все более актуальным, поскольку начинает занимать ведущую роль в самообразовательной деятельности. Сегодня, в век информационных технологий и новой информационной культуры, эта компетенция рассматривается в качестве одного из главных требований к образовательной деятельности. Однако в современных психолого-педагогических исследованиях данная компетенция еще не является теоретически обоснованной и практически реализованной. В настоящее время ряд исследовательских проектов, связанных с теорией и практикой обособления информационно-языковой компетенции, работают над поиском дефиниции, содержания, места и роли информационно-языковой компетенции в коммуникативной подготовке детей. Главными научными задачами становятся: взаимосвязь между информационной и языковой составляющими компетенции и её содержательно-смысловая нагрузка в новом культурном контексте цифрового общества.

Информационная компетенция представляет собой умение применять приобретенные знания о языке в разнообразных жизненных ситуациях, самостоятельно извлекать требуемые предметные знания, грамотно работать с разнородной информацией, обеспечивая тем самым познавательную культуру языковой личности, развитие логического мышления, памяти, воображения, овладение навыками оценочной рефлексивности.



Языковая компетенция чаще всего понимается как способность к овладению новыми языковыми средствами в соответствии с нормами литературного языка, отобранными темами и сферами общения: увеличение объема используемых лексических единиц в их согласовании и управлении; развитие навыков оперирования языковыми единицами в коммуникативных целях. Язык выполняет много функций (ученые выделяют до 25 функций языка и его единиц), однако основная функция языка, главное его назначение – быть средством общения людей. К основным функциям языка относят коммуникативную, когнитивную, аккумулятивную. Коммуникативная функция языка сопряжена с тем, что язык представляет собой средство общения людей. Когнитивная функция языка сопряжена с тем, что в символах языка концентрируется сознание человека и выполняется его речевая деятельность. Аккумулятивная функция языка сопряжена с существеннейшим назначением языка – сбор и сохранение информации подтверждения культуросообразной деятельности человека.

Таким образом, на основании теоретического анализа мы понимаем информационно-языковую компетенцию современного ребёнка в новом культурном контексте цифрового общества как извлечение (отбор) необходимой информации из учебно-научных текстов, художественной литературы, словарей, справочников, энциклопедий, других печатных или электронных источников сети Интернет и использование (анализ, синтез, распределение, распространение) выявленной информации в соответствии с коммуникативно-творческой или социально-ориентированной языковой задачей.

Значимость рассматриваемой проблемы формирования информационно-языковой компетенции обусловлена:

– несвязностью предметных и целевых ориентиров личности, учитывающих умения взаимодействовать в окружающем информационном пространстве;

– недостаточностью разработки решения проблемы формирования концептосферы языковой личности ребёнка, осознаваемой себя в активном и непрерывном процессе становления информационной культуры;

– неполным единством обучения языку и речи на дошкольном и начальном уровнях образования, приводящем к тому, что у детей не складываются представления о языке как системе единиц, они недостаточно анализируют языковую действительность, плохо осваивают литературные нормы языка и речевые правила, а также не умеют правильно и по назначению интерпретировать текстовую информацию.

К элементам информационно-языковой компетенции мы относим умения работать с электронной и гипертекстовой информацией. Большинство экспериментальных исследований, посвященных пониманию электронного текста, представлено в зарубежной научной литературе. В них выработана устойчивая методологическая традиция оценки «успешности» понимания: используются тесты на освоение фактической информации (factual recall test), тесты на освоение содержания текста (text comprehension test) и экспертная оценка качества письменной работы (обычно эссе на заданную тему).

Что касается гипертекста, то его понимание нужно измерять как относительную величину, которая зависит от таких параметров, как психологические характеристики ученика (читателя), характеристики условий чтения и характеристики самого гипертекста. Как представляется, главной характеристикой гипертекста является его неоднозначность, а, следовательно, понимание электронного текста может демонстрировать вариативность ответов на инвариантные вопросы.

*Интерактивный подход* (Т.Ф. Крушинская, И.В. Курышева, А.В. Молокова и др.) выступает способом реализации взаимодействия субъектов образования в информационно-образовательном пространстве, осуществляемого на основе интеграции звука, текста, видео, изображений в едином пространственно-временном потоке, что позволяет комплексно

воздействовать на личность дошкольника, погружая её в интерактивную информационно-языковую и предметно-изобразительную среду.

Интерактивный подход как основа исследования проблемы на конкретно-научном уровне методологии педагогики интегрирует положения деятельностного подхода. Главный его аспект – «взаимодействие», применяли в педагогических исследованиях А.Г. Асмолов, Т.Ф. Крушинская, И.В. Курышева, И.А. Кулиш, А.В. Молокова и др. Теоретическое осмысление и фактическое применение интерактивных форм, приёмов и компьютерных технологий в образовательной деятельности детей рассматриваются в научных работах И.К. Дубовой, Е.А. Ивановой, З.Я. Курбатовой, Н.В. Максимова, Е.Ю. Прошиной и др.

Применение интерактивного подхода в решении исследовательской проблемы ориентировано на повышение мотивации детей дошкольного возраста к информационному взаимодействию, развитие познавательной активности на основе правильного методического отбора и сочетания лингводидактических приёмов и методов; реализацию дидактического принципа визуализации языковой информации, формирование алгоритмических и эвристических приемов познавательной деятельности детей дошкольного возраста.

Избрание интерактивного подхода в качестве теоретико-методологической основы конкретно-научного уровня исследования истолковывается следующими основаниями:

- организация информационно-образовательной среды способствует развитию образного мышления, пространственного воображения детей дошкольного возраста;

- операциональная работа дошкольников с различного рода информацией активизирует познавательный интерес, способствует свободной творческой деятельности;

- интерактивность при становлении информационной грамотности детей дошкольного возраста требует вариативности содержания организованных или свободных видов детской деятельности.

Таким образом, теоретико-методическая основа исследования, состоящая из совокупности информационного и интерактивного подходов, обеспечивает методологически-упорядоченное и конструктивно-организованное пространство для вовлечения детей дошкольного возраста в информационно-образовательное взаимодействие, направленное на становление их информационной грамотности.

Информатизация дошкольного образования это комплексный, многоплановый, ресурсоемкий процесс, в котором участвуют и дети, и педагоги, и администрация дошкольной образовательной организации (ДОО). Это включает: создание единого информационного образовательного пространства ДОО; использование информационных технологий в образовательном процессе; применение проектной деятельности; активное использование сети Интернет в образовании.

Информатизация дошкольного образования открывает педагогам возможности для широкого внедрения в педагогическую практику новых методических разработок, направленных на интенсификацию и реализацию инновационных идей образовательного процесса. Главной задачей информатизации образовательной организации является создание информационно-образовательной среды.

Понятие образовательной среды развивал С. Д. Дерябо, он писал, что образовательная среда – это совокупность всех возможностей обучения, воспитания и развития личности, причем возможностей как позитивных, так и негативных. Информационная среда – это мир информации вокруг человека и мир его информационной деятельности.

В современной педагогической науке проблемами информатизации образования занимались Ившина Г.В., Козлов О.А., Кузнецов А.А., Лапчик М.П., Роберт И.В. и др. Болотов В.А., Краевский В.В., Слостенин В.А.,

Тихонов А.Н. и др. изучали концепции современного образования в условиях модернизации и информатизации.

Информационно-образовательная среда ДОО (ИОС) – открытая педагогическая система, направленная на формирование творческой, интеллектуальной и успешной личности, сформированная на основе разнообразных информационных образовательных ресурсов, современных информационно – коммуникационных средств и педагогических технологий.

В основе создания ИОС дошкольного образования лежит организация использования информационно-коммуникационных технологий (ИКТ). Именно эффективное использование ИКТ открывает новые возможности и перспективы развития системы образования в целом. Использование ИКТ в системе образования изменяет дидактические средства, методы и формы развития и воспитания, влияет на педагогические технологии, тем самым преобразуя традиционную образовательную среду в качественно новую — информационно-образовательную среду.

ИОС ДОО включает:

- а) комплекс информационных образовательных ресурсов, в том числе цифровые образовательные ресурсы;
- б) совокупность технологических средств ИКТ: компьютеры, иное ИКТ–оборудование, коммуникационные каналы;
- в) систему современных педагогических технологий, обеспечивающих развитие и воспитание дошкольников в современной информационно - образовательной среде.

ИОС ДОО обеспечивает: информационно-методическую поддержку образовательной деятельности; планирование образовательной деятельности и ее ресурсного обеспечения; мониторинг и фиксацию хода и результатов образовательной деятельности; мониторинг здоровья воспитанников; современные процедуры создания, поиска, сбора, анализа, обработки, хранения и представления информации; дистанционное взаимодействие всех участников образовательной деятельности (педагогических работников,

родителей воспитанников (законных представителей), органов управления в сфере образования, (общественности), в том числе, в рамках дистанционного образования; дистанционное взаимодействие образовательной организации с другими организациями социальной сферы: учреждениями дополнительного образования детей, учреждениями культуры, здравоохранения, спорта, досуга, службами занятости населения, обеспечения безопасности жизнедеятельности.

Целями ИОС ДОО является: создание единого информационного пространства для качественного улучшения работы педагогического состава; использование ИКТ для повышения эффективности и компетентности педагогов ДОО в ходе образовательного процесса; переход к безбумажному документообороту; обеспечение родителям (законным представителям) детей доступа к сайту и другим информационным ресурсам ДОО в Интернет.

Назначение и задачи ИОС ДОО: улучшение организации управления и деятельности дошкольной организации и взаимодействия участников образовательного процесса; создание условий качественной подготовки методических, педагогических, дидактических материалов; обеспечения доступа участников образовательного процесса к информационным ресурсам; обеспечения возможностей участия в педагогических проектах, выставках, конкурсах.

В управлении ДОО ИОС направлена на решение следующих задач: планирование деятельности дошкольного учреждения и его структурных подразделений; систематизация ознакомления с новыми нормативно-правовыми документами дошкольного образования; автоматизация обработки персональных данных воспитанников и сотрудников дошкольной образовательной организации; планирование образовательного процесса; автоматизация процессов информационно-методического обеспечения образовательного процесса; организация электронного документооборота; осуществление мониторинга и контроля качества результатов дошкольного образования; анализ деятельности ДОО; обеспечение информационного

обмена и документооборота с другими дошкольными организациями и вышестоящими органами управления.

В сфере взаимодействия участников образовательного процесса средствами ИОС дошкольной организации решаются следующие задачи: обеспечение информационного взаимодействия всех участников образовательного процесса; интеграция информационных потоков, характерных для основных видов деятельности в дошкольной организации; обеспечение взаимодействия между родителями (законными представителями) детей и педагогическим персоналом детского сада; создание условий дальнейшего развития информационного пространства ДОО.

Перечислим формы проведения организованного обучения с использованием ИКТ. Индивидуальная форма организации обучения позволяет индивидуализировать обучение (содержание, методы, средства), однако требует от ребенка больших нервных затрат; создает эмоциональный дискомфорт; неэкономичность обучения; ограничение сотрудничества с другими детьми. Групповая форма организации обучения (индивидуально-коллективная). Группа делится на подгруппы. Основания для комплектации: личная симпатия, общность интересов, но не по уровням развития. При этом педагогу, в первую очередь, важно обеспечить взаимодействие детей в процессе обучения. Фронтальная форма организации обучения. Работа со всей группой, четкое расписание, единое содержание. При этом содержанием обучения на фронтальных занятиях может быть деятельность художественного характера. Достоинствами формы являются четкая организационная структура, простое управление, возможность взаимодействия детей, экономичность обучения; недостатком - трудности в индивидуализации образования. Основной формой организации обучения в дошкольной образовательной организации является непосредственно образовательная деятельность (НОД). Непосредственно образовательная деятельность организуется и проводится педагогами в соответствии с

основной общеобразовательной программой ДОО. НОД проводятся с детьми всех возрастных групп детского сада. В режиме дня каждой группы определяется время проведения НОД, в соответствии с санитарно-гигиеническими требованиями и нормами.

Раскроем методы и средства использования ИКТ. Компьютерные презентации, работа с интерактивной доской, видео и аудиофрагменты, готовые программные продукты: учебные диски, лаборатории, виртуальные экскурсии и др. Интерактивная доска позволяет осуществлять: активное комментирование материала, выделение, уточнение, добавление дополнительной информации посредством электронных маркеров. Возможности интерактивной доски способствуют развитию творческой активности, увлечению темой, созданию наилучших условий для овладения разнообразными знаниями что обеспечивает в конечном счете эффективность усвоения материала. Компьютерная презентация. Строить презентацию желательно только на тех фактах, которые могут заинтересовать всю аудиторию детей. При планировании презентации необходимо опираться на следующие дидактические принципы: наглядности; доступности; системности и последовательности; сознательности и активности; интерактивности; индивидуализации.

Коммуникационные технологии определяют методы, способы и средства взаимодействия человека с внешней средой (обратный процесс также важен). В этих коммуникациях компьютер занимает свое место. Он обеспечивает, комфортное, индивидуальное, многообразное, высокоинтеллектуальное взаимодействие объектов коммуникации. При использовании ИКТ в работе не важен стаж работы педагогов и образование, а важно желание и стремление освоения ИКТ.

Использование ИКТ, прежде всего, направлено на преобразование предметно-развивающей среды, создание новых средств для развития детей.

Сегодня ИКТ позволяет показать информацию на экране в игровой форме, что вызывает у детей интерес, так как это отвечает основному виду



деятельности дошкольника – игре. В доступной форме, ярко, образно, преподать воспитанникам материал, что соответствует наглядно-образному мышлению детей дошкольного возраста. Привлечь внимание детей движением, звуком, мультипликацией, не перегружая их информацией. Способствовать развитию у детей дошкольного возраста исследовательских способностей, познавательной активности, навыков и талантов. Поощрять детей при решении проблемных задач и преодолении трудностей.

Использование информационно-коммуникационных технологий в дошкольном образовании позволяет расширить творческие возможности педагога и оказывает положительное влияние на различные стороны психического развития дошкольников. Развивающие занятия становятся интереснее, ярче и динамичнее. Применение компьютерной техники позволяет сделать НОД привлекательным и по-настоящему современным, решать познавательные и творческие задачи с опорой на наглядность. В ходе игровой деятельности дошкольника, с использованием компьютерных средств у него развивается: теоретическое мышление, воображение, способность к прогнозированию результата действия, проектные качества мышления и др., которые ведут к совершенствованию творческих способностей детей. Высокая динамика занятия способствует эффективному освоению материала, развитию памяти. Слайд-шоу и видеотрекменты позволяют показать те моменты из окружающего мира, наблюдение которых вызывает затруднения: например, рост цветка, вращение планет вокруг Солнца, движение волн и прочее. Также можно смоделировать такие жизненные ситуации, которые сложно увидеть в повседневной жизни (например, воспроизведение звуков природы; работу транспорта и т.д.). Проблемные задачи, поощрение ребёнка при их правильном решении самим компьютером являются стимулом познавательной активности детей. Ребёнок сам регулирует темп и количество решаемых игровых обучающих задач.

Использование компьютерных технологий помогает педагогу в работе привлекать пассивных слушателей к активной деятельности; делать

образовательную деятельность более наглядной и эффективной; формировать информационную культуру у детей; активизировать познавательный интерес; реализовывать личностно-ориентированный и дифференцированный подходы в обучении; дисциплинировать самого воспитателя, формировать его интерес к работе; активизировать мыслительные процессы (анализ, синтез, сравнение и др.).

Творчески использовать весь арсенал педагогических средств, формировать субъектную позицию каждого участника образовательного процесса в наибольшей мере позволяет личностно-ориентированный подход. Педагог как субъект педагогического процесса обеспечивает развитие детей, формируя у них знания, умения, навыки. Вместе с тем, деятельность детей изменяет качество деятельности педагога, заставляет его вести поиск нового содержания, форм и методов обучения, максимально соответствующих индивидуальным особенностям воспитанников. В результате происходит не только развитие каждого ребенка, но и профессиональный и личностный рост педагога.

Суть образовательного процесса согласно личностно-ориентированному подходу заключается в порождении человека как субъекта активности в единстве четырех составляющих: вхождение в мир природы, в рукотворный мир, приобщение к миру значимых других, возникновение самосознания. Задача, стоящая перед воспитателем, состоит в том, чтобы, используя принципы эффективного общения, поддержать и развить самооценную активность ребенка, тем самым достигается искомое взаимопроникновение, в чем и состоит основная идея личностно-ориентированного подхода.

*Личностно-ориентированный подход* к решению проблемы исследования предполагает реализацию шести стратегических принципов:

1. Принцип самоактуализации. В каждом ребенке существует потребность в актуализации своих интеллектуальных, коммуникативных, художественных и физических способностей. Важно пробудить и

поддержать стремление обучающихся к проявлению и развитию своих природных и социально приобретенных возможностей.

2. Принцип индивидуальности. Создание условий для формирования индивидуальности личности обучающегося и педагога – это главная задача образовательной организации. Необходимо не только учитывать индивидуальные особенности обучающихся и педагогов, но и всячески содействовать их дальнейшему развитию.

3. Принцип субъектности. Индивидуальность присуща тому человеку, который реально обладает субъектными полномочиями и умело использует их в построении деятельности, общения и отношений. Следует помочь обучающемуся стать подлинным субъектом жизнедеятельности в детском саду, а затем школе, способствовать формированию и обогащению его субъектного опыта. Межсубъектный характер взаимодействия должен быть доминирующим в образовательном процессе.

4. Принцип выбора. Без выбора невозможно развитие индивидуальности и субъектности, самоактуализации способностей обучающегося. Педагогически целесообразно, чтобы ребёнок находился в условиях постоянного выбора, обладал субъектными полномочиями в выборе цели, содержания, форм и способов организации образовательной деятельности.

5. Принцип творчества и успеха. Индивидуальная и коллективная творческая деятельность позволяют определить и развивать индивидуальные особенности каждого и уникальность группы. Благодаря творчеству ребенок выявляет свои способности, узнает о «сильных» сторонах своей личности. Достижение успеха в том или ином виде деятельности способствует формированию позитивной Я-концепции личности, стимулирует осуществление ребенком дальнейшей работы по самосовершенствованию своего «Я».

6. Принцип доверия и поддержки предполагает решительный отказ от идеологии и практики социоцентрического по направленности и

авторитарного по характеру образовательного процесса. Важно обогатить арсенал педагогической деятельности гуманистическими личностно-ориентированными технологиями обучения и воспитания учащихся. Вера в ребенка, доверие ему, поддержка его устремлений к самореализации и самоутверждению должны прийти на смену излишней требовательности и чрезмерного контроля. Не внешние воздействия, а внутренняя мотивация детерминирует успех обучения и воспитания ребенка.

Реализация данных принципов предполагает создание общего психологического пространства, игровое построение процесса образования, а в качестве форм работы с детьми - организацию дискуссий, диалогов, совместных наблюдений и экспериментов.

Таким образом, личностно-ориентированный подход является на сегодняшний день наиболее подходящим для становления информационной грамотности личности в процессе образования детей дошкольного возраста и максимально отвечающим требованиям ФГОС.

*Дифференцированный подход* дает возможность создавать обучающую систему, обеспечивающую потребности каждого ребенка с учетом его индивидуально-типологических особенностей.

В настоящее время возросло число детей, которые в силу различных биологических, психофизических, социальных и педагогических причин недостаточно готовы к началу школьного обучения, испытывают значительные трудности в освоении образовательных программ и в адаптации к социальным условиям. Дифференцированный подход позволяет разделить группу детей на подгруппы, в которых и содержание образования, и методы обучения, и организационные формы различаются, также состав подгрупп может меняться в зависимости от поставленной учебной задачи. Дифференцированный подход в традиционной системе обучения организационно состоит в сочетании индивидуальной, групповой и фронтальной работы. Данный подход необходим на всех этапах обучения.

Следовательно, дифференцированный подход позволяет воспитателю создать всестороннее представление о своих воспитанниках и предполагает:

- Изучение индивидуально-психологических особенностей ребенка;
- Регулярное диагностирование детского коллектива.
- Проведение индивидуальной, групповой, фронтальной работы с детьми.

Следует отметить, что образовательная среда объединяет природный, культурный и духовный компоненты. В обобщенном представлении под средой можно понимать совокупность условий, определяющих развитие и формирование способностей, потребностей, интересов, сознания личности. Причем ключевым моментом является взаимодействие субъекта с данной средой.

Бесспорно, что в современном образовании компьютер не решает всех проблем, он остается всего лишь многофункциональным техническим средством обучения. Использование средств информационных технологий позволит сделать процесс обучения и развития детей достаточно простым и эффективным. Средствами мультимедиа позволит наиболее доступной и привлекательной, игровой форме, достигнуть нового качества знаний, развивает логическое мышление детей, усиливает творческую составляющую труда, максимально способствуя повышению качества дошкольного образования.

В условиях детского сада необходимо и целесообразно использовать ИКТ в различных видах образовательной деятельности. Совместная организованная деятельность педагога с детьми имеет свою специфику, она должна быть эмоциональной, яркой, с привлечением большого иллюстративного материала, с использованием звуковых и видеозаписей. Всё это может обеспечить компьютерная техника с её мультимедийными возможностями.

Использование информационных технологий позволит сделать процесс обучения и развития ребёнка достаточно эффективным, откроет новые

возможности образования не только для самого ребёнка, но и для педагога. Однако, какими бы положительным, огромным потенциалом не обладали информационно-коммуникационные технологии, они не должны препятствовать процессу успешной социализации ребёнка в непосредственном общении и взаимодействии с взрослыми и сверстниками.

Анализ проблемы специфики социализации детей в киберпространстве показал значительный интерес ученых (Е.П. Белинская, С. В. Бондаренко, И. А. Васильева, А. Е. Войскунский, Е. И. Горошко, В. В. Гудимов, А. Е. Жичкина, Л. Ю. Иванов, Т. Келер, А. В. Минаков, А. В. Мудрик, В. А. Плешаков, В. В. Нестеров, М. Ю. Сидорова, Ф. О. Смирнов, Дж. Сулер, В. Фриндте, Н. И. Чудова, К. С. Янг и др.). Так, например, В.А. Плешаковым в 2005 году был предложен термин «киберсоциализация», который обозначает локальный процесс качественных изменений структуры личности, происходящий в результате социализации человека в киберпространстве Internet-среды, то есть в процессе использования его ресурсов и коммуникации с «виртуальными агентами социализации», встречающимися человеку в глобальной сети Internet.

Чрезмерное пользование компьютером оставляет след на развитии личности ребенка-дошкольника. Наблюдается уменьшение творческой деятельности, упрощение общения, зависимость от киберпространства, проявление агрессии, смешивание виртуального и реального миров (перенесение модели поведения из виртуального мира в реальный), отсутствие психологических барьеров, социальный аутизм (пассивность в социальной жизни, активность в виртуальной реальности).

Традиционный процесс социализации представляет собой становление личности человека и предполагает освоение человеком общественно выработанного опыта, отношений к миру, социальных норм, ролей, функций; активную проработку этого общественного опыта самим человеком под углом зрения своих внутренних позиций; становление у человека образа Я и выработку у себя как личности, члена общества собственного мировоззрения,

реализацию своего мировоззрения в собственном опыте взаимодействия с другими людьми; участие и вклад человека в дальнейшее развитие духовных ценностей. В таком случае, процесс *киберсоциализации*, являясь лишь «локальным процессом», не может обеспечить полноценного развития личности. Киберсоциализация представляет собой трансформацию системы идентитета личности, под воздействием современных компьютерных и информационных технологий в аспекте деятельности.

Так как коммуникация и общение занимают значимое место в процессе развития и становления личности (Л. И. Божович, И. В. Дубровина, И. С. Кон, А. В. Мудрик и др.), то актуальным является изучение специфики киберкоммуникации, в аспекте социализации ребенка дошкольного возраста. Интернет занимает исключительное место в современной педагогической деятельности, так как является носителем социализирующих ресурсов и спецвоздействий на личность. Именно специфические особенности Интернет-ресурсов обуславливают их активное использование при создании обучающих фильмов и развивающих игр, образовательных сайтов и виртуальных форумов, а также в практике педагогов и обучающихся.

Социально-педагогическую специфику киберкоммуникации есть возможность отразить по аналогии с социально-педагогическими функциями: информационной, самоизменения, адаптивной. Характерные особенности виртуальной социализирующей среды делают возможным актуализацию понятия киберсоциализации человека как ультрасовременного психолого-педагогического феномена.

Согласно исследованиям, каждый десятый младший школьник неспособен критично воспринимать информацию в киберпространстве, а 20% респондентов принимают за достоверную ту информацию, которую предоставляют поисковые системы. Количество проведенного в Интернете времени у детей и подростков увеличилось вдвое по сравнению с исследованиями десятилетней давности.

Все это, по-нашему мнению, обуславливает необходимость обучения еще в дошкольном возрасте позитивному использованию разнообразных возможностей и ресурсов Интернета, как социокультурного феномена и современного социального института, что в таком случае поспособствует снижению рисков возможных негативных последствий неправильного и бесконтрольного погружения в киберпространство.

Мы считаем, что к исходным ресурсам киберсоциализации ребенка дошкольного возраста необходимо отнести книги, игрушки, мультфильмы и СМИ. Исключительное значение в становлении киберсоциализации ребенка отводится средствам массовой информации. Так как именно они реализуют конструирование социального киберпространства. СМИ осуществляют процесс первичной социализации и конструирование виртуальной реальности на уровне личности ребенка.

На процесс социализации ребенка дошкольного возраста в большой степени оказывают влияние педагоги, родители, сверстники, мультипликационные герои. Чем старше становится ребенок, тем большую роль в данном процессе играют сверстники, СМИ и Интернет. Некоторые Интернет-ресурсы и телевизионные программы могут развивать когнитивные способности детей, другие же наоборот вызывать негативные последствия для личностного развития ребенка. Современные дошкольники в некоторой мере осваивают роли и правила общения и поведения через мультипликацию, литературу, Интернет и средства массовой информации. Правильный смысл, заложенный в киберпространство, влияет на эффективность процесса социализации и способствует формирования соответствующих норм и ценностей.

Таким образом, процесс киберсоциализации детей дошкольного возраста, можно рассматривать как освоение ребенком киберпространства, адаптацию к ней, овладение нормами и правилами поведения в современном обществе.



В связи со всем вышеизложенным, дошкольник в процессе киберсоциализации сталкивается с глобальными вызовами современности: в киберпространстве достаточно часто происходит мнимая киберсоциализация пользователей, уводящая их от реальной жизнедеятельности и блокирующая способность развиваться в реальном социальном пространстве; дети легко становятся жертвами киберпсихологического насилия, шантажа, кибертравли и т. д.

Исходя из этого, возникает необходимость изменения процессов воспитания и развития в условиях процесса киберсоциализации. Мы предлагаем следующие психолого-педагогические условия для решения данной проблемы: воспитание у детей в дошкольном возрасте киберэтики, что означает привитие норм и правил общения и взаимодействия в Сети, кибербезопасного поведения, исключающего возможность становления кибержертвой, развитие у воспитанников критического отношения к информации в Интернете; разработка и реализация воспитательных программ, благодаря которым дети научатся противостоять моральному насилию, шантажу и травле в Интернете, научатся переносить свою безызвестность в социальных сетях, что позволит им быть независимыми от них и отдавать предпочтения реальной действительности и реальному общению; а также необходима специальная подготовка педагогов для работы в Интернет пространстве, обусловленная тем, что дети намного лучше ориентируются в киберпространстве; необходимо создание системы стимулирования интереса педагогов к виртуальной жизни детей для поддержания одного уровня информационных компетенций с ними.

Также мы предлагаем средовые условия для попытки решения проблем воспитания и развития дошкольников в современном киберпространстве: создание безопасной киберсреды для организации воспитательного и образовательного процесса, которая позволит сделать процесс киберсоциализации управляемым; создание информационной среды, позволяющей прийти к «киберобучению»; освоение и внедрение

современных технологий; организация онлайн-общения в рамках взаимодействия субъектов образования.

Таким образом, предпринятое исследование посвящено теоретическому обоснованию проблемы цифровизации современного детства. Нами проанализировано текущее состояние системы дошкольного образования в Челябинской области в контексте стратегических ориентиров развития региональной и национальной образовательной политики. Рассмотрены не только особенности Интернет пространства, способствующие эффективному его использованию в процессе киберсоциализации ребенка дошкольного возраста, но и возможные угрозы при его неправильном и небезопасном использовании, такие как квазикиберсоциализация, киберпсихологическое насилие, кибершантаж и др. Описана специфика современной и безопасной цифровой образовательной среды, обеспечивающей высокое качество и доступность дошкольного образования. Выявлены особенности формирования информационно-языковой компетенции и становления информационной культуры воспитанников. Предложены подходы, принципы, психолого-педагогические и средовые условия, способствующие, на наш взгляд, контролируемому и безопасному процессу киберсоциализации и становлению информационной грамотности ребенка дошкольного возраста.

