

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
**«БЕЛГОРОДСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ
ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
СТАРООСКОЛЬСКИЙ ФИЛИАЛ
(СОФ НИУ «БелГУ»)**

ФАКУЛЬТЕТ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
КАФЕДРА ПЕДАГОГИКИ И ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ
ДЛЯ РАЗВИТИЯ КРЕАТИВНОСТИ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ
В ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Выпускная квалификационная работа
обучающегося по направлению подготовки
44.03.01 Педагогическое образование профиль: Дошкольное образование
заочной формы обучения, группы 92061362
Бычковой Светланы Васильевны

Научный руководитель:
к.п.н., старший преподаватель
Л.В. Каротовская

СТАРЫЙ ОСКОЛ 2017

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
 Глава 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИЗУЧЕНИЯ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В РАБОТЕ С ДОШКОЛЬНИКАМИ СТАРШЕГО ВОЗРАСТА	
1.1. Роль информационных технологий в дошкольном образовании.....	8
1.2. Психолого-педагогические особенности применения информационных технологий в работе с дошкольниками старшего возраста.....	14
1.3. Приемы и методы диагностики креативности дошкольников старшего возраста в проектной деятельности.....	21
 Глава 2. ОПЫТНО-ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО РАЗВИТИЮ КРЕАТИВНОСТИ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ СРЕДСТВАМИ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ	
2.1. Диагностика уровней развития креативности дошкольников подготовительной группы к школе	31
2.2. Применение информационных технологий в работе с дошкольниками в проектной деятельности.....	37
2.3. Эффективность использования информационных технологий для развития креативности дошкольников старшего возраста.....	43
 ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	 48
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....	50
ПРИЛОЖЕНИЕ.....	53

ВВЕДЕНИЕ

Современное общество называют информационным, так как в нём движущей силой выступают знания и высокие технологии, прежде всего – информационные. Умение работать с информацией на сегодняшний день становится ключевым. Главная задача системы образования сформировать это умение. Обществу нужны личности, способные предлагать новые, нестандартные решения, генерировать оригинальные идеи и предложения, разрабатывать уникальные стратегии. Творческий потенциал играет ключевую роль в информационном обществе.

Национальная идея современной России заключается в обеспечении ускоренного саморазвития страны на основе всесторонней реализации творческого потенциала каждого человека.

Факторы креативности связаны, прежде всего, с категориями творческого мышления и его продукции. Научные концепции творческих основ личности определяют креативность как продукт социальной природы человека и уникальный инструмент, преобразующий действительность.

Современное образование направленно на создание единого информационного пространства и переход к открытому образованию. Использование информационных технологий позволит реализовать два главных принципа системы образования: принцип доступности и принцип непрерывности.

Согласно закону «Об образовании в Российской Федерации» дошкольное образование является первым уровнем образования. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования делает акцент на необходимость повышения эффективности качества обучения, обеспечения мотивов познавательной деятельности детей, развития творческого потенциала за счёт введения информационных технологий в образовательный процесс.

Современное общество «добывает» и перерабатывает информацию с помощью компьютера. Основная цель включения информационных технологий в жизнь ребёнка – это формирование у него психологической готовности к жизни в обществе.

Профессор С. Пейперт пришёл к выводу, что ребёнок развивается, если имеет условия для креативной деятельности, при этом качество усвоения материала зависит не столько от способностей ребёнка, сколько от организации процесса обучения.

Ряд учёных: Д.Б. Богоявленская, А.В. Запорожец, С.Л. Новосёлова считают, что информационные технологии являются мощным фактором интеллектуального, нравственного, эстетического и творческого развития ребёнка, приобщают его к миру информационной культуры.

По результатам исследований Е.И. Машбиц они способны усилить мотивацию учения. Взгляды учёных сводятся к тому, что информационные технологии выступают в качестве средства обучения и воспитания, направлены на личностно-ориентированное развитие всех участников процесса.

Интерес детей старшего дошкольного возраста к информационным технологиям характеризуется рядом преимуществ – фактор привлекательности, новизна. Информационные технологии притягивают внимание детей движением, звуком, мультипликацией. Ярко, образно, преподносят материал в игровой форме, что соответствует наглядно-образному мышлению детей дошкольного возраста. Способствуют развитию исследовательских способностей.

Дети могут удовлетворить естественное любопытство, характерное для данного возраста, так как развитие личности в старшем дошкольном возрасте характеризуется освоением новых знаний, появлением новых качеств, потребностей.

Применение информационных технологий в образовательной среде дошкольных учреждений России идёт в ногу с наиболее развитыми странами,

даже опередив их в самом начале старта на концептуальном уровне. Благодаря информационным технологиям разработаны новые средства обучения, но вопрос об их влиянии на креативность остается открытым.

Таким образом, объективная потребность в использовании информационных технологий в работе с дошкольниками старшего возраста стала **целью исследования**.

Объект исследования – методика использования информационных технологий для развития детской креативности.

Предмет исследования – процесс применения информационных технологий для развития креативности дошкольников старшего возраста в проектной деятельности.

Для выполнения поставленной цели необходимо решить ряд следующих **задач**:

- 1) изучить особенности применения информационных технологий для развития креативности в работе с дошкольниками старшего возраста;
- 2) использовать информационные технологии в работе с дошкольниками старшего возраста в проектной деятельности;
- 3) выявить эффективность и разработать рекомендации по использованию информационных технологий для развития креативности дошкольников в проектной деятельности.

Гипотеза: креативность дошкольников старшего возраста будет развиваться более эффективно при использовании современных информационных технологий в образовательном процессе.

Методы исследования. Для решения поставленных задач и проверки исходных положений использована совокупность следующих методов: изучение и теоретический анализ философской, психологической, педагогической литературы; педагогическое наблюдение; беседы с детьми и воспитателями; математический и статистический метод.

Методологическую базу исследования составляют труды отечественных и зарубежных учёных: А.И. Берга, Ю.М. Горвица, А.П. Ершова, А.Н. Колмогорова, С.А. Лебедева, С. Пейперта, И.В. Роберт, Б. Хантера, К. Шеннона; приоритетные национальные проекты «Образование», Концепция модернизации российского образования на период до 2025 года, нормативные документы Министерства образования и науки РФ.

Практическая база исследования – Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение детский сад №73 «Мишутка» города Старый Оскол, воспитатели ДООУ, дети подготовительной к школе группы №2, контингент – двадцать человек.

Структура выпускной квалификационной работы обусловлена логикой исследования поставленными задачами, включает введение, две главы, заключение и список использованной литературы.

Во введении обоснована актуальность исследования, определены объект, предмет, цель, задачи, гипотеза исследования, методы, методологическая и практическая база исследования; дана структура ВКР.

В первой главе «Теоретико-методические аспекты изучения информационных технологий в работе с дошкольниками старшего возраста» изучены информационные технологии и их роль в дошкольном образовании, выявлены особенности применения информационных технологий в работе с дошкольниками старшего возраста, рассмотрены приёмы и методы диагностики креативности старших дошкольников в проектной деятельности.

Во второй главе «Опытно-экспериментальные исследования применения информационных технологий в работе с дошкольниками старшего возраста» проведена диагностика уровней развития креативности дошкольников, информационные технологии применены в работе с дошкольниками старшего возраста в проектной деятельности в практике детского сада. Выявлена эффективность и даны методические

рекомендации по использованию информационных технологий в работе с дошкольниками старшего возраста для развития креативности.

В заключении обобщены результаты исследования, изложены его основные выводы, подтверждающие гипотезу и положения, выносимые на защиту.

Общий объём работы составляет 58 страниц.

Список использованной литературы состоит из 35 источников.

Глава 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИЗУЧЕНИЯ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В РАБОТЕ С ДОШКОЛЬНИКАМИ СТАРШЕГО ВОЗРАСТА

1.1. Роль информационных технологий в дошкольном образовании

Принятие к реализации программы «Электронная Россия», поправок к Закону «Об образовании в РФ» ведут к изменению содержания, методов и организационных форм всей системы образования, следовательно, и работы дошкольных учреждений.

Проблема широкого применения информационных технологий в сфере образования вызывает повышенный интерес в педагогической науке. Классиками по праву можно назвать виднейших отечественных и зарубежных учёных: А.И. Берга, А.П. Ершова, А.Н. Колмогорова, С.А. Лебедева, С. Пейперта, К. Шеннона и др. Большой вклад в изучение процессов информатизации образования внесли Ю.М. Горвиц, Е.И. Машбиц, И.В. Роберт Б. Хантер.

В настоящее время в педагогический лексикон прочно вошло понятие информационные технологии. Однако в его понимании и употреблении у разных авторов существуют разночтения.

И.В. Роберт определяет информационные технологии как практическую часть научной области информатики, представляющую собой совокупность средств, способов, методов автоматизированного сбора, обработки, хранения, передачи, использования, продуцирования информации для получения определённых, заведомо ожидаемых, результатов [24].

Е.И. Машбиц рассматривает информационную технологию обучения как некоторую совокупность обучающих программ различных типов: от простейших программ, обеспечивающих контроль знаний, до обучающих систем, базирующихся на искусственном интеллекте [17].

Под информационной технологией понимается комплекс методов, способов и средств, обеспечивающих хранение, обработку, передачу и

отображение информации, ориентированных на повышение эффективности и производительности труда.

На современном этапе методы, способы и средства напрямую взаимосвязаны с компьютером (компьютерные технологии). Проецируя их на образовательную практику необходимо отметить, что основной задачей, которая стоит перед их внедрением является адаптация человека к жизни в информационном обществе.

В трактовке разных авторов на сегодняшний день информационные технологии воздействуют на цели, содержание, методы и организационные формы обучения; позволяют решать актуальные задачи педагогики – развития человека, его интеллектуального, творческого потенциала, аналитического, критического мышления, самостоятельности в приобретении знаний, работе с различными источниками информации.

