Цифровые технологии в дошкольном образовании.

С самого рождения дети имеют все более широкий доступ к целому ряду цифровых технологий. Мультимедиа неизбежно внедряется в их повседневную жизнь. А развитие цифровых технологий позволяет использовать мультимедиа в образовании детей.

Цифровая грамотность, для детей младшего возраста, - это развитие навыков использования изображений и звуков для передачи информации, идей и чувств о себе, своей деятельности и своем окружении с помощью мультимедиа они начнут развивать навыки организации и анализа информации [

Цифровая грамотность в дошкольном образовании заключается в рассмотрении возможности использования цифровых технологий в дошкольном образовании для раннего приобретения цифровых навыков как части общего развития детей дошкольного возраста.

Многие маленькие дети попадают в среду раннего обучения с разной степенью способностей к цифровым технологиям. Таким образом, для многих воспитателей дошкольного образования, обучающих цифровой грамотности в дошкольном образовании, речь идет не о технической компетентности, а скорее о способности применять эффективное педагогическое взаимодействие

Современное дошкольное образование, и образование в общем, представляет собой многоуровневую, интенсивно развивающуюся структуру, пронизанную сложными социальными, политическими, экономическими процессами и взаимосвязями. Сфера образования динамична, а, следовательно, подвержена постоянным изменениям.

Под цифровой трансформацией (цифровизацией) образования понимается достижение высоких образовательных показателей на базе использования цифровых технологий, искусственного интеллекта, средств виртуальной реальности, а также обеспечение широкого доступа к интернету и создание цифровой образовательной среды

персонализированного обучения.

Использование цифровых технологий в дошкольном образовании – одна из актуальных инновационных проблем современности. Детский сад не остается в стороне от тенденций современного цифрового общества. Цифровые технологии в ДОУ не призваны обучать дошкольников основам информатики, их научно-обоснованная задача - в расширении возможностей познания окружающей действительности и развитии способностей ребенка.

Исходя из вышесказанного, цифровизация дошкольных образовательных учреждений преследует две главные цели. Первая - это обеспечение качества образования

посредством информационных технологий, вторая – воспитание интеллектуальной, разносторонне развитой, креативной личности и подготовка дошкольника к цифровым реалиям нашей сегодняшней действительности. Интернет представляет огромное количество обучающих и развивающих программ для детей дошкольного возраста. Среди них

- игры на развитие памяти, внимания, мышления, воображения;

- программы, способствующие речевому развитию, обучающие письму, арифметике;

- игры-путешествия;

- арт-студии, стимулирующие творческое развитие ребенка;

- виртуальные экскурсии.

Виртуальные экскурсии несут в себе качественно новую форму обучения, при которой реально существующие объекты отображаются виртуально, позволяя ребенку, не имеющему возможность присутствовать на реальной экскурсии, знакомиться с историческими, научными, художественными экспонатами, техническими моделями,

достопримечательными местами городов, с традициями и обычаями разных народов, с произведениями культуры и искусства.

Развивающая эффективность компьютерных игр заключается в том, что закономерности, присущие обычной игровой деятельности,

наблюдаются и в компьютерной игре: цель, мотивы, средства и способы решения поставленной задачи. Ребенок сам ставит задачу и находит оптимальный путь ее решения, что способствует развитию целеполагания, а, следовательно, и логического мышления.

 Игра – это моделированная реальность, в которой ребенок может ошибаться и

начинать заново, и даже, если цель игры не достигнута, задача развития способностей, интеллекта, приобретения опыта постепенно решается. Играя, ребенок учится обобщать и анализировать, проектировать и прогнозировать, мыслить теоретически.

Логические компьютерные игры способствуют формированию важных мыслительных составляющих: синтеза, классификации, способности понимать знаки и символы, что лежит в основании развития абстрактно-логического мышления.

 Динамические игры тренируют скорость реакции, развивают ориентацию в пространстве, ролевые игры - способствуют осознанию мотивов и потребностей персонажей, а, следовательно, своих притязаний и желаний.

Творческие игры формируют пространственное воображение, художественный вкус.