#### **Библиографический список**

1. Батенова Ю. В., Долгова В. И., Емельянова И. Е., Иванова И. Ю. Пикулева Л. К., Филиппова О.Г. Готовность к информационному взаимодействию субъектов образовательного процесса // Перспективы науки и образования. 2019. № 5 (41). С. 34-46. doi: 10.32744/pse.2019.5.3
2. Емельянова И. Е., Филиппова О. Г., Кириенко С. Д. Психолого-педагогическое сопровождение образовательного процесса в условиях изменяющегося пространства детства: монография. – Челябинск : Изд. центр «Титул», 2018. – 340 с.
3. Dolgova V. I., Batenova Yu. V., Emelyanova I. E., Ivanova I. Yu., Pikuleva L. K., Filippova O. G. Factors of the Readiness for Information Exchange in Pre-School Education Establishments [Электронный ресурс] / Dolgova V., Batenova Yu., Emelyanova I.,

- Ivanova I., Pikuleva L., Filippova O. // Education Sciences. — 2019. — Т. 9, № 3. — С. 166. — ISSN: 2227–7102.
4. Кулиш И.А., Мишанова О.Г. Реализация информационного подхода в методике повышения качества формирования языкового портрета современного ребёнка [Электронный ресурс] / О.Г. Мишанова, И.А. Кулиш // Ученые записки университета им. П.Ф. Лесгафта. — 2018. — № 6 (160). — С. 127–131. — ISSN: 1994–4683.
  5. Мишанова О.Г., Батенова Ю.В. Информационно-языковая компетенция современного ребёнка в новом культурном контексте цифрового общества / О.Г. Мишанова, Ю.В. Батенова // Азимут научных исследований: педагогика и психология. — 2018. — Т. 7, № 2(23). — С. 44–48. — ISSN: 2309–1754.

**И.Ю. Иванова,**  
кандидат педагогических наук, доцент,

Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический  
университет, г. Челябинск

**И.Н. Евтушенко,**

кандидат педагогических наук, доцент,

Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический  
университет, г. Челябинск

## **ИССЛЕДОВАНИЕ ПОНЯТИЯ «ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ ПРОСТРАНСТВО ДОШКОЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ»**

**Аннотация.** Исследуются сущность, содержание, свойства, роль, функции, структура и субъекты информационного пространства дошкольной образовательной организации как средства организации образовательно-воспитательного процесса и партнерского взаимодействия участников образовательных отношений, а также механизма управления дошкольной образовательной организацией. Цель главы заключается в проведении научного анализа понятия «информационное пространство», которое пока не имеет устоявшегося определения и достаточно системного изучения в педагогической науке. В тексте представлена ретроспектива исследования проблемы создания и развития информационного пространства дошкольной образовательной организации, проведен анализ методологических оснований познания информационного пространства. Представлен также анализ родственных понятий «образовательное пространство», «образовательная среда», «информационно-образовательное пространство».

**Ключевые слова:** информационное пространство, информация, пространство, среда, информационная среда, дошкольная образовательная организация, образовательная среда, информационно-образовательное пространство, моделирование информационного образовательного пространства ДОО.

**I.Yu. Ivanova**

Candidate of Pedagogical Sciences,  
South Ural State Humanitarian and Pedagogical University,  
Chelyabinsk, Russia

**I.N. Evtushenko**

Candidate of Pedagogical Sciences,  
South Ural State Humanitarian and Pedagogical University,  
Chelyabinsk, Russia

## **STUDY OF THE CONCEPT OF "INFORMATION EDUCATIONAL SPACE OF PRE-SCHOOL EDUCATIONAL ORGANIZATION"**

**Summary.** This chapter examines the nature, content, properties, role, functions, structure and subjects of the information space of a preschool educational organization as a means of organizing the educational process and partnership interaction of participants in educational relations, as well as the management mechanism of a preschool educational organization. The purpose of the chapter is to conduct a scientific analysis of the concept of «information space», which so far does not have an established definition and a fairly systematic study in pedagogical science. The text presents a retrospective of the study of the problem of creating and developing the information space of a preschool educational organization, analyzes the methodological foundations of knowing the information space. The analysis of related concepts «educational space», «educational environment», «information and educational space» is also presented.

**Keywords:** information space, information, space, environment, information environment, preschool educational organization, educational environment, information and educational space, modeling of the educational information space of DOO.

Современный этап развития цивилизации характеризуется переходом в новую стадию - стадию построения информационного общества. Развитие глобальных процессов информатизации ведет к тому, что эти процессы становятся одной из важнейших составляющих жизнедеятельности людей, формируется качественно иное социокультурное пространство - информационно и технологически насыщенное, взаимодействие с которым изменяет личностное восприятие и понимание реалий обновляющегося мира, одновременно формируя субъектное информационное образовательное пространство личности.

Согласно данным, предоставленным международной организацией ЮНЕСКО средства массовой информации, особенно электронные, (информационные технологии) активно проникают в жизнь детей во всем мире, формируя новые пространственные отношения. Исследования, проводимые в США и Европе, показали, что до 80% информации, получаемой детьми к 11 годам, они черпают вне образовательной организации из источников, не имеющих бумажных носителей. Из этого можно сделать три вывода. Во-первых, система дошкольного образования должна отражать неоспоримый факт сложившейся взаимозависимости медиа и образования. Во-вторых, необходимо изучать воздействие медиа на раскрытие личного потенциала каждого современного ребенка и пытаться управлять этим воздействием. Наконец, в-третьих, надо четко понимать, что нет области более подверженной влиянию электронных медиа, цифровых, сетевых технологий и коммуникаций, как во благо, так и во вред, чем мышление ребенка дошкольного возраста. Данные выводы выявляют актуальность проведения исследований, направленных на решение представленных проблем.

Социально-политические изменения, происходящие, в современном образовании Российской Федерации также придают, особую актуальность информатизации образовательных учреждений. Созданию и развитию единого информационного образовательного пространства уделяется

большое внимание на государственном уровне. На современном этапе развития системы образования мы наблюдаем тренд постоянного внедрения разнообразных информационных технологий, широкого использования многочисленных информационных ресурсов, в образовательный процесс современной дошкольной образовательной организации (- далее ДОО), что наполняет дошкольное образование новым содержанием, новыми видами деятельности, новыми способами взаимодействий детей и педагогов, стимулируя развитие информационной образовательной среды ДОО и формирование единого образовательного пространства. В «Концепции модернизации российского образования на период до 2020 года», в главе 2, посвященной приоритетам образовательной политики, говорится следующее: «Для достижения нового качества образования будет осуществляться информатизация образования и оптимизация методов обучения». «Компьютерные технологии призваны в настоящий момент стать не дополнительным «довеском» в обучении и воспитании, а неотъемлемой частью целостного образовательного процесса, значительно повышающей его качество». Система дошкольного образования ориентирована на новые требования к воспитанию и обучению подрастающего поколения, на внедрение новых подходов, которые должны способствовать не замене традиционных методов, а расширению их возможностей посредством расширения информационного образовательного пространства. Актуальность инновационной деятельности дошкольной организации также обусловлена задачами, обозначенными в Федеральных целевых программах «Десятилетие детства», «Электронная Россия», «Развитие единой образовательной информационной среды», в соответствующих разделах Приоритетного национального проекта «Образование» и Федеральной целевой программы развития образования. В этой связи, в современном информационном обществе все более востребована развивающая, качественно новая информационная среда образовательной организации (в частности, детского сада), выступающая ключевым условием развития

субъектного информационного пространства воспитанника. Изменение границ и качество содержания этого пространства напрямую зависит от качества самого образования. Требования социума к качеству образования, к компетенциям, формируемым у ребенка дошкольного возраста в эпоху «информационной цивилизации» (Р.Ф. Абдеев) нашли свое отражение в Федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования (- далее ФГОС ДО).

Обратимся к рассмотрению понятия «информационное пространство» как ключевого понятия нашего исследования. Следует отметить, что различные его аспекты достаточно широко изучены в контексте разных сфер и областей знаний, как с теоретической, так и с практической точек зрения, однако требуют дополнительного анализа в области дошкольного образования. В научной среде понятие «информационное пространство» было использовано впервые редактором журнала «Информационные ресурсы России» О.В. Кедровским. Различные подходы к изучению данного понятия представлены в работах таких ученых, как Г.Г. Почепцов («Информационные войны»), С.Э. Зуев («Измерения информационного пространства: политики, технологии, возможности»), С.А. Модестов («Информационное противоборство как фактор геополитической конкуренции»), С.П. Расторгуев («Философия информационной войны»), О.В. Кедровский («Информационное пространство России»), И.М. Дзялошинский («Глобализация медиапространства и проблемы культурного разнообразия»), А.И. Ненашев («Информационное пространство современного общества: коммуникационный аспект»), М.А. Пильгун («Особенности формирования контента в русскоязычном медиапространстве»), А.В. Манойло («Государственная информационная политика в особых условиях»), В.Г. Машлыкин («Европейское информационное пространство»).

Анализируя понятие «информационное пространство», рассмотрим, прежде всего, основополагающий термин «информация» - это сведения (сообщения, данные) независимо от формы их представления. Информация



всегда была важнейшей, неотъемлемой составной частью жизни человека. Однако до середины XX в. эта категория не была предметом пристального общественного внимания и анализа с точки зрения ее влияния на личность и государство. Коренное изменение отношения к информации связано с ее осознанием как стратегического ресурса развития общества и государства. Известно, что точного понятия информации не существует, однако можно говорить о двух подходах (ветвях) «содержательного, интуитивного» определения этого понятия. Основой первой ветви является такое «определение»: информация – это обозначение состояния пространства. Благодаря такому подходу (интерпретации понятия информации) появляется возможность использовать в качестве обозначения информации различные варианты моделей и расшифровывать их при помощи лингвистических формул. Основой второй ветви необходимо считать следующее: информация – это обозначение содержания состояния пространства. Поэтому равным по значимости первому подходу во второй ветви можно считать один из его вариантов, например: информация – это совокупность всех возможных характеристик пространства в их внутренней взаимосвязи. Каждая «ветвь» определений может иметь собственные ответвления, но все определения информации, которые затрагивают конструктивные и организационные особенности пространства, должны быть отнесены к первой ветви определений. В свою очередь, определения, затрагивающие содержательную часть пространства, отойдут ко второй ветви. Именно к этой группе относится большинство существующих определений информации.

Информация может выступать как мера неопределенности знания об исследуемом объекте, а также как новый вид ресурса в общественном воспроизводстве.

У.Р. Эшби, например, при характеристике связи информации с разнообразием пришел к выводу о том, что передача и хранение информации оказываются возможными только благодаря наличию некоторого разнообразия возможных состояний систем. Родственные позиции такого

подхода обнаруживаются и в рассмотрении информационного пространства как пространства социальных отношений, определяемого как совокупность конкретных структур (индивидов, социальных групп, организаций), объединенных различными информационными отношениями (далее – ИО), связанными со сбором, производством, распространением и использованием информации. Интересна, на наш взгляд, позиция И.М. Дзялошинского, которая выражена в следующей идее - информационное пространство представляет собой пространство информационных отношений, которое создается совместно действующими в разрезе информации субъектами, однако имеет собственное особое (системное) свойство, не присущее самим субъектам [11]. В рамках данного подхода к изучению информационного пространства наиболее продуктивным представляется использование аппарата сравнительно новой отрасли социологии – социологии пространства, которая исследует пространственно-временную сущность и смысл результатов социальных практик. В частности, интересно утверждение этой науки, что существуют феномены, для которых невозможна пространственная локализация. Если придерживаться представления об информации как оперативных знаниях, используемых информационно-психологической системой в динамическом процессе, то следует согласиться с утверждением, что система неизбежно будет переходить из реального состояния в идеальное. «С семантических позиций такая модель построения мира представляет системное единство формы и содержания, снимающего противопоставление материального и идеального начала, а также противопоставление мира природы миру человека и дающее реальное основание для утверждения восходящей эволюции» [27].

В ряду постклассических методологических направлений сегодня все ярственнее заявляет о себе новый, социально-информациологический подход к исследованию информационного пространства. Он распространяется на тот массив теоретических и эмпирических знаний, который определяется наличием гуманитарной составляющей, когда подчеркивается изначально

заложенный в понятие не просто когнитивный аспект, но в первую очередь интенционный, при понимании интенции как устремления, направленности сознания, мышления на конкретный объект. Такими объектами являются сознание индивида, его психика, массовое сознание. Следовательно, информационная деятельность – это, прежде всего деятельность, опосредованная закономерными связями массового сознания и общественного бытия. Выделенный по вышеназванным критериям массив знаний не просто личностно ориентирован, но персонцентрирован, что отличает его от фреймов знаний, представленных в тех отраслях науки об информации (социальной информатике, теории журналистики, коммуникативистики, медиавистики и др.).

При этом собственно под информацией социальная информациология понимает не просто социальную информацию, но передачу, циркулирование многообразия отраженного и взаимоотраженного многообразия жизненного пространства человека [26]. Однако уже на этой ступени следует выделять предметное поле разных направлений информациологии – в общем массиве объективно существующей информации в наше поле «перетечет» только та объективная информация, которая прошла процесс субъективации, то есть соединилась с основным компонентом информационной системы – человеческой психикой. Главным свойством информации выступает способность самостоятельно существовать, отделившись от объекта отражения, становиться содержимым памяти, т.е. принимать самостоятельное участие в психических процессах, преобразуясь в представления, знания, умения и навыки.

Согласно социально-информациологической парадигме, информационное пространство, «заполненное» социально-психологической информацией, «соткано» из специфических информационных полей, коррелирующих как минимум с тремя иными пространствами и полями – социальными, психологическими и семантическими. Это утверждение вытекает из очевидного: средства массовой коммуникации и средства

массовой информации, образуя информационное поле, образуют и среду человека, его так называемое «психическое поле» [13]. Основной характеристикой психического поля является продуктивность процессов высшей нервной деятельности – восприятие, внимание, понимание (распознавание), смыслообразование, речь и проч. Доказано, что наш «аппарат отражения» – мозг, будучи сложной динамической системой, обладает характеристиками множества электрохимических процессов, лежащих в основе его функционирования, и отвечает основным параметрам синергетики: неустойчивости, порядка и принципу подчинения. Управляющими параметрами могут быть концентрации нейронных медиаторов, продуцируемых в организме индивида (серотонин, допамин и др.) или вводимых извне (наркотические вещества и пр.). В свою очередь процесс продуцирования медиаторов во многом обеспечивается информацией, поступающей из внешней среды, например, по каналам СМИ. Этим объясняются выводы психиатров о деструктивном воздействии СМИ на психическое здоровье населения и фиксирование угрозы информационно-психологической безопасности на государственном уровне.

Далее, исследуя понятие «информационное пространство», считаем необходимым обратиться к анализу понятия «пространство». С философской точки зрения при анализе понятия «пространство» возможна реализация различных подходов, которые условно можно разделить на объектные, субъектные и деятельностные. При объектной установке пространство представляется как определенная картина мира, понимаемая в качестве совокупности внешних объектов. Субъектная установка предполагает представление пространства как отражение наших чувств и мыслей. И, наконец, деятельностный подход позволяет рассматривать пространство в качестве единства внешних по отношению к субъекту вещей и его мыслей о них, образуя феноменологическое единство «практик». Это означает, что пространство образуется не только вещами, но и смыслами.

Рассмотрим характеристики пространства, которые нам интересны с позиции их учета в дошкольном образовательном пространстве. Р.А. Аронов к основным свойствам пространства причисляет метрические (количественные) и топологические (качественные) свойства [1]. Кратко представим топологические свойства пространства (трехмерность, непрерывность, протяженность, структурированность, бесконечность, единство со временем и движением), поскольку они относятся к когнитивным признакам изучаемой категории.

Трехмерность связывает пространство и тело, поскольку соответствует трем основным координатам тела. Три измерения - это тот необходимый и достаточный минимум для осуществления всех возможных взаимодействий материальных объектов, в которых проявляется бесконечность и неисчерпаемость пространства.

Непрерывность проявляется в способе перемещения тел и распространении физических действий через различные поля и означает отсутствие в пространстве каких-либо «разрывов». Вместе с тем «пространству свойственна относительная прерывность, проявляющаяся в раздельном существовании материальных объектов и систем, имеющих определенные размеры и границы, в существовании многообразных структурных уровней материи с различными пространственными отношениями» [25].

Протяженность связана со структурированностью материальных объектов и вызвана их взаимодействием: один объект существует рядом с другим. Поскольку протяженность определяет ту долю пространства, которую занимает объект, непротяженные объекты не могут иметь структуру, внутренние связи и возможности изменяться.

Структурированность пространства предполагает координацию различных пространственных предметов и форм посредством таких топологических понятий, как «окружение», «соседство», «разграничение» и «последовательность».

Бесконечно пространство с точки зрения науки, но поскольку человек не может воспринимать и мысленно представлять себе бесконечную, ничем не ограниченную величину, бытовое его осознание требует некоторых пределов. Поэтому человеком создаются необходимые психологические опоры, границы, позволяющие ему очерчивать, отделять и замыкать пространство вокруг себя.

К специфическим свойствам пространства М.П. Титова относит следующие: «Конкретные пространственные формы и размеры тел, их положение в пространстве по отношению друг к другу, наличие у тел внутренней симметрии или асимметрии (молекула живого вещества обладает свойством пространственной асимметрии, которое характерно живому веществу), изотропность (равноправие всех направлений) и неоднородность (неравноправие всех точек, наличие выделенных точек) пространства» [25]. Кроме того, пространство обладает свойствами объективности, поскольку его существование не зависит от сознания и всеобщности, так как формы пространства присущи любым воплощениям материи на всех уровнях ее существования.

Следует отметить, что культурология не считает пространство некоторой натуральной данностью, оно не дано само по себе и не может существовать без человеческого участия по сохранению единства составляющих его частей. Таким образом, среда – дана, пространство – всегда удерживается волевым усилием человека. С точки зрения семиотики, пространство есть текст, т.е. пространство как таковое может быть понято как сообщение. Все это в полной мере относится и к информационно-образовательному пространству: в отличие от среды оно не «создается», а «структурируется», «культивируется» субъектами и динамической сетью их взаимодействий.

Таким образом, в результате соединения воедино двух понятий «информация» и «пространство», мы получаем некую систему взаимодействия субъектов и объектов окружающей среды, связанных

посредством взаимодействия процессов производства и потребления сведений. Данная система и будет являться информационным образовательным пространством. Единство информационно-образовательного пространства удерживается нормативно-правовыми актами, едиными образовательными стандартами, содержанием образования. Информационные технологии позволяют существенно обогатить, структурировать, расширить границы образовательного пространства.

Логика изложения нашего исследования требует обращения нашего внимания к особенностям трактования понятия «информационное пространство» в контексте разных наук, в том числе, и технических. В технических науках в работе В.Л. Гирича и В.Н. Чуприной «Глобальное информационное пространство и проблема доступа к мировым информационным ресурсам» дано следующее определение: «Информационное пространство - совокупность информационных ресурсов и инфраструктур, которые составляют государственные и межгосударственные компьютерные сети, телекоммуникационные системы и сети общего пользования, иные трансграничные каналы передачи информации» [10]. Как мы видим, данная формулировка затрагивает технический аспект формирования информационного пространства. С.А. Проскурин дает следующее определение: «Информационное пространство - пространство, в котором создается, перемещается и потребляется информация» [24]. Очевидно, ученый подразумевает некую ограниченную среду, которой привязаны информационные потоки.

С точки зрения социальной философии М.В. Каткова предлагает следующее определение – «это исторически сформировавшаяся, обеспеченная правовыми гарантиями и средствами связи, обеспечивающая наибольшую меру доступности для потребителя форма скоординированных и структурированных, территориально близких и удалённых информационных ресурсов, аккумулирующих результаты коммуникационной деятельности людей» [19]. А.Х. Исмаилова дает

философскую интерпретацию информационному пространству. Бытийность информационного пространства формируется природой и обществом. Параметры событийности, результирующие жизненные процессы в обществе, создают само информационное пространство, которое аккумулирует опыт развития общества. Другими словами, посредством информационного пространства выстраиваются основные тенденции общественного развития на уровне индивидуума и социума. Информационное пространство является функциональной структурой жизни нации или иного субъекта, поскольку отражает общественные процессы в цикличности их проявления. Информационное пространство также является функциональной структурой, средоточием жизненных потоков, которые имеют вполне конкретное информационное содержание. Многообразие природных форм контролируется матричной структурой биосферы, которая есть не что иное, как структурированная система функциональных зависимостей, удерживающих жизнь в пределах разумного. Иными словами, информационное пространство - это сложная многоуровневая динамичная структура, аккумулирующая информационные потоки сообразно их рейтингу в информационной жизни общества так же изменяющая в своих параметрах сообразно уровню развития нации, государства, общества и цивилизации [17].

А.Х. Исмагилова выделяет следующие особенности информационного пространства: 1) конструктивные, в соответствии с которыми информационное пространство состоит из целого ряда упорядоченных систем: лингвистической платформы; технологии формирования, хранения и передачи информации; электронных библиотек и других распределенных информационных систем. 2) архитектурные: определенные формы и соотношения конструктивных элементов; построение технических элементов информационных систем; пространственные и временные проявления этносоциальных аспектов жизни общества, результатом которого является процесс формирования знаний и создания инфраструктуры хранения и



доступа к информационным ресурсам; система взаимодействия и развития элементов национального информационного пространства. Конструктивные и архитектурные особенности информационного пространства определяют качество жизни и темпы развития нации в мировом информационном сообществе, его место в мировом информационном пространстве и в формирующейся экономике, основанной на знаниях. Овладевая информационным пространством, его конструктивными и архитектурными особенностями, нация приобретает возможность соотносить свою жизнедеятельность, свое творчество с функциональными возможностями информационного пространства. Это позволяет понизить критичность событий настоящего и будущего, значительно повысить результативность информационных сред. [17]

С. Ширин, рассматривая данное понятие с точки зрения современной медиасистемы, говорит о том, что «мировое информационное пространство - интегрированные при помощи усовершенствованных в ходе информационной революции коммуникационных систем и способов передачи информации национальные и трансграничные информационные потоки».

На наш взгляд, определенный интерес представляют трактовки понятия «информационное пространство» в контексте науки сбора, хранения, передачи информации – информатики. Так, В.А. Кудряшев дает определение информационному пространству, как пространству, в котором циркулируют информационные потоки в виде информационных сообщений и сигналов. Оно глобально охватывает всё, может, быть внутригосударственным, межгосударственным, континентальным, глобальным, космическим. Это совокупность техники, технологий и способов обмена информацией всех видов объемов в разное время и на разное состояние. Таким образом, информационное пространство в контексте информатики является технической реальностью, рассматриваемой безотносительно человеческого фактора.

Интересным и отражающим запросы современного общества, а также универсальным по отношению к различным сферам коммуникационной деятельности человека выступает определение информационного пространства, сформулированное в статье М.В. Катковой «Понятие «информационное пространство» в современной социальной философии»: «Информационное пространство - это исторически сформировавшаяся, обеспеченная правовыми гарантиями и средствами, обеспечивающая наибольшую меру доступности для потребителя форма скоординированных и структурированных, территориально близких и удаленных информационных ресурсов, аккумулирующих результаты коммуникационной деятельности людей». Рассматривая данное понятие в контексте культурологии и социологии, С.М. Сороко утверждает, что «информационное пространство - это концептуальное пространство, отражающее мировосприятие людей современной эпохи». Иными словами, пространство, формирующееся под влиянием существующего в данный конкретный момент мировоззрения. По мнению Ф.А. Попова к понятию информационное пространство можно применить и социокультурный подход. Социокультурное информационное пространство включает: 1) информационные ресурсы, имеющие соответствующий контекст и предназначенные для использования в этом контексте; 2) дружественные интерфейсы, обеспечивающие информационное взаимодействие пользователей с данными ресурсами; 3) информационную инфраструктуру, включающую системы связи, информационные центры, процессы, процедуры, технологии и инструменты создания и обработки информации и др.

Так же, как и Ф.А. Попов, М.В. Каткова в качестве основных компонентов информационного пространства выделяет средства информационного взаимодействия, информационные ресурсы и информационную инфраструктуру.

В социологической сфере также рассматривает понятие информационное пространство Н.Г. Черкунова. Исследовательница отмечает, что к наиболее распространенному, преимущественно используемому в политологии, геополитике, юриспруденции, информатике, теории журналистики и других областях, относится так называемый геополитический подход. Основным понятием информационного пространства здесь становится определенная территория, характеризующаяся наличием конкретных информационных ресурсов, таких как СМИ, доменные ресурсы Интернета, библиотеки и т. п., и обладающая журналистско-аудиторными характеристиками. Для сторонников геополитического подхода. Важными являются два основных признака информационного пространства: его наполнение и граница. По мнению Н.Г. Черкуновой к изучению информационного пространства с точки зрения социологической науки, одним из которых является информационно-ноосферный подход. В позиции такого подхода информационное пространство рассматривают как пространства социальных отношений, определяемого как совокупность конкретных структур (индивидов, социальных групп, организаций), объединенных различными информационными отношениями, связанными со сбором, производством, распространением и использованием информации. [26].

Проанализировав многочисленные определения информационного пространства в разных областях знаний, мы пришли к выводу, что оптимальное определение данного понятия можно представить следующим образом: информационное пространство – это совокупность результатов человеческой деятельности, обеспечивающей сбор, поиск, обработку, передачу и хранение информации. Структурно информационное пространство состоит из информационных ресурсов, средств информационного взаимодействия и информационной инфраструктуры.

Несомненно, наибольший интерес для нашего исследования вызывают определения информационного пространства с педагогической точки зрения.

Так, Г.Р. Водяненко определяет информационное пространство как «пространство отношений и связей, которое формируется как результат процесса взаимодействия людей друг с другом в ходе деятельностного освоения ими потенциала информационной среды (объектов, событий и явлений реального мира» [5]. В ходе дальнейшего осмысления проблемы исследовательница формулирует определение понятия информационного пространства человека как «полисистемное образование, формирующееся в процессе деятельностного освоения им потенциала информационной среды и выстраивания своего отношения к окружающему и с окружающими на основе возникновения понимания и личностных смыслов, строящихся в ходе взаимодействия» [7].

В педагогике ряд исследователей оперирует понятием информационного образовательного пространства. Например, Б.Н. Баженов предлагает модель информационно-образовательного пространства, состоящую из следующих компонентов: 1) учителя, которые знают свой предмет, а также хотят и могут ему научить; 2) обучающиеся (разного уровня образования), заинтересованные в получении знаний и непрерывно работающие над их переработкой и усвоением; 3) информационные ресурсы, предоставляющие только истинную, достоверную информацию. В Федеральном законе № 273 «Об образовании в Российской Федерации» перечислены средства обучения и воспитания, в перечень которых включены компьютеры, информационно-телекоммуникационные сети, аппаратно-программные и аудиовизуальные средства, печатные и электронные образовательные и информационные ресурсы и иные материальные объекты, необходимые для организации образовательной деятельности. Статья 16. Указанного закона определяет порядок реализации образовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий «Организации, осуществляющие образовательную деятельность, вправе применять электронное обучение, дистанционные образовательные технологии при реализации

образовательных программ в порядке, установленном федеральным органом исполнительной власти...».

Отметим, что параллельно с понятием «информационное пространство» в педагогике развивается понятие «образовательное пространство». Мы отмечаем, что словосочетание «образовательное пространство» достаточно быстро вошло в понятийный аппарат педагогики и связано это с процессом перехода общества к информационной стадии развития, а также с формированием информационного пространства, которое, безусловно, имеет образовательные функции и оказывает «давление» на образовательное пространство. Однако считаем также, что не следует все причины популярности указанного словосочетания полностью сводить к формированию информационного пространства.

Обратимся к ретроспективе исследуемого понятия. «Образовательное пространство» стало встречаться как речевой оборот в педагогической среде в конце 1980-х гг., вошло в официальные документы (закон «Об образовании», проект Федеральной программы образования в России), встречается в педагогических журналах как метафора сохранения федерального единства в образовании при проведении децентрализации образования и преодолении центробежных сил в образовании. Ситуация с «узакониванием» данного понятия в педагогической литературе и педагогической науке постепенно меняется. Появляются статьи, в которых рассматриваются различные характеристики образовательного пространства. Так, например, В.И. Гинецинский рассмотрел проблему структурирования образовательного пространства. В его статье [9] рассматривается введение классификационных характеристик для оценивания качества национально-государственных образовательных систем. Образовательное пространство рассматривается с точки зрения системного подхода. Однако генезис появления системных свойств у образовательного пространства, его эволюция остаются за чертой интересов автора статьи. Культурологический подход к образовательному пространству развивается также в работе В.А.

Конева. Кроме того, необходимо отметить, что в появившихся в последние годы статьях, посвященных формирующемуся в настоящее время и тесно связанному с образовательным пространством современному информационному пространству, авторы отмечают лишь неполную аналогию в подходах к соответствующим понятиям, а также сложности при рассмотрении и определении данных терминов.