Ю.М. Горвиц выделяет следующие возможности информационных технологий: быстрый поиск нужной информации; развитие различных видов мышления; коммуникативных способностей; формирование информационной культуры; умений осуществлять экспериментально-исследовательскую деятельность [4].

Информатизация сферы образования должна опережать информатизацию других отраслей человеческой деятельности, поскольку знания и навыки, полученные в процессе образования, лежат в основе всех видов деятельности, определяют их направленность, темпы развития и полезность в современном обществе.

Введение новых технологий в систему дошкольного образования требует специальной организации, как самого процесса информатизации, так и последующего сопровождения эксплуатации информационных ресурсов.

Использование информационных технологий открывает возможности для широкого внедрения в практику новых методов, направленных на интенсификацию воспитательного, образовательного и коррекционного процессов.

Основные преимущества современных информационных технологий (наглядность, возможность использования комбинированных форм представления информации, обработка и хранение больших объемов информации, доступ к мировым информационным ресурсам).

Роберт И.В., Кузнецов А.А., Кравцова А.Ю. акцентируют внимание на том, что техническими достоинствами являются быстрота, манёвренность, оперативность. Дидактические достоинства интерактивных занятий – создание эффекта присутствия («Я это видел!»), у воспитанников появляется желание узнать больше [24].

Информатизация образовательного учреждения – это процесс внедрения информационных технологий во все направления и виды образовательной деятельности.

Мы согласны с С.В. Гурьевым в том, что особенностью учебного процесса с применением информационных технологий центром деятельности становится ребёнок, который исходя из своих индивидуальных способностей и интересов, выстраивает процесс познания. Педагог выступает в роли консультанта, стимулирующего инициативу, самостоятельность [7].

На смену «скучному» образованию приходит современное информационное пространство, открывающее массу возможностей перед педагогами и детьми. Важной составляющей современного образовательного процесса является создание среды, позволяющей существенно расширить возможности взаимодействия ребенка с информационными ресурсами. Интерактивные доски и столы, интерактивный пол – технические средства, которые могут функционировать в группе детского сада, без необходимости организации специализированных кабинетов.

Занятия детей с интерактивной доской могут включать в себя несколько взаимосвязанных компонентов: активное познание детьми окружающего мира с использованием соответствующих электронных образовательных ресурсов; поэтапное усвоение все усложняющихся игровых

способов и средств решения игровых задач; моделирование различных ситуаций и среды.

Во время проведения занятий с использованием интерактивной доски дети могут свободно выбирать позу (за столиком, стоя, сидя на ковре и т.п.), испытывать минимальную нагрузку на глаза (за счёт отраженного света), видеть яркие цветные статические и динамические изображения, а также активно взаимодействовать с ними непосредственно на поверхности доски.

Общение с системой вызывает у детей живой интерес, сначала как игровая деятельность, а затем и как образовательная. Этот интерес и лежит в основе формирования таких важных структур, как познавательная мотивация, произвольные память и внимание, и именно эти качества обеспечивают психологическую готовность ребенка к обучению в школе.

Использование системы оперативного контроля знаний помогает развить не только интеллектуальные способности ребёнка, но и воспитывает волевые качества, такие как самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость.

Интерактивный стол поможет сэкономить на множестве пособий и наглядных материалов, весь нужный иллюстративный материал уже собран в одном единственном устройстве. Интерактивный стол оснащен сенсорным экраном, который позволяет быстро и эффективно взаимодействовать с ним, можно подключать к сети Интернет для выполнения различных задач. Стол оптимально подходит для организации проектной деятельности, коррекционной помощи. Работа на интерактивном столе способствует развитию у детей когнитивных, социальных и моторных навыков.

Увлекательно можно организовать образовательный процесс, когда в группе есть интерактивный пол. Интерактивный пол – это суперсовременная разработка, которая основана на передовых цифровых и проекционных технологиях, позволяет использовать практически любое напольное покрытие как игровую поверхность, которая будет реагировать на каждое движение людей, находящихся на этой поверхности.

Такое оборудование помогает детям раскрепоститься, снять мышечное напряжение и эмоционально разгрузиться.

Мультимедийные презентации – это удобный и эффектный способ представления информации с помощью компьютерных программ. Он сочетает в себе динамику, звук и изображение, т.е. факторы, которые наиболее долго удерживают внимание ребенка. Использование этого вида оборудования предполагает групповую форму работы с детьми и значительно снижает риск возникновения различных видов утомления. Продолжительность занятий может быть увеличена по сравнению с работой за персональными компьютерами. Мультимедийные презентации представляют обучающий и развивающий материал как систему ярких образов, наполненных структурированной информацией в алгоритмическом порядке. В этом случае задействованы различные каналы восприятия, что позволяет заложить информацию не только в фактографическом, но и в ассоциативном виде в память детей.

Интегрированная информационная среда в условиях информатизации дошкольного образования вариативна. Это позволяет образовательной организации самостоятельно определять форму и наполняемость предметно-развивающей среды в соответствии с имеющимися информационными ресурсами.

Спектр использования информационных технологий в образовательном процессе достаточно широк. Основными задачами дошкольного учреждения должны стать: обновление и пополнение информационных ресурсов; апробация новых компьютерных программ и автоматизированных систем, адаптированных для дошкольных образовательных учреждений, позволяющих эффективно осуществлять взаимодействие всех субъектов образовательного процесса.

Как отмечает Горвиц Ю. М. педагогам необходимо стать для ребёнка проводником в мир новых технологий, сформировать основы информационной культуры его личности. Решение этих задач невозможно

без актуализации и пересмотра всех направлений работы в дошкольном образовании в контексте информатизации.

Выделяют следующие дидактические принципы применения информационных технологий в образовательном процессе, представленные в таблице 1.1.

*Принципы применения информационных технологий
в образовательном процессе*

Таблица 1.1.

№ п./п.	Название принципа	Содержание
1	Принцип научности.	Требует включения в него фундаментальных положений науки.
2	Принцип систематичности и последовательности.	Связан с организацией образовательного материала и с системой действий ребёнка по его усвоению.
3	Принцип поэтапного преодоления трудностей.	Задания по силам каждому ребёнку, но с постепенно нарастающей степенью сложности.
4	Принцип прочности.	Закрепляет усвоение знаний и развитие познавательных способностей дошкольников.
5	Принцип преемственности.	Для сохранения связи стадий формирования знаний и навыков - различных по содержанию и способам осуществления.
6	Принцип наглядности (интерактивной наглядности).	В электронной форме с объектами можно осуществить разные действия.

Актуальность использования информационных технологий диктуется стремительным развитием информационного общества, широким распространением технологий мультимедиа, электронных информационных ресурсов, сетевых технологий позволяющих использовать информационные технологии в качестве средства обучения, общения, воспитания, интеграции в мировое пространство.

Использование информационных технологий в дошкольном образовании позволит достичь одной из целей, которую ставит перед педагогами «Концепция модернизации образования» – подготовка разносторонне развитой личности.

Информатизация дошкольного образования – процесс объективный, ориентирован на создание оптимальных условий для использования информационных ресурсов и технологий в ходе взаимодействия субъектов педагогической деятельности.

Современный мир зависим от информационных технологий, войти в XXI век образованным человеком можно, только владея информационными технологиями. Таким образом, информационные технологии призваны стать не дополнительным средством в обучении, а неотъемлемой частью целостного образовательного процесса, значительно повышающей его эффективность.

1.2. Психолого-педагогические особенности применения информационных технологий в работе с дошкольниками старшего возраста

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования направлен на создание условий развития детей в соответствии с их возрастными и индивидуальными особенностями и склонностями, развития способностей и творческого потенциала каждого ребёнка как субъекта отношений с самим собой, другими детьми, взрослыми и миром.

Исследования Л.С. Выготского, В.Н. Дружинина, Д.Б. Эльконина, позволяют комплексно охарактеризовать преобразования детской психики. Они утверждают, что старший дошкольный возраст – это особый период, когда происходят значительные изменения во всех сферах психики. Иначе говоря, формируются все стороны личности ребёнка: интеллектуальная, нравственная, эмоциональная, волевая и действенно-практическая. В целом самооценка дошкольника высока, что помогает ему осваивать новые виды деятельности. Совершенствуются психические процессы, активно развиваются личностные качества, а на их основе – способности и склонности [3].

Дети начинают сознательно управлять вниманием. В значительной степени этому способствует совершенствование планирующей функции речи. Речь даёт возможность заранее словесно выделить значимые для определенной задачи явления и предметы, организовать внимание, учитывая характер предстоящей деятельности. В процессе увлекательной деятельности внимание может быть достаточно устойчивым.

Память в старшем дошкольном возрасте носит произвольный характер. Объём материала определяется эмоциональным отношением к данному предмету или явлению. Одно из основных достижений старшего дошкольника – развитие произвольного запоминания. Во многом этому способствует игровая деятельность.

Становление мышления в этом возрасте в значительной степени связано с возможностью оперировать представлениями на произвольном уровне, которая существенно повышается к 6 годам, в связи с усвоением новых способов умственных действий. Формирование этих способов в значительной степени опирается на освоение определенных действий с внешними предметами, которыми ребенок овладевает в процессе развития и обучения. Дошкольный возраст представляет наиболее благоприятные возможности для развития различных форм образного мышления.

Таким образом, ребенок к 6-7 годам может подходить к решению проблемы тремя способами: используя наглядно-действенное, наглядно-образное и логическое мышление. В старшем дошкольном возрасте начинает интенсивно формироваться логическое мышление, как бы определяя тем самым ближайшую перспективу творческого развития.

Дошкольный возраст рассматривается не просто как сензитивный период развития воображения а как сензитивный период развития творческого потенциала личности. Воображение является основой для формирования креативности дошкольника.