Обучающие компьютерные игры, подобранные согласно возрасту и индивидуальному развитию ребенка, становятся хорошим способом для самообучения, развивают произвольную память и концентрацию внимания дошкольника. Память и внимание детей дошкольного возраста имеют непроизвольный характер. Преимущественно яркие, запоминающиеся события становятся объектами внимания, а, следовательно, и памяти ребенка.

Цифровые технологии позволяют донести материал до ребенка посредством игры, не перегружая его, смоделировать процесс, который сложно визуализировать в реальных условиях (например, работу сердца или полет спутника). Интенсификация обучения в компьютерной игре достигается чередованием теоретических и практических действий, эмоциональных моментов. Вовлеченность в игру и перенос игровой мотивации на познавательную деятельность способствуют быстрому обучению.

Компьютерные игры способствуют психомоторному развитию ребенка, помогают фиксировать, наблюдать, планировать свои действия, принимать «гибкие когнитивные решения».

Современные детские сады активно работают со средствами мультимедиа, интернет-ресурсами, цифровыми проекторами, интерактивными досками. Для улучшения понимания и наглядности материала педагоги успешно используют в своей работе видео, презентации, анимации, иллюстрации и прочие средства наглядного представления

информации. Цифровые и мультимедийные средства улучшают качество подачи материала, обеспечивают обратную связь с ребенком, помогают в организации как индивидуальной, так и групповой работы, стимулируют мотивацию воспитанника, побуждают ребенка к поисковой, исследовательской работе совместно с педагогом или

родителями.

Цифровая среда делает дошкольный образовательный процесс более

наглядным, формирует информационную культуру ребенка, стимулирует развитие мыслительно-аналитических, исследовательских способностей. Цифровые технологии - это реалистичное представление материала, дозированная передача информации и выбор

индивидуального темпа работы, обратная связь с ребенком, сиюминутная реакция на его действие, обеспечиваемая «интерактивным диалогом». Перечислим ряд педагогических целей использования цифровых технологий:

- необходимы как средство развития наглядно-действенного, наглядно-образного, абстрактно-логического, творческого, теоретического и др. видов мышления;

- средство формирования эстетического восприятия и вкуса, развития

коммуникативных способностей, формирования умений находить

оптимальное решение.

Цифровые технологии способствуют быстрому осваиванию понятия «число», «цвет», «форма», «величина». Цифровые технологии развивают навыки чтения, письма, моторные функции, реакцию, умение ориентироваться в пространстве, способствуют успешному развитию обоих полушарий головного мозга ребенка, становятся важнейшим средством в работе и помогают педагогам дошкольных образовательных учреждений структурировать материал, облегчают работу по поиску информации, дают возможность легкого использования иллюстраций, аудио-видео- и анимационных эффектов, позволяют реализовывать личностноориентированный подход.

Существует несколько дидактических направлений использования информационно-компьютерных технологий (ИКТ) в детском саду. Это игра, творчество, досуг и обучение. Кроме того, выделяется несколько моделей использования ИКТ: визуальная модель (презентации, мультимедиа), игровая модель (обучающие игры и интерактивные игрушки), методическая модель (дидактические материалы, разработка занятий-бесед), подготовительная модель (материалы для проведения занятий, например шаблоны, подлежащие распечатыванию.), диагностическая, информационная и коммуникационная модели.

Применение ИКТ в дошкольном образовании превращает ребенка из пассивного слушателя и наблюдателя в активного, деятельного субъекта. Много полезного развивающего материала для детей дошкольного возраста находится на сайтах электронных периодических изданий. Немало сайтов, посвященных художественному творчеству, развивающим играм, информационных ресурсов со стихами для детей,

сказками, потешками, колыбельными, загадками, песнями из мультфильмов, сказочными викторинами. Есть также сайты для изучения языков. Современный педагог должен уметь сочетать традиции и инновации, классические методы и новые педагогические

тренды.

Таким образом, цифровая грамотность в дошкольном обучении становится неизбежной необходимостью. Но на сегодняшний день необходимо разработать безопасную и эффективную программу для обучения цифровой грамоте дошкольников, создать базу необходимых материалов (программ, приложений, игр и т.д.), поскольку педагоги дошкольных учреждений не имеют таких ресурсов.