Далее обратимся к анализу понятия «образовательное пространство», поскольку оно наряду с понятием «информационное понятие» рассматриваются сейчас в педагогике как взаимодополняющие понятия. Мы считаем, что понятия «пространство» и «образование» сопоставимы. Действительно, являясь разными гранями социальной практики субъекта деятельности, оба понятия явственно несут в себе оттенок внутреннего единства. С самых общих оснований образование – это процесс становления личности, в ходе которого формируется некий образ, соответствующий тем культурным условиям, в которых осуществляется сам процесс становления. Образование, таким образом, можно толковать как единство процесса и результата освоения и присвоения личностью обобщенных способов взаимодействия с действительностью и самим собой, выработанных человеческим сообществом и закрепленных в культуре. Образовательное пространство с точки зрения феноменологической интерпретации можно рассматривать как пространство включенности субъекта в тотально образовательное пространство, представляющее собой системную совокупность реальных взаимодействий человека с действительностью и данное субъекту через восприятие и действие. Мир дается субъекту в совокупности перцептуальных и когнитивных образов, упорядочиваемой системой понятий. В обобщенном виде под термином «образовательное пространство» понимается множество объектов, между которыми установлены отношения. Методологически в образовательном пространстве можно выделить несколько отдельных подпространств. Сюда можно отнести подпространства на основе их качественной характеристики: дидактическое

пространство, воспитательное пространство, пространство школьного учебного предмета; на основе его «глубины»: социальное пространство класса, индивидуальное образовательное пространство. Последнее трактуется как упорядоченные устойчивые взаимоотношения личности с социальной образовательной средой, с семьей и другими воспитательными институтами, ориентированными на ее самореализацию, на формирование здоровых отношений в различных сферах жизнедеятельности, а также в учебном процессе. Индивидуальное образовательное пространство позволяет удовлетворять образовательные потребности индивида, оказывать социальное воздействие на личность и раскрывать ее жизненные силы.

Обобщая современные тенденции применения термина «пространство» в отечественной педагогике, отмечаем, что существуют несколько подходов к определению сущности образовательного пространства, однако для всех подходов общим является применение единых характеристик: системности; наличия пространственных координат; рассмотрения элементов системы не изолированно, а целостно; информационности пространства; территориальной целостности образования; личностно-развивающей направленности обучения.

В современной науке в связи с все большим разграничением видов деятельности возникает тенденция к дифференциации пространства: «Разные виды деятельности человека формируют свои пространства, а сама человеческая деятельность формирует жизненное пространство как основу человеческого существования» [29]. Человек становится объектом и субъектом различных пространств, в том числе культурного и образовательного.

В.А. Кастронова выделяет составляющие компоненты, формирующие основу и развитие образовательного пространства, ими являются: «непрерывность компьютерного образования на всех его уровнях, содержание образовательного пространства как особая организация деятельности личности, мониторинг образовательного пространства как

обеспечение развития индивидуальной образовательной траектории, единая нормативно-правовая база и единые стандарты, наполнение и систематика информационных ресурсов». [18, С. 112].

Н.В. Иванушкина под информационным образовательным пространством понимает «совокупность системно организованного информационного, технического, учебно-методического обеспечения, неразрывно связанного с человеком как субъектом образования, а также источников информации и объединяющих их сетей, технологий, поддерживающих управление организационной деятельностью образовательного учреждения, с учётом социальных экономических, культурных и психолого-педагогических условий реализации информации и процессов с ней связанных» [15, С. 270].

В подходах к интерпретации понятия «образовательное пространство» общими являются также и следующие положения:

- «пространство» рассматривается как часть «среды», в рамках которой заключена личность;
- образовательное пространство рассматривается сквозь призму личности, т.е. по типу «личность в среде», «личность и среда», «личность и пространство» и т.п.;
- построение модели образовательного пространства как фрагмента, части пространства социального.

Различия между отмеченными подходами заключаются в самом определении сущности основного ядра образовательного пространства.

Ю.В. Шмарион и А.В. Карлов характеризуют информационное пространство как пространство, в котором создаётся, потребляется и перемещается информация. Структура информационного пространства определяется направлением и скоростью информационных потоков, способами создания и использования информации и отражает информационную инфраструктуру общества, куда входят наука, средства массовой информации, образование. На основе данного определения авторы



предлагают определение информационного пространства образовательной системы, в котором должны быть учтены общие положения, представляемые логической цепочкой «информатизация – информационное общество – информационная культура – информатизация образования – информационное пространство образовательных систем» [28, С. 61–62]. В.Г. Марача предположил, что образовательное пространство должно включать три слоя: событий, суждений и интерпретаций, квалификации и оценки [22, С.53].

Говоря об образовательном пространстве, нельзя не затронуть рассмотрение понятий «образовательная среда», «информационно-образовательная среда». Трактовка данного термина довольно разнообразна в различных публикациях, связанных с этой тематикой. На наш взгляд, это понятие надо трактовать, исходя из современных тенденций информатизации системы образования, не с точки зрения педагогики среды (педагогического окружения), а обобщенно, как набор медий, включая различные связи и взаимодействия человека с окружающим его миром. Термин «медиа» часто понимается как набор сред, в которых человек живет, но более правильно его понимать, как набор сред, посредством которых человек общается. Темпы осуществления образовательных функций в естественных условиях недостаточны. Поэтому естественная среда подвергается целенаправленным изменениям, подвергаются изменениям взаимоотношения людей для интенсификации образовательного процесса. Совершенно естественным образом возникает потребность в образовательных средах, да и в самой педагогике. Дальнейшая эволюция образовательных сред, их объединение и социализация приводят к формированию образовательного пространства. Формирование образовательного пространства идет по мере приобретения образованием институализированного характера. Следовательно, соответствующим специальным образом организованные, структурированные, социализированные образовательные среды – меди, выполняющие функции трансляции социального и индивидуального опыта,

освоению культуры, превращаются в образовательное пространство и составляют его суть.

В современной педагогической литературе информационно-образовательная среда также определяется как сфера деятельности, связанная с созданием, потреблением информации; система средств общения с человеческим знанием, служащая как для хранения, структурирования и представления информации, составляющей содержание накопленного знания, так и для ее передачи, переработки и обогащения.

Предлагается множество классификаций информационно-образовательных сред по различным основаниям: активные и пассивные по деятельностному признаку, материальные (природа, техника, знаковые модели, компьютерные модели) и идеальные (духовные, социальные) по характеру носителей информации. Структура информационно-образовательной среды описывается и формируется через направление потоков информации.

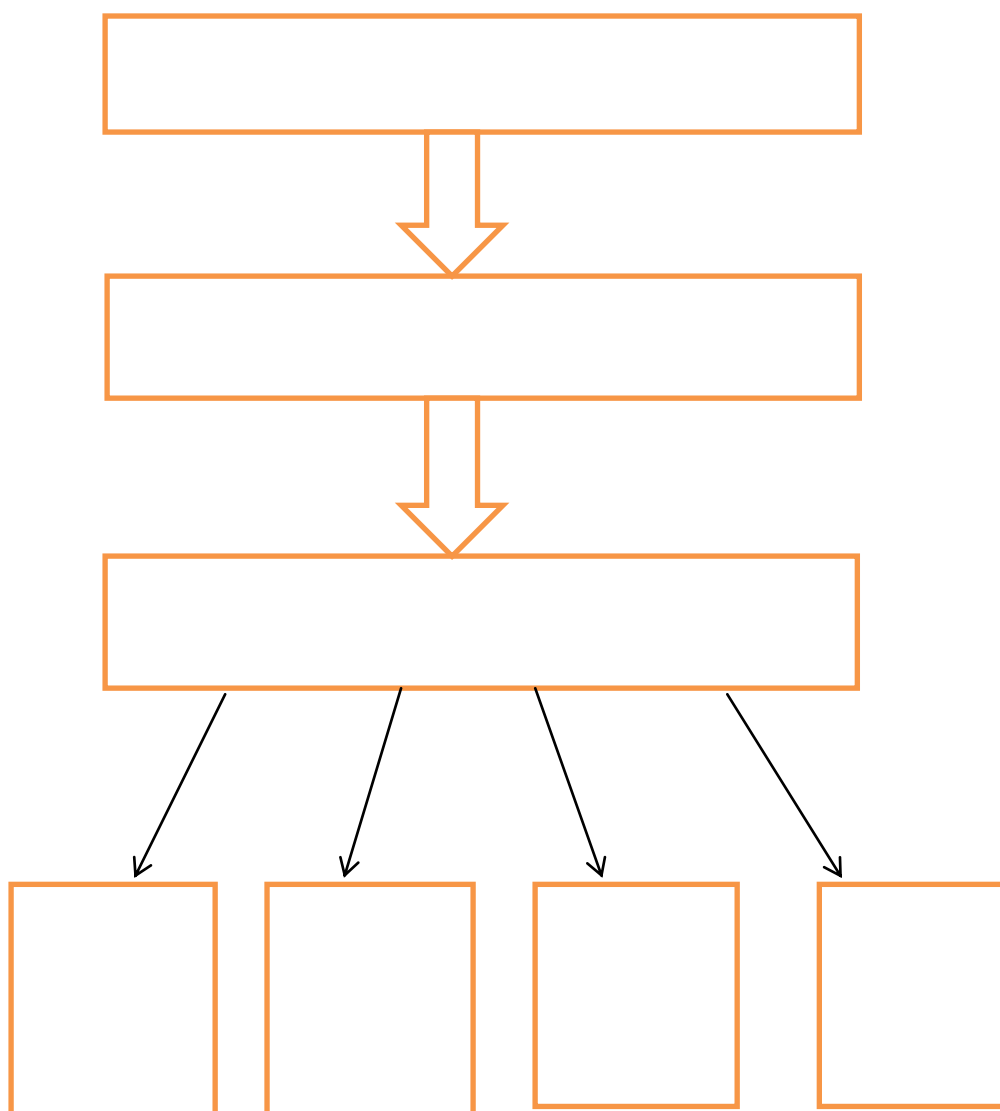
Контекстом понятия «информационно-образовательная среда» является язык теории информации: источник, передатчик, канал передачи, приемник, адресат, источник помех; теории коммуникации (передачи информации): субъект коммуникации, язык коммуникации, канал передачи информации, правила коммуникации.

Информационно-образовательная среда (далее по тексту – ИОС) – открытая педагогическая система, направленная на формирование творческой, интеллектуальной и социально-развитой личности, сформированная на основе разнообразных информационных образовательных ресурсов, современных информационно-коммуникационных средств и педагогических технологий.

В иной контекст вводит нас понятие «информационно-образовательное пространство». Конспективное определение предлагает А.Ю. Наливалкин: по мнению исследователя, информационно-образовательная среда представляет собой систематизированный набор педагогических (учебно-методических),

организационных, информационных, технических условий, направленных на учебный процесс и его участников [23, С. 103].

В современной литературе предлагаются разные подходы к моделированию информационной образовательной среды и пространства дошкольной образовательной организации. Простейшие из них можно обобщить в следующем виде:



**Рисунок 1.** Модель информационно-образовательной среды образовательной организации

Таким образом, понятия «информационное пространство» и «информационная среда» интерпретируются следующим образом: 1) информационная среда – это совокупность объектов, событий и явлений

окружающего мира, потенциально содержащих в себе информацию, и представляющих собой условия (обстоятельства), в которых человек осуществляет свою жизнедеятельность (жизнь и деятельность). Эта среда реально существует во внешнем, по отношению к человеку мире, представляя собой, по мысли Л.С. Выготского, «интерпсихологический план» его деятельности; 2) информационное пространство – это совокупность обобщенных представлений человека об объектах, событиях и явлениях информационной среды, воспринятых им в процессе деятельности и нашедших отражение в его сознании. Это пространство также реально существует, но в форме идеального отражения в сознании человека взаимодействующей с ним части внешнего мира (информационной среды), выступая «интрапсихологическим результатом» его деятельности (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев).

Сопоставление приведенных понятий позволило нам сформулировать сущностное различие представленных понятий, состоящее не только в том, что информационная среда – часть внешнего мира, а информационное пространство – часть психики человека (внутреннего мира), но и в том, что информационной средой может считаться любая среда, информацию от объектов которой, воспринимает человек. В свою очередь, информационное пространство человека формируется на основе направленности и избирательности его внимания, его предпочтений и приоритетов, то есть в процессе взаимодействия не со всеми объектами информационной среды, а только с теми, которые были восприняты его сознанием, отражены в обобщенных представлениях, зафиксированы в понятиях, закреплены в личностных смыслах.

Следовательно, для формирования личного информационного пространства необходимо организовать взаимодействие каждого дошкольника с информационной образовательной средой (ИОС) детского сада, «погрузить» его в эту среду для реализации заложенного в нее потенциала, поскольку, чем «больше и полнее личность использует

возможности среды, тем более успешно происходит ее свободное и активное развитие».

К определению образовательного пространства можно подойти и с более формальной (информационной) точки зрения. Если взять за основу понятие образовательной услуги и образовательной информации, то образовательное пространство можно определить, как пространство, в котором осуществляются образовательные услуги. Образовательные услуги возможны только при наличии самых разнообразных источников таких услуг и их потребителей. Таким образом, можно говорить о потоках образовательной информации и образовательных услугах в обществе, являющимся соответствующим каналом передачи этих услуг и информации. Вся совокупность соответствующих источников, потребителей и канала передачи дает представление об образовательном пространстве и определяет его.

Б.Н. Лозовский представляет условия формирования информационного пространства [21]. На базе данных условий можно выделить составляющие, образующие структуру информационного пространства в дошкольной образовательной организации:

- аудитория, способная к восприятию транслируемой через каналы коммуникации информации;
- развитая и совершенствуемая система коммуникационных технологий (информационно-телекоммуникационная инфраструктура);
- система взаимодействия на информационном и технологическом уровне.

Таким образом, информационное пространство представляет собой взаимодействие различных субъектов, производящих или потребляющих информацию, которые, в совокупности с различными процессами, образуют структуру информационного пространства.

Данное представление об образовательном пространстве дошкольной образовательной организации может выступать основанием для определения

единого информационного образовательного пространства дошкольной организации (ЕИОП) как пространства совместной образовательной деятельности на основе современных информационных технологий, систем и средств обучения. В основу модели единого информационного образовательного пространства можно положить ряд теоретических положений, которые необходимы для описания структуры и содержания единого информационного образовательного пространства (В.И. Данильчук, В.В. Сериков, В.В. Арнаутов, А.М. Коротков, В.А. Касторнова и др.).

При построении модели единого информационного образовательного пространства выделяются ее содержательная, организационная, технологическая составляющие. К содержательной составляющей относятся информационные массивы [18].:

- имеющие образовательную направленность, рассчитанные на все звенья системы дошкольного образования и обеспечивающие научно-педагогическую, психологическую, методическую поддержку образовательного процесса;

- направленные на самообразовательную деятельность пользователей системы информационного обеспечения;

- обеспечивающие, с одной стороны, правомерность, качество и своевременность принятия управленческих решений в вопросах образования, а с другой – возможность проведения мониторинговых исследований.

К организационной составляющей относятся:

- единая система информационного обеспечения деятельности системы дошкольного образования, предусматривающая функционирование единого банка данных образовательной информации, обеспечивающего хранение и поддержание информационных фондов;

- подразделения, выполняющие роль структурообразующих элементов, непосредственно обеспечивающих формирование единого информационного образовательного пространства;

– режимы информационного обслуживания участников образовательного процесса в системе дошкольного образования;

– система информационного маркетинга, предусматривающая изучение существующего спроса на образовательную информацию, выяснение потребности в видах информационных услуг, определение потенциального спроса на услуги и виды информации, нахождение оптимальных механизмов распространения информации.

К технологической составляющей относятся:

– система средств, обеспечивающая использование всех видов информации, включающая механизмы ее обработки, хранения, оперативного поиска и тиражирования;

– развернутая система средств массовой информации;

– система, обеспечивающая ввод в эксплуатацию, сервисное обслуживание, ремонт и модификацию используемых для работы с информацией технических средств.

Таким образом, при построении модели единого информационного образовательного пространства следует обеспечить полноценное удовлетворение разноуровневых образовательных информационных потребностей.

Следует отметить, что базовыми составляющими, формирующими основу и развитие единого информационного образовательного пространства дошкольного образования, являются: непрерывность компьютерного образования на всех его уровнях, содержание единого информационного образовательного пространства как особая организация деятельности личности, мониторинг единого информационного образовательного пространства как обеспечение развития индивидуальной образовательной траектории, единая нормативно-правовая база и единые стандарты, наполнение и систематика информационных ресурсов.

Г.В. Водяненко в своих исследованиях представляет взгляд на сущность понятия еще одного родственного понятия - «субъективное

информационное пространство обучающихся». В качестве основных показателей, интерпретирующих субъектное информационное пространство обучающегося, автор обосновала два ключевых - компоненты (сферы) и характеристики. К компонентам (сферам) субъектного информационного пространства обучающегося относит: 1) сферу мотивов – действенность познавательных мотивов, понимание социальной значимости учения, интерес к содержанию образовательного процесса, познавательной деятельности и др.; 2) сферу понятий и смыслов – понимание содержания и интерпретация информации, личностный смысл учения, превращение познавательных мотивов в смыслообразующие, возрастание степени субъектности самосознания и др.; 3) сферу отношений и связей – адекватность самооценки, уверенность в себе, критическое отношение к собственным ошибкам, готовность работать в группе, делиться усвоенными обобщенными способами работы с одноклассниками и др.; 4) сферу представлений о способах деятельности – осознание способов добывания знаний, анализ и обсуждение методов познания, разработка стратегии саморазвития и др. [6].

К характеристикам субъективного информационного пространства учащегося Г.В. Водяненко относит: 1) протяженность – объем сформированной операциональной сферы деятельности, многообразие освоенных видов деятельности и др.; 2) структурированность – степень обобщения и систематизации объектов изучения, применение схем устройств, составление и применение алгоритмов и др.; 3) дифференцированность и интегрированность – синтез схем устройств и алгоритмов, применение информации путем ее преобразования, уровень исследовательской и творческой деятельности и др.; 4) многомерность – ширина информационного поиска и многообразие применяемых для этого методов, продуцирование вариантов решения задачи, объяснение новых фактов и др.; 5) проницаемость границ – умение получения новых знаний путем исследования возможностей внешней среды, поиск ошибки в



рассуждениях, учет ограничений, нахождение преимуществ и недостатков и др.). [6].

Интересна позиция Ю.В. Батеновой, которая описывает информационное пространство современного дошкольника как компонента общей социокультурной среды современного дошкольника, используя понятие «информационная среда». [2; 3]

Информационное пространство субъекта образования формируется на основе направленности и избирательности его внимания, его предпочтений и приоритетов, то есть в процессе взаимодействия его не со всеми объектами среды (образовательной среды), а только с теми, которые были восприняты его сознанием, отражены в обобщенных представлениях, зафиксированы в понятиях и приобрели личностный смысл. В этой связи, можно констатировать, что для формирования информационного пространства субъектов системы дошкольного образования необходимо обеспечение условий взаимодействия участников образовательных отношений с информационной образовательной средой дошкольной образовательной организации, погружение в эту среду для реализации заложенного в нее потенциала.

Создание информационного пространства образовательной организации в настоящее время является одной из главных задач, решение которой определяет успех внедрения информационных технологий в образование на всех его уровнях. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования, утверждённый приказом Министерством образования и науки Российской Федерации от 17.10.2013 № 1155, определяет требования к оснащению образовательного пространства дошкольной образовательной организации техническими средствами обучения и воспитания. К таким средствам относятся, в частности, современные информационно-коммуникационные технологии, иными словами перед каждым дошкольным образовательным учреждением встаёт задача – организации единого информационно-образовательного

пространства. Дошкольная образовательная организация должна создать свою собственную модель информатизации и информационно-образовательную среду в информационном пространстве региона, иметь коллектив, обладающий информационной культурой и владеющий информационными технологиями. Информационное пространство дошкольной образовательной организации рассматривается как конструкция, выступающая в различных формах: физическое пространство совместной деятельности обучающихся, виртуальное пространство гипертекстов, иерархические системы пространства.

Обратимся к описанию основных процессов в дошкольной образовательной организации, обеспечивающих формирование эффективного информационного пространства.

Единое информационное пространство образовательного учреждения представляет собой систему, в которой задействованы и на информационном уровне связаны между собой все участники образовательных отношений.

Организация работы по формированию информационного пространства предполагает решение следующих задач: описание структуры данного пространства и всех его информационных уровней и подуровней, определение информационных потоков, определение участников информационного пространства, степени их заинтересованности и форм взаимодействия внутри и за пределами информационного поля образовательного учреждения.

Участниками информационного пространства являются:

- администрация,
- педагоги,
- воспитанники,
- родители.

Информационными потоками:

- структура образовательной организации,
- учебный план,

- штатное расписание,
- тарификация и проч.

Информационное пространство образовательной организации рассматривается как совокупность базы данных и модулей конкретных пользователей, формирующихся на основе мотивационного подхода. Все это обеспечивает возможность эффективного внедрения и использования с учетом реального состояния материально-технической базы.

Приоритетными направлениями информатизации образовательного процесса в детском саду являются:

- повышение качества общеобразовательной и профессиональной подготовки педагогов в области применения современных информационных технологий;
- внедрение компьютерных информационных технологий для различных подразделений детского сада;
- создание единого информационного пространства;
- создание алгоритма управления качеством образования;
- использование информационных технологий в управлении качеством образования;
- информационно-коммуникационное обеспечение образовательного процесса;
- информационно-коммуникационное обеспечение общественной жизни дошкольной организации
- формирование основ информационной культуры детей.

Развитие информационной инфраструктуры, необходимость внедрения информационных технологий в дошкольной организации предъявляют новые требования и к квалификации педагогов, и к формируемым компетенциям воспитанников. Поэтому важной целью работы с кадрами является формирование новой педагогической установки, изменения менталитета по отношению к новым технологиям, формирование у воспитателей своего видения использования их в профессиональной деятельности.

Следует отметить, что обращение к анализу понятия «информационное пространство» требует рассмотрения систем управления информационными потоками в дошкольной образовательной организации.

Обновление управления системой образования в современных условиях связано, прежде всего, с формированием структуры информационно-аналитической деятельности как основного инструмента управления. На современном этапе необходимо решать следующие задачи:

- сопровождение, обновление базы данных детского сада;
- разработка и сопровождение базы данных детям с особыми образовательными потребностями;
- сопровождение, обновление базы данных по педагогическим и методическим нововведениям, литературе, справочникам, методическим пособиям;
- организация методического обеспечения по использованию информационных технологий в ДОО.

Для создания информационного образовательного пространства детского сада, как условия реализации основной образовательной программы в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования необходимо: реализовать интегрирующую функцию, т.е. создание «пространства возможностей» для всех участников образовательных отношений, объединение усилий педагогов и администрации для решения задач, поставленных перед современным детским садом, создание единой системы информационного обеспечения; дифференцирующую функцию, т.е. создание таких условий, которые позволят: каждому педагогу - построить собственную траекторию совершенствования профессионального мастерства; воспитаннику - иметь возможность для развития и самореализации творческого потенциала; администратору – своевременно получать необходимую информацию для принятия эффективных управленческих решений; родителю – иметь возможность получать достоверную,

своевременную, персонифицированную информацию о своем ребенке, событиях в дошкольной организации, консультативную поддержку; реализующую функцию – как возможность оснащения дошкольной образовательной организации современным компьютерным, мультимедийным оборудованием, программным обеспечением. В этой связи следует отметить, что практически все проводимые реформы и преобразования, касающиеся, в частности, системы дошкольного образования, так или иначе, обуславливают потребность в совершенствовании информационного обеспечения процессов управления, воспитания и образования подрастающего поколения. Информация, средства ее хранения, обработки и представления, а также подходы к обучению и воспитанию с использованием новейших информационных технологий занимают одно из ключевых мест во многих научных исследованиях и государственных программах.

Мы полагаем, что важнейшая особенность информационной образовательной среды заключается в ее неразрывной связи с ребёнком в образовательном процессе. При этом эффективность процесса образования каждого дошкольника зависит от наличия его субъектного информационного пространства, которое начинает проявляться, оформляться и развиваться в процессе и посредством самостоятельной деятельности ребенка по освоению потенциала информационной образовательной среды.

В соответствии с Концепцией внедрения новых информационных технологий в дошкольное образование, компьютер должен стать в детском саду ядром развивающей предметной среды, а также средством создания и развития информационного пространства ДОО. Информационные технологии в дошкольном образовании рассматриваются как универсальная информационная система, способная соединиться с различными направлениями образовательного процесса.

Комплексная программа «Развитие образовательной робототехники и непрерывного ИТ-образования в РФ» (№ 172-Р от 01.10.2014 г.) определила

ряд задач, ориентированных на дошкольный и начальный уровни образования. Среди них: популяризация образовательной робототехники и научно-технического творчества как форм досуговой деятельности обучающихся организаций дошкольного, общего и дополнительного образования; техническое оснащение организаций дошкольного, общего и дополнительного образования детей, осуществляющих реализацию программ по изучению основ робототехники, мехатроники, IT и научно-технического творчества молодёжи; совершенствование системы самостоятельного обучения при реализации программ дошкольного, общего и дополнительного образования детей; повышение эффективности использования интерактивных технологий и современных технических средств обучения; совершенствование механизмов частно-государственного партнёрства в системе дошкольного, общего и дополнительного образования.

Информатизация дошкольного образования обеспечивает педагогам широкие возможности для внедрения в педагогическую практику инновационных технологий, направленных на создание и развитие информационного образовательного пространства, создающего оптимальные условия взаимодействия и сотрудничества участников образовательных отношений дошкольной организации.

Взаимодействие педагогических работников с семьями воспитанников является неотъемлемым требованием федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования к условиям реализации программы. Целью взаимодействия педагогического коллектива и отдельных педагогических работников с семьями воспитанников является обеспечение психолого-педагогической поддержки семьи, направленное на повышение эффективности образования воспитанников.

Спектр информационных и коммуникативных взаимодействий необычайно широк. Академик Н.А. Кузнецов выделяет информационные взаимодействия в технических системах, информационные взаимодействия — живой организм — искусственный объект, — человек — машина

информационные взаимодействия в пределах от молекулярного уровня до уровня социальных сообществ, профессор И.Н. Розина пишет о компьютерно-опосредованной коммуникации субъектов. При таком многообразии взаимодействующих объектов и субъектов задача их адекватного информационного отражения представляется, как минимум, многосторонней.

Взаимодействие с семьей охватывает все уровни управления детского сада:

- уровень руководителя ДОО - обеспечение эффективного взаимодействия с родителями;
- уровень старшего воспитателя - мобилизует педагогов на решение задач взаимодействия с семьей и общественностью, организует просветительскую работу с родителями воспитанников;
- уровень педагога-психолога - создает психологически безопасные условия для субъектов образовательного процесса, формирует психологическую культуру родителей и педагогов.
- уровень старшей медицинской сестры - организует совместную работу с педагогами и семьей по воспитанию здорового ребенка;
- уровень воспитателя детского сада - реализует процесс взаимодействия с семьями воспитанников.

Семья и детский сад на современном этапе развития общества составляют для ребенка-дошкольника основную воспитательно-образовательную среду – информационно-образовательное пространство. Следует отметить, что и семья, и дошкольная организация передают ребенку социальный опыт, но только в сочетании друг с другом они создают оптимальные условия для вхождения дошкольника в большой мир. Путь к диалогу этих основных институтов социализации ребенка осложнен тем, что произошла разбалансированность процессов воспитания в семье и ДОО. Нестабильность общества, социальная напряжённость, экономическое давление передвинули воспитательные функции семьи на

второе и третье места, а в ДОО воспитание остается приоритетным направлением работы.

Современные родители, прежде всего, требуют к себе уважения, они грамотны, информированы, но вместе с тем очень заняты. Занятость родителей является основной проблемой взаимодействия детского сада с семьей. Как отмечают педагоги, посещаемость родительских собраний в ДОО составляет около 50% от общей численности родителей. В период утренних и вечерних встреч с родителями, воспитатель занят детьми и не может уделить должного внимания общению с родителями. В связи с этим, появилась необходимость использования новых продуктивных форм взаимодействия с родителями и организации единого информационного образовательного пространства ДОО.

Преимущества использования информационно-коммуникационных технологий во взаимодействии с родителями: минимизация времени доступа к информации субъектов коммуникации; возможность продемонстрировать любые документы, фотоматериалы; обеспечение индивидуального подхода к субъекту коммуникации; оптимальное сочетание индивидуальной работы с групповой; рост объема информации; обеспечение диалога субъектов коммуникации (электронная почта, форум); оперативное получение информации; расширение информационных потоков; создание электронных газет, журналов.

В соответствии с приказом об обеспечении создания и ведения официальных сайтов в сети «Интернет» всеми дошкольными образовательными организациями были созданы сайты ДОО, обеспечивающие свободный доступ участников образовательных отношений к необходимой информации и возможность взаимодействия, а также обеспечивающими единое информационное пространство в детском саду.