В психологическом словаре креативность определяется как творческие возможности (способности) человека, которые могут проявляться в

мышлении, чувствах, общении, отдельных видах деятельности, характеризовать личность в целом или её отдельные стороны, продукты деятельности, процесс их создания [6].

В свою очередь, способность определяется как индивидуально-психологические особенности человека, выражающие его готовность к овладению определенными видами деятельности и к их успешному выполнению. Под ними понимается высокий уровень интеграции и генерализации психических процессов, свойств, отношений, действий и их систем, отвечающих требованиям деятельности. Следовательно, мы можем рассматривать способность к творчеству как индивидуально-психологическую особенность человека, выражающую его готовность к овладению и успешному выполнению творческой деятельности. Этот подход разделяют отечественные и зарубежные авторы.

Ф. Баррон и Д. Харрингтон дали следующее определение: «Креативность – это способность адаптивно реагировать на необходимость в новых подходах и новых продуктах. Это способность осознавать новое в жизни, хотя сам процесс может носить как сознательный, так и бессознательный характер» [18].

Креативность, согласно Е. Торренсу, представляет собой «способность к порождению оригинальных идей и использованию нестандартных способов интеллектуальной деятельности – в широком смысле; и дивергентные способности – в узком смысле. Креативность – процесс обнаружения пробелов в информации, процесс образования идей и гипотез, их проверки и модификации» [25].

Дж. Гилфорд считает, что креативность опирается на умственные операции, на дивергентное мышление. Дивергентное мышление определяется как «тип мышления, идущего в различных направлениях». Такой тип мышления допускает варьирование путей решения проблемы, приводит к неожиданным выводам и результатам. Он выделяет шесть параметров креативности:

- 1) способность к обнаружению и постановке проблем;
- 2) способность к генерированию большого числа идей;
- 3) гибкость – способность продуцировать разнообразные идеи;
- 4) оригинальность – способность отвечать на раздражители нестандартно;
- 5) способность усовершенствовать объект, добавляя детали;
- 6) способность решать проблемы, т. е. способность к анализу и синтезу.

Согласно подходу К.В. Тэйлора, креативность необходимо рассматривать в четырех аспектах: креативный процесс; креативный продукт; креативная личность; креативная среда.

В трудах отечественных психологов В.В. Давыдова, Я.А. Пономарева креативность дошкольников выступает как характерная, специфическая черта мышления, отличающая его от других психических процессов. Исследования психологов и педагогов позволяют нам связать креативность с развитием личности и интеллекта, воображения, которое имеет особую форму и вид у ребёнка дошкольного возраста.

Среди исследователей креативности можно выделить А.В. Хуторского. Он считает, что креативность – внутренний потенциал личности, предполагающий отказ от стереотипов в мышлении и деятельности, способность к нестандартному, самобытному мышлению [28].

Д.Б. Богоявленская рассматривает креативность как особенность интеллекта или уровень мышления, как качественную определенность высшего уровня интеллектуальной активности; характеризует её как социально-обусловленное явление, которое развивается в деятельности. Она исследует показатели креативности не по продукту, а по процессу, рассматривая интеллектуальную активность в качестве единицы анализа творчества. Умственные способности действуют, лишь преломляясь через мотивационную сферу личности, которая может либо стимулировать, либо тормозить проявление этих способностей.

В настоящее время можно говорить о креативности как способности, выходящей за пределы известного; как интегрального свойства личности,

воплощающего её творческие возможности. Таким образом, креативность можно рассматривать как основу продуктивного развития личности, как потенциал, обеспечивающий её рост, присущий в той или иной степени каждому человеку.

Креативность личности определяет её готовность изменяться, отказываться от стереотипов, помогает находить оригинальные решения сложных проблем в ситуации неопределенности; это внутренний ресурс человека, который поможет ему успешно самоопределиться в обществе.

Очень важно в период дошкольного детства не дать ребёнку устать от обучения. Отечественные и зарубежные исследования убедительно доказывают особую роль компьютера в развитии интеллекта и в целом личности ребенка (С. Новосёлова, С. Пейперт, Б. Хантер и др.).

Основные тезисы компьютерного обучения С. Пейперта основаны на «персональном открытии», потому что развитие творческой личности, создание прогрессивного общества невозможно без того, чтобы возбудить в каждом желание исследовать, добывать знания самому и выявить

Однако, Б. Хантер, обосновывая целесообразность применения информационных технологий в работе с дошкольниками старшего возраста, выдвигает первостепенную и очень важную задачу извлечения максимальной пользы для ребёнка из того времени, которое он проводит у монитора компьютера.

Компьютер должен войти в жизнь ребёнка через игру, так как именно «игра – яркая, полноправная в эмоциональном отношении практическая деятельность – является для ребёнка ведущей» (А.В. Запорожец, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин).

Исследования С.Л. Новосёловой свидетельствуют, что ребёнок обнаруживает способность наделять нейтральный до определенного времени объект игровым значением в смысловом поле игры. Эта особенность является психологической базой для введения в игру дошкольника компьютера как игрового средства. Изображение, возникающее на мониторе,

может быть наделено ребёнком игровым значением в ситуации, когда он сам строит сюжет игры, оперируя образными и функциональными возможностями компьютерной программы [19].

По мнению Кравцова С. С., становясь средством познания, компьютер способствует психологическому развитию ребёнка, закреплению уже сформированных знаний и навыков, познанию нового, реализации потенциальных творческих возможностей, развитию фантазии, самостоятельности [15].

Е. И. Машбиц констатирует, использование компьютерных игр развивает «когнитивную гибкость» способность находить наибольшее число принципиально различных решений задач. Компьютер позволяет моделировать ситуации, которые нельзя увидеть в повседневной жизни. Компьютер очень «терпелив», никогда не ругает ребёнка за ошибки, а ждёт, пока он сам исправит их [17].

Важно понять, что сам по себе компьютер не играет никакой роли без программно-методического обеспечения, соответствующего задачам развития, воспитания и обучения ребёнка, а также его психофизиологическим возможностям.

Е.С Полат отмечает, что общение с компьютером вызывает у детей живой интерес, сначала как игровая, а затем и как учебная деятельность. Этот интерес лежит в основе формирования таких важных структур, как познавательная мотивация, произвольные память и внимание, развитие творческих способностей и креативность принимаемых решений. Благодаря компьютеру становится результативным обучение целеполаганию, планированию, контролю и самооценке [22].

Для поддержания устойчивого уровня работоспособности и сохранения здоровья большое значение имеют условия, в которых проходят занятия за компьютером. Предельно допустимая длительность игровых занятий для детей шести лет не должна превышать 10 минут.

Для снижения утомляемости под воздействием компьютерных занятий чрезвычайно важна организация рабочего места за компьютером: соответствие мебели росту ребенка, оптимальное освещение, соблюдение электромагнитной безопасности. За монитором недопустимо одновременно заниматься двум и более детям, поскольку это резко ухудшает условия рассматривания изображения на экране.

Для проведения занятий с группой детей необходим специальный кабинет, площадь которого определяется из расчета 6 квадратных метров на одно рабочее место (стул и стол).

Занятия, требующие повышенной познавательной активности и умственного напряжения детей, следует проводить в первой половине дня и в дни наиболее высокой работоспособности детей (вторник, среда). Также занятия для детей старшего дошкольного возраста могут проводиться во второй половине дня после дневного сна, но не чаще 2-3 раза в неделю. Длительность этих занятий – не более 25-30 минут.

Убедительным доводом в пользу применения информационных технологий может стать факт – компьютер позволяет индивидуализировать обучение. Интерес к компьютеру у старших дошкольников проявляется в устойчивом положительном отношении к нему, в желании и стремлении действовать с ним. Однако, как показывает опыт, что при неправильной организации и методике проведения знакомства с компьютером интерес не возникает, но и уступает место такому нежелательному эмоциональному состоянию, как страх. Следовательно, первоначальная реакция на компьютер и действия с ним не может служить достаточным основанием для формирования адекватного положительного отношения, она является лишь отправной точкой для развития интереса к компьютеру.

Компьютер – это орудие мыслящего человека. Поэтому процесс его освоения оборачивается не прямой связью «ребёнок – компьютер», а опосредованной – «ребенок – компьютер – цель». Причем под целью в зависимости от контекста задачи, можно понимать довольно широкий ряд,

возникающий в игровом, учебном, трудовом общении и других видах деятельности. Мотивированность включения компьютера в самостоятельную деятельность дошкольника играет важную роль.

Компьютер должен стать частью развивающей среды для ребёнка, фактором обогащения его интеллектуального развития, создавая основу для формирования новых типов мышления.

Особенности возрастного этапа детей 6–7 лет проявляются в прогрессивных изменениях во всех сферах психики, завершаются возникновением сложных личностных новообразований. Поэтому основная цель применения информационных технологий в работе с дошкольниками старшего возраста заключается в гармоничном соединении современных технологий с традиционными средствами развития ребёнка для формирования психических процессов, ведущих сфер личности, развития творческих способностей.

1.3. Приёмы и методы диагностики креативности старших дошкольников в проектной деятельности

Работы Дж. Гилфорда и П. Торренса положили начало новому этапу в развитии диагностики креативности, основанному на использовании тестов для изучения творческого потенциала человека.

Тесты креативности – стандартизированная методика выявления творческих способностей личности на основе выполнения действий преимущественно со словесным, графическим, числовым материалом. Тесты удобны для обработки и получения статистической информации.

Эти методики, известны как тесты дивергентной продуктивности измеряли особенности одного из типов мышления, названного дивергентным. Дивергентное мышление (от лат. *divergens* – расходящийся в разные стороны) – способность видеть одновременно несколько, порой противоречащих друг другу, решений или способов решения задачи.

Тесты креативности создавались по тем же принципам, что и тесты интеллекта, т. е. были скоростными методиками с жестко заданным содержанием, основной недостаток – неучет мотивации и других личностных характеристик индивидов, являющихся существенными аспектами творческих способностей.

В состав батареи Торренса входит 12 тестов, сгруппированных в три серии: вербальную, изобразительную и звуковую, диагностирующие соответственно словесное творческое мышление, изобразительное творческое мышление и словесно-звуковое творческое мышление.

Словесная шкала включает в себя семь заданий. В трёх первых заданиях испытуемый должен задавать вопросы таким образом, чтобы полученные ответы помогли ему отгадать содержание загадочных изображений. Испытуемый должен перечислить все возможные причины и последствия ситуаций, изображенных на рисунке. В четвёртом задании фиксируются способы использования игрушки, в пятом – перечисляются возможные способы необычного употребления предметов, в шестом – задаются вопросы о свойствах предметов, а в седьмом – испытуемый должен рассказать о том, что может случиться, если возникнет неправдоподобная ситуация. Оценивается лёгкость, гибкость и оригинальность ответа.

Изобразительная шкала состоит из трёх заданий. В первом задании испытуемый должен на белом листе бумаги нарисовать картинку, используя данную фигуру; во втором – дорисовать несколько линий, чтобы получились осмысленные изображения. В третьем задании испытуемого просят составить как можно больше изображений с помощью пары параллельных линий или кругов. Оценивается легкость, гибкость, оригинальность, точность.

Словесно-звуковая шкала состоит из двух заданий. В качестве стимулов используются знакомые и незнакомые звуки в тесте «Звуки и образы». В задании «Звукоподражание и образы» применяются имитирующие звуки, присущие какому-либо объекту (животному, механизму

и т. д.). Испытуемый должен сказать, на что похожи эти звуки. Оценивается оригинальность ответа.

Надежность тестов Торренса (по данным автора) велика. Вербальные тесты более надёжны, чем изобразительные. В отличие от тестов Гилфорда, тесты Торренса предназначены для более широкого спектра возрастов: от дошкольников до взрослых.

Рассмотрим характеристику основных параметров креативности, предложенных Торренсом. Легкость оценивается как быстрота выполнения тестовых заданий, и, следовательно, тестовые нормы получаются аналогично нормам тестов скоростного интеллекта. Гибкость оценивается как число переключений с одного класса объектов на другой в ходе ответов. Проблема заключается в разбиении ответов испытуемого на классы. Число и характеристика классов определяется экспериментатором, что порождает произвольность. Оригинальность оценивается как минимальная частота встречаемости данного ответа в однородной группе. В тестах Торренса принята следующая модель: если ответ испытуемого встречается менее чем в 1 % случаев, то он оценивается 4 баллами, если ответ встречается менее чем в 1-2 % случаев, испытуемый получает 3 балла и так далее. Когда ответ встречается более чем в 6 % случаев, присваивается 0 баллов. Тем самым оценки оригинальности «привязаны» к частотам ответов, которые дает выборка стандартизации. Опыт применения тестов Торренса показывает, что влияние характеристик группы, в которой получены нормы, очень велико, и перенос норм с выборки стандартизации на другую (пусть аналогичную) выборку даёт большие ошибки, а зачастую и просто невозможен.

После работ Дж. Гилфорда и П. Торренса различение интеллекта как общей способности к применению знаний и креативности как общей способности к их преобразованию стало общепринятым.

В настоящее время широко применяются тесты Е. Торренса – 12 тестов, сгруппированных в вербальную, изобразительную и звуковую батареи. Основными показателями по тесту являются беглость, гибкость,

оригинальность и тщательность разработки. Показатель беглости отражает способность к порождению большого числа идей, выраженных в словесных формулировках или в виде рисунков, и измеряется числом результатов, соответствующих требованиям задания. Показатель гибкости оценивает способность выдвигать разнообразные идеи, переходить от одного аспекта проблемы к другому, использовать разнообразные стратегии решения проблем. Низкие показатели гибкости свидетельствуют о ригидности (вязкости) мышления, ограниченности интеллектуального развития или низкой мотивации. Высокие значения предполагают противоположные характеристики, но чрезвычайно высокая гибкость может отражать неспособность испытуемого придерживаться единой линии в мышлении.

Оригинальность характеризует способность к выдвижению идей, отличающихся от банальных или твердо установленных. Те, кто получают высокие баллы по оригинальности, обычно, характеризуются высокой интеллектуальной активностью, способны делать умственные «скачки» при поиске решения. «Разработанность» – отражает способность детально разрабатывать придуманные идеи.

В последнее время появилось множество адаптированных вариантов тестов Гилфорда и Торренса (А.М. Матюшкин, Е.Е. Туник, Е.И. Шелбанова, Н.В. Шумакова, Н.П. Щербо). Отметим несколько моментов, связанных с процедурой прохождения тестов. Для каждой формы разработаны подробные руководства по проведению и количественной обработке данных. Большое значение имеет обстановка, чтобы создать благоприятную психологическую атмосферу, тесты должны проходить в виде увлекательной игры – индивидуально и группой. Это очень важно для надежности результатов. Нужно обеспечить климат доверия, поощрения творческой свободы.

Для диагностики вербальной (словесной) креативности дошкольников можно использовать тест Гилфорда в адаптации Е.Е. Туник, который проводится с детьми 5-8 лет в индивидуальной форме [25].

Рассмотрим два примера субтестов ниже.

Субтест 1. Использование предметов (варианты употребления).

Задача теста: перечислить как можно больше необычных способов использования предмета. Ребёнок получает словесную инструкцию: Газету используют для чтения. Ты можешь придумать другие способы её использования. Как её можно использовать ещё?

Время выполнения субтеста $t=3$ мин. При индивидуальной форме проведения все ответы дословно записываются педагогом. Время засекается после инструкции. Результаты выполнения теста оцениваются в баллах. Ниже приведен пример подсчета баллов. Имеются три показателя.

1) *Беглость* (беглость воспроизведения идей) — суммарное число ответов. За каждый ответ дается 1 балл, все баллы суммируются.

$B = n$. B — беглость, n — число уместных ответов.

Следует обратить внимание на термин «уместные ответы». Нужно исключить из числа учитываемых те, которые упоминались в инструкции, очевидные способы использования газет.

2) *Гибкость* — число классов (категорий) ответов.

Категории ответов могут быть различны:

1. Использование для записей (рисовать).
2. Использование в качестве подстилки (на грязную скамейку, под обувь, при окраске потолка).
3. Использование в качестве обертки (завернуть покупку, цветы).
4. Использование для животных (подстилка, играть с кошкой).
5. Использование как средства для вытирания (протирают окна).
6. Использование как орудия агрессии (бить мух).
7. Получение информации (смотреть рекламу, давать объявления и т.д.).
8. Использование в качестве покрытия (укрыться от солнца).
9. Сжигание (для разведения костра, сделать факел).
10. Создание поделок, игрушек (сделать корабль, шапку).

Следует приписать каждому ответу номер категории из выше перечисленного списка, если несколько ответов будут относиться к одной и той же категории, то учитывать только первый ответ, каждую категорию только один раз. Затем следует подсчитать число использованных ребёнком категорий. За ответы, не подходящие ни к одной из перечисленных категорий, добавляется по 3 балла, как за новую категорию. Прежде, чем присваивать новую категорию, следует внимательно соотнести ответ с приведенным выше списком. За одну категорию начисляется 3 балла.

$$\Gamma = 3 m.$$

Γ — показатель гибкости,

m — число использованных категорий.

3) *Оригинальность* — число необычных, оригинальных ответов. Ответ считается оригинальным, если он встречается 1 раз на выборке в 30—40 человек. Один оригинальный ответ — 5 баллов.

Все баллы за оригинальные ответы суммируются.

$$Op = 5 k.$$

Op — показатель оригинальности,

k — число оригинальных ответов.

В данном случае предлагается проводить суммирование баллов по различным факторам, отдавая себе отчет в том, что такая процедура не является достаточно корректной, а, следовательно, суммарными баллами можно пользоваться только как приблизительными и оценочными.

$$T_1 = B_1 + \Gamma_1 + Op_1 = n + 3 m + 5 k.$$

T_1 — суммарный показатель первого субтеста,

B_1 — беглость по 1 субтесту,

Γ_1 — гибкость по 1 субтесту,

Op_1 — оригинальность по 1 субтесту,

n — общее число уместных ответов,

m — число категорий,

k — число оригинальных ответов.

Субтест 2. Заключение

Задача: перечислить различные последствия гипотетической ситуации.

Инструкция для испытуемого: Вообрази, что случится, если животные и птицы смогут разговаривать на человеческом языке. Время выполнения субтеста – 3 минуты. Результаты оцениваются в баллах.

Имеются два показателя.

1) *Беглость* (беглость воспроизведения идей) — общее число приведенных последствий.

1 ответ (1 следствие) — 1 балл.

$B = n$.

2) *Оригинальность* – число оригинальных ответов, число отдаленных следствий. Здесь оригинальным считается ответ, приведенный только один раз. 1 оригинальный ответ — 5 баллов.

$O_p = 5 k$.

O_p — показатель оригинальности,

k — число оригинальных ответов.

$T_2 = n + 5 k$.

T_2 — суммарный показатель второго субтеста.

Как и в первом субтесте, следует обратить внимание на исключение неуместных ответов, а именно: ответов, не имеющих отношения к поставленной задаче.

В отечественной психологии большое внимание уделяется раскрытию сущности креативности, выяснению механизмов творческой деятельности и природы творческих способностей. Д.Б. Богоявленской выделена единица измерения творческих способностей, названная «интеллектуальной инициативой». Автор рассматривает её как синтез умственных способностей и мотивационной структуры личности, проявляющихся в «продолжении мыслительной деятельности за пределами требуемого, за пределами решения задачи, которая ставится перед человеком».