Мы считаем, что влияние ИКТ-технологий на процесс обучения и развития детей дошкольного возраста значительно. Положение о том, что игра в жизни дошкольника - это основная форма реализации познавательной



деятельности, которая представляет собой своеобразную практическую форму размышления ребенка об окружающей его социальной действительности, является до сих пор актуальным и адекватным. При этом изменяются подходы к организации воспитательно-образовательного процесса в ДОО: решение задач образовательной деятельности происходит посредством доступных и интересных форм и средств работы. Особое внимание на современном этапе развития дошкольного образования обращено к возможностям использования в ДОО ИКТ-технологий в работе с детьми дошкольного возраста. Использование компьютера и других информационно-коммуникационных и технических устройств с целью приобщения детей к современным техническим средствам передачи и хранения информации, создает позитивные условия создания и развития информационного пространства в ДОО, отвечающего требованиям общества и государства, учитывающего возрастные и индивидуальные особенности развития детей дошкольников.

Современные педагоги-практики говорят о том, что выбор компьютерных игровых средств играет важную роль в воспитательно-образовательном процессе детского сада. В настоящее время выбор компьютерных игровых программных средств для дошкольников достаточно широк, но, к сожалению, большинство из этих игр не рассчитаны на реализацию программных задач, поэтому могут использоваться лишь частично, преимущественно с целью развития психических процессов: внимания, памяти, мышления.

Следует отметить, что в современном российском дошкольном образовании имеются несколько программ, позволяющих реализовать идею формирования основ информационной грамотности детей дошкольного возраста («STEM-образование детей дошкольного и младшего школьного возраста. Парциальная модульная программа развития интеллектуальных способностей в процессе познавательной деятельности и вовлечения в научно-техническое творчество: учебная программа» (авт. - Т.В. Волосовец);

парциальная программа «От Фрёбеля до робота: растим будущих инженеров» (авт. – Т.В. Волосовец, Ю.В. Карпова, Т.В. Тимофеева) и др.). [8].

Использование информационных технологий в реализации идеи создания и развития информационного пространства ДОО обеспечивают личностно-ориентированный подход в дошкольном образовании, позволяют полноценно реализовать требования ФГОС ДО. В рамках парциальной программы «От Фрёбеля до робота: растим будущих инженеров» (авторы – Т.В. Волосовец, Ю.В. Карпова, Т.В. Тимофеева) представлены следующие способы и направления поддержки детской инициативы, вариативные формы, способы, методы и средства реализации Программы с учётом возрастных и индивидуальных особенностей воспитанников, специфики их образовательных потребностей и интересов, и обеспечивающие адекватную организацию образовательного пространства в дошкольной образовательной организации. В основе организации непосредственно образовательной деятельности по программе «От Фрёбеля до робота: растим будущих инженеров» лежат идеи Н.А. Коротковой. Для детей целесообразно обозначать такие занятия как работу в «мастерской» (в которую на время превращается групповое помещение) — в пространстве, организованном особым образом, в котором целенаправленно создаются вещи, красивые, интересные и нужные для детской жизни. Добровольное включение детей в деятельность со взрослым (по принципу: «Я тоже хочу делать это») предполагает, помимо подбора интересных содержаний, ряд существенных условий: 1) организацию общего рабочего пространства, 2) возможность выбора цели из нескольких — по силам и интересам, 3) открытый временной конец занятия, позволяющий каждому действовать в индивидуальном темпе. Авторы обозначают, что, прежде всего, необходимо организовать общее пространство для работы: большой рабочий стол (или несколько рабочих столов) - его можно устроить, сдвинув обычные столы-парты с необходимыми материалами, инструментами, образцами и пр. За рабочим

столом должны быть предусмотрены места для всех потенциальных участников, в том числе и для воспитателя. Он не отделяет себя от детей учительским столом, а располагается рядом с ними. Места детей не закреплены за ними жестко (как на учебном занятии). Каждый может устроиться, где захочет, от раза к разу выбирая себе соседей сам. Дети могут свободно перемещаться по комнате, если им требуется какой-то инструмент, материал. Динамична и позиция воспитателя. На каждом занятии он располагается рядом с тем или иным ребенком, который требует его большего внимания, слабее других в данном типе работы или с этими материалами и инструментами. Организованное таким образом общее рабочее пространство обеспечивает возможность каждому участнику видеть действия других, непринужденно обсуждать цели, ход работы и получаемые результаты, обмениваться мнениями и открытиями («Смотри, как у меня!», «Я понял, как это сделано!»). Педагог включается в деятельность наравне с детьми — выбрав для себя цель, сам начинает действовать, становится живым образцом планомерной организации работы. Он не инструктирует и не контролирует детей (это стиль учебного занятия), но обсуждает замыслы, анализирует вместе с ними образцы, комментирует шаги своей работы; самым своим деятельным присутствием и стремлением получить конечный продукт поддерживает и у остальных участников это стремление. Взрослый ведет себя непринужденно, поясняя свои действия, принимая детскую критику и не препятствуя комментированию вслух, обсуждению дошкольниками их собственной работы, обмену мнениями и оценками, спонтанно возникающей взаимопомощи. Особое внимание авторы программы обращают на следующие аспекты организации образовательной деятельности с детьми дошкольного возраста: - самоопределение и соучастие детей в формировании содержания работы: содержание занятий инициируется самими детьми; - соблюдение правильного баланса между групповыми занятиями и самостоятельной деятельностью детей с включением свободной игры для всех детей; - уважительное и внимательное

отношение педагогов к детям, позитивное реагирование на их поведение, учет детских потребностей и интересов и выстраивание предложений в соответствии с ними; - выделение более половины времени для самостоятельной детской деятельности с включением свободной игры.

Говоря о вопросе создания и развития информационного пространства в ДОО, следует отметить еще одно направление использования информационно-коммуникационных технологий в детском саду – это управленческая деятельность. В современных условиях развития системы дошкольного образования к руководителям предъявляются высокие требования. Современная образовательная политика, приоритетом которой является качество образования, привела к пониманию того, что необходимы новые подходы к реализации управленческой деятельности в ДОО.

Компетентный руководитель должен быстро реагировать на изменения, происходящие в экономической, правовой, социальной сферах, внедрять в практику работы ДОО научно-педагогические достижения и современные образовательные технологии. Компетентный руководитель дошкольной организации активно включен и управляет процессами, наблюдающимися в информационном пространстве ДОО. Делопроизводство, размещение информации на государственных порталах, презентация информации о деятельности ДОО на рынке образовательных услуг через официальный сайт учреждения, взаимодействие с социальными партнерами и общественностью и другое.

В современном обществе бытуют разные точки зрения на проблему создания и развития информационного пространства в ДОО, информатизация общества ставит перед педагогами-дошкольниками задачу стать для ребенка проводником в мир новых технологий, наставником в выборе компьютерных игр и сформировать основы информационной культуры личности ребенка. При адекватном использовании технических средств, при правильной организации образовательного процесса компьютерные программы для

дошкольников могут использоваться на практике без риска для здоровья детей и быть отличным подспорьем для педагогов.

Между тем при реализации ИКТ в образовательном процессе ДОО возникает ряд проблем, решение которых является предметом исследования ученых многих стран.

- при внедрении ИКТ как «игрушки» встают следующие вопросы: сколько времени ребенок находится за компьютером, влияние игры на состояние психического и физического здоровья, отказ от коммуникативных отношений, возникновение ранней компьютерной зависимости;
- при внедрении компьютерных технологий обучения в детских садах возникают трудности экономического характера: недостаточно средств на техническое оснащение помещений, создание локальной сети внутри учреждения, осуществление необходимой технической поддержки, приобретения лицензионного программного обеспечения и прикладных программных средств;
- остается актуальной проблема профессиональной компетенции педагогов: необходимо уметь не только пользоваться современной техникой, но и создавать собственные образовательные ресурсы, быть грамотным пользователем сети Интернет.

Мы отмечаем, что информационно-коммуникационные технологии выступают эффективным средством организации воспитательно-образовательной работы. Создание информационного пространства в ДОО, позволяющего включить в активное взаимодействие всех участников образовательных отношений имеет следующие результаты:

- повышение эффективности методической работы в детском саду;
- рост уровня информационно-коммуникационной компетентности педагогов;
- развитие творческого потенциала как молодых педагогов, так и педагогов - стажистов.

Использование информационно-коммуникационных технологий, обеспечивающих жизнеспособность, и жизнедеятельность, адекватность, эффективность и актуальность информационного пространства дошкольной образовательной организации не заменяет контактной работы педагога, как с детьми, так и с родителями, а помогает воспитателю, работает на формирование позитивного его имиджа и портрета детского сада, позволяет достичь наилучших результатов педагогической деятельности.

Таким образом, современные информационные технологии предоставляют богатые возможности для моделирования и структурирования образовательного пространства дошкольной организации. Позволяют представить образовательное пространство и как чувственную реальность, и как виртуальный мир, позволяющий заменить мысленную интерпретацию реальным воздействием, материально трансформирующим, изменяющим облик этого мира.

В заключении следует заметить, что Джон Дьюи отмечал: «Если сегодня мы будем учить так, как учили вчера, мы украдем у детей завтра». Создание, развитие и максимально возможное использование ресурсов информационного пространства ДОО открывает педагогам новые возможности для широкого внедрения в педагогическую практику новых методических разработок, направленных на интенсификацию и реализацию инновационных идей воспитательного, образовательного и коррекционного процессов. А использование информационных технологий в детском саду, создание и развитие адекватного информационного образовательного пространства - это возможность существенно обогатить, качественно обновить воспитательно-образовательный процесс в ДОО и повысить его эффективность.

#### **Библиографический список**

1. Аронов, Р.А. Непрерывность и дискретность пространства и времени. / Р.А. Аронов. - М., 1971. - С. 80-106.
2. Батенова, Ю.В. Готовность к информационному взаимодействию субъектов образовательного процесса / Ю.В. Батенова, Долгова В.И., Емельянова И.Е.,

- Иванова И.Ю., Пикулева Л.К., Филиппова О.Г. // Перспективы науки и образования, 2019. - № 5(41). - С. 34-46.
3. Батенова, Ю.В. Психолого-педагогические основы моделирования информационного пространства современного дошкольника: монография / Ю.В. Батенова. - Челябинск: Изд-во ЮУрГГПУ, 2017. - 270 с.
  4. Буханцева, Н.В. Методология исследования информационного пространства / Н.В. Буханцева // Образовательные технологии и общество - Казань: Казанский национальный исследовательский технологический университет - Том 14. - № 2. - 2011. - С. 373-381.
  5. Водяненко, Г.Р. Информационное пространство человека / Г.Р. Водяненко // Интеграция образования. - № 3. - 2012. - С. 42-48.
  6. Водяненко, Г.Р. Субъектное информационное пространство учащегося и деятельность по его формированию / Г.Р. Водяненко // Наука и мир. - 2014. - №9. - С. 114-117.
  7. Водяненко, Г.Р. Формирование субъектного информационного пространства учащегося в образовательной среде школы / Г.Р. Водяненко - Нижний Новгород, 2013.- 25 с.
  8. Волосовец, Т.В. Парциальная образовательная программа дошкольного образования «От Фрёбеля до робота: растим будущих инженеров». / Т.В. Волосовец, Ю.В. Карпова, Т.В. Тимофеева. - Самара: Вектор, 2018. - 79 с.
  9. Гинецинский, В.И. Проблема структурирования мирового образовательного пространства / В.И. Гинецинский // Педагогика. - 1997. - № 3. - С. 10-15.
  10. Гирич, В.Л. Глобальное информационное пространство и проблема доступа к мировым информационным ресурсам / В.Л. Гирич, В.Н. Чуприна. [Электронный ресурс] // Российская государственная библиотека. - URL: [http://www.rsl.ru/upload/mba2007/mba2007\\_05.pdf](http://www.rsl.ru/upload/mba2007/mba2007_05.pdf) (дата обращения: 15.10.2019).
  11. Дзялошинский, И.М. Коммуникационные процессы в обществе: институты и субъекты: монография / И.М. Дзялошинский. - М.: Издательство АПК и ППРО, 2012. - 592 с.
  12. Добровольская, И.А. Понятие «информационное пространство»: различные подходы к его изучению и особенности / И.А. Добровольская // Вестник РУДН, серия Литературоведение. Журналистика, 2014. - № 4. - С. 140-147.
  13. Зубанова, Л.Б. Современное медиапространство: подходы к исследованию и принципы интерпретации / Л.Б. Зубанова // Вестник Челябинской государственной академии культуры и искусств, № 2(14), 2008, С.6-17.

14. Иванова, И.Ю. Исследование процесса взаимодействия семьи и дошкольной организации в вопросах развития координационных способностей у детей старшего дошкольного возраста / И.Ю. Иванова, И.Н. Евтушенко. // Ученые записки университета им. П.Ф. Лесгафта. - 2019. - № 3(169). - С. 111-115.
15. Иванушкина, Н.В. Научные подходы к проблеме формирования информационного образовательного пространства / Н.В. Иванушкина // Вестник Самарского государственного университета. - 2015. - № 11. - С. 268–271.
16. Ильясова, Э.Н. Теоретико-методологические основы проектирования информационной образовательной среды в условиях современной школы: компетентностный подход / Э.Н. Ильясова // Вестник ЧГПУ, 2011. - № 11. - С. 66-77.
17. Исмагилова, А.Х. К вопросу формирования информационного бытийного пространства: философско-бытийные аспекты / А.Х. Исмагилова // Вестник Казанского государственного университета культуры и искусств. - 2009. - № 2. - С. 139-143.
18. Касторнова, В.А. Единое информационное образовательное пространство и его компоненты / В.А. Касторнова // Вестник Череповецкого государственного университета 2012 - № 3 - Т. 1 - С. 109-112.
19. Каткова, М.В. Понятие «информационное пространство» в современной социальной философии / М.В. Каткова // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Философия. Психология. Педагогика. - 2008. - Вып. 2. - С. 23-26.
20. Кудряшов, В.А. Инвариантность моделей информационного пространства / В.А. Кудряшов // Автоматика на транспорте. - № 4. – 2016.- С. 598-609.
21. Лозовский, Б.Н. Журналистика: крат. слов / Б.Н Лозовский - Екатеринбург, 2004. - URL:[http://www.eunnet.net/metod\\_materials/jdictionary/?xsl=article.xslt&id=a72](http://www.eunnet.net/metod_materials/jdictionary/?xsl=article.xslt&id=a72).
22. Марача, В.Г. Образовательное пространство-время, освоение интеллектуальных функций и образовательные институты в контексте индивидуализации// Школа и открытое образование: Концепции и практики индивидуализации/ Отв. ред. А.О. Зоткин, И.Д. Проскуряковская. - Томск, 2000. - С. 53-73.
23. Наливакин, А.Ю. Анализ понятия информационно-образовательной среды // Вестник РАМТ. - № 1(4). - 2012. - С. 101-103.
24. Проскурин, С.А. Геополитическое измерение глобального информационного пространства // Геополитика: Учеб. / Под общ. ред. В.А. Михайлова. - М.: Изд-во РАГС, 2007. - 261 с.



25. Титова, М.П. Основные и специфические свойства пространства / М.П. Титова // Новости передовой науки. Przemysl: Nauka I studia, 2012. - С. 41-45.
26. Черкунова, Н.Г. Понятие и сущность информационного пространства с позиций социологической науки / Н.Г. Черкунова // Теория и практика общественного развития, 2015. - № 18. - С. 41-43.
27. Шемакин Ю.И. Системантика познаия. / Ю.И. Шемакин. // Вестник РАЕН, 2007. - Т.7. - №3. - С. 69- 73.
28. Шмарион, Ю.В. Информационное пространство образовательных систем / Ю.В. Шмарион, А.В. Карлов // Культура физическая и здоровье. – 2009. – № 5. – С. 60–64.
29. Husserl, E. Philosophy as Rigorous Science / E. Husserl - 2002. P. 249—295.

**Ю.В. Батенова,**

кандидат психологических наук, доцент,  
Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический  
университет, Челябинск

## **КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА КАК КОМПОНЕНТ ИНФОРМАЦИОННОГО ПРОСТРАНСТВА СОВРЕМЕННОГО ДЕТСТВА**

**Аннотация.** Современное социокультурное и информационное пространство обуславливает у детей дошкольного возраста повышенное внимание к компьютерным технологиям и мобильным устройствам. Компьютерные игры (КИ) для детей младшего возраста становятся все более распространенными, получая все больший интерес и поддержку. Таким образом, становится все более важным исследовать, действительно ли компьютерные игры (далее КИ) приносят пользу таким маленьким детям? В статье представлен анализ теоретических и экспериментальных исследований, как отечественных, так и зарубежных, посвященных положительным и отрицательным воздействиям компьютерных игр на личность ребенка. Обсуждается вопрос, обладают ли дошкольники возможностями, необходимыми для извлечения пользы из игры, которую могут извлечь дети более старшего возраста. Основываясь на анализе современных представлений о влиянии КИ, охарактеризованы перспективы психического развития дошкольников в контексте изменений высших психических процессов: памяти, внимания, восприятия, мышления, а также эмоционально-волевой регуляции.

**Ключевые слова:** дошкольник, игра, компьютерная игра, информационное пространство, развитие личности.

**Yu.V. Batenova**

Candidate of psychological sciences,  
South Ural State Humanitarian-Pedagogical University,  
Chelyabinsk, Russia.

## **COMPUTER GAME AS A COMPONENT OF THE INFORMATION SPACE OF MODERN CHILDHOOD**

**Summary.** Modern socio-cultural and information space causes children of preschool age increased attention to computer technologies and mobile devices. Computer game for children of younger age are becoming more common, getting more and more interest and support. Thus, it is becoming increasingly important to investigate whether computer game actually benefits such young children. The article presents the analysis of theoretical and experimental studies, both domestic and foreign, devoted to the positive and negative effects of computer games on the personality of the child. It is debated whether preschoolers have the capabilities necessary to benefit from the play that older children can benefit from. Based on the analysis of modern ideas about the influence of computer game, the prospects of mental development of preschoolers in the context of changes in higher mental processes: memory, attention, perception, thinking, as well as emotional and volitional regulation are characterized.

**Keywords:** preschooler, game, computer game, information space, personality development.

В настоящее время трудно не заметить изменения в социальной ситуации развития ребенка, происходящие в связи с переходом в информационное общество. Изменения в социализации современных детей происходят на всех уровнях и в разных направлениях: это изменения, связанные с высшими психическими функциями, например, по-другому начинают функционировать память, внимание, мышление и восприятие. Это

изменения, связанные с трансформацией коммуникативного опыта, поскольку жизненные ориентиры теперь задаются не только в непосредственном общении. И, безусловно, изменения, связанные с трансформацией детской игры. Сложнейший феномен пространства Детства (Д.И. Фельдштейн) трансформировался и появился новый вид игровой деятельности: компьютерная игра, которая занимает все более устойчивые позиции в социальной и культурной жизни.

Значимость игры как универсального феномена бытия человека подтверждается тем, что ей уделялось внимание на всем протяжении всего существования человечества. Так, Платон отождествлял с игрой ритуальные священнодействия [24]. И.Кант [15] и Г.Гегель [8] впервые указали на то, что в игре проявляется свобода человека. Основатель психоанализа З.Фрейд считал, что «инстинкт жизни» и «инстинкт смерти» являются биологической основой игры. Удовольствие же является неотъемлемым свойством игры» [36, С.172]. Таким образом, учёный видел в игре выражение глубинных инстинктов и влечений. Натуралистическая трактовка игры представлена Г.Спенсером в работе «Основания психологии». Философ-позитивист считает игру биологической функцией организма животного и человека, не являющейся необходимой для поддержания его жизни. «Игра есть точно такое же искусственное упражнение сил, которые, вследствие недостатка для них естественного упражнения, становятся столь готовыми для их разрешения, что ищут себе исхода в вымышленных деятельности на место недостающих настоящих деятельностей» [33, С.128].

Г.Спенсер, исследуя вопрос генезиса игры, развивает теорию избытка нервных сил. Игра рассматривается как результат чрезмерной активности индивида, возможности которой не могут быть исчерпаны в повседневной деятельности. Иными словами, Г.Спенсер сводит ценность игровой деятельности к высвобождению избытка энергии. По мнению исследователя, игра является проявлением инстинктов и совершается ради получения удовлетворения. Позиция Г.Спенсера относительно понимания игры

представляет собой развитие идей эволюционного подхода. Инстинктивных форм поведения животных недостаточно для их приспособления к изменениям условий существования. В свою очередь, в процессе игры осуществляется предварительное приспособление животных – предупреждение инстинктов к условиям борьбы за существование по мере их взросления. Однако, проводя анализ теории игры по Г.Спенсеру, следует отметить тот факт, что идея избыточности энергии сама по себе не объясняет, почему энергия находит свой выход в игре, а не в каком-либо другом виде деятельности. С другой стороны, игра может выступать и в качестве формы отдыха – в таком случае, говорить об избыточности энергии как игровой детерминанте становится неправомерным.

Одним из выдающихся исследователей игры является Л.С. Выготский – первый психолог, аккумулировавший существующие представления об игре и предпринявший попытку создать теорию игры в отечественной психологии. В своих работах начала прошлого столетия учёный делал выдающиеся, опережающие время выводы, что ребенок во время игры создает выдуманную ситуацию вместо реальной, действуя в ней, выполняет выбранную роль сообразно с окружением и правилами этой роли [6]. Л.С.Выготский отмечал, что игра – это особое отношение к реальности, складывающееся из мнимых ситуаций и переносов свойств с одних предметов на другие. Подчёркивалось, что игра – вовсе не особый феномен, не имеющий отношения к реальности и существующий ради самого себя, а лишь особое отношение к жизни [6].

Немаловажные замечания были сделаны Д.Б. Элькониным с точки зрения влияния игры на детскую психику. Ученый считает стремление к игре глубоко заложенным в психологии человека, связывая это с желанием быть чем-то или кем-то, кем нельзя быть в реальной действительности, вживаться в роль, которая недоступна в повседневной жизни. «Играя Робинзона Крузо или какого-нибудь другого героя, ребенок-искатель приключений выходит пределы своего реального «Я» и за пределы своего обычного мира.

Разыгрывая свою роль, он в своем воображении изменяет все окружающее, и оно получает такой вид и смысл, которые в данный момент требуются этой ролью» [41, С.27]. Для детей игра представляет собой возможность узнать нечто новое через «переживание» конкретной ситуации. Д.Б.Эльконин считает игру социально детерминированным поведением. Он находится в оппозиции по отношению к биологизаторскому подходу. Те, кто считал игру возможностью для проявления естественных инстинктов, не могли пояснить моменты, касающиеся социальной составляющей относительно степени удовлетворенности [41, С.36].

По мнению Л.С.Кудиновой, упомянутые выше исследовательские подходы характеризуются двумя противоположными позициями в понимании природы и содержания детской игры. Согласно первой позиции, игра рассматривается как инстинктивно-биологическая по своей природе деятельность, которая в особой символической форме выражает врожденные влечения ребенка, вытесняемые под жестким давлением общества, антагонически настроенного по отношению к нему и блокирующего возможности его свободного самовыражения (З.Фрейд, В.Штерн, А.Фрейд и др.). Этот подход акцентировал противостояние общества и личности, общества и ребенка и рассматривал сюжетно-ролевую игру как своеобразное бегство ребенка от реальности в мир фантазии и воображения, как форму защитного поведения личности в направлении квазиреализации ее базовых мотивов и потребностей, ограниченных социальными нормами, правилами и запретами. Согласно второй позиции, игра представляет собой важнейшую и чрезвычайно эффективную в детском возрасте форму социализации ребенка, обеспечивающую освоение мира человеческих отношений (Л.С.Выготский, Д.Б.Эльконин). Она содержит «идеальную форму», образец-эталон будущей взрослой жизни в понятной и доступной для подражания ребенка форме. Здесь игра не разъединяет, а, напротив, объединяет «мир взрослых» и «мир детей», обеспечивая создание условий для психического развития и «взросления», подготовки ребенка к будущей жизни [41, С.150 – 151].

Наиболее детальную проработку феномен игры получил в трудах И.Хейзинга и Э.Финка. И.Хейзинга определял игру как добровольное действие либо занятие, совершаемое внутри установленных границ места и времени по добровольно принятым, но абсолютно обязательным правилам с целью, заключенной в нем самом, сопровождаемое чувством напряжения и радости, а также сознанием «иного бытия», нежели «обыденная жизнь» [37, С.41]. Согласно сформулированной им концепции «человека играющего», игра имеет следующие характеристики: 1) свобода, выступающая в трех взаимосвязанных аспектах: независимость от диктата других людей, неинстинктивная обусловленность поведения играющих, независимость от утилитарных целей; 2) изолированность: разыгрывается в определенных пространственно-временных рамках; 3) временная завершенность и повторяемость; 4) структурированность игрового пространства; 5) игра есть порядок в хаосе мировой жизни; 6) состояние играющего суть напряжение и воодушевление; 7) игра содержит в себе возможности и риск.

Концепция игры Э.Финка во многом схожа с теорией И.Хейзинга, наиболее значительное расхождение между ними состоит в том, что Й.Финк считает игру присущей лишь человеку [35, С.364], а И.Хейзинга – и человеку, и животному. Также Э.Финк, в отличие от Хейзинга, не дает четкого определения понятия игры. Он вопрошает: «Выразить игру в понятии – разве это не противоречие само по себе, невозможная затея, которая как раз усложняет постановку интересующей нас проблемы?» [35, С.382]. Э.Финк вводит игру в систему основных феноменов бытия человека наряду со смертью, трудом, господством и любовью. Игра есть нечто неуловимое, пронизывающее как все сферы бытия человека, так и всю общественную жизнь. Это импульсивное, спонтанное протекающее вершение, окрыленное действие, подобное движению человеческого бытия в себе самом [35, С.364-365].

К.Гросс рассматривал игру как своеобразную школу поведения: играя, ребенок готовится к будущей трудовой деятельности, познает окружающий

мир с его закономерностями и особенностями [10]. Игра строится по принципу упражнений – упражняясь, ребенок развивается. Он повторяет определенные действия, и этот повтор вызывает у него удовольствие. Таким образом, упражнение становится основой игры. Сами же упражнения К.Гросс определял как наследственные реакции, имеющие инстинктивный характер, что, в свою очередь, объединяет игру ребенка с игрой животных: каждое живое существо имеет наследственную предрасположенность, придающую целесообразность его поведению; у высших животных к такому относится импульсивное стремление к деятельности, наиболее активное в период роста. Период роста и развития (детство) имеет место в жизни каждого высшего существа. В данный период высшее существо не в состоянии самостоятельно поддерживать процесс жизнедеятельности – требуется родительский уход, опирающийся на прирожденные предрасположения.

Период детства определяет возможность получения особью необходимых для жизни приспособлений-умений, которые ему изначально не даны. Выработка подобных приспособлений, прежде всего, осуществляется за счет стремления особи к подражанию, а в человеческом обществе – также за счет связи с привычками старшего поколения. В случае же, когда развивающийся индивид из собственного внутреннего побуждения, без какой-либо внешней цели проявляет и развивает свои наклонности, имеет место изначальное явление игры. Гросс К. отрицает рефлекторную природу, утверждая спонтанность развития за счет разряда внутренней энергии в организме. За счет внутренних сил и внутренней энергии происходит развитие игры ребенка. При этом в игре упражняются лишь инстинкты. Несмотря на определенные недостатки, теория К.Гросса заложила основы для дальнейших социально-психологических исследований феномена игры.

В совершенно новом аспекте анализ феномена игры предлагает американский психолог, автор транзактного анализа, Э.Берн. Опираясь на основы психоанализа, автор создает собственную структуру личности, по



которой и производится структурный анализ. Следует отметить, что психоаналитический подход к феномену игры подразумевает, прежде всего, акцент на реализации вытесненных желаний, которые не удалось осуществить: «В игре проявляется неполноценность субъекта, бегущего от жизни, с которой он не в силах совладать... игра превращается в свалку для того, что в жизни вытеснено; из продукта и фактора развития она становится выражением недостаточности и неполноценности» [4].

Иной оттенок приобретает игра в рамках теории И.Гоффмана. Он рассматривает игровой аспект в системе взаимодействия людей, который также имеет определенный символический характер. Данный вид игры направлен не на получение «выигрышей», а на самопрезентацию индивида. В процессе представления образа своего «Я» перед другими, индивид, так или иначе, становится исполнителем определенной игры. Исполнение в теории И.Гоффмана есть совокупность «всех проявлений активности индивида за время его непрерывного присутствия перед каким-то конкретным множеством зрителей, которые, так или иначе, влияют на них» [9, С.55].

Как отмечает И.Гоффман, во время подобного «исполнения» индивид как бы предлагает наблюдателям всерьез оценить тот образ, который он создает. То есть окружающим предлагается поверить в то, что представленный им персонаж действительно обладает теми качествами, которые демонстрирует. Существует распространенное мнение, что спектакль, разыгрываемый индивидом, якобы направлен «на благо других». При этом сам индивид может верить в реальность собственного образа «может быть полностью захвачен собственной игрой и искренне убежден, что впечатление о реальности, которое он создает, это и есть самая доподлинная действительность», а может «не увлекаться собственной рутинной» [9, С.55].

Определенный гедонистический оттенок приобретает игра в теоретической концепции Р.Кайуа: «Несмотря на такое почти бесконечное разнообразие, слово «игра» с примечательным постоянством ассоциируется у

нас с одними и теми же идеями – раскованности, риска или умелости. А главное, игра непременно несет с собой атмосферу отдыха или развлечения. Игра успокаивает и забавляет» [14, С.21]. Игра представляется Р.Кайуа чем-то легкомысленным и, соответственно бесплодным – фундаментальной чертой игры исследователь считает пустоту. Данный подход отличает теорию Р.Кайуа от предыдущих, рассмотренных выше концепций. С другой стороны, автор отмечает масштабность понятия игры, имеющего различные значения (игра как манера исполнения, легкость движения, азартная игра и др.). Игра требует наличия определенной системы правил - как можно и как нельзя играть. Это первое и необходимое условие игры, «ибо игра поддерживается, прежде всего, желанием играть, то есть готовностью соблюдать правила» [14, С.35]. В противном случае, игра завершается.

Р.Кайуа развивает идею о том, что разнообразие смыслов, определяющих понятие игры с точки зрения правильности, целостности и свободы, могут являться значимыми факторами цивилизации. Первый смысл соотносит наличие пределов с возможностью выдумки в данных пределах. Во втором смысле проводится различие между ресурсами, наследуемыми от судьбы, и искусством добиваться победы с помощью лишь тех ресурсов «которые принадлежат нам индивидуально-неотчуждаемо, которые зависят лишь от личного усердия и упорства» [14, С.35]. Третий смысл определяется оппозицией расчета и риска. Четвертый смысл направлен на возможность свободы, указывая на то, что «в рамках самой плотной и точной экономии следует оставлять какую-то пустоту». Соответственно, в теории Р.Кайуа феномен игры приобретает характер многоступенчатой структуры, каждый уровень которой определяется собственным специфическим смыслом.

Феномен игры также был подвергнут анализу в работе А.Б.Демидова «Феномены человеческого бытия». По его мнению, игра как феномен бытия человека обладает следующими параметрами: 1) игра – это свободная деятельность; 2) игра выводит человека за рамки обыденности; 3) пространственно-временная замкнутость; 4) структурная упорядоченность; 5)

повторимость и вариативность; б) «одушевленность» игровых предметов; 7) переживания напряжения и воодушевления в игре; 8) игра содержит в себе возможности и риск [11].

Важнейшую роль игры подчёркивают Л.А.Беляева и О.Н.Новикова. Исследователи указывают, что специфика игры как способа конструирования личностной идентичности состоит в том, что понимание себя и другого происходит через собственное делание, проживание, бытие в определенной социокультурной ситуации. Благодаря этому в игре осуществляется преодоление собственной ограниченности, расширяются ценностно-смысловые и содержательные горизонты личности. Игра способствует деятельностному выявлению личностных возможностей, так как благодаря перемещению в другое Я играющий как бы обращается к другому миру – миру возможного, открывается навстречу ему, приобретает способность саморазвития. Особую значимость игре как способу конструирования личностной идентичности придает ее творческий характер. Она предполагает реализацию либо собственного замысла, либо замысла автора. Как осуществление собственного замысла игра означает свободное проявление сил и способностей, развертывание творческих потенций личности. Если в игре реализуется авторский замысел, то играющий выступает как интерпретатор и соавтор, осуществляющий творческое воспроизведение авторского замысла. Как форма креативности игра обладает способностью к неисчерпаемости смыслов и, следовательно, расширяет ценностно-смысловые горизонты личности, являясь не только средством развития ее творческих способностей, но и средством ненасильственного воспитания, самовыражения и самопознания, средством экспериментирования с собственной идентичностью [3, С.79].

Обратимся к рассмотрению понятия и сущности компьютерной игры. Так, А.В.Вишневский отмечает, что современная компьютерная игра предстаёт перед нами не просто копированием классической игры, переводом её в цифровой вид, но её продолжением. Они имеют ряд

ключевых сходств, таких как: самоценность игры, самоцель, желание и удовольствие от самого процесса игры, но не результата. Но есть и существенные отличия – наиболее устойчивая во времени фантазия (в первую очередь, со стороны создателя игры) в компьютерной игре, а также возможность играть в одиночку [5, С.92].

Н.С.Полутина указывает, что компьютерная игра – не просто деятельность, а, как и любая игра, деятельность формирующая, в которой происходит встраивание полученного виртуального игрового опыта в реальные структуры личности, причём результат такого встраивания сложно прогнозировать. Таким образом, становясь важным фактором конструирования образа социальной реальности, картины мира, компьютерная игра опосредует формирование ценностно-смысловой сферы субъекта, а, следовательно, оказывает существенное влияние на взаимодействие личности и изменяющейся социальной среды [25, С.94 – 95].

М.А.Антипов объясняет популярность компьютерных игр с философской точки зрения. Исследователь отмечает, что игра наиболее присуща первичному периоду существования человека – периоду детства, в котором личность еще не столкнулась с экзистенциальными противоречиями, не испытала все тяготы сознательной самостоятельной жизни. Поэтому игра как феномен бытия человека присуща не только детям, но и взрослым. В игре взрослый человек может прикоснуться к детству, почувствовать себя ребенком, так как в силу условности игра не предполагает такой ответственности, как иные формы деятельности. Таким образом, взрослый человек в игре находит нишу, в которой может спрятаться от экзистенциального груза бытия. В эпоху развитых информационных технологий и повсеместной техногенности, то есть порождения многих факторов социальной жизни техникой, компьютерные игры заняли приоритетное место среди игр у детей и подростков и значимое место у представителей старших возрастных групп [1, С.82].

С философской точки зрения рассматривают компьютерные игры также Е.О.Самойлова и Ю.М.Шаев [30]. Исследователи указывают, что виртуальную реальность стоит рассматривать не только с технических позиций, но и с онтологических. Тогда виртуальная реальность становится особым пространством, в котором функционируют различные виртуальные нарративы. Известный факт, что в основе любой компьютерной или другой игры или анимационного фильма лежит не только хорошая графика, но и интересный сюжет, геймплей, привлекательные герои, т.е. особый виртуальный нарратив. Благодаря виртуальному нарративу процесс человеко-машинного взаимодействия идет более продуктивно, что способствует «погружению» человека в виртуальное пространство. Компьютерные и игры на приставках являются яркими представителями виртуального нарратива, так как именно в них он получает свое максимальное развитие. Над созданием одного такого нарратива зачастую трудится целая команда историков, культурологов, сценаристов, чтобы нарратив был максимально продуманным и интересным, и, как следствие, игра получила бы максимальный рейтинг.

Е.О.Самойлова и Ю.М.Шаев отмечают, что виртуальный нарратив компьютерной игры способствует погружению игрока в виртуальную реальность и, в первую очередь, объясняет игроку историю этого мира, рассказывает ему, какой глобальной цели он должен достичь. Одной из задач виртуального нарратива является вовлечение игрока в различные второстепенные квесты, которые могут не влиять на основной ход событий, но разбавлять их. Нарратив объясняет игроку правила виртуальной реальности: куда игроку можно пойти, а куда нет; рассказывает о главных неигровых персонажах, подсказывает интересные приемы и комбинации ведения боя и т.д. Несмотря на такое количество задач, виртуальный нарратив должен поддерживать интерес игрока к игре, напоминая ему видеовставками, сюжетными развилками о его основной цели [30, С.172].

Исследователи указывают, что, в зависимости от типа компьютерной игры, та или иная задача может усложняться в несколько раз, или наоборот, вовсе отсутствовать. В каких-то играх могут быть реализованы все задачи виртуального нарратива, в каких-то – только некоторые из них. Однако практически во всех играх новичку объясняются способности его игрового персонажа, рассказывается о кнопках управления и даётся краткая характеристика миру. Все это позволяет говорить о слиянии сюжета и геймплея в единый виртуальный нарратив. Изначально в компьютерных играх был только один линейный нарратив, т.е. игрок должен пройти определенное количество уровней и препятствий, чтобы выполнить задание. Современные компьютерные игры, наоборот, придерживаются нелинейной концепции, т.е. имеют древовидную структуру. В таких играх на протяжении всего сюжета игроку предстоит делать выбор в своих поступках / ответах, что в дальнейшем отразится на финале самой игры.

Е.О.Самойлова и Ю.М.Шаев предпринимают попытку структурировать виртуальный нарратив. Так, в исследовании выделены следующие типы: 1) модель «Ожерелье»: виртуальный нарратив с одним заранее определённым концом. Несмотря на то, что сам нарратив кажется интерактивным и игрок в нём обладает свободой воли – это всё только видимость, так как свободу игрока ограничивают «бусины» – сюжетные элементы; 2) ветвящаяся модель: в рамках данной модели можно создать нарратив с одним или несколькими концовками, с несколькими альтернативными сюжетными линиями; 3) модель «Парк развлечений»: игрок может путешествовать по вымышленному миру, проходя мини-квесты, которые зачастую не связаны с основным сюжетом. После прохождения основной игры с одной или несколькими концовками игрок может продолжать играть в игру, проходя мини-квесты; 4) модель «Строительные блоки»: игрок сам конструирует историю своего героя [30, С.172].

Временная структура может быть следующей: 1) структура «Цепочка»: одно событие следует за другим. Игра может быть как линейной, так и

нелинейной, в ней отсутствуют флешбеки или перемещение во времени; 2) структура «Возврат в прошлое»: события происходят как в настоящем, так и в прошлом вымышленном времени; 3) структура «Прыжок в будущее»: события или фрагменты событий разворачиваются в настоящем и будущем времени; 4) структура «Кассета»: у игрока есть возможность управлять временем, изменяя ход событий и упрощая себе прохождение игры.

Пространственная структура виртуального нарратива может носить следующий характер: 1) структура «Открытый мир»: игрок может путешествовать по миру, выполнять задания, как по сюжету, так и проходя различные мини-квесты. Действия игры происходят в одном мире, отсутствуют предметы, способные перемещать героев в пространстве; 2) структура «Купол»: игрок перемещается только по заданному сюжетному пространству, без возможности делать «лишние» шаги; 3) структура «Песочница»: игрок сам конструирует своё игровое пространство и персонажей; 4) структура «Перемещение»: игрок может путешествовать по различным мирам внутри виртуального пространства. Эти перемещения могут осуществляться посредством специальных артефактов, порталов, специальных возможностей самих героев и т.д.

Интерактивность служит существенной причиной для появления «эффекта присутствия» в компьютерных играх. Если игроки испытывают дружеские и теплые чувства в ходе компьютерной игры, они сильнее переживают «эффект присутствия» [45, 46]. Причиной эффекта присутствия может явиться то, что в компьютерной игре изменение виртуальной среды, сделанное неким игроком, воспринимается другими участниками. Интеракции с виртуальной средой не только воспринимаются, но и являются результатом совместного воздействия участников на игровую среду [47]. Таким образом, в ходе компьютерных игр вызываются феномены «погружения» и слепопроизвольного внимания. В связи с этим разработана модель опыта потока специально для игровой деятельности в интернете, которой соответствуют социальные интеракции и эффект присутствия.

А.Г. Шмелев классифицирует компьютерные игры в соответствии с психическими функциями, лежащими в их основе: 1) игры, характеризующиеся стимулированием формально-логического и комбинаторного мышления; 2) азартные игры, требующие от игрока интуитивного, иррационального мышления; 3) спортивные игры, характеризующиеся тренировкой сенсомоторной координации, концентрации внимания, быстроты реакции; 4) военные игры и игры-единоборства, содержащие реалистичные картины разрушений, а также элементы насилия и жестокого единоборства. Могут способствовать развитию эмоциональной устойчивости, служат в качестве социально приемлемого способа разрядки агрессивных импульсов; 5) игры типа преследования — избегания, характеризующиеся включенностью в игровой процесс интуитивного мышления и эмоционально-чувственного восприятия; б) авантурные игры с двумя подклассами: игры типа «зрительный лабиринт» (где игрок видит все поле), требующие использования наглядно-действенного мышления и локомоторных навыков. Игры типа «диорамный лабиринт» (где зрительное поле сужено), требующие от игрока абстрактного моделирования, включенности оперативной памяти; 7) игры-тренажеры (их трудно описать с точки зрения какой-либо доминирующей психической характеристики — эти свойства прямо зависят от структуры профессиональной или конкретного профессионального навыка, который развивает игра) [38].

Свою классификацию компьютерных игр предлагают Т.Ф.Ляпкина и А.Ю.Данилова. По их мнению, все компьютерные игры можно разделить на три группы: 1) игры информации, основная задача в которых заключается в изучении окружающего мира, получении информации и общении. На одной границе группы располагается сюжет, т.е. с одной стороны у игрока отсутствует возможность выбирать пути развития героя, с другой — предоставлена полная свобода, открытый мир и отсутствие строгого сюжета. «Золотой серединой» такого рода игр является «RPG» — «ролевая игра»



(Education (обучающая игра); Test (вопросы); Contact (общение); Hero (геройская игра); Toure (путешествие); Puzzle (головоломка); Quest (квест); Browser RPG (браузерная РПГ); Adventure (приключение); MUD (Multi User Dungeon; текстовая онлайн игра); MMORPG (онлайновая ролевая игра); RPG (ролевая игра); Open RPG (открытая ролевая игра); Action RPG (боевая ролевая игра)); 2) игры действия, где необходимо перемещаться по игровому пространству и задействовать разного рода предметы. Игры действий построены на движении, т.е. управление телом, человеческом или гуманоидным, или техническим средством. «Золотой серединой» таких игр является Action – игры, благодаря которым развивается скорость реакции. Все игры данного типа распределяются между «аркадностью» – нарочитой простотой в управлении – и «симуляторностью» – сложностью в управлении, приближением к реальности; 3) игры контроля, в которых игрок командует и управляет чем-либо, а также занимается распределением ресурсов. Такой тип игр состоит в планировании событий и управлении ими для достижения каких-либо целей. «Золотая середина» игр контроля – Strategy (обычная локальная стратегия). На одной стороне лежат игры для достижения результата, на другой – игры для самого процесса игры. Все игры данной группы располагаются между двумя этими границами [19, С.71].

Сопоставляя особенности традиционной и компьютерной игры, мы в своей статье «Традиционная и компьютерная игра современного дошкольника: сравнительный анализ» [2] указали, что он-лайн игры, в отличие от сюжетно-ролевых игр, основным содержанием которых является совместная деятельность, основаны на параллельном взаимодействии играющих. Такая игра сопоставима с «игрой рядом», когда дети находятся в общем игровом пространстве, но каждый действует самостоятельно. В компьютерных играх утрачиваются богатство и разнообразие коммуникативных действий, эмоциональная насыщенность, нестандартность и нерегламентированность коммуникативных актов. Если сравнивать компьютерную игру, как вид игровой деятельности, с традиционной игрой,

то в большей степени сходство обнаруживается с дидактической игрой, какого бы вида компьютерная игра ни была (аркада, симулятор, квест и пр.). Она, так же как и дидактическая, представляет собой специально созданную игру, выполняющую определенную дидактическую задачу, скрытую от ребенка в игровой ситуации за игровыми действиями. Большинство игр составлены по принципу самообучения, когда сама игра направляет ребенка на овладение знаниями, умениями и навыками. Вместе с тем, дидактическая игра учит конкретным знаниям, умениям и навыкам, но не передает отношений.

В рамках нашего исследования особое место занимают компьютерные игры, направленные на достижение определённых психолого-педагогических целей – дидактические компьютерные игры. Как отмечает О.Г.Сорока, дидактическая игра как метод обучения имеет свои отличительные особенности. С одной стороны, в её сущности – игре – заложено игровое действие, с помощью которого формируются определённые качества личности: внимание, наблюдательность, память, развивается мышление, проявляются творческие способности, самостоятельность, инициатива. С другой стороны – игра решает определённую дидактическую задачу: изучение нового материала, повторение и закрепление пройденного, формирование умений и навыков, использование знаний на практике и др. О.Г.Сорока выделяет и характеризует критерии оценки дидактически значимых компонентов, которые позволяют оценить логически завершённые элементы педагогического средства, реализующие возможности информационных технологий и предоставляющие возможность достижения определённых целей [32, С.22-24].

***1.Играбельность (мотивационный компонент)*** направлена на поддержание интереса игрока к игре, позволяет привлечь внимание игрока к важным моментам игры. Данный критерий показывает, как игра стимулирует достижение высокого уровня мотивации, интереса и эмоциональной включенности. *Идея игры привлекательна для возрастной*

*аудитории.* Наличие в игровой среде объектов, понятных и знакомых игроку, учитывающих личный опыт возрастной группы, что позволяет привить интерес к игре, не вызовет отторжения со стороны играющего. Данный показатель подразумевает четкое соответствие подобранных для воздействия на личность стимулов и индивидуальной готовности данной личности (или социально-возрастной группы) к их восприятию. *Игра активизирует познавательную активность обучаемых.* Игроку в процессе игры должна быть предоставлена возможность самостоятельного управления игровой ситуацией, выбора режима деятельности, вариативности действий при принятии самостоятельного решения.

*Взаимодействие с игрой психологически комфортно для игрока.* В процессе игры происходит положительное эмоциональное восприятие объектов игровой среды игроком. Данный показатель подразумевает включение игрока в такую деятельность, которая соответствует существующей у него доминирующей мотивации. *Действия игрока оцениваются (персонажи, баллы).* Оценивание действий важно для организации обратной связи между игроком и игровой средой. Таким образом, игрок получает информацию о правильности своих действий в процессе игры. Положительная оценка способствует поддержанию интереса к игре.

**2. Содержательный компонент.** Показатели данного критерия позволяют оценить качество компонентов, моделирующих игровой мир. *Игровая среда неагрессивна по отношению к игроку.* По данному показателю оценивается отсутствие в содержании игры элементов негативного воздействия на психику игрока. В игре исключены ситуации деструктивной деятельности по отношению к объектам. *Цель игры предполагает достижение определенных учебных умений и навыков.* Это принципиальное отличие дидактической компьютерной игры от любой другой компьютерной игры. Данный показатель характеризует направленность игровых действий и

наличие одного из главных элементов дидактической компьютерной игры – дидактической задачи.

*Игровой материал позволяет решать дидактическую задачу.* Показатель характеризует качество подобранного игрового материала, не перегружена ли игровая среда игровыми действиями и объектами в ущерб достижению учебных целей. *Правила изменения игровой среды понятны игроку.* Понятность игроку основных принципов взаимодействия с игровой средой позволяет сократить время на достижение результата, создает положительную мотивацию у игрока, игровой материал не вызывает отторжения и неприятия. Поэтому данный показатель важен для оценки содержания игры.

*Игроку даны четкие указания относительно цели игры и условий ее завершения.* Эти указания составляют оперативный план игры. Данный показатель определяет возможности игрока ориентироваться в процессе игры на достижение определенных в указаниях цели и условий завершения. *Игровые и учебные действия выражаются в одной операции.* В дидактических компьютерных играх учебные действия осуществляются через игровые и имеют чаще всего четырехкомпонентную структуру: информационный, ориентировочный, исполнительский и контролирующий компоненты.

**3. Процессуальный компонент.** Данный критерий объединяет показатели, характеризующие игровой процесс и особенности взаимодействия игрока с игровой средой. *Игрок располагает достаточными средствами для изменения игровой среды.* Интерактивность игры обеспечивается возможностью выбора вариантов содержания изучаемого материала, режима деятельности и возможностью влиять на игровой мир в целом, как путем изменения параметров игровой среды, так и путем изменения отдельных частей игры. *Изменение игровой среды соответствует поданной игроком команде.* Данный показатель

предполагает, что в процессе игры система однозначно и вполне определенным образом реагирует на поданные игроком команды.

*Пользователь в любой момент может получить информацию о текущем состоянии игры.* Оценка игры по данному показателю предполагает учет возможности игровой среды предоставить пользователю всю необходимую информацию: о набранном количестве очков, о ходе выполнения игровой и учебной задачи, о возможных направлениях развития событий, об условиях завершения текущего этапа игры и всей игры в целом. *Пользователь в любой момент может прервать игру.* Такая возможность необходима в игре как для соблюдения санитарно-гигиенических правил, так и для предотвращения формирования игровой зависимости у играющего. *Темп развития событий регулируется игроком (или педагогом).* Этот показатель характеризует баланс сложности и посильности, который обуславливает во многом играбельность игры, кроме того позволяет индивидуализировать процесс обучения. *Каждая реакция пользователя фиксируется в ходе игры.* Данный показатель говорит о степени интерактивности игровой среды.

**4.Регулирующий компонент.** Оценка по данному критерию предполагает набор показателей, регламентирующих действия играющего. *Игрок может ознакомиться с правилами игры в любое время* (в том числе и в процессе игры). Возможность обращения к правилам игры снимает психологическую напряженность, позволяет игроку осуществлять контроль за своими действиями в процессе игры. *В случае затруднения у игрока есть возможность получить помощь.* Этот показатель характеризует оперативность системы помощи. *По ходу игры игрок получает необходимые инструкции.* Основное назначение системы помощи – навести на мысль, напомнить, посоветовать. Пошаговое разбиение игрового процесса способствует формированию умения действовать по алгоритму.

*В игре предусмотрена система регистрации.* Система регистрации предполагает, что игрок может разбить сеанс игры на несколько этапов или

же в игре может принять участие несколько играющих. Система учитывает, на каком действии игрок прекратил игру. Это позволяет игроку следующий сеанс игры начать в того момента, когда он прекратил игру. К тому же это позволяет педагогу отследить, какая часть материала была усвоена учащимся. У игрока достаточно времени на необходимые действия. Дидактическая компьютерная игра не ограничивает игрока во времени, смена экранов происходит после соответствующих действий игрока. Это означает не отсутствие временных ограничений, а несколько иную систему учета времени – система отслеживает, сколько времени потратил игрок на то или иное действие.

Критерии оценки содержания дидактических компьютерных игр позволяют оценить как содержание игровой среды, так и отдельные игровые объекты с точки зрения их дидактической ценности [32, С.24].

**1. Педагогическая целесообразность.** По данному критерию показатели характеризуют возможность достижения учебных целей в ходе освоения содержания дидактических компьютерных игр. *Игровые действия позволяют применить имеющиеся у игрока знания и навыки для достижения целей игры.* Данный показатель определяет дидактическую ценность игры, успешность игрока в процессе игры. *Достижение игровых целей предполагает достижение определенных учебных целей.* Данный показатель характеризует степень продуктивности игры.

**2. Наличие методического аппарата.** Данный критерий необходим для правильной организации процесса обучения с использованием дидактических компьютерных игр. *Наличие методических рекомендаций.* Для педагогов и родителей важно получить необходимую информацию о границах применимости игры, ее направленности, поэтому данный показатель необходим для оценки качества игры. *Доступность и полнота методических материалов.* Этот показатель содержит качественную характеристику методических рекомендаций.

**3. Эмоциональная насыщенность игры.** Этот критерий характеризует аспекты игры, связанные с эмоциональными переживаниями игрока. *Положительная нравственная направленность, нет агрессивности, жестокости, насилия.* Данный показатель характеризует нравственный аспект содержания игры, соответствие содержания моральным принципам и нравственным нормам социума. *Проигрыш игрока вызван лишь тем, что он еще недостаточно в ней разобрался.* Игрок должен быть в состоянии понять, как ему справиться с различными препятствиями, которые размещаются на его пути. В игре не должны неожиданно возникать элементы, требующие применения совершенно новых знаний или знаний из незнакомой игроку области. *Применение различных способов демонстрации реакции типа «правильно – неправильно»* (например, веселая мелодия – грустная мелодия). Разнообразие способов подведения итогов в игре способствует поддержанию интереса игрока и вызывает у него положительные эмоции.

**4. Достижение обучающего эффекта.** Данный критерий характеризует дидактические возможности игры. *Соответствие игровых возможностей общей тематической направленности игры.* В дидактических компьютерных играх особым образом отражается действительность. Отличием игровой модели от действия в жизни является то, что можно как бы остановить ситуацию, переиграть ее, ускорить моделируемый ход жизни, по-разному смоделировать одну и ту же ситуацию. В то же время в ходе игры не должно быть моментов, которые отражают ситуацию, противоречащую привычной модели поведения. *Направленность на процессы познавательной деятельности детей.* Дидактическая компьютерная игра должна обеспечивать развитие мышления, формирование умений принимать оптимальное решение или вариативные решения в сложной ситуации.

*Постановка дидактической задачи происходит через игровую задачу.* Этот показатель отражает специфику дидактических компьютерных игр как формы обучения и игровой деятельности одновременно. *Игровая и*

*дидактическая задачи определяют игровые действия детей.* Данный показатель характеризует, насколько задачи детерминируют игровые действия, присутствуют ли в игре объекты, отвлекающие внимание детей от решения поставленной задачи. *Наличие обратной связи.* Обратная связь позволяет игроку контролировать свои действия, оценивать их правильность. *Игра предъявляет к игрокам требования в отношении их знаний.* Это позволяет организовать обучение с опорой на имеющиеся у игрока знания и опыт. *Содержание имеет 4-х компонентную структуру* (информационная, ориентировочная, исполнительская и контролирующая основы). Выделение в содержании игры указанных компонентов способствует более прочному формированию ориентировочной основы действий в процессе игры и обеспечивает их перенос в реальность.

**5.Интерактивность игры.** Данный критерий образуют показатели, характеризующие уровень самостоятельности игрока при взаимодействии с игрой. У игрока есть *возможность влиять на игровой мир в целом*, как путем изменения параметров игровой среды, так и путем изменения отдельных частей игры. Имеется *возможность прямого управления действиями персонажей*

Вышесказанное позволяет сделать вывод о том, что основания возникновения, существования и стремительного развития компьютерных игр содержатся в структурах как индивидуальной, так и коллективной психики. Соответственно, потребность в игре является изначальным свойством человечества, а компьютерные игры выступают наиболее адекватным условиям информационного общества средством реализации данного стремления.

Л.Ф.Гарипов обозначил ряд функций компьютерной игры [7, С.43 – 49].

**1.Социально-приспособительная функция.** Формула цели: «Все играют, и я не хуже других». Возникновение этой функции - тренд компьютерных игр как нового, престижного предмета потребления. Здесь на первом месте стоят заражение и подражание, а уже за ними азарт и



увлеченность самой игрой. Если большинство членов группы обсуждают новую компьютерную игру, а ты даже не видел ее, то ты чувствуешь себя неуютно – исключенность из общения. В других случаях опыт компьютерных игр замещает компьютерную грамотность. Если приспособительная функция важнейшая, то игроку значимо не быть первым и совершенствоваться в играх, а просто находиться «на уровне» - показывать посредственный результат в самых популярных и престижных играх. Преобладание такой функции - это потребительское отношение к играм. При таком подходе к играм мотивация обучения, саморазвития не совершенствуется, а только замолкает. Неконтролируемое распространение коммерческих, бессодержательных, развлекательных игр может быть чревато возникновением еще одного социального наркотика, настраивающего огромное количество людей на волну безответственного, пассивно-потребительского времяпрепровождения.

**2. Рекреативная функция.** Целевая формула: «Играю, чтобы отдохнуть, переключиться, развеяться, встряхнуться». Умеренное использование развлекательных компьютерных игр само по себе может быть безобидным и даже полезным в особом смысле - в смысле того освобождающего, восстанавливающего (рекреативного) результата воздействия, которое оказывает игра на человека, чрезмерно обеспокоенного, встревоженного, озадачившегося. Оправдано применение таких игр в комнатах разгрузки на промышленных предприятиях и в учреждениях. Но если взрослые в невинной игре разыскивают отвлечения от других более сложных проблем, то дети, наоборот, ищут в играх источник повышенного напряжения, риска, ситуацию накала, испытания. В общем случае игра - не только средство расслабляющего воздействия на функциональное состояние. Она же может быть использована для мобилизации. В общем случае, таким образом, нужно говорить не столько о рекреативной функции, сколько о функции саморегуляции психического состояния

**3. Функция самоиспытания.** Целевая формула: «Играю, чтобы познать и испытать себя». Человек может удовлетворять в игре потребность самопознания - получать информацию о своих возможностях, их границах и имеющихся резервах в усовершенствовании своих способностей. В процессе игры человек не получает новой информации об окружающем мире, но получает необходимую информацию о себе - как лично он может вступать во взаимодействие с конкретной моделью уже умозрительно известного ему мира. Например, различные симуляторы и тренажеры езды на транспортных средствах позволяют проверить, может ли игрок осуществить требуемое действие (поворот, объезд, остановку) в ограниченный отрезок времени. При сопоставлении с остальными способами самопознания компьютер дает существенные преимущества: 1) конфиденциальность – игрок может получить информацию о себе, и ее не узнают другие люди; 2) возможность широкого социального соизмерения – если имеется «таблица рекордов» по внушительной выборке игроков, то пользователь приобретает возможность сравнивать себя с большим числом людей, выполняющих аналогичную деятельность; 3) имитация – компьютерная игра имитирует (хоть иногда и условно) реальную деятельность, но себестоимость ошибок стоит игроку гораздо дешевле, чем в реальной жизни; 4) игровой характер самопознания – самопознание совмещается с развлечением; 5) оперативная компенсация – при раскрытии слабых начал, недостатка каких-то качеств игрок может перейти к тренировке соответствующих качеств, т.е. самопознание объединяется с тренингом.