Д.Б. Богоявленской предложен «метод креативного поля», позволяющий испытуемому без воздействия внешнего стимула перейти от осуществления заданной деятельности к теоретическому обобщению и анализу заданной ситуации [1].

Методика «Идеальный компьютер» (Э.Г. Гельфман, М. А. Холодная, Л. Н. Демидова) выявляет особенности индивидуального умственного кругозора. Согласно инструкции испытуемому необходимо представить, что существует компьютер супернового поколения, который знает абсолютно всё, может ответить на любой, обращенный к нему вопрос. Только время общения с компьютером ограничено. Нужно задать вопросы, на которые хочешь получить ответ. На запись вопросов отводится 10 минут.

Показатели:

- 1) общее количество заданных вопросов;
- 2) количество обьективированных вопросов, т.е. направленных на уяснение проблематики внешнего мира и связанных с актуализацией тех или иных элементов объектного знания;
- 3) количество субъективированных вопросов, т.е. связанных с актуализацией Я-проблематики и сосредоточенных в границах личностно значимых ситуаций;
- 4) количество категориальных вопросов, характеризующихся максимально обобщенным охватом того или иного аспекта действительности;
- 5) количество фактических вопросов, касающихся конкретных фактических данных.

Сначала подсчитывается количество обьективированных и субъективированных вопросов по всему объему заданных вопросов (О-С), затем количество категориальных и фактических вопросов также по всему объему заданных вопросов (К-Ф).

Для большинства случаев диагностики креативности рекомендуется использовать сочетание тестов. При этом условии может быть получена разносторонняя характеристика индивидуальности. Следует отметить, что

представленные подходы в понимании креативности дополняют друг друга. Креативность является многоуровневым образованием и перечисленные методы диагностики креативности исследуют различные аспекты одного и того же явления.

Возрастание интереса педагогов и психологов к диагностике креативности закономерно. Очевидны тенденции, которые заставляют взглянуть на проблему по-новому. Одной из них в нашей стране является гуманизация образования. В этих условиях возрастает роль исследования креативности. Создание новых методик расширяет возможности для изучения креативности дошкольников.

ВЫВОДЫ ПО ПЕРВОМУ РАЗДЕЛУ

Введение современных информационных технологий в сферу образования позволяет качественно изменить содержание, методы и организационные формы обучения. Целью информационных технологий в образовании является развитие творческого потенциала, а также индивидуализация, интенсификация процесса обучения и повышение качества обучения.

Исследование вопросов первой главы «Теоретический и методический аспекты изучения информационных технологий в работе с дошкольниками старшего возраста» позволяет сделать нам следующие выводы: введение современных информационных технологий в сферу образования меняет содержание, методы и организационные формы обучения. Целью информационных технологий в образовании является развитие творческого потенциала, а также индивидуализация, интенсификация процесса обучения и повышение качества обучения.

В первом параграфе мы изучили информационные технологии и их роль в дошкольном образовании, выявили психолого-педагогические особенности применения информационных технологий в работе с дошкольниками старшего возраста, рассмотрели приёмы и методы

диагностики креативности дошкольников старшего возраста в проектной деятельности.

В ходе игровой деятельности, обогащенной компьютерными средствами, возникают психические новообразования (теоретическое мышление, развитое воображение, способность к прогнозированию результата действия, проектные качества мышления и др.), которые ведут к резкому повышению творческих способностей детей и развитию их креативности.

Возможности образовательной организации в использовании информационных технологий в работе с дошкольниками старшего возраста широки, но эффективность обучения дошкольников зависит от качества, применяемых педагогических программных средств, умения рационально использовать их в образовательном процессе. Информатизация образования – это непрерывный процесс изменения содержания, методов и форм воспитания и образования детей дошкольного возраста, которым предстоит жить и работать в условиях неограниченного доступа к информации.

Анализ перспективных направлений, по которым развивается диагностика креативности, показывает, что вновь создаваемые методики имеют характер «функциональных» проб с гибким алгоритмом проведения и преимущественно качественной интерпретацией. Теоретическое переосмысление имеющихся диагностических методик, применение уже разработанных схем оценки креативности дошкольников наряду с созданием новых методик позволят решить задачу расширения методического арсенала практиков для изучения креативности дошкольников.

Глава 2. ОПЫТНО-ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО РАЗВИТИЮ КРЕАТИВНОСТИ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ СРЕДСТВАМИ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

2.1. Диагностика уровней развития креативности дошкольников подготовительной к школе группы

Теоретический анализ проблемы формирования креативности у старших дошкольников с использованием информационных технологий позволяет нам перейти к практическому обоснованию теоретических положений.

Для подтверждения выводов теоретической главы на практике нам необходимо было провести диагностику уровней развития креативности дошкольников в проектной деятельности. В качестве практической базы исследования нами был определён МАДОУ ДС №73 «Мишутка» города Старый Оскол, контингент – 20 воспитанников подготовительной к школе группы №2. В исследовании приняли участие 15 детей в возрасте 6-7 лет. Исследование проводилось с помощью теста Торренса «Диагностика вербальной креативности», который включал три субтеста:

1. «Причины» – попробовать угадать, что предшествовало ситуации.
2. «Необычное использование» – придумать способы использования картонных коробок.
3. «Невероятные ситуации» – представить возможные выходы из сложившейся ситуации.

Инструкция. Предлагаю вам выполнить увлекательные задания. Все они потребуют от вас воображения. При выполнении каждого задания старайтесь придумать что-то новое и необычное, чего никто больше не сможет придумать. Постарайтесь дополнить вашу идею так, чтобы получился интересный рассказ. Время выполнения каждого задания ограничено. Работайте быстро, но не торопитесь. Старайтесь обдумывать идеи. Если вы не успеваете выполнить задание в отведенный период времени, переходите к выполнению следующего. Если у вас возникнут вопросы, поднимите руку, и

я дам необходимые разъяснения. Задания позволяют узнать, умеете ли вы строить догадки о некоторых событиях, их причинах и последствиях. Посмотрите на картинку и подумайте: что произошло?

Необычные способы употребления (картонные коробки)

Инструкция. Большинство людей выбрасывают пустые картонные коробки, но эти коробки могут иметь тысячи интересных и необычных способов употребления. Придумай как можно больше таких интересных и необычных способов употребления. Не ограничивай себя только такими способами употребления, какие ты видел или о каких слышал.

Давайте представим

Инструкция. Вообрази себе такую невероятную ситуацию: к облакам прикреплены веревки, которые свисают до земли. Подумай, к каким возможным событиям это приведет, какие могут быть последствия? Выскажи как можно больше догадок и предположений.

Трактовка результатов тестирования состоит из анализа показателей креативности – беглости, гибкости и оригинальности. Результаты диагностики вербальной креативности дошкольников старшего возраста приведены в таблице ниже.

*Особенности развития вербальной креативности
дошкольников подготовительной к школе группы №2 «Непоседы»*
Таблица 2.1.

№	Ф.И.	Беглость	Гибкость	Оригинальность	Вербальная креативность в баллах	Уровень развития креативности
1	Б. Артём	19	13	15	47	низкий
2	Б. Ваня	20	16	16	52	низкий
3	Г. Глеб	19	16	16	51	низкий
4	В. Даниил	23	22	24	69	высокий
5	В. Маруся	23	17	20	60	средний
6	Е. Алёна	17	12	11	40	низкий

7	К. Полина	16	24	23	63	средний
8	М. Саша	25	15	18	58	низкий
9	Н. Максим	25	20	20	65	высокий
10	Р. Оля	26	16	14	56	средний
11	П. Лиза	27	15	20	62	средний
12	Т. Валерия	27	15	17	62	средний
13	Ч. Алёна	20	30	25	75	высокий
14	Ш. Никита	25	20	19	64	средний
15	Ю. Влад	23	15	25	63	высокий
	Общее количество баллов	335	266	283	887	

Из представленной таблицы видно, что наибольшее количество баллов получено по показателю креативности – беглость (335 баллов). Это говорит о том, что для детей данного возраста характерно приводить большое число ответов, эти ответы зачастую банальны, о чём свидетельствует показатель оригинальности, который составил – 283 баллов. Менее выражен показатель гибкости (266 баллов), что свидетельствует о сложности переключения внимания от одного аспекта решения проблемы к другому.

На основе полученных результатов, были выделены три группы дошкольников с разным уровнем развития креативности, которые представлены в таблице 2.2.

Уровень развития вербальной креативности дошкольников

Таблица 2.2.

	Абсолютные значения	%
Высокий уровень	4	27%
Средний уровень	6	40%
Низкий уровень	5	33%

Мы выявили, что 40 % дошкольников имеют средний уровень развития креативности, это говорит о том, что норма присуща большей массе исследуемых. Низкий уровень развития составил 33% дошкольников, следовательно, дети этой группы не обладают креативным мышлением, хотя и могут иметь высокий интеллектуальный уровень. И 27% дошкольников имеют высокий уровень развития креативности.

Для анализа особенностей развития креативности в старшем дошкольном возрасте, разумно рассмотреть уровни развития креативности на конкретных примерах.

Группу дошкольников с высоким уровнем развития креативности, мы разберем на примере результатов тестирования Ч. Алёны, у которой результат вербальной креативности (75 баллов). У испытуемой незамедлительно возникала масса разнообразных идей на все предлагаемые задания. У этой испытуемой наиболее выражен такой показатель креативности, как оригинальность (25 баллов). Придумывая варианты ответов, она объясняла, каким образом осуществить задуманное. Рассматривая показатель креативности – гибкость (у данной испытуемой он составляет 30 баллов), можно сказать, что она способна переходить от одного аспекта проблемы к другому, используя разные стратегии. Высокая оригинальность и гибкость идей не повлияла на продуктивность, у испытуемой выявлен высокий уровень беглости, что говорит о способности к порождению большого числа идей (использование картонных коробок).