**4. Функция психотренинга.** Целевая формула: «Играю, чтобы развить у себя...» Даже самые внешне «глупые» компьютерные игры игрок может использовать так, чтобы добиваться развивающего эффекта, выражающегося в появлении полезных качеств. Недостаток «коммерческих» игр пока в том, что сами по себе они не стимулируют такого развивающего их использования – не приучают пользователей мыслить психотехнически. Когда игрок в скоростной игре на компьютере упражняется в принятии

мгновенных решений, он при этом не учится принятию решений в каких-то конкретных ситуациях, ибо реальная ситуация может значительно отличаться от условной игровой ситуации. Но при этом более или менее успешно развиваются такие универсальные качества, как решительность (скорость преодоления сомнений и колебаний), настойчивость (готовность продолжать старания, несмотря на неудачи), ответственность и т. п. Компьютерные игры, предполагающие потенциальное наличие у игрока какой-то (как минимум, одной) выигрышной стратегии, заставляют его приписывать ошибки не внешней (в данном случае игровой) среде, а самому себе, тем самым мобилизуя на поиск верной стратегии, приучая к самостоятельному преодолению трудностей в обучении и т. п.

Но постоянное обращение к любимой компьютерной игре на протяжении длительного периода времени создает возможность однобокого тренинга: он совершенствуется в чем-то одном, что у него получается лучше, чем у других, и избегает тех задач, где он менее успеваает. Только самые развитые люди с глубокой внутренней психологической культурой (сознательным самоконтролем и саморегуляцией) способны самостоятельно, без помощи психолога-консультанта (или педагога-наставника) преодолевать указанные искушения и упражняться в играх, которые у них получаются хуже всего. Обычная эмоциональная динамика тут такова - игра, которая не получается, кажется пользователю скучной и бессодержательной, и он бросает игру после первых безуспешных попыток. Но именно тут и кроются индивидуальные резервы, ведь максимальный эффект тренинга достигается не с помощью сверхразвития какого-то одного качества, а с помощью гармоничного, всестороннего развития многих качеств.

**5. Функция соревнования.** Целевая формула: «Играю, чтобы быть первым в таблице рекордов». Компьютерные игры представляют собой фактически особый вид спорта. Но, как уже говорилось выше, ориентация только на высшие достижения грозит опасностью сверхспециализации, а в применении к умственной (психической) деятельности на компьютере это

будет иметь больше негативных последствий, чем в применении к физической деятельности и физическому развитию. Если этим тенденциям суждено будет осуществиться, то дело педагогов и психологов – как можно быстрее учредить своеобразное компьютерное психотехническое многоборье. Чтобы у пользователя, развившего поразительную ловкость пальцев и выдержку, не развивалось неадекватного самомнения, если при этом он не может обыграть элементарную шахматную программу или решить какую-либо комбинаторную головоломку.

**6. Функция образования (просвещения).** Целевая формула: «Играя, познаю свойства и связи предметов в мире». Но виртуальный мир обычной компьютерной игры является весьма условным, непохожим на реальность. Это может оказать содействие увлекательности, но помешать просвещению. Если в сегодняшних видеомоторных играх игрок помогает персонажу пальцами (указывает, куда бежать, когда стрелять и т.п.), то в будущем надо подумать о конструировании игр, в которых игрок-ученик сможет оказывать персонажу игры помощь своими знаниями, объясняя ему определенные закономерности, и т.п.

**7. Мотивационное управление учебной (или производственной) деятельностью.** Целевая формула: «Выучишь урок - сможешь поиграть». Компьютерные игры можно применять в организациях как средство нематериального поощрения. Но здесь не следует забывать о такой закономерности, которую выявили доказательные психологические эксперименты. Внешнее вознаграждение за интеллектуальный труд слишком часто приводит к утрате внутреннего интереса к самому труду. Чем меньше игра связана по содержанию с изучаемым предметом, тем больше такая опасность. Лучше, когда игра идет впереди учения. Она в игровой форме призвана ввести учащегося в новую проблемную область, увлечь, заинтересовать. Такое применение компьютерных игр будет полезно, например, при обучении информатике и программированию.

**8. Функция объекта конструктивной деятельности.** Целевая формула: «Играю, чтобы понять, как сделать лучшую игру». Разумная выраженность этой целевой установки — полезный педагогический фактор на уроке информатики. Но когда она превращается в жизненную доминанту, мы имеем дело с так называемым хакерством. Общение с компьютером превращается в смысл жизни. Отсюда один шаг до шизоидной трансформации – превращения самой жизни в нечто вроде игры с компьютером. В хакерстве часто проявляется та же самая симптоматика бегства от реальности, что и у игроков-потребителей.

**9. Имитационный тренинг.** Целевая формула: «Играю, чтобы проимитировать свои действия в реальных условиях». Сложно определить, какой тренинг является психологическим, а какой – имитационным, какое программное обеспечение развивающее, а какое – имитационное. Хорошая имитационная программа развивает. В дополнение ко всему, в ней меньше условности, чем в тренинговой: зрительные и звуковые стимулы приравнивают игровую среду к реальной. Действительна имитация в форме диалогов: например, интервью с различными пациентами, которых имитирует ЭВМ, может служить отличным средством профессионального тренинга врача; интервью с поступающим на работу - тренажером для кадровика и т.п. Постоянно расширяющийся потенциал компьютеров позволяет создавать игры комбинированного типа, сочетающие в себе несколько жанров и видов деятельности. Современные трёхмерные игры часто включают элементы игры-тренажера, авантюрной игры, азартной игры и охватывают массу аспектов психической и моторной деятельности человека.

#### Компьютерные игры и психическое развитие дошкольников.

Авторы многочисленных психолого-педагогических исследований солидарны в том, что феномен детской игры является основополагающим для развития интеллектуальной, коммуникативной и эмоционально-волевой сфер дошкольников. Вместе с тем, в силу пока ещё не глобальной

распространённости компьютеров как неотъемлемой части детства, исследований, посвящённых влиянию компьютерной игры на психическое развитие дошкольника, значительно меньше. Те из них, которые претендуют на объективность, условно могут быть разделены на три группы: 1) исследования, подчёркивающие пагубное воздействие компьютерных игр на формирование и развитие детской личности и отрицающие какой бы то ни было положительный эффект взаимодействия дошкольника с компьютером; 2) исследования, признающие позитивное воздействие компьютерных игр на дошкольников при соблюдении определённых психолого-педагогических условий взаимодействия ребёнка с современными информационными технологиями; 3) исследования, рассматривающие компьютерные игры как социокультурный феномен, который не может быть охарактеризован как однозначно положительный или отрицательный.

К первой группе можно отнести статью М.В.Королёвой. Исследовательница указывает на ряд негативных последствий влияния компьютерных игр на физическое и психическое здоровье детей. Отрицательное влияние на физическое здоровье проявляется в том, что, во-первых, долгое сидение перед компьютером в одной позе способствует искривлению еще неокрепшего позвоночника детей. Также неизбежна гиподинамия. Во-вторых, при частом использовании мышки происходит однообразная нагрузка на кисть руки, что способствует сдавливанию нервов. В-третьих, пагубное влияние на зрение, так как дети, следя за ходом игр, отрывают взгляд от монитора. В-четвертых, частые и длительные игры на компьютере перегружают нервную систему ребенка, что способствует появлению головных болей. В-пятых, использование наушников не только негативно влияет на слуховые органы, но и является причиной перегруженности нервной системы, и как следствие, появлению головных болей [17, С.440].

Что касается влияния компьютерных игр на психику ребёнка, то, как пишет М.В.Королёва, виртуальность захватывает ребёнка, зомбируя его

сознание, затрудняет переключение на реальность. Убийства в виртуальных играх способствуют зарождению в ребёнке агрессии и жестокости. Негативное влияние на интеллектуальную сферу заключается в том, что у детей, часто играющих в компьютерные игры, наблюдается расстройство внимания. Это отражается на занятиях, когда ребенку трудно сконцентрировать внимание на чем-либо: на задании, образце, записях на доске, картинках и т.д. Страдает мышление, воображение. Технологическое мышление заменяет творческое [17, С.440].

М.В.Королёва отмечает, что компьютерные игры искажают мировоззрение детей. Многие дети считают драку конструктивным решением конфликтов, а силу – главным показателем авторитетности. Такое поведение дети переносят из компьютерных игр, где на драках построен весь сюжет, а сила и оружие является главным средством для победы. Также, у героев игр обычно бывает по несколько жизней. Если героя убили – это не страшно, так как есть ещё несколько жизней, или же можно начать игру заново. Персонажи игр могут выполнять различные опасные трюки. В результате, у ребенка притупляется инстинкт самосохранения, так как виртуальность дети часто принимают за реальность. Исследовательница указывает, что компьютерным играм свойственна такая черта, как безнаказанность плохих поступков героев. Это способствует проявлению безответственности детей за свои поступки (можно поступать, как нравится, ведь за это всё равно ничего не будет). Также компьютерные игры навязывают детям мысль о том, что все проблемы в жизни решаются одним нажатием кнопки – у ребенка складывается такое мировоззрение, что для достижения результатов не нужно прилагать никаких усилий, не нужно трудиться. Но в реальности только труд, старания и усилия помогут добиться успеха в чем-либо. Такое сложившееся противоречие способствует возникновению у детей стрессов, истерик и капризов [17, С.440 - 441].

Также М.В.Королёва указывает, что компьютерные игры негативно влияют на сферу общения детей. Чем больше у ребенка проблем общения со

сверстниками, тем больше он подвержен виртуальным играм. В результате, компьютер становится заменителем друзей, прогулок. Ребенок не учится общаться со сверстниками, речь не развивается, в дальнейшем он может совсем отказаться от общения. Это способствует возникновению проблем в формировании социальных контактов с внешним миром [17, С.441].

Негативное влияние компьютерных игр на сознание игроков подчеркивает Т.П.Филатова [34]. Исследовательница указывает, что за последнее десятилетие в сфере производства компьютерных игр произошло революционное развитие благодаря совместным усилиям программистов, компьютерных инженеров, дизайнеров, художников, звукооператоров, композиторов, актёров и тестировщиков, постоянно совершенствующих компьютерные игровые технологии для передачи информации в принципиально новой системе обратной связи «компьютер – человек», с высокой реалистичностью синтезируемого графического исполнения и звукового сопровождения. Развитие видеоигровой индустрии способствовало возникновению у игрока эффекта, заключающегося в воздействии искусственно созданной среды (киберпространства), способствующей изменению его психического состояния, при котором снижается уровень самосознания. Т.П.Филатова называет его эффектом «психологического погружения» [34, С.124].

Т.П. Филатова выделяет последовательность из основных взаимосвязанных компонентов, способствующих формированию эффекта «психологического погружения» у игрока: 1)выбор наиболее привлекательной компьютерной игры интересующего жанра; 2)идентификация с виртуальным героем компьютерной игры; 3)интерактивность - совокупность возможных способов и методов воздействия игрока на поведение виртуального героя и манипулирование объектами виртуальной среды посредством технических устройств; 4)эмоциональное возбуждение – ощущение эмоционального подъёма перед началом игрового процесса, а также во время игры, и резкое ухудшение



настроения при отвлекающих, препятствующих факторах или вынужденном отвлечении от продолжения игры, проявляющееся в негативной реакции, раздражении вплоть до появления агрессии; 5) «погружение» - чувство потери реального времени [34, С.126 – 128].

В.Г. Пахомова отмечает, что, сколько бы ни говорилось о том, насколько разнообразны компьютерные игры, сколько среди них полезных и развивающих, все же компьютерная игра – это уже придуманная кем-то реальность, и ребенку не приходится участвовать в ее создании. Образное мышление развивается только при непосредственном наблюдении за природой, другими людьми, при чтении книг, где при помощи слов возникает некий образ. Иными словами, ребенок привязывается к компьютеру тогда, когда все другие развлечения для него недоступны или к ним не развит интерес. Данная ситуация, оставленная без внимания родителей, может привести к развитию психологической игровой зависимости, когда сам ребенок не сможет справиться с возникшей проблемой самостоятельно, и потребуются помощь специалиста [23, С.55].

Ко второй группе, как мы отметили, относятся исследования, в которых подчеркивается положительная роль компьютеров в развитии дошкольников. Так, по мнению И.А.Ярмухаметовой, использование мультимедийных средств и компьютерных игр, являясь катализатором развития интеллектуальных способностей детей старшего дошкольного возраста в межпредметной интеграции, позволяет выявить следующие возможности: 1) моделирование любого уровня детализации и «натуральности» игровой и воспитательно-образовательного процесса в сопоставлении с реальной; 2) задействование в одной компьютерной развивающей игре всех психических процессов, мелкой моторики, интеллектуальных способностей и эмоционально-волевой сфер – безусловное преимущество использования компьютерных игр; 3) изначально predetermined высокий уровень мотивации ребенка при выполнении игровых заданий; 4) использование

мультимедийных презентаций шедевров мирового искусства, вплоть до трехмерных копий [42, С.179].

Д.А. Пучкова отмечает, что в процессе занятий детей на компьютерах улучшаются их память и внимание. Дети в раннем возрасте обладают произвольным вниманием, то есть они не могут осознанно стараться запомнить тот или иной материал. И если только материал является ярким и значимым, ребенок произвольно обращает на него внимание. И здесь компьютер просто незаменим, так как передает информацию в привлекательной для ребенка форме, что не только ускоряет запоминание содержания, но и делает его осмысленным и долговременным. Также, по словам исследовательницы, занятия детей на компьютере имеют большое значение не только для развития интеллекта, но и для развития их моторики. В любых играх, от самых простых до сложных, детям необходимо учиться нажимать пальцами на определенные клавиши, что развивает мелкую мускулатуру рук, моторику детей. Как и руки, очень большое представительство в коре головного мозга имеют и глаза. Чем внимательнее человек всматривается в то, над чем он работает, тем больше пользы его мозгу. Вот почему так важно формирование моторной координации и координации совместной деятельности зрительного и моторного анализаторов, что с успехом достигается на занятиях детей на компьютерах [29, С.17].

С.А.Днепров и А.Л.Каткова указывают, что педагогические возможности компьютерных игр имеют нераскрытый и, соответственно, неиспользуемый образовательный потенциал, осуществляющий не только принцип наглядности обучения, но и преобразующий содержание, методы, средства, формы, условия организации образовательного процесса, которые пока реализуются спонтанно или вообще не реализуются из-за непоследовательности. Например, у обучаемых появляется возможность выразить свои творческие задатки в игре, развиваются личностные потенциалы – коммуникативные способности, проявление решимости,

навыки ориентации не только в виртуальном, но и в реальном пространстве. У них вырабатывается постоянный самоконтроль и контроль за ситуацией, и при этом особо важной педагогической возможностью является соблюдение этических принципов при обучении через неукоснительное соблюдение правил компьютерной игры. Не следует забывать о релаксирующем эффекте компьютерной игры, который выражается в её способности отвлечь от жизненных проблем [12, С.20].

Л.Г.Попова и Г.С.Глудин проводят соответствия между жанрами компьютерных игр и обучающими эффектами от них: 1) игры жанра экшн способствуют возникновению установки на поиск различных путей решения задачи, повышают интерес к компьютерному программированию, повышают мотивацию к чтению и математике; 2) квесты повышают интерес к географии, развивают математические способности; 3) стратегии развивают математические способности, повышают интерес к инженерным специальностям, повышают интерес к области компьютерного программирования, повышают интерес к историческим событиям, описываемым игрой, способствуют усвоению исторических знаний; 4) симуляторы повышают интерес к физическим наукам; 5) многопользовательские онлайн-ролевые игры развивают навыки социального взаимодействия [26, С.117].

К исследованиям третьей группы, избегающих однозначной оценки компьютерных игр, можно отнести, к примеру, статью А.М.Прихожан. Для подтверждения позитивных сторон компьютерных игр исследовательница приводит следующие тезисы: 1) развивающий и обучающий эффект мультимедийных игр; 2) развитие способности к прогрессу посредством проб и ошибок, развитие интуитивного мышления; 3) развитие концентрации и переключения внимания; 4) развитие ловкости, усидчивости и настойчивости; 5) компьютерные игры способствуют повышению интереса к чтению; 6) видеоигры обучают принципиально новому взаимодействию с техникой; 7) мультимедийные игры дают возможность детям

экспериментировать в различных сферах социума; 8) психотерапевтический эффект компьютерных игр, психотерапия эмоциональных и психомоторных проблем [28].

С другой стороны, исследовательница указывает и негативное влияние: 1) игры тормозят развитие воображения, образного мышления; 2) игры способствуют поверхностному, безответственному отношению к жизни, поступкам; 3) игры препятствуют исследовательской деятельности детей, не способствуют рассмотрению причинно-следственных связей; 4) большой процент игр учат насилию и жестокости, приводят к развитию феномена десенсибилизации; 5) увлечение компьютерными играми способствует развитию компьютерной зависимости; 6) при чрезмерном использовании компьютерных игр возникают препятствия на пути нормальной адаптации ребенка к реальной жизни: он хуже справляется с неожиданными ситуациями, трудностями, так как не учитывает необратимость последствий своих поступков [28].

Г.П.Кузьмина и И.А.Сидоров указывают, что компьютерные игры оказывают существенное влияние на современного человека, и влияние это неоднозначно. В частности, игровая форма управления социальным поведением обнаруживает себя в конструировании социокультурного пространства по заданным правилам и в воплощении в ходе игры иллюзии, которая влияет на мотивацию игрока и создает возможность манипулирования им. Компьютерная игра со своими возможностями представления иллюзорного реальным создает у объектов манипуляции видимость сопричастности действительности. Компьютерные игры оказывают влияние на процесс социализации человека, который представляет собой процесс становления личности и постепенное усвоение ею требований общества. В то же время прослеживаются тенденции использования компьютерных игр в воспитательных, пропагандистских и политических целях. Все это говорит в пользу того, что необходимо учитывать потенциал воздействия компьютерных игр на людей и их

жизнедеятельность. В обществе компьютерная игра предстает как модель познания, освоения и конструирования социальной реальности. При этом важно соблюдать временной режим, дабы не позволить психике соскальзывать в виртуальность, терять связь с реальным миром. Необходимо учитывать смысловую нагрузку, которую несут игры, помнить, что игры различны и влияние их может быть прямо противоположным в зависимости от жанра и возрастного рейтинга игры. Необходимо отметить, что компьютерные игры становятся средством ведения профессиональной деятельности внутри игрового мира, стимулируют возникновение виртуальных профессий и развитие киберспорта. Особое значение виртуальная игра приобретает в понимании необходимости согласованного отношения между людьми и поддержке ими социальной согласованности в стандартах личного поведения [18, С.84].

Схожую мировоззренческую позицию выражают В.Д.Емельяненко, Ю.И.Киреенко и Е.С.Чувашова, отмечающие, что нежелательно бесконтрольное включение детей и подростков с недостаточно сформированными убеждениями, идеалами и принципами в информационные структуры. Конечно, это вовсе не означает преобладания прямых запретов или ограничений на компьютерные игры (которые, разумеется, допустимы в случае их разумности). Тем более что ребенок очень любит играть, и многие игры его действительно развивают. Игровая деятельность служит познанию мира, снимает эмоциональное напряжение. Однако к компьютерным играм необходим конкретный подход, поскольку нельзя выработать однозначную оценку этой деятельности вообще. В этой связи следует по-разному относиться к различным типам компьютерных игр [13, С.39].

Авторы указывают, что в той или иной мере полезны игры развивающие или, хотя бы, позволяющие отдохнуть, моделирующие реальность. Однако есть и игры отупляющие, азартные, плохо влияющие на нравственность, формирующие негативные черты личности и даже разрушающие ее. Поэтому

в отношении вредных компьютерных игр возможны какие-то ограничения, даже запреты. Следует критиковать не компьютерные игры как таковые, а лишь те из них, что разрушают здоровье и отрицательно влияют на интеллект и психику молодого человека. Однако даже полезные компьютерные игры сами по себе не являются ни плохими, ни хорошими. Теми или другими их может сделать вооруженная разумом человеческая воля – смотря, как она будет использоваться. Излишнее увлечение даже полезными компьютерными играми способно принести вред. Плюсы таких игр проявляются только в том случае, когда увлеченность ими не выходит за рамки разумного, когда она не переходит в стадию игромании. В свете сказанного очевидно, что играть даже в полезные компьютерные игры можно только до такой грани, за которой человек себя не контролирует, и игровая деятельность наносит ущерб ему самому. Идеальный вариант – играть можно, но в то же время следует всегда (в том числе, и во время игры) помнить о важных делах и событиях, которые происходят в реальности.

В.Д. Емельяненко, Ю.И.Киреенко и Е.С.Чувашова пишут, что в преодолении зависимости молодого человека от компьютерных игр важную роль играет его общее интеллектуальное развитие. Например, чтение книг способствует естественному развитию воображения, поскольку человек должен сам конструировать в своем сознании образы и ситуации, а не пассивно воспринимать их с экрана. Искусство, серьезная классическая музыка тоже помогают подростку сохранить телесное и душевное здоровье в мире машин. Формирование духовных ценностей должно стать главной задачей современных родителей, желающих, чтобы ребенок не превратился в игромана. Прежде всего, их святая обязанность – дать ему правильный жизненный ориентир. Учителям и родителям, во-первых, в гораздо большей степени необходимо развивать личность ребенка с тем, чтобы он смог сам использовать компьютерные игры как средство, не становясь болезненно зависимым от них, не превращая их в цель саму по себе. Во-вторых, в этой связи также необходимо усилить внимание к гуманитарному воспитанию и

образованию, в наибольшей мере формирующему духовный мир молодого поколения. Именно на основе этих двух направлений работы с детьми и подростками можно снизить количество зависимых от компьютерных игр. Чем лучше молодой человек воспитан, чем более развито у него мировоззрение, тем меньшую опасность для него представляют компьютерные игры, тем большую пользу он может от них получить для развития своих качеств и способностей [13, С.39].

Подытоживая вышесказанное, отметим, что, на наш взгляд, сама по себе идея компьютерной игры не является ни положительной, ни отрицательной. Это социокультурный и информационный феномен, возникший относительно недавно, но, тем не менее, широко распространившийся. К отрицательным проявлениям эмоционального-волевого, интеллектуального и коммуникативного характера приводит излишнее и бесконтрольное увлечение данным видом деятельности, в то время как привлечение компьютерных игр в качестве обучающего средства способствует эффективному формированию и развитию индивидуально-личностных особенностей старших дошкольников в современном информационном пространстве.

Кроме того, несмотря на то, что в настоящее время вопрос о психологическом воздействии компьютерных игр на игрока не может считаться решенным, следует заметить, что компьютерная игра сама по себе является прекрасным диагностическим инструментом. В научной психологической литературе существуют убедительные основания использования компьютерных игр для исследования личностных особенностей индивида: схем его поведения в той или иной ситуации (знакомой или незнакомой), динамики его деятельности, эмоций, операционной стороны мышления, потребностей (в т.ч. латентных), мотивов, установок и т. д. Исследования показывают, что компьютерная игра может быть полезным и практичным инструментом для оценки и развития навыков критического мышления среди дошкольников. Так, в ряде исследований

представлены данные о благоприятном влиянии компьютерной игры на правописание и формирование математических способностей у детей, на концентрацию внимания, на развитие учебной мотивации, моторных и перцептивных навыков, на формирование конструктивных способностей у ребенка-дошкольника [20, 47].

Здесь следует отметить, что в качестве диагностического средства может выступать как сама игра: так и процесс наблюдения за играющим. В первом случае в условиях формирующего эксперимента сравниваются результаты достижений до и после внедрения игровых компьютерных занятий. Во втором – игра носит характер «провоцирующего инструмента» и, как «лакмусовая бумажка», способствует проявлению особенностей эмоционально-волевой и познавательной сферы. Подобно психологическим тестам, игры выявляют общую психическую устойчивость ребенка (способность противостоять стрессовой ситуации), способность справляться с успехами и неудачами, особенности мотивации достижения, уровень развития механизмов саморегуляции, а также познавательную направленность ребенка [39].

Влияние на развитие и социализацию ребенка младшего возраста современных инфо-коммуникационных средств пока мало изучено. Авторы практически единодушны в том, что современный ребенок свободно владеет этими техническими средствами и легко овладевает новыми. Сравнительно более изученным является влияние образовательных и развлекательных компьютерных и других форм видеоигр, однако получаемые в ходе исследований данные и основанные на них выводы и в этом отношении достаточно противоречивы. Диапазон мнений о влиянии компьютерной игры на ребенка младшего возраста огромен – от констатации безусловного вреда этих средств до неоспоримой пользы и использования игр для новых вариантов игровой терапии. Обобщим и представим выделяемые авторами позитивные и негативные стороны этого влияния.

Позитивные стороны:



1. Мультимедийные игры имеют позитивный развивающий и обучающий эффект, повышают результаты тестов интеллекта [16 и др.]. По данным П.Гринфилд, существует устойчивая взаимосвязь между игровой практикой и тестовым интеллектом, причем рост происходит в основном за счет показателей невербального интеллекта. Напомним, что согласно данным, полученным в школе Б.Г. Ананьева, показатели невербального интеллекта являются предикторами творческих способностей, умения подходить к ситуации с различных точек зрения и т.п. Вместе с тем отмечается, что этот результат может быть обусловлен тем, что тестовые задания требуют тех же качеств, которые тренируются в играх [44].

2. Компьютерные игры обучают действовать с помощью проб и ошибок, искать новые пути: «самый позитивный момент игры, скорее, имеет отношение, по мнению большинства специалистов, не к гипотетическому повышению IQ, а к развитию способности к прогрессу посредством проб и ошибок». «Игры благоприятствуют интуитивному мышлению, все более необходимому в мире, правила которого постоянно меняются, – объясняет детский психиатр Серж Тиссерон (Tisseron S.). – Раньше люди рождались и умирали в собственной деревне, в одной и той же обстановке, после того как занимались одним и тем же ремеслом всю свою жизнь. Сегодня прежние ориентиры исчезли, от людей требуется большая профессиональная, географическая и интеллектуальная мобильность» [Цит. по: Керделлан, Грезийон, с.48].

3. Игры способствуют развитию концентрации и переключения внимания.

4. Компьютерные игры способствуют повышению интереса к чтению: «Дети, просиживающие часами за компьютером, чаще всего столь же ненасытны в чтении. 47% активных потребителей компьютерных игр являются большими любителями литературы» [Цит. по: Керделлан, Грезийон, с.51].

5. Компьютерные игры развивают ловкость, усидчивость и настойчивость. К.Керделлан, Г.Грезийон (Kerdellant C., Grésillon G.) пишут по этому поводу, приводя слова психотерапевта, автора «дидактического» «Что делать с видеоиграми» Э.Э.Габриэль: «Даже в самом начале некоторым детям с трудом удастся справиться с собственными пальцами на клавиатуре, раздельно действовать обеими руками, ориентироваться в пространстве, подчинять собственные рефлексии и даже понимать перипетии сценариев при всей их простоте». Чтобы преуспеть в видеоигре, необходимо «думать пальцами». Как в спортивных выступлениях, для достижения хороших результатов физическое и ментальное должны работать совместно. Сначала дети с проблемами пасуют перед прогрессирующим аспектом игры и отказываются соблюдать ее правила. Это безошибочный знак: «Ребенок, который играет, на добром пути. Ребенок, у которого проблемы, не играет, он ограничивается простыми манипуляциями» [Там же, с.41].

6. Игры обучают принципиально иному взаимодействию с техникой. Вновь процитируем С.Тиссерона: «В некоторые моменты нужно рассматривать машину как альтер эго, с которым нужно хитрить, если хочешь выиграть, а в другие моменты относиться к ней как к соединению железа и кремния. Именно видеоигры готовят молодежь к свободному переходу от одной тактики к другой и таким образом к использованию завтрашних машин без боязни угодить в западню» [Там же, С. 48].

7. Игра позволяет детям экспериментировать в различных сферах социума. Как выяснилось, дети любят наблюдать игру друг друга, а также смотреть, как играют старшие братья и сестры, взрослые. В этом случае можно увидеть элементы совместной игры, что стимулирует последующее общение и в целом способствует его развитию. Подобный результат противостоит распространенному аргументу противников компьютерных игр, утверждающих, что дети-игроки обречены на выключение из социальных связей (если не на одиночество) и на низкий уровень сформированности коммуникативных умений и качеств.

8. Компьютерные игры, как уже отмечалось, могут быть эффективно использованы для проведения игровой психотерапии, в том числе психотерапии эмоциональных и даже психомоторных проблем: «Обручи и мечи, – пишет Э.Э.Габриэль, – могут помочь выразиться лишь в физическом отношении, но с помощью видеоигр ребенок вовлекается в процесс в психическом отношении столь же полно, сколь и в физическом. Он может интерпретировать свой воображаемый мир и воплотить на экране монитора повседневную жизнь. Посредством игры можно театрализовать страх смерти или одиночества, инстинкт доминирования или соперничества» [Цит. по: Керделлан, Грезийон, с.40].