Рассматривая каждый субтест в отдельности, мы выявили ряд особенностей, которые приведены в таблице ниже.

Субтест №1 «Причины», показал, что в группе испытуемых с высоким уровнем развития креативности показатель беглости составил 39%, гибкости – 46%, оригинальности – 44%; со средним уровнем развития креативности показатель беглости – 31% , гибкости – 32% , оригинальности – 32% . В группе с низким уровнем развития мы получили следующие результаты: показатель беглости – 30% , гибкости – 22% , оригинальности – 24%.

Выявление уровней развития креативности

Таблица 2.3.

Номер субтеста	Показатели креативности	Уровни развития креативности.		
		Высокий	Средний	Низкий
1	Б	39%	31%	30%
	Г	46%	32%	22%
	О	44%	32%	24%
2	Б	36%	35%	29%
	Г	43%	29%	28%
	О	43%	34%	23%
3	Б	43%	32%	25%
	Г	50%	28%	22%
	О	46%	32%	22%

Группа дошкольников со средним уровнем развития креативности, моделируя причины происходящего, затратила больше времени на придумывание идей, что отразилось на количестве баллов. Анализируя ответы дошкольников с низким уровнем развития креативности, мы выявили, у них преобладает показатель оригинальности. Среди однотипных ответов у испытуемых данной группы встречались идеи отличные от примитивных

В субтесте №2 испытуемым предлагалось придумать необычное использование картонных коробок. Группа с высоким уровнем развития креативности показала следующие результаты: показатель беглости – 36% , гибкости – 43%, оригинальности – 43%; со средним уровнем развития креативности – беглости – 35, гибкости – 29%, оригинальности – 34%; группа с низким уровнем развития креативности – беглости – 29%, гибкости – 28% ,

оригинальность – 23%. В этом задании испытуемым было трудно уйти от тривиальных ответов. Ригидность проявлялась в том, что они предлагали использовать коробки только в обычной функции: как ёмкости, в которые можно складывать предметы.

Субтест №3 «Невероятные ситуации» потребовал от детей проявления фантазии, для некоторых оказался не выполним. Дошкольники с высоким уровнем развития креативности продемонстрировали следующие результаты: 43% показатель беглости, 50% показатель гибкости и оригинальности – 46%; со средним уровнем развития креативности 32% составил показатель беглости, гибкости – 28% и оригинальности – 32,0%. Испытуемые с низким уровнем развития креативности получили 25% по показателю креативности беглость, 22% по показателю гибкость и оригинальность.

Исследуемые с высоким уровнем развития креативности, выдвигали большое количество идей. Испытуемые со средним уровнем развития креативности успешно справились с предлагаемым заданием, но затрагивали лишь один какой-либо аспект решения проблемы. Это задание вызвало затруднение у испытуемых с низким уровнем развития креативности. Многим так и не удалось вообразить ситуацию в реальности, что может говорить о низкой интеллектуальной активности или о конформности мышления.

Таким образом, мы выявили уровни развития креативности дошкольников старшего возраста. В группе с высоким уровнем развития креативности более выражен показатель креативности – оригинальность, в отличие от остальных групп. Те, кто получил высокие баллы по показателю оригинальности, характеризуются высокой интеллектуальной активностью и неконформностью. Они способны делать умственные «скачки» при поиске решения, но это не означает импульсивности, оригинальность решений предполагает способность избегать тривиальных ответов.

Другая ситуация сложилась в группе испытуемых со средним уровнем развития креативности, выражен показатель креативности – беглость. Что отражает способность у испытуемых данной группы к порождению большого числа идей, выраженных в словесных формулировках. Высокий балл по этой шкале получен благодаря наличию импульсивных, банальных идей. Такие идеи привели к более низким показателям гибкости и оригинальности. Высокие значения беглости могут быть связаны с высокой интеллектуальной активностью и мотивацией испытуемых.

В группе испытуемых с низким уровнем развития креативности, слабо выражены все показатели. Это можно объяснить затруднением в переключении с одного вида деятельности на другой, низкой информированностью, ограниченностью интеллектуального развития и конформности (изменение в поведении или мнении человека под влиянием реального или воображаемого давления со стороны другого человека или группы людей) испытуемых.

2.2. Применение информационных технологий в работе с дошкольниками старшего возраста в проектной деятельности

Применение информационных технологий в работе с дошкольниками старшего возраста в проектной деятельности в практике муниципального автономного дошкольного образовательного учреждения детского сада №73 «Мишутка» города Старого Оскола, позволило получить эффективные развивающие результаты.

Следует отметить, что проектная деятельность осуществлялась с детьми 7 лет, так как этот возраст характеризуется наличием интереса к познавательной задаче и процессу её решения; умением проявлять самостоятельность в процессе поиска решения, производить мыслительные

операции; умением применять найденные способы решения в практической деятельности.

В своей работе мы использовали типы проектов, которые выделяют Е. С. Полат и Е.С. Евдокимова в научной литературе:

- *по доминирующей в проекте деятельности* – исследовательский проект, информационный, практико-ориентированный, творческий;
- *по характеру содержания проекта* – включают ребёнка и его семью, ребёнка и природу, ребёнка и рукотворный мир, ребёнка, общество и культуру;
- *по характеру участия ребёнка в проекте* – ребёнок заказчик проекта, эксперт, исполнитель, участник от зарождения идеи до получения результата;
- *по характеру контактов* – проекты внутри одной возрастной группы, в контакте с другой группой, внутри дошкольного образовательного учреждения, в контакте с общественными организациями;
- *по количеству участников* – осуществляемый индивидуально, в группе, фронтальный проект;
- *по продолжительности реализации* – краткосрочный, средней продолжительности, долгосрочный проекты.

В переводе с греческого проект – путь исследования. Проект – это метод педагогически организованного освоения ребёнком окружающей среды в процессе поэтапной и заранее спланированной практической деятельности по достижению намеченных целей.

Алгоритм реализации проекта включал следующие этапы: постановку проблемы; оценку возможностей для решения проблемы; разработку идеи, способствующей разрешению проблемы; формулировку цели и предположений; сбор и обработку информации; разработку вариантов решения проблемы, выбор эффективного варианта, тактику реализации проекта; выполнение проекта; обобщение результатов; оценку качества выполненной работы, представление проекта.

В качестве примера рассмотрим проектную деятельность дошкольников подготовительной к школе группы №2 «Непоседы» по теме: «Необитаемый остров».

Цель проекта: выжить на необитаемом острове, проявив креативные качества личности.

Основные задачи: умение решать проблему, планировать этапы действий, аргументировать свой выбор; находить нестандартные решения, новые вариативные способы использования обычных предметов, экспериментирование.

Детям была предложена ситуация, в которой они попали на необитаемый остров. Возник вопрос, что нужно сделать, чтобы выжить? В ходе обсуждения проблемы возникли разные предложения: обследовать остров, построить жильё, придумать способы добычи огня и пищи, изготовить посуду, орудия труда.

Таким образом, данный проект был направлен на обучение дошкольников планированию (определить цель, описать шаги по достижению цели и идти к ней); развитие критического мышления (аналитического, ассоциативного, логического) и творческого мышления (самостоятельный перенос теоретических знаний в практику, комбинаторные и прогностические умения); умение работать с информацией (отбирать, анализировать, обобщать, генерировать идеи); формирование коммуникативной компетенции (умение работать в коллективе, уметь адаптироваться к действительности); обучение оцениванию процесса (самой деятельности) и результата проектирования.

Педагог пытался расширить кругозор детей: умение посмотреть на вещи и явления с разных сторон, предложить что-то новое, пофантазировать, включал разные виды детской деятельности в работу над проектом.

Подготовительная часть работы над проектом содержала погружение ребёнка в тему; подготовку к компьютерным играм; привлекался опыт детей; создавалась игровая среда, аналогичная компьютерным играм,

стимулирующая воображение ребёнка, побуждающая его к активной деятельности, ориентирующая на задание, так как без предварительной предметно–опосредованной деятельности детям дошкольного возраста затруднительно освоить манипуляции с экранными образами. Были разучены различные виды пальчиковой гимнастики для подготовки моторики рук к работе на компьютере.

Посредством компьютерной презентации, ребята познакомились с необитаемым островом. Последовательность материала видеоряда была представлена так, что он максимально раскрывал выбранную тему. Огромную роль в активизации мыслительной деятельности детей во время виртуальной экскурсии сыграл приём постановки проблемных вопросов.

В ходе интерактивной игры «Едет, плавает, летит» детям была дана возможность проявить познавательную активность при выборе вида транспорта, на котором можно добраться до острова; применены навыки и умения различать звуки транспорта; Ребёнок мог сам регулировать темп и количество решаемых задач; предлагалась карточка–схема, где задавался алгоритм управления программой.

Рассмотрев на экране монитора картинки, дети нажимали на звуковой знак (клаксон), прослушав сигнал, определяли, какой транспорт просигнализировал. Выбрав нужную картинку, нажимали на нотку-значок, если ответ оказался верным – нотка опускалась на призовую полосу. Затем классифицировали виды транспорта, нажимая на картинку-задание, давали ответ. При правильном выполнении задания получали поощрение – лучистое солнышко.

Интерактивная игра «Звуки острова» помогла развить у детей слуховое восприятие, внимание и память, обучила различать звуки природы.