Негативные стороны:

1. Игры тормозят развитие воображения, образного мышления: картинки, движущиеся объекты, натуральное изображение препятствуют полету фантазии. К.Керделлан, Г.Грезийон приводят в этой связи высказывание специалиста по компьютерным играм Ж.-П.Канторне: «Виртуальный мир изменяет жизнь детей от 6 до 11 лет, но он также меняет их психологию. Сообразительность, поиск результата, потребность учиться и выигрывать берут верх над образной стороной, которая предлагается детям в структурированном и упакованном виде». «Иначе говоря, – резюмируют К.Керделлан, Г.Грезийон, – ребенок программируется на то, чтобы играть и выигрывать, но не мечтать!» [Цит. по: Керделлан, Грезийон, с.50].

2. Игры способствуют поверхностному, безответственному отношению к жизни, к поступкам.

3. Игры препятствуют исследовательской деятельности детей, они усваивают операции, которые необходимо произвести, но не задают вопроса: «почему», не рассматривают причинно-следственные связи.

4. Многие игры учат насилию и жестокости, способствуют развитию феномена десенсбилизации, о чем подробно говорилось выше, а также представлению о том, что насилие может быть единственным путем к успеху.

5. Увлечение компьютерными играми способствует развитию компьютерной зависимости, формы эскапизма, бегства от действительности. При этом современные данные опровергают бытовавшую ранее точку зрения, что компьютерная аддикция чаще всего встречается у детей, социально или личностно неблагополучных, она может возникать и у вполне благополучных детей, хотя случаи детской зависимости сравнительно редки. Необходимо отметить, что игровая зависимость встречается у мальчиков и почти никогда не встречается у девочек.

6. Компьютерные игры при их чрезмерном использовании препятствуют нормальной адаптации ребенка в реальной жизни, в частности, он хуже справляется с неожиданными ситуациями, трудностями, поскольку не учитывает необратимости последствий своих поступков. Столь же противоречивые данные имеются и по поводу использования Интернета, хотя, по данным исследований, лишь незначительная часть младших школьников использует Интернет. Чаще всего он используется для приготовления уроков. Вместе с тем практически все исследователи подчеркивают опасность случайного попадания детей на порнографические, эротические сайты, сайты, содержащие призывы к насилию, описывающие способы изготовления бомб и т.п.

Вместе с тем исследователи единодушны в том, что и влияние компьютерных игр, и влияние Интернета, как и телевидения, всецело зависит от семейной ситуации, от той среды, в которой растет и воспитывается ребенок. Рекомендации для родителей ориентированы не столько на запрет определенных видеоигр или сайтов, сколько на общение по их поводу, на совместные «прогулки» по Интернету.

*Заключение.* Подводя итоги проведенного обзора теоретических и экспериментальных исследований, необходимо подчеркнуть, что литературные данные вскрывают весьма сложную и неоднозначную картину компьютерной игры как фактора, оказывающего влияние на развитие ребенка дошкольного возраста. С нашей точки зрения, противоречия и

некоторая неопределенность этих исследований во многом связаны с непроработанностью вопроса об информационной культуре и восприятии ребенком информационного пространства, которое практически единодушно рассматривается взрослым населением как «сверхнасыщенное», но для детей является абсолютно естественное и единственно возможное, поскольку в нем они выросли. Какова роль компьютерной игры в развитии детей? Как можно совмещать цифровую и традиционную игру в целях эффективного развития? Ответы на эти вопросы – важнейшая задача дальнейших исследований.

#### **Библиографический список**

1. Антипов М.А. Духовные основания компьютерных игр / М.А. Антипов // Actual science. – 2015. – Т. 1. – №2. – С. 81-84.
2. Батенова Ю.В. Традиционная и компьютерная игра современного дошкольника: сравнительный анализ // Актуальные проблемы психологического знания. – 2016. – № 4. – С.98-105.
3. Беляева Л.А. Игра как способ конструирования личностной идентичности / Л.А. Беляева, О.Н. Новикова // Образование и наука. – 2012. – №5. – С. 73 – 82.
4. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих взаимоотношений / Э. Берн. – М.: Эксмо, 2016. – 352 с.
5. Вишневецкий А.В. Философское осмысление понятия компьютерной игры / А.В. Вишневецкий // Вестник Омского университета. – 2014. - №3. – С. 91 – 92.
6. Выготский Л.С. Мышление и речь / Л.С. Выготский. – М.: Лабиринт, 2012. – 352 с.
7. Гарипов Л.Ф. Формирование культуры досуга младших школьников в процессе компьютерных игр: Дис. канд. пед. наук. – Киров, 2015. – 150 с.
8. Гегель Г.В.Г. Эстетика: В 2-х тт. / Г.В.Г. Гегель. – СПб., 1998. – 622 с.
9. Гоффман И. Представление себя другим в повседневной жизни / И. Гоффман. – М.: Канон-пресс-Ц; Кучково поле, 2000. – 304 с.
10. Гросс К. Душевная жизнь ребёнка / К. Гросс. – К.: Издание Киевскоо Фребелевского общества, 1916. – 242 с.
11. Демидов А.Б. Феномены человеческого бытия / А.Б. Демидов. – Минск: Экономпресс, 1999.
12. Днепров С.А. Педагогические возможности виртуального пространства компьютерной игры / С.А. Днепров // Педагогическое образование. – 2009. - №3. – С. 16 – 24.

13. Емельяненко В.Д. Ценностно-мировоззренческие основания зависимости молодёжи от компьютерных игр / В.Д. Емельяненко, Ю.И. Киреенко, Е.С. Чувашова // Альманах современной науки и образования. – 2016. – №1. – С. 35 – 40.
14. Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры / Р. Кайуа. – М.: ОГИ, 2007. – 304 с.
15. Кант И. Критика способности суждения / И. Кант. – М.: Искусство, 1994. – 367 с.
16. Керделлан К., Грезийон Г. Дети процессора: Как Интернет и видеоигры формируют завтрашних взрослых: пер. с фр. Екатеринбург: У-Фактория, 2006. – 272с.
17. Королёва М.В. Влияние компьютерных игр на физическое и психическое здоровье детей / М.В. Королёва // Международный студенческий научный вестник. – 2015. – №5. – С. 440 – 441.
18. Кузьмина Г.П. Компьютерные игры и их влияние на внутренний мир человека / Г.П. Кузьмин, И.А. Сидоров // Вестник Чувашского государственного педагогического университета им. И.Я. Яковлева. – 2012. – №2-2. – С. 78 – 84.
19. Ляпкина Т.В. Компьютерные игры как объект антропологического исследования / Т.В. Ляпкина, А.Ю. Данилова // Вестник Санкт-Петербургского государственного университета культуры и искусств. – 2016. – №1. – С. 69 – 72.
20. Малева А.А. Компьютерные игровые программы как средство психического развития младших школьников// Информационные технологии в образовании: Конгресс конференций. URL:<http://www.ito.su/1998-99/a/maleva-t.html> (дата обращения: 10.10.2019).
21. Новоселова С.Л. Компьютерный мир дошкольника / С.Л.Новоселова, Г. П. Петку. – М., 1997. – 128 с.
22. Обухова, Л.Ф. Возможности использования компьютерных игр для развития перцептивных действий / Л.Ф. Обухова, С. Б. Ткаченко // Психол. наука и образование. 2008. – № 3. – С. 49-60.
23. Пахомова В.Г. Психологические детерминанты увлечённости компьютерными играми в младшем школьном возрасте / В.Г. Пахомова // Вестник Ленинградского государственного университета им. А.С. Пушкина. – 2016. – Т. 2. – С. 46 – 57.
24. Платон. Диалоги / Платон. – М.: Азбука-Классика, 2009. – 448 с.
25. Полутина Н.С. Актуальные направления исследований в психологии компьютерной игры / Н.С. Полутина // Интеграция образования. – 2010. – №4. – С. 93-97.

26. Попова Л.Г. О плюсах и минусах увлечённости компьютерными играми / Л.Г. Попова, Г.С. Глудин // Известия Уральского федерального университета. Серия 1: Проблемы образования, науки и культуры. – 2010. – Т. 81. – №4. – С. 14-123.
27. Постман Н. Исчезновение детства [Электронный ресурс]// Отечественные записки. 2004. – №3 (17). URL: <http://www.strana-oz.ru/?numid=18&article=861> 1988. (дата обращения: 02.11.2019).
28. Прихожан А.М. Влияние электронной информационной среды на развитие личности детей младшего школьного возраста [Электронный ресурс] // Психологические исследования: электрон. науч. журн. 2010. № 1(9). URL:<http://psystudy.ru> (дата обращения: 01.11.2019).
29. Пучкова Д.А. Роль компьютерных игр в развитии познавательной деятельности детей старшего дошкольного возраста / Д.А. Пучкова // Современные проблемы науки и техники. – 2015. – №1(1). – С. 15 – 28.
30. Самойлова Е.О. Компьютерные игры как виртуальный нарратив / Е.О. Самойлова, Ю.М. Шаев // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – 2016. – №2. – С. 171 – 173.
31. Свободное время ребенка: опрос населения [Электронный ресурс]// Фонд «Общественное мнение» [сайт]. 2007. URL:[http://bd.fom.ru/report/cat/home\\_fam/famil/child\\_dress/d071021](http://bd.fom.ru/report/cat/home_fam/famil/child_dress/d071021)(дата обращения: 10.02.2019).
32. Сорока О.Г. Определение критериев оценки качества дидактических компьютерных игр / О.Г. Сорока // Вестник Полоцкого государственного университета. Серия : Педагогические науки. – 2010. – №11. – С. 22-25.
33. Спенсер Г. Основания психологии / Г. Спенсер. – СПб: Лань, 2014. – 502 с.
34. Филатова Т.П. Эффект «психологического погружения» в виртуальную реальность компьютерной игры как фактор формирования компьютерной игровой аддикции / Т.П. Филатова // Актуальные вопросы современной науки. – 2015. – №44 (1). – С. 123-131.
35. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия / Э. Финк // Проблемы человека в западной философии / Под ред. Ю.Н. Попова. – М.: Прогресс, 1988. – 546 с.
36. Фрейд З. По ту сторону принципа наслаждения. Я и Оно / З. Фрейд. – СПб: Алетейя, 1998. – 251 с.

37. Хейзинга Й. Homo Ludens: Статьи по истории культуры / Й. Хейзинга. – М.: Прогресс – Традиция, 1997. – 416 с.
38. Шмелев А.Г. Мир поправимых ошибок / А.Г. Шмелев // Компьютерные игры. Обучение и психологическая разгрузка. – 1988. – Вып. 3. – С. 27-39.
39. Шувалова Н.Ю. К вопросу о развитии познавательной активности у старших дошкольников в процессе компьютерной игры / Н.Ю. Шувалова, А.Е. Войскунский, А.Н. Гусев, Ю.В. Батенова // Психология и школа. – 2008. – № 1. – С. 60-64.
40. Экофф Д.С., Райер Р.Х. Похищенные. Дети в заложниках у маркетологов: как воспитать разумного потребителя. – М.: Добрая книга, 2006. – 328с.
41. Эльконин Д.Б. Детская психология. – М.: Academia, 2004. – 384 с.
42. Ярмухаметова И.А. Развивающие компьютерные игры – катализатор интеллектуальных способностей детей старшего дошкольного возраста / И.А. Ярмухаметова // Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований. – 2015. – №12. – С. 176-179.
43. Eron L.D. The development of aggressive behavior from the perspective of a developing behaviorism// American Psychologist,1987. Vol.42. P.435-442.
44. Greenfield P.M. Mind and Media: The Effects of Television, Video Games, and Computers. Cambridge Mass.: Harvard University Press, 2004. 232 p.
45. Igar, S.M., Karakurt, C. An investigation of the effect of preschool children's computer game playing on their development and behavior through the lens of Turkish mothers. (2018) Universal Journal of Educational Research. 6(12), с. 2855-2863.
46. Pellissier H. Your child's brain on technology: video games. (2019). URL: <https://www.greatschools.org/gk/articles/child-brain-development-and-video-games/>
47. Schmitt, K.L., Hurwitz, L.B., Sheridan Duel, L., Nichols Linebarger, D.L. Learning through play: The impact of web-based games on early literacy development. (2018). Computers in Human Behavior. 81. P. 378-389.

**И.Е. Емельянова,**

доктор педагогических наук, доцент,

Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический

университет, г. Челябинск



# ЛЕГОКОНСТРУИРОВАНИЕ И РОБОТОТЕХНИКА КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ПРОСТРАНСТВЕННОГО МЫШЛЕНИЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

**Аннотация.** Анализируется проблема развития пространственного мышления у детей дошкольного возраста посредством конструирования и робототехники. Теоретически обосновываются понятия робототехники, конструирования и их воспитательной роли в системе дошкольного образования. Представлены этапы и принципы овладения конкретными конструкторскими умениями во взаимодействии педагогов и воспитанников. Охарактеризованы сравнительные особенности компьютерных игр и Lego-игрушек, а также их психолого-педагогический эффект в развитии творческого потенциала детей дошкольного возраста. Описано программно-методическое обеспечение работы с разными наборами, моделями и версиями конструкторов компании LEGO. Приведены примеры практико-ориентированных занятий по организации педагогического взаимодействия с воспитанниками при освоении различной тематики на материале робототехники для развития конструкторских способностей детей дошкольного возраста.

**Ключевые слова:** конструирование, робототехника, конструкторские умения, компьютерные игры, конструкторские способности, Lego-игрушка, творческий потенциал, наборы, модели, версии конструкторов компании LEGO, программирование.

**I.E. Emelyanova,**

Doctor of Pedagogical Sciences, Associate Professor,  
South Ural State Humanitarian and Pedagogical University,  
Chelyabinsk, Russia

## **LIGHT ENGINEERING AND ROBOTICS AS A MEANS OF DEVELOPING SPATIAL THINKING OF PRE-SCHOOL CHILDREN**

**Summary.** The problem of development of spatial thinking in children of pre-school age is analyzed by light engineering and robotics. The concepts of robotics, light engineering and their educational role in pre-school education are theoretically justified. The stages and principles of mastering specific design skills in the interaction of teachers and pupils are presented. Comparative features of computer games and Lego-toys, as well as their psycho-pedagogical effect in development of creative potential of children of pre-school age are described. Software and methodological support of work with different sets, models and versions of LEGO designers is described. Examples of practical-oriented classes on organization of pedagogical interaction with pupils during mastering of various topics on the material of robotics for development of design abilities of children of pre-school age are given.

**Keywords:** light engineering, robotics, design skills, computer games, design abilities, Lego-toy, creative potential, sets, models, versions of LEGO designers, programming.

Развитие способностей к конструированию активизирует мыслительные процессы ребенка, рождает интерес к новому, к творческому решению поставленных задач, к изобретательности и самостоятельности. Именно поэтому, основным требованием к конструкторской деятельности является творческий характер деятельности во взаимодействии детей и взрослых, оптимальный уровень трудности в конструировании для исполнителей изделия, устойчивая мотивация и обеспечение положительного эмоционального настроения в ходе и по окончании выполнения конструкторской деятельности. Если деятельность ребенка носит творческий, не рутинный характер, то она постоянно заставляет его думать и становится достаточно привлекательной для ребенка. Такая деятельность всегда связана с созданием

чего-либо нового, открытием для себя нового знания, обнаружения в самом себе новых возможностей, что является сильным и действенным стимулом к занятиям по легоконструированию, к приложению необходимых усилий, направленных на преодоление возникающих трудностей в создании изделия. Если выполняемая деятельность находится в зоне оптимальной трудности, т.е. на пределе возможностей ребенка, то она ведет за собой развитие его способностей, реализуя зону потенциального развития (Л.С. Выготский). Деятельность, не находящаяся в пределах зоны оптимальной трудности, гораздо в меньшей степени ведет за собой развитие способностей. Если конструкторская деятельность слишком проста для ребенка, то обеспечивает лишь реализацию уже имеющихся способностей; если же деятельность чрезмерно сложна, то становится невыполнимой и, следовательно, также не приводит к формированию новых умений и навыков. Поэтому важно поддержание интереса к конструкторской деятельности через мотивацию, что превращает цель деятельности в актуальную потребность человека.

Как только ребенок начинает самостоятельно сидеть, взрослые могут активно приступать к развитию первых способностей к конструированию ребенка. Конструкторская деятельность у самых маленьких детей – это познание габаритов и свойств предметов, того как можно что-то с чем-то соединить. В качестве игр, развивающих способности к конструированию детей раннего возраста можно предложить следующие «Раскладывание игрушек на место», «Укладывать игрушки спать», «Игры с конструктором». Игры с конструкторами развивают:

- образное мышление (мышление, которое отвечает за создание определенного образа в представлении ребенка, а воплощая этот образ в действительности, ребенок реализует задуманное);
- пространственное мышление (малыш на практике познает различные пространственные соотношения элементов: правее-левее, выше-ниже; учится понимать соответствие деталей: если один элемент выше, то другой оказывается ниже);

- мелкую моторику, глазомер (развивает мелкие мышцы руки, учится соизмерять мышечное усилие, тренирует глаз);
- фантазию и воображение (придумывает, изобретает, создает, воплощает, преобразует и т.д.);
- способности к конструированию (ребенок не только осознает расположение деталей, но и начинает понимать, КАК надо создать тот или иной объект). В возрасте 4–5 лет ребенок может собирать модели Lego по предложенным схемам. Задача значимых взрослых помогать ребенку, если он затрудняется в последовательности соединения деталей, потерял необходимые детали или не может сообразить, что изображено на картинке-образце. Сегодня у родителей есть возможность подобрать модель легоконструктора «по интересам» своего ребенка: спорт, транспорт, животные, динозавры, воины и оружие, кукольные дома, кареты... Начинать ребенку легоконструирование надо с самых простых моделей, постепенно усложняя конструкции и повышая возрастную планку. При этом важно помнить, что есть трехлетние дети, которые с легкостью собирают модели для 8–10летних детей. Пятишестилетние дети собирают из имеющихся деталей модели не по картинке-образцу, а «из головы». Дети с недостаточно развитыми конструкторскими способностями самостоятельно выполнить такие задания затрудняются.

Lego и его прототипы являются обязательными атрибутами игровой деятельности детей ДОО, начиная от больших блоков и заканчивая стандартными деталями для настольного творчества. С помощью таких деталей дети учатся конструировать не только по схеме (которые являются обязательным приложением), но и воплощают свои задумки, строя города, станции и обыгрывая свои изобретения. Детей интересует сам процесс создания некой формы и проектирование изделия, включая множество предметных мелочей. Они быстро обживают любое помещение и пространство, приспособляя их под свои фантазии. На прогулках эти способности выражаются в строительстве шалашей из кустов и скатертей, сооружения на деревьях, дома из картонных коробок, снежные крепости и

многое другое. При этом дети разыгрывают сцены воображаемой жизни, наслаждаясь возможностью жить в собственном рукотворном мире. Важно отметить, что конструктор также развивает навыки сюжетно-ролевой игры, где конструктор является либо ролевой игрушкой (роботом), либо атрибутом обихода (пульт телевизора) или декорацией. Кроме того, современные дети имеют возможность соединить конструирование с программированием. Не вызывает сомнения, что компьютеры играют важную роль в перспективе развития детей и цивилизации человечества в целом. От того, в какой степени и как будут решены проблемы компьютеризации в развитии детей сегодня, существенно зависит подготовленность подрастающего поколения к жизни в будущем обществе. Компьютер является новым мощным учебно-техническим устройством, значительно повышающим производительность труда как педагога, так и каждого ребенка. При рассмотрении дидактических вопросов изучаемой проблемы были приняты во внимание работы ведущих отечественных ученых Ю.К. Бабанского, А.Ж. Жафярова, В.М. Глушкова, А.П. Ершова, О.К. Тихомирова и др. Психолого-педагогическому анализу исследуемой проблемы способствовали работы отечественных педагогов и ученых Д.П. Ершова, А.Г. Кушниренко, Г.В. Лебедева, М.П. Лапчика, Ф.И. Перегудова, В.Б. Житомирского, В.А. Каймина. Теоретическому осмыслению различных аспектов исследования способствовали труды отечественных ученых, посвященные истории, теории и практике обучения с использованием компьютерных технологий за рубежом, Ю.Г. Боярчука (Япония), Г.Н. Литвиненко (Германия), А. Бенедек (Венгрия), Я.П. Выставкина (Япония и США). Вместе с тем в настоящее время в теории и практике нет научно обоснованной методики раскрытия и развития способностей детей при помощи компьютерных технологий. Средства новых информационных технологий – это программно-аппаратные средства и устройства, функционирующие на базе компьютерной техники, а также современные средства и системы информационного обмена,

обеспечивающие операции по сбору, созданию, накоплению, хранению, обработке и передачи информации. Творчество детей дошкольного возраста при освоении программирования заключается не в той деятельности, каждое звено которой полностью регламентировано посредством каких-либо предписаний, а в той, где существенным образом перестраивается прошлый опыт, осуществляется определенный неалгоритмический поиск знаний, элементы которого заранее не заданы и до начала решения не известны. Сказанное выше говорит в пользу того, что освоение робототехники детьми дошкольного возраста позволит максимально учесть неповторимую индивидуальность каждого ребенка, развить конструкторские способности. Рассмотрим возможности использования легоконструкторов и робототехники в развитии пространственного мышления детей дошкольного возраста.

Изложим основные этапы развития способностей к конструированию на примере работы с легоконструктором:

1. Планирование предстоящей деятельности, представление хода работы по операциям, описание черт окончательного результата изделия.
2. Овладение элементами графической грамотности: кратко охарактеризовать модель, уметь выполнить зарисовку чертежа, описать эскиз изделия.
3. Самостоятельное конструирование.
4. Овладение конкретными конструкторскими умениями во взаимодействии с воспитателями и детьми.
5. Самоконтроль во время конструирования и взаимопроверка детей за выполнением модели в соответствии с поставленными задачами и запланированным образом.
6. Определение назначения получившегося изделия. Кроме понимания назначения изделия при конструировании учитывают функции, конкретные требования к определенному изделию и вектор созидательности в его применении.

Легоконструирование – это построение моделей, сборка и приведение в порядок разнообразных отдельных элементов, частей, деталей, обеспечивающих создание ребенком легоигрушки своими руками. Легоконструирование не только любимо детьми, но и имеет прямое отношение к развитию ПМ, поощряя детей к созданию разнообразных моделей из стандартных элементов. Lego придерживается принципа: «В игре дети учатся и развиваются!» Конструктор Lego даёт возможность не только собрать игрушку, но и играть с ней, используя детали не одного, а двух и более наборов Lego, таким образом можно собирать практически неограниченное количество вариантов игрушек и сюжетов игры с ними. Легоконструирование развивает, в первую очередь ПМ, которое является одной из существенных характеристик онтогенеза психики ребенка. Также игра с деталями наборов Lego развивает мелкую моторику, способствует развитию речи ребёнка, воображения, что существенно для развития не только способных детей, но и детей с задержкой психического развития. Продуманная цветовая гамма конструкторов Lego способствует эстетическому воспитанию ребёнка: он видит и понимает, как должно быть красиво, аккуратно, празднично, ярко.

Важно отметить, что в отличие от компьютерных игр, где быстрая смена сюжета перегружает психику ребёнка, игрушками Lego дети играют в том темпе, который им удобен, придумывают новые сюжеты вновь и вновь, собирая новые модели. Продуманная с точки зрения психолого-педагогических и санитарно-гигиенических требований интеграция легоконструирования и робототехники даёт возможность ребёнку увидеть свои модели в динамике (движение, выполнение элементарных функций). Возможность видеть в динамике, созданные собственными руками легоигрушки, способствует формированию мотивации к конструкторской деятельности, позволяет раскрыть творческий и интеллектуальный потенциалы детей.

Для развития детского конструирования как самостоятельного вида деятельности или игры, специалисты Lego Education разработали наборы конструкторов Lego разных тематик, которые будут интересны детям как дошкольного, так и школьного возраста. Подобные наборы заслужили авторитет и признание детей и родителей во всем мире, как образовательные, обучающие и развивающие продукты. Наборы Lego Education включают в себя не только детали для конструирования, но и фигурки человечков, животных, растений, буквы английского алфавита и цифры. Данный набор позволяет ребенку моделировать то или иное тематическое сооружение: домик, зоопарк, замок, больницу, милицейский участок, фермерское хозяйство, пожарную часть, железную дорогу; разыгрывать разнообразные ситуационные истории: сказочные, бытовые или придуманные; знакомиться с такими основными понятиями логики и математики как больше-меньше, последовательность, часть-целое, периодичность, отнять-прибавить, симметрия и т.д. Детали Lego сконструированы таким образом, что ребенку их удобно держать в руке. Кирпичики Lego легко скрепляются друг с другом, а также с деталями из других наборов Lego. Это позволяет ребенку свободно выразить идеи, развить творческие способности и сделать свою игру интересной.

Так конструкторы Lego для детей дошкольного возраста делятся на 4 основных блока: «Время играть», «Творческое конструирование», «Ранняя математика и английские буквы» (ABC), «Простые механизмы», которые максимально отвечают возможностям и требованиям развития детей дошкольного возраста. Каждый из 4-х блоков содержит в себе наборы конструкторов Lego для детей раннего возраста (от 1,5 лет), среднего возраста (от 3 лет) и дошкольного возраста (от 5 лет). Для каждой возрастной группы специально разработаны удобные по размеру детали: крупные (DUPLO) – для малышей от 1,5 до 5 лет; мелкие (SYSTEM) – для детей постарше, от 5 лет, что постепенно усовершенствует развитие мелкой моторики, концентрации внимания и памяти ребенка.



Наборы конструкторов Lego для детей более старшего возраста (от 5 лет) дают ребенку возможность получить первые представления о технике и науке. Конструкторы Lego содержат в себе детали, оси, болты, колёса, балки, рычаги и шестеренки, что позволяет ребенку собирать технику различной тематики и уровня сложности: домик, вертолет, подъемный кран и т. д., что дает возможность поближе познакомиться с принципами работы простейших основных механизмов.

Содержимое наборов конструкторов Lego может использоваться как для групповой игры (от 4 до 6 человек), так и для индивидуальной игры. Каждый набор Lego имеет определенную тематику и методические рекомендации по сборке. Также к ним прилагаются тематические карточки с заданиями, которые показывают, какие из предлагаемых моделей конструктора Lego могут быть построены при помощи данных элементов и являются стимулирующим материалом в развитии творческого воображения ребенка.

Компанией LEGO Group было разработано много серий конструктора для развлечения и досуга детей. Но нас больше интересуют обучающие конструкторы «LEGO Education», созданные не только для строительства различных моделей ради забавы, но и для развития умственных способностей детей. Разнообразие их очень велико: тут и конструктор для детей от 3 лет, где они могут строить модели и обыгрывать с их помощью бытовые сюжеты и элементарные механизмы, приводящие модель в действие от натянутой пружины или солнечной батареи.

Линия робототехники LEGO - набор инструментов, который прост в использовании и универсален. С помощью этого набора, можно создать своего собственного робота, построить его с помощью готовых к использованию деталей, запрограммировать его с помощью конкретного языка программирования, и, наконец, проверить, соответствует ли он ожидаемым результатам и перепрограммировать по своему желанию. Рассмотрим робототехнику как конструирование действующих моделей на

базе конструкторов серии LEGO MINDSTORMS. Система LEGO MINDSTORMS - полный ряд продуктов для разработки роботов и автоматизации приложений в целом. Робототехника применяется в детском саду не только как досуговая игра, но и факультативные взаимодействия.

Освоение робототехники – это организация взаимодействия, где дети собирают конструкции и создают программы на ПК, которые приводят модели в действие. Работа с конструктором «Роболаб» также развивает навыки программирования. Данный конструктор предназначен и для старших школьников. Опасения по поводу того, что этот вид конструктора будет сложен для детей 5-7 лет, не подтвердились на практике. Работа с «WeDo» существенно упрощает освоение нового конструктора, Преимуществом конструктора «Роболаб» стало то, что модели «WeDo» работают только стационарно в нескольких сантиметрах от компьютера, так как его пространственное передвижение ограничивается USB-кабелем, подсоединённым к ПК. Дети имеют возможность дистанционно строить карусели, машины, роботов, подъёмные краны и многое другое.

В конструкторе «Роболаб» программа с компьютера передаётся на специальных датчик CRX, который работает от батареек и не требует постоянного соединения с ПК. Мозг системы - микрокомпьютер. Одним из ранних и до сих пор применяемых в образовательной робототехнике микрокомпьютеров является RCX (Robotic Command eXplorers), первоначально разработанный в сотрудничестве с Массачусетским технологическим институтом (MIT) «MediaLab», комплект также содержит много других основных частей, в том числе входных и выходных устройств (датчиков и двигателей). Из этой комбинации можно сделать бесчисленное множество независимым роботов, это отличный способ для повышения творчества и фантазии.