С помощью интерактивной игры «Выживание на острове» дошкольники строили жилище, собирали урожай тропических фруктов, придумывали различные способы облегчить свою жизнь, решая задачи из разных образовательных областей. Творческий характер деятельности

предполагал решение продуктивных задач с возможностью экспериментировать, по-разному сочетать объекты (строительство жилья), изменять и преобразовывать их. Дети проявили поисковую активность, умело находили несколько путей решения задачи, давали ответ на основе логических алгоритмов через способность к анализу и синтезу.

В заключительной части работы над проектом был подведён итог; дана оценка выполнения и закрепления в памяти ребенка необходимых понятий и смысловых структур, правил действия с компьютером. На завершающем этапе проектной деятельности «Символ-тест» обследовал знания детей. Продуктом проекта стала «Азбука выживания». Создание «Азбуки выживания» происходило в несколько этапов: анализ материала, структурирование, представление презентации.

У ребёнка в данном возрасте ещё нет достаточных навыков работы с информацией, поэтому педагоги оказывали помощь на этапе сбора и анализа информации. В своей работе мы опирались на методические рекомендации Вераксы Н. Е., Вераксы А. Н. по использованию проектного метода в дошкольных образовательных учреждениях. Использование информационных технологий в образовательном процессе способствовало объединению информационной и образовательной сред, интегрированию современных технических средств обучения с классическими традиционными формами, что важно для приобретения опыта успешной самостоятельной деятельности и эффективной организации индивидуального информационного пространства (ПРИЛОЖЕНИЕ 1, ПРИЛОЖЕНИЕ 2).

Метод проектов рассматривался нами как технология формирования информационной компетентности, как мотивация к познанию, как важная сфера познавательной деятельности.

В результате повторной диагностики развитие креативности детей старшего дошкольного возраста в проектной деятельности были выявлены следующие результаты, представленные в таблице 2.4.

Особенности развития вербальной креативности

*дошкольников подготовительной группы группы №2 «Непоседы»
на формирующем этапе исследования*

Таблица 2.4.

№	Ф.И.	Беглость	Гибкость	Оригинальность	Вербальная креативность в баллах	Уровень развития креативности
1	Б. Артём	19	13	15	47	низкий
2	Б. Ваня	23	20	17	60	средний
3	Г. Глеб	19	16	16	51	низкий
4	В. Даниил	23	22	24	69	высокий
5	В. Маруся	23	20	23	66	высокий
6	Е. Алёна	17	12	11	40	низкий
7	К. Полина	20	24	23	67	высокий
8	М. Саша	25	15	18	58	низкий
9	Н. Максим	25	20	20	65	высокий
10	Р. Оля	26	16	14	56	средний
11	П. Лиза	27	20	20	67	высокий
12	Т. Валерия	27	15	17	62	средний
13	Ч. Алёна	20	30	25	75	высокий
14	Ш. Никита	25	20	19	64	средний
15	Ю. Влад	23	15	25	63	высокий
	Общее количество баллов	338	278	286	892	

Вследствие работы над проектом у дошкольников выросла мотивация к изучению темы; было сформировано отношение к компьютеру как к инструменту, с помощью которого можно решить поставленную задачу.

Итоги диагностики дошкольников подготовительной группы на формирующем этапе исследования представлены в таблице 2.5.

*Уровень развития вербальной креативности дошкольников
на формирующем этапе исследования*

Таблица 2.5.

	Абсолютные значения	%
Высокий уровень	7	46%
Средний уровень	4	27%
Низкий уровень	4	27%

На высоком уровне оказалось 7 человек, на среднем и низком уровнях по 4 человека.

Таким образом, использование информационных технологий в проектной деятельности старших дошкольников дало вполне ощутимые результаты. Дети освоили способы работы с новыми источниками информации (Интернет, мультимедиа, электронные энциклопедии, обучающие игры), что помогло сформировать основы информационной культуры.

2.3. Эффективность использования информационных технологий для развития креативности дошкольников старшего возраста

Для выявления эффективности проделанной работы мы сравнили результаты комплексной диагностики развития креативности дошкольников методами информационных технологий на констатирующем и формирующем этапах исследования в проектной деятельности. Были получены следующие результаты:

на высоком уровне у нас оказалось 7 человек, что на 3 человека больше, чем в начале исследования. На низком и среднем уровне показатели уменьшились на 2 человека и составили соответственно 5 и 6 человек.

Наглядно эффективность методов развития креативности представлена на таблице 2.6.

Сравнительные результаты развития

Таблица 2.6.

Уровни	Абсолютные значения (человек)		%	
	Было	Стало	Было	Стало
Высокий уровень	4	7	27%	46%
Средний уровень	6	4	40%	27%
Низкий уровень	5	4	33%	27%

Исходя из данных таблицы, вычислим динамику эффективности проделанной работы. Высокий уровень развития креативности увеличился на 3 человека и составил 46%, что на 19% больше начального уровня. Средний уровень понизился до 40%, что на 13% меньше начального уровня. Низкий уровень так же понизился до 27% и стал на 6% меньше начального уровня.

На основании результатов сравнительной диагностики, педагогического наблюдения и его анализа были разработаны методические рекомендации, которые могут быть использованы в практике дошкольного учреждения. Планируя применять информационные технологии в образовательном процессе, необходимо понимать, что эффективность использования любых средств информатизации определяется тремя взаимосвязанными аспектами: техническим, методическим и организационным.

Даже сверхсовременное оборудование не обеспечит необходимого эффекта, если информационные технологии будут использоваться неумело, без необходимой методической подготовки и разработки дидактических материалов, с нарушением эргономических и психолого-педагогических требований, с необоснованным расширением областей их применения, то есть неграмотно.

Важно опираться на имеющиеся у ребёнка знания, с целью их творческого и продуктивного развития с использованием современных информационных технологий. Только в совокупности с правильно подобранными технологиями обучения, информационные технологии, создают необходимый уровень качества, вариативности, дифференциации и индивидуализации обучения и воспитания.

В связи с вышеизложенными данными, для повышения уровня креативности дошкольников можем предложить следующие *рекомендации*:

1. В качестве учебного материала можно использовать видеофильмы, прикладные программные средства, электронные презентации, энциклопедии, содержащие базу данных с мультимедийной информацией, компьютерными играми. Для эффективного усвоения материала предлагается использовать интерактивные игры, анимационные мультфильмы. С помощью КИС можно научить дошкольника адекватно реагировать на ситуации, которые ребенок может встретить в быту, в жизни. Метод дидактических компьютерных игр предполагает практические действия дошкольника на компьютере (компьютер служит игровым и техническим средством обучения), помогает детям овладеть предметно-продуктивной, игровой, музыкальной, конструктивной, изобразительной и другими видами деятельности, которые являются базовыми.

2. При создании и демонстрации презентаций необходимо учитывать индивидуальные особенности восприятия информации детьми. Сопровождать материал пояснениями, поскольку синхронность устного изложения и демонстрации содействуют прочному закреплению материала в памяти детей. Общее количество демонстрируемых слайдов не должно превышать 8-10. Использование анимации должно быть оправданным. Педагог должен стараться вовлечь в процесс восприятия все органы чувств: зрение, слух, осязание. Выделить время для проведения физкультминутки.

3. Информационные технологии могут быть использованы в работе с дошкольниками при безусловном соблюдении СанПиН.

4. Рекомендуется применять компьютерные развивающие и обучающие программы, адекватные психофизиологическим возможностям ребёнка. Категорически запрещается использовать в работе с детьми игры с агрессивным содержанием и напряженным темпом развертывания событий на экране. Ритм и продолжительность игры должны быть сбалансированы. Воспитатель должен подбирать обучающие игры и корректировать с учётом возможностей детей; определить действия дошкольника в игре, направленные на решение задачи.

5. Педагог должен обеспечить возможность выбора вариантов содержания изучаемого материала, режима работы.

6. Групповые занятия наиболее рационально организовать в компьютерном классе, где устанавливается 5–10 компьютеров для детей и один компьютер для педагога. Компьютер педагога оснащается всеми программными средствами (развивающими, обучающими, диагностическими программами) и обеспечивает загрузку программ на компьютеры дошкольников.

Педагогам следует помнить, что в дошкольном возрасте главная задача – воспитание психологической готовности к применению компьютера и создание чувства комфортности в процессе работы на нём.

ВЫВОДЫ ПО ВТОРОЙ ГЛАВЕ

В процессе опытно-экспериментального исследования применения информационных технологий в работе с дошкольниками старшего возраста на базе МАДОУ ДС №73 «Мишутка», города Старого Оскола в проектной деятельности нами был сделан вывод о том, что использование информационных технологий в проектной деятельности даёт положительный результат. Можно наблюдать динамику развития креативности у детей подготовительной к школе группы №2: существенно изменился уровень гибкости мышления, способность давать вариативные ответы, преодолевать банальность мышления при выполнении задач. Творческий характер деятельности детей предполагал решение

продуктивных задач – возможность экспериментировать, по-разному сочетать объекты, изменять и преобразовывать их

Использование информационных технологий в проектной деятельности позволило качественно обновить воспитательно-образовательный процесс, повысить его эффективность, расширить возможности педагога, оказало положительное влияние на обучение и развитие дошкольников.

Ознакомление детей с окружающей действительностью с помощью информационных технологий дало толчок развитию новых форм и содержания традиционных видов детской деятельности, помогло раскрыть внутренний потенциал ребёнка.

Дети научились самостоятельно использовать свои знания, ориентироваться в информационном пространстве и критически осмысливать полученную информацию. Метод проектов содействовал развитию творческого воображения, умению принимать нестандартные решения, что является предпосылками формирования успешной личности, в которой нуждается современное общество.

На основании педагогического наблюдения и его анализа, нами были предложены рекомендации, которые могут быть использованы в практике дошкольного образовательного учреждения. Главным является следование дидактическим принципам применения информационных технологий в образовательном процессе; учёт возрастных возможностей.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Рассмотрев проблему использования информационных технологий для развития креативности старших дошкольников в проектной деятельности, в ходе исследовательской работы нами были изучены теоретико-методические аспекты использования информационных технологий в работе с дошкольниками старшего возраста. Анализ учебных пособий, методической литературы убедил нас в важности использования информационных технологий в дошкольном образовании, так как информационные технологии – это прогрессивные технологии, доказавшие свою результативность, входят в дошкольное образование наравне с традиционными средствами развития и воспитания детей через игру и другие виды деятельности, ни в коем случае не заменяя их.

Далее мы приступили к опытно-экспериментальным исследованиям применения информационных технологий в работе с дошкольниками старшего возраста. На первом этапе констатирующего эксперимента была проведена диагностика уровня развития креативности дошкольников подготовительной к школе группы №2 «Непоседы» муниципального автономного дошкольного образовательного учреждения детский сад № 73 «Мишутка» города Старый Оскол. В результате диагностирования пришли к выводу о том, что уровень развития креативности детей необходимо повышать.

На следующем, формирующем этапе исследования, были применены информационные технологии в проектной деятельности старших дошкольников. В ходе исследования мы реализовали проект «Необитаемый остров». В итоге проделанной работы повторная диагностика показала: высокий уровень развития креативности увеличился на 3 человека и составил 46%, что на 19% больше начального уровня. Средний уровень понизился до 40%, что на 13% меньше начального уровня. Низкий уровень так же понизился до 27% и стал на 6% меньше начального уровня.

Таким образом, использование информационных технологий в проектной деятельности старших дошкольников дало вполне ощутимые

результаты. Дети освоили способы работы с новыми источниками информации (Интернет, мультимедиа, электронные энциклопедии, обучающие игры), что помогло сформировать основы информационной культуры.

. Вследствие работы над проектом у дошкольников выросла мотивация к изучению темы; было сформировано отношение к компьютеру как к инструменту, с помощью которого можно решить поставленную задачу

Таким образом, цель выпускной квалификационной работы – достигнута, задачи решены, гипотеза в том, что креативность дошкольников старшего возраста будет развиваться более эффективно при использовании современных информационных технологий в образовательном процессе – доказана.

Мы не претендуем на полноту исследования, но заявленная тема актуальна и требует продолжения исследования.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Богоявленская, Д.Б. Психология творческих способностей / Д.Б. Богоявленская. - М.: Просвещение, 2012.- 251 с.
2. Веракса, Н.Е., Веракса А.Н. Проектная деятельность дошкольников. Пособие для педагогов дошкольных учреждений / - М.: Мозаика-Синтез, 2008.- 112с.
3. Гершунский, Б.С. Компьютеризация в сфере образования: проблемы и перспективы / - М.: Педагогика, 2010. - 264 с.
4. Горвиц, Ю.М. Компьютеры для детей: Психологические проблемы безопасности и комфорта // Психологический журнал. - 2006. -№4.
5. Горвиц, Ю., Поздняк Л. Кому работать с компьютером в детском саду // Дошкольное воспитание. - 2012. №5.
6. Дружинин, В.Н. Психология общих способностей / СПб., 1999.
7. Гурьев С.В. Информационные компьютерные технологии как эффективное средство в образовательном процессе детей старшего дошкольного возраста / - ИТО-Троицк, 2008.
8. Дружинин, В.Н. Психология общих способностей.3-е изд. – СПб.: Питер, 2008. -368 с.
9. Евдокимова, Е. С. Проектная деятельность дошкольника и ее организация в детском саду // Детский сад: теория и практика. 2012. № 9. С. 21-25.
- 10.Евдокимова, Е. С. Технология проектирования в ДОУ. М.: ТЦ Сфера, 2008.
11. Калинина, Т.В. Новые информационные технологии в дошкольном детстве // Управление дошкольным образовательным учреждением. - 2008. - №6.
12. Лубовский, Д.В. Диагностика креативности дошкольников //Психология обучения. 2005.- №8, с. 82-87
13. Киселева, Л.С., Данилина Т.А., Лагода Т.С., Зуйкова М.В. Проектный метод в деятельности дошкольного учреждения. Пособие для руководителей и практических работников ДОУ / - М.: АРКТИ, 2010. - 96с.

14. Комарова, Т.С. Информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовании / - М., 2011.
15. Кравцов, С.С. Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников // Информатика. - 2006. - №12.
16. Кудрявцева, А.И. Педагогическое проектирование как метод управления инновационным процессом в ДОУ. // Проблемы и перспективы развития образования. - Пермь: Меркурий, 2011. - С.80-84.
17. Машбиц, Е.И. Психолого-педагогические проблемы компьютеризации обучения / - М.: Педагогика, 2008.
18. Новосёлова, С.Л. Проблема информатизации дошкольного образования // Информатика и образование / - 2012. -№2. - С. 93-96.
19. Новосёлова С., Петку Г., Пашелите И. Новая информационная культура в работе с дошкольниками. // Дошкольное воспитание. 2014. -№9. - С. 73-76.
20. Новосёлова, С.Л., Петку Г.П. Компьютерный мир дошкольника / - М.: Новая школа, 2007. - 128 с.
21. Новосёлова С.Л., Парамонова Л.А. Информатизация дошкольного уровня образования в России: начало положено в Москве. // Дошкольное воспитание, 1998, № 9. - С. 65-71.
22. Полат, Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / - М.: Издательский центр Академия, 2005.- 272 с.
23. Роберт, И.В., Панюкова С.В., Кузнецов А.А., Кравцова А.Ю. Информационные и коммуникационные технологии в образовании. - М.: ИИО РАО, 2006. - 374 с.
24. Роберт, И.В. Современные информационные технологии в образовании: дидактические проблемы, перспективы использования / - М.: Школа-Пресс, 2014.- 204 с.
25. Туник, Е.Е. Диагностика творческого мышления / - М.: Парус, 2006.- 352с.

26. Ховякова, А.Л. Метод проектов как технология формирования информационной компетентности ребенка дошкольного возраста // Детский сад от А до Я. - 2010.-№ 2.- С. 144-150.
27. Христочевский, С.А. Информатизация образования // Информатика и образование. - 2014. - №1. - С. 13-19.
28. Хуторской, А.В. 55 методов творческого обучения: Методическое пособие / - М. : Издательство «Эйдос»; Издательство Института образования человека, 2012. - 42 с.
29. Хуторской, А.В. Компетентностный подход в обучении. Научно-методическое пособие / А. В. Хуторской. — М.:Издательство «Эйдос»; Издательство Института образования человека, 2013. - 73 с.: ил. (Серия «Новые стандарты»).
30. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования. Приказ Министерства образования и науки Российской федерации от 17. 10. 2013 г. № 7155.
31. Штанько, И.В. Проектная деятельность с детьми старшего дошкольного возраста // Управление дошкольным образованием / - №4. - 2014.
32. Шумакова, Н.Б., Щебланова Е.И., Щербо Н.П. Исследование творческой одаренности с использованием тестов П. Торренса у младших школьников при специальном обучении // Вопросы психологии. 1991. № 1.
33. Эльконин, Д.Б. Психологическое развитие в детских возрастах / Д.Б. Эльконин. – М.; Воронеж, 2011. – 298 с.
34. Ягодина, Л.А. Методические рекомендации для педагогов-психологов по использованию информационных и коммуникационных технологий и компьютерных игровых средств в дошкольном образовании / Москва 2010.
35. Якиманская, И.С. Технология личностно-ориентированного образования. - М., 2011.

ПРИЛОЖЕНИЕ

ПРИЛОЖЕНИЕ 1.

Интерактивная игра

для детей дошкольного возраста 6-7 лет
«Едет, плавает, летит»

Цель: развитие слухового внимания, закрепление знаний о видах транспорта.

Задачи: расширить рамки слухового восприятия; формировать основы слуховой дифференциации; познавательную активность, умение классифицировать виды транспорта.

Игра состоит из двух частей: игровые упражнения на восприятие транспортных шумов (сигналы автомобилей, стук колес поезда, гул самолета и т.д.) и классификацию видов транспорта.

Интерактивную игру «Едет, плавает, летит» можно включать в структуру организованной образовательной деятельности, как инновационный элемент, при совместной деятельности педагога и ребёнка и в самостоятельной деятельности детей. Ребёнок может сам регулировать темп и количество решаемых игровых, обучающих задач. Поощрение компьютером при правильном решении задач является стимулом познавательной активности дошкольника. Благодаря возможностям ИТ ребёнок имеет возможность действовать, прикоснувшись к интерактивной панели.

Рассмотрев на экране монитора картинки, дети нажимают на звуковой значок (клаксон) и, прослушав сигнал, определяют, какой транспорт так сигнализирует. Выбирают картинку, нажимая на нотку-значок. Если ответ верный – нотка опускается на призовую полосу. В конце задания их ждёт поощрение – лучистое солнышко. Во второй части, при классификации транспорта выбирают правильный ответ, нажимая на соответствующую картинку-задание.

Презентация интерактивной игры «Едим, плаваем, летим»

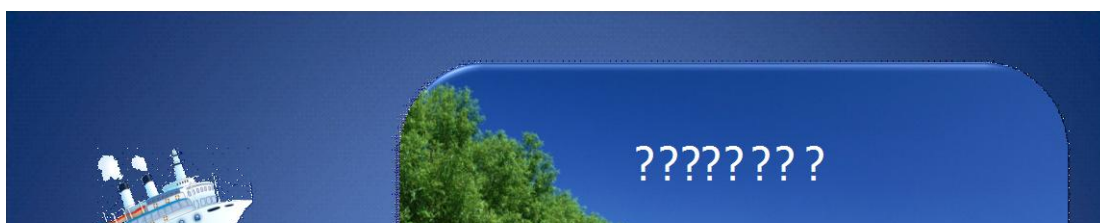