Так же компанией LEGO была разработана версия конструкторов MINDSTORMS, начавшая выпускаться в конце 1998г. RCX был укомплектован датчиками и другими специальными частями, взятыми из

серии LEGO «TECHNIC», а также специальным программным обеспечением, способным взаимодействовать со стандартным ПК. Микрокомпьютер набора можно рассматривать как ядро всей совокупности конструктора. На самом деле это небольшой компьютер на основе микропроцессора серии Hitachi H8, полностью укомплектованный памятью, таймерами и устройствами ввода и вывода. При написании программы на ПК и загрузке её на RCX, он выполняет его совершенно самостоятельно и автономно. Он может читать внешние события через датчики и контролировать движения через двигатели, и он может быть легко запрограммирован с кодом RCX для ПК, который является конкретным языком программирования прилегающим к конструктору на компакт-диске. Комплект содержит устройства ввода, как активные (свет), так и пассивные (касание) датчики и устройства вывода (двигатели). Эти компоненты имеют основополагающее значение для роботов, так как они дают возможность для их взаимодействия с миром. Датчик света может дать роботу информацию о своих движениях, позиционирование, и общее поведение. Двигатели являются отправной точкой для каждого движения и активности, они могут контролировать передачу колес, осей и других движущихся частей. Инфракрасный порт передает код и информацию с компьютера в программируемый блок. Constructopedia – руководство, предлагающее советы по строительству и рекомендации, и служит своего рода инструкцией. Конструктор также может быть использован в сочетании с CD-ROM, который содержит мультимедийные версии с теми же инструкциями, а также полную визуальную среду программирования и другие инструменты для RCX.

Через 8 лет (2006 г.) в свет вышла модель LEGO MINDSTORMS NXT (NeXT), существенно отличающийся конфигурацией деталей, способами их крепления. В конструкторе NXT изменились возможности программирования. Компьютерное программное обеспечение стало более развернутым и увеличивающим функциональность конструкции. Программы можно создавать как на компьютере, так и на самом микропроцессоре. В

2009 году появилась версия LEGO MINDSTORMS – NXT 2.0, отличающаяся небольшим дополнением деталей и прошивкой – микропрограммой внутри процессора. Версия NXT 2.0 легко осваивается младшими школьниками. В 2013 году – версия LEGO MINDSTORMS - EV3 (evolution), отличающийся более простым способом составления программы на ПК и большими возможностями, как в программировании, так и в конструировании. Для детей дошкольного и младшего школьного возраста разработан и выпущен в 2009 году конструктор LEGO ПервоРобот WeDo. Конструктор позволяет собирать и программировать модели через приложение в компьютере. Отличие данного конструктора состоит в более простом способе крепления деталей друг к другу. Конструктор не имеет автономного микропроцессора, поэтому все алгоритмы действий модели создаются на ПК при помощи удобных пиктограмм и передается к модели при помощи коммутатора, подключенного к компьютеру USB-соединением. Данный конструктор позволяет познакомить детей с первыми механическими движениями конструкций или их частей, приводящимися в движение при помощи компьютерной программы. Так, например, крокодил открывает пасть, лев садится на задние лапы и рычит, а корабль качается и скрипит во время шторма. Данный вид конструктора учит детей строить модели по схеме и уметь составлять элементарные программы для их «оживления». Дети во взаимодействии со значимым взрослым осваивают сочетание деталей, которые приводят различные части конструкции в движение. Так, например, правильно соединённые шестерёнки вращают не одну, а две оси, на которых расположены птицы, а «кулачок» поднимет и опускает лапки обезьянки для удара по барабанам. Конструктор «WeDo» даёт так же элементарные умения пользования компьютером при программировании уже с 5-6 лет. Дети, знакомясь с различными способами конструирования и программирования, получают представление о возможности делить общую задачу на более мелкие составляющие, выдвигать гипотезы и проверять их, а также объяснять неожиданный результат. У детей появляется масса возможностей

получить представления о механизмах и управлять ими в процессе планирования и создания конструкции.

При развитии детей дошкольного возраста средствами легоконструирования и робототехники важно соблюдать субъектный принцип взаимодействия. Соблюдение следующих приемов взаимодействия позволит повысить мотивацию к конструированию:

- включить ребенка в работу через сотрудничество: «Прикрепи сюда деталь, помоги мне». Начальный этап конструирования – это просить ребенка прикреплять симметричные детали. Например, одно крыло прикрепляет взрослый, второе – ребенок.

- параллельное создание моделей, когда ребенок конструирует «вслепую», повторяя действие взрослого. Например, воспитатель предлагает повторять действия, потом отгадать, что получилось. Можно сначала модель создавать взрослому, потом ребенку: собачка, башенный кран, избушка, самолет. Более старшим детям можно предлагать воспроизводить изображения после того, как взрослый разобрал свое сооружение. Умение повторять образец очень важно, но в первую очередь конструктор развивает воображение, поэтому мы не рекомендуем просить малыша все время повторять мысли и идеи взрослого. Благодаря быстрому видоизменению построек в легоконструкторе, возможно демонстрировать ребенку те процессы, которые на словах займут много времени, внесут сумятицу и неразбериху в сознании ребенка.

- конструируя модели в парах позволяет детям не только развивать коммуникативные способности, но и дает волю фантазии при усовершенствовании модели или программы. Не имеет значения быстрота построения модели: пока одни ребята собирают в отведенное на время модель четко по схеме, другие успевают за это время её преобразовать. Так из двух пар, быстро выполняющих элементарное задание по сборке машины, дети объединяются в четвёрку с двумя конструкторами и строят поезд с вагонами и открывающийся шлагбаум (используя датчик движения).

Приведем примеры организации взаимодействия по некоторым темам занятий по робототехнике с детьми дошкольного возраста на материале LEGO® WeDo™.

### **Организация взаимодействия по теме «Датчик наклона и датчик расстояния»**

**Цель:** Знакомство с деталями конструктора и их программированием.

**Задачи:**

1. Учить элементарным навыкам конструирования и программирования из конструктора LEGO® WeDo™.
2. Развивать логическое и пространственное мышление.
3. Воспитывать желание доводить начатое до конца.

**Материал:**

ПК

Технологические карты

Конструктор «WeDo»

**Материал для организации взаимодействия:**

Вспомнить с детьми, что мотор может вращаться при нажатии на пиктограмму «Начало».

А может приводиться в движение с помощью двух датчиков: датчика наклона и датчика расстояния (рис. 15,16).

#### **Датчик наклона**



Рис. 15 – Датчик наклона

#### **Датчик расстояния**



Рис. 16 – датчик расстояния

Датчик расстояния отслеживает расстояние до объекта и сообщает его компьютеру, а датчик наклона показывает, что его наклонили в какую-либо сторону.

**Материал организации сборки:**

Предложить собрать конструкцию с датчиком наклона, по образцу (рис. 17) и посмотреть его работу в действии.

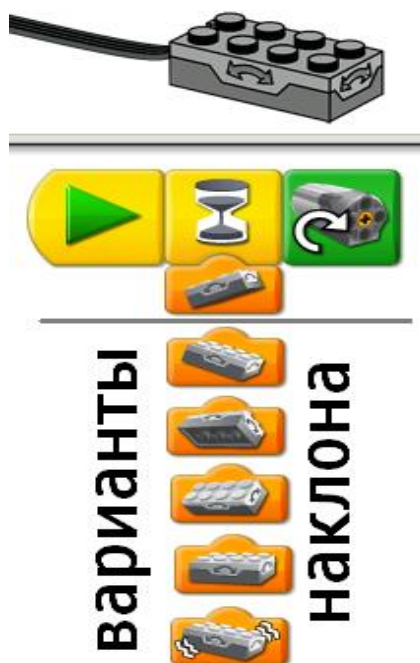


Рис. 17 – Варианты наклона датчика

Кабель, идущий от датчика наклона, подсоединить к ЛЕГО-коммутатору. Ко второму порту ЛЕГО-коммутатора подсоединить мотор.



Рис. 18 – Моделирование с датчиком расстояния

Построить модель с датчиком расстояния по схеме (рис. 18).

Кабель, идущий от датчика расстояния, подсоединить к ЛЕГО-коммутатору. Подключить мотор к другому из портов ЛЕГО-коммутатора.

Щёлкнуть на Блоке «Начало». Затем поднести руку к датчику расстояния спереди.

Программа ждет пока не покажется рука или другой источник изменения освещённости, затем начнёт вращать мотор.

**Материал для творческого задания**

Предложить с помощью других деталей, дополнить постройку детей.

### **Материал для рефлексии:**

Задать детям несколько вопросов:

Чего нового ты узнал сегодня?

Что научился делать?

Что или кто тебе в этом помогло?

Над чем стоит ещё потрудиться?

### **Организация взаимодействия по теме «Танцующие птицы»**

**Цель:** Построить танцующих птиц, которые будут крутиться в разные стороны.

#### **Задачи:**

1. Обучить детей строительству конструкций из LEGO® WeDo™ по технологическим картам, учить создавать программы для их функционирования или придумывать свои.
2. Развивать логическое и пространственное мышление, навыки конструирования, творческий подход к выполнению задания, умение работать в команде и эффективно распределять обязанности, расширять словарный запас детей, развивать воображение.
3. Воспитывать желание довести начатое дело до конца, бережное отношение к материалу и дружественное отношение к сверстникам.

#### **Словарь основных терминов**

Ремень, шкив, случайное число.

Блоки: «Мотор по часовой стрелке», «Мотор против часовой стрелки», «Случайное число», «Звук», «Цикл», «Начало», «Ждать».

#### **Материал:**

ПК

Технологическая карта «Танцующие птицы»

Конструктор «WeDo»

Лист бумаги, ручка

#### **Материал для организации взаимодействия:**

*Воспитатель загадывает детям загадку:*

Снится ночью пауку

Чудо-юдо на суку.



Длинный клюв и два крыла...

Прилетит – плохи дела.

А кого паук боится? Угадали? Это ...

*Правильность ответов детей проверяется просмотром ролика к технологической карте.*

Задаются вопросы по ролику:

- Что увидели Макс и Маша? (модель двух птиц)
- Чего не хватает этой модели? (одна птица крутится, а вторая нет)
- Что приводит двух птиц в движение? (мотор, подсоединённый к одному из шкифов и ремень, который соединяет оба шкифа)

*После обсуждения, дети делятся на пары и собирают модель, следуя технологической карте.*

### **Материал для организации программирования:**

Обсудить, какие значки-пиктограммы понадобятся для составления программы к нашей модели?

*Дети составляют программу на компьютере и проверяют свою модель в действии.*

### **Материал для творческого задания:**

Предложить детям поэкспериментировать со своей моделью(рис. 22).

Вы можете изменить направление движения птиц, используя другие ремни и шкивы.

Испытайте следующие идеи и запишите результат в свою тетрадь.

Испытайте какие-нибудь другие варианты модели и программы. Какие другие танцы вы можете создать для ваших птиц?

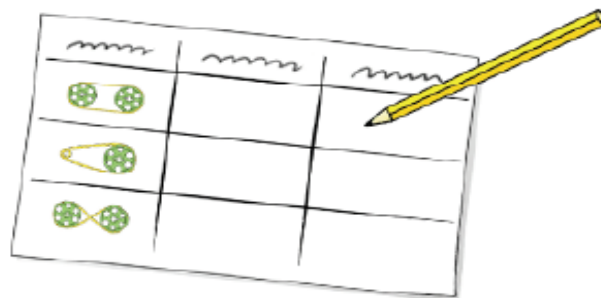


Рис. 22 – Таблица сравнения результатов

Можно преобразовать программу так, чтоб наши птицы не просто танцевали, но ещё и двигались под музыку и чирикали.

Какая пиктограмма нам для этого понадобится? («Воспроизведение»).

*Дети составляют программу по образцу, показанному в технологической карте.*

*В конце занятия дети демонстрируют свои модели танцующих птиц друг другу.*

### **Материал для рефлексии:**

Задать детям несколько вопросов:  
Чего нового ты узнал сегодня?  
Что научился делать?  
Что или кто тебе в этом помогло?  
Над чем стоит ещё потрудиться?  
Что можно сделать для того, чтобы птицы крутились в разные стороны? (перекрутить ремень)  
Как сделать так, чтобы одна птица крутилась быстрее другой? (поменять один шкиф на фиксатор)

### **Организация взаимодействия по теме «Футбол. Нападающий»**

**Цель:** Сконструировать и запрограммировать механического футболиста, который будет ударять ногой по бумажному мячу.

#### **Задачи:**

1. Изучить системы рычагов, использующихся в модели. Продолжать обучение детей строительству конструкций из LEGO® WeDo™ по технологическим картам, учить создавать программы для их функционирования или придумывать самим.
2. Развивать логическое и пространственное мышление, навыки конструирования, развивать воображение, творческий подход к выполнению задания, умение работать в команде и эффективно распределять обязанности, расширять словарный запас детей.
3. Воспитывать желание довести начатое дело до конца, бережное отношение к материалу и дружественное отношение к сверстникам.

#### **Словарь основных терминов:**

Сантиметры, рычаг, измерение, датчик расстояния.

Блоки: «Датчик расстояния», «Мотор по часовой стрелке», «Мотор против часовой стрелки», «Начало» и «Ждать».

#### **Материал:**

ПК

Технологическая карта «Нападающий»

Конструктор «WeDo»

Бумажные шарики, линейки.

Лист бумаги, ручка.

#### **Материал для организации взаимодействия:**

Рассказать детям, что в конструировании у них начинается новая тема: «Футбол».

Кто из вас играет в футбол?

Давайте посмотрим, как в футбол играют Маша и Макс.

*Просмотр ролика к технологической карте «Нападающий»*

Задать вопросы после просмотра ролика:

Чем заняты Макс и Маша?

Что произошло в ролике?

Раз лего-человечки хотят быть вратарями, предлагается построим модель, которая будет бросать им в ворота мяч.

Чем, по правилам футбола, можно дотрагиваться до мяча футболистам? (ногами и головой)

*Дети делятся на пары и ставят модель, по технологической карте «Нападающий».*

**Материал для организации программирования:**

Обсудить, какие значки-пиктограммы понадобятся для составления программы к нашей модели?

*Дети составляют в компьютере программу и проверяют правильность модели и программы.*

**Материал для творческого задания:** Можно предложить поставить на пластину датчик расстояния и, немного изменив программу, задать футболисту задачу самому бить по мячу, когда он окажется в поле удара.

**Материал для рефлексии:** предложить детям провести футбольный матч (рис. 29)

На какое расстояние бьет ваша модель?

1. Запишите ожидаемое расстояние.
2. Запустите программу удара по мячу.
3. Измерьте расстояние.

Повторите шаги 1, 2, и 3.

Отметьте лучший удар.

Отметьте наилучшее предсказание.

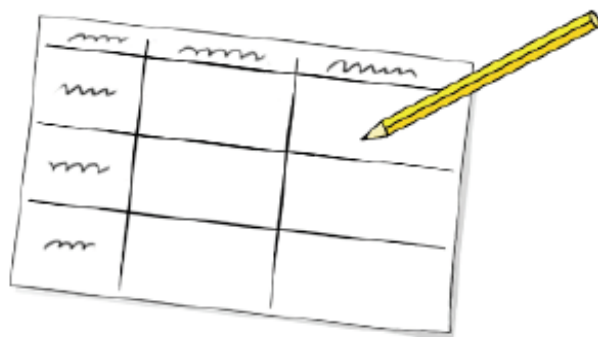


Рис. 29 – Таблица результатов

Итак, легоконструирование и робототехника позволяют внедрять информационные технологии в образовательный процесс, овладеть

элементами компьютерной грамотности с дошкольного возраста. Программирование моделей требует от детей большой сосредоточенности и логического построения действий, чтобы модель могла прийти в движение, выполнить заданные действия, пройти траекторию.

#### **Библиографический список**

1. Ананьев Б.Г. Особенности восприятия пространства у детей [Текст] / Б.Г. Ананьев, Е.Ф. Рыбалко. – М.: Просвещение, 2001. – 214 с.
2. Батенова Ю. В., Долгова В. И., Емельянова И. Е., Иванова И. Ю. Пикулева Л. К., Филиппова О.Г. Готовность к информационному взаимодействию субъектов образовательного процесса // Перспективы науки и образования. 2019. № 5 (41). С. 34-46. doi: 10.32744/pse.2019.5.3
3. Dolgova V. I., Batenova Yu. V., Emelyanova I. E., Ivanova I. Yu., Pikuleva L. K., Filippova O. G. Factors of the Readiness for Information Exchange in Pre-School Education Establishments [Электронный ресурс] / Dolgova V., Batenova Yu., Emelyanova I., Ivanova I., Pikuleva L., Filippova O. // Education Sciences. — 2019. — Т. 9, № 3. — С. 166. — ISSN: 2227–7102.
4. Емельянова И.Е., Филиппова О.Г., Кириенко С.Д. Психолого-педагогическое сопровождение образовательного процесса в условиях изменяющегося пространства детства: монография. – Челябинск : Изд. центр «Титул», 2018. – 340 с.
5. Бабаева Ю.Д. Психология одаренности детей и подростков [Текст]: учеб. пособие для студ. высш. и сред. пед. учеб. заведений / Ю.Д. Бабаева, Н.С. Лейтес, Т.М. Марютина и др.; под ред. Н.С. Лейтеса. – М.: Издательский центр «Академия», 2000. – 336 с.
6. Богина Е.В. По обе стороны от... : развитие пространственной ориентировки: для детей 4-6 лет [Текст] / Е.В. Богина. – М.: Карапуз, 1995.
7. Богоявленская Д.Б. Одарённость и проблемы её идентификации [Текст] / Д.Б. Богоявленская, М.Е. Богоявленская // Психологическая наука и образование. – 2000. – № 4. – С. 5–13.
8. Бурменская Г.В. Хрестоматия по детской психологии: от младенца до подростка [Текст]: учеб. пособие / ред.-сост. Г.В. Бурменская. – изд. 2-е, расш. – М.: Московский психолого-социальный институт, 2005. – 656 с.
9. Гальперин П.Я. К анализу теории Ж. Пиаже о развитии детского мышления: Послесловие [Текст] / П.Я. Гальперин, Д.Б. Эльконин // Флейвелл Дж. Х. Генетическая психология Жана Пиаже. – М.: Просвещение, 1997. – С. 596-621.

10. Готсдинер А.Л. К проблеме многосторонних способностей [Текст] / А.Л. Готсдинер // Вопросы психологии. – 1991. – № 4. – С. 82–88.
11. Журавлёв, В.Ю. Развитие ориентировки в пространстве дошкольника [Текст] / В.Ю. Журавлёв – М.: Просвещение, 2004. – 290 с.
12. Истомина, И.П. Влияние различных условий обучения на развитие пространственного мышления младших школьников [Текст] /И.П. Истомина // Тез. школы-семинара аспирантов и соискателей НГПИ «Наука и образование: проблемы и перспективы». – Нижневартовск, 2003. – С. 82-83.
13. Каплунович, И.Я. Показатели развития пространственного мышления школьников [Текст] / И.Я. Каплунович // Вопросы психологии. – 2001. – №5. – С. 151-157.
14. Каплунович, И.Я. Психологические закономерности развития пространственного мышления [Текст] / И.Я. Каплунович // Вопросы психологии. – 1999. – №1. – С. 64–68.
15. Каплунович, И.Я. Содержание мыслительных операций в структуре пространственного мышления [Текст] / И.Я. Каплунович // Вопр. психол. – 1997. – № 6. – С. 115-122.
16. Колосова И.В., Мишанова О.Г. Обоснование атрибутов оценки качества дошкольного образования: факторный анализ и параметральная характеристика / И.В. Колосова, О.Г. Мишанова // Фундаментальная и прикладная наука. — 2017. — № 3 (7). — С. 72–75.
17. Кулиш И.А., Мишанова О.Г. Реализация информационного подхода в методике повышения качества формирования языкового портрета современного ребёнка [Электронный ресурс] / О.Г. Мишанова, И.А. Кулиш // Ученые записки университета им. П.Ф. Лесгафта. — 2018. — № 6 (160). — С. 127–131.
18. Мишанова О.Г., Батенова Ю.В. Информационно-языковая компетенция современного ребёнка в новом культурном контексте цифрового общества / О.Г. Мишанова, Ю.В. Батенова // Азимут научных исследований: педагогика и психология. — 2018. — Т. 7, № 2(23). — С. 44–48.
19. Крапивина Е.Л. Развитие пространственных представлений у первоклассников-шестилеток [Текст] / Е.Л. Крапивина // Начальная школа. – 1996. – №12. – С. 58-61.
20. Крутецкий В.А. Психология мышления [Текст] / В.А. Крутецкий. – М.: Просвещение, 1990. – 352 с.86.

21. Крушельницкая О.И. Вправо - влево, вверх - вниз: развитие пространственного восприятия у детей 6-8 лет [Текст] / О.И. Крушельницкая. – М.: Сфера, 2004.
22. Литвиненко В.Н. Задачи на развитие пространственных представлений [Текст] / В.Н. Литвиненко. – М.: Просвещение, 1991. – 126 с.
23. Логвиненко А.Д. Зрительное восприятие пространства [Текст] / А.Д. Логвиненко. – М.: МГУ, 2002. – 278 с.
24. Ломов Б.Ф. К вопросу о методике изучения пространственных представлений [Текст] / Б.Ф. Ломов // Проблемы восприятия пространства и времени / под. ред. Б.Г. Ананьева, Б.Ф. Ломова, 1991. – С. 89-92.
25. Манеева В.П. Особенности развития пространственного мышления старших дошкольников [Текст] / В.П. Манеева. – Комсомольск-на-Амуре : Изд-во Комсом.-на-Амуре гос. пед. ин-та, 1998. – 46 с.
26. Мелхорн Г. Гениями не рождаются. Общество и способности человека [Текст] / Г. Мелхорн, Х.-Г. Мелхорн. – М., 1999.
27. Мухина, В.С. Возрастная психология [Текст] / В.С. Мухина. – 9-е изд. – М.: Академия, 2004. – С. 453.
28. Овсяницкая, Л.Ю. «Курс программирования робота Lego Mindstorms EV3 в среде EV3: основные подходы, практические примеры, секреты мастерства»/ Д.Н. Овсяницкий, А.Д. Овсяницкий. – Челябинск, 2014. – 205 с.
29. Ольшанская, Е.В. Развитие мышления, внимания, памяти, восприятия, воображения, речи: игровые задания [Текст] / Е.В. Ольшанская. – М.: Первое сентября, 2004.
30. Поддьяков, Н.Н. Формирование у дошкольников способности наглядно представлять перемещения предметов в пространстве [Текст] / Н.Н. Поддьяков // Сенсорное воспитание дошкольников / под ред. А.В. Запорожца, А.П. Усовой. – М.: Издво АПН РСФСР, 1993. – С. 163-185.
31. Полуянов, Ю.А. Методика изучения развития образного мышления детей [Текст] // Психологические проблемы обучения. – М., 1999. – 173 с.
32. Рубинштейн, С.Л. Основы общей психологии [Текст] / С.Л. Рубинштейн. – М., 1999.
33. Савенков, А.И. Детская одаренность и проблема содержания дошкольного образования [Текст] / А.И. Савенков // Дошкольное воспитание. – 1999. – № 12. – С. 2.

34. Сидорчук, Т.А. Развитие творческого мышления методами ТРИЗ и РТВ [Текст] / Т.А. Сидорчук, Н.Н. Хоменко, С.В. Лелюх; Т.А. Сидорчук, Н.Н. Хоменко, С.В. Лелюх // Ребенок в детском саду. – 2007. – № 1. – С. 11-13.
35. Смирнова, Е. Ранний возраст: игры развивающие мышление [Текст] / Е. Смирнова // Дошкольное воспитание. – 2009. – № 4. – С. 22-23.
36. Теплов, Б.М. Избранные труды: В 2 т. – Т. I. [Текст] / Б.М. Теплов. – М., 1995.
37. Филиппова О.Г. Языковая личность ребёнка-дошкольника: природа социальных метаморфоз / О.Г. Филиппова. – Челябинск: Титул, 2019. – 200 с.
38. Филиппова О.Г. Психолого-педагогические условия развития эмпатии у детей старшего дошкольного возраста / О.Г. Филиппова // Вестник Челябинского государственного педагогического университета. — 2018. — № 8. — С. 130–142.
39. Чудновский, В.Э. Воспитание способностей и формирование личности [Текст] / В.Э. Чудновский. – М., 1996.
40. Шорыгина, Т.А. Учимся ориентироваться в пространстве [Текст] / Т.А. Шорыгина. – М.: Сфера, 2004.
41. Якиманская, И.С. Развитие пространственного мышления школьников [Текст] / И.С. Якиманская. – М.: Просвещение, 1990.
42. Braum, D. Extreme MINDSTORMS [Текст]: An Advanced Guide to LEGO MINDSTORMS / D. Braum, M. Gasperi, R. Hempel, L. Villa. – Lexington, KY, Apress, 2012. – 350 p.

## **Заключение**

Сопровождение процесса становления информационной грамотности с учетом специфики дошкольного детства является насущной научной психолого-педагогической задачей.

В рамках психолого-педагогического знания мы установили, особенности воспитания детей в условиях современной неупорядоченной информационной среды, определили психологические условия и механизмы, сущность и структуру такой воспитательной деятельности в дошкольных образовательных организациях, чтобы в итоге вырастить высоконравственного, образованного человека. Исключительную важность приобрела задача изучения интерпсихических и интрапсихических аспектов развития дошкольников, что потребовало выявления характера и особенностей процесса реального самоосуществления ребенка в условиях кардинального изменения знаниевого пространства, его принципиальной информационной открытости и доступности.

Проведенное исследование показало недостаточный уровень готовности детей, педагогов и родителей к работе с информацией, неумение дифференцировать ее, отсутствие навыков безопасного пользования информационными технологиями, отсутствие устойчивого интереса к определенным, нужным для них, видам цифровой деятельности. Вместе с этим педагоги и родители не продемонстрировали на должном уровне информационную компетентность, что обусловило необходимость внедрения в образовательный процесс ДОО современных информационных технологий, а также в необходимости использования ИКТ во взаимодействии субъектов современного образовательного процесса (95% опрошенных).

Была предпринята попытка понять, что происходит с ребенком в информационно-образовательном пространстве, какие кардинальные изменения претерпевает его личность, каким образом педагог может содействовать становлению информационной грамотности дошкольника. Мы выделили три основных фактора формирования информационного пространства как среды личностного развития дошкольников – семья,



средства массовой информации (СМИ) и дошкольная образовательная организация (ДОО). Для того чтобы ДОО могла быть полноценным условием формирования информационного пространства, информатизация образовательно процесса должна быть целостным процессом, обеспечивающим полноценное развитие личности. Использование ИКТ в рамках ДОО целесообразно осуществлять в рамках следующих направлений:

- 1) использование компьютера с целью приобщения дошкольников к современным техническим средствам передачи и хранения информации;
- 2) применение ИКТ как средства интерактивного обучения, позволяющего стимулировать познавательную активность детей;
- 3) сотрудничество с семьёй ребёнка в вопросах использования ИКТ в домашних условиях;
- 4) использование ИКТ с целью осуществления сетевого управления, организации педагогического процесса, методической службы, т.е. для оптимизации деятельности ДОО.

Полноценное развитие дошкольников в условиях информационного пространства не может происходить само по себе – для этого необходимо создание определённых психолого-педагогических условий, способствующих не просто поверхностному знакомству с современными информационными технологиями, а являющихся базисом для становления личности, обладающей достаточной информационной компетентностью. Проведённый анализ позволил нам выявить четыре основных педагогических условия моделирования информационного пространства как развивающей среды: 1) наличие информационно-образовательных средств; 2) готовность и способность педагогов и родителей к использованию информационно-образовательных средств; 3) ориентированность дошкольников на использование информационно-образовательных средств и становление информационной грамотности; 4) игровая форма представления материала.

Таким образом, проведённая научно-исследовательская работа, позволила выявить и охарактеризовать факторы формирования информационного пространства, а также обосновать психолого-

педагогические условия моделирования информационного пространства как развивающей среды, создала необходимые предпосылки для разработки модели интеллектуально-личностного развития дошкольников в информационном пространстве. Психолого-педагогическое воздействие на старших дошкольников имеет системный характер и обладает структурой, состоящей из трёх блоков – методологического, технологического и результативного. В состав методологического блока мы включили закономерности, принципы и подходы. Технологический блок включает средства и этапы интеллектуально-личностного развития дошкольников в информационном пространстве. Результативный блок охватывает критерии оценки эффективности и уровни сформированности интеллектуально-личностного развития. Критериями оценки эффективности становления информационной грамотности являются: 1) интеллектуальное развитие; 2) коммуникативная компетентность; 3) эмоционально-волевая сфера.

Данные исследования представлены в статьях и материалах конференций.

*д-р пед. наук, профессор  
Раиса Михайловна Чумичева*

*док-р пед. наук, доцент  
Ирина Евгеньевна Емельянова*

*док-р пед. наук, доцент  
Оксана Геннадьевна Филиппова*

*канд-т псих. наук, доцент  
Юлия Валерьевна Батенова*

*канд-т пед. наук, доцент  
Ирина Юрьевна Иванова*

## **ИНФОРМАЦИОННАЯ ГРАМОТНОСТЬ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА: СУЩНОСТЬ. СПЕЦИФИКА, ОПЫТ**

**ISBN**

Подписано в печать 29.11.2019 г.

Формат 60 х 90/16.

Тираж 500 экз. Заказ №

Бумага офсетная.

Отпечатано на ризографе

**В типографии ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ».  
454080, г. Челябинск, пр. Ленина, 69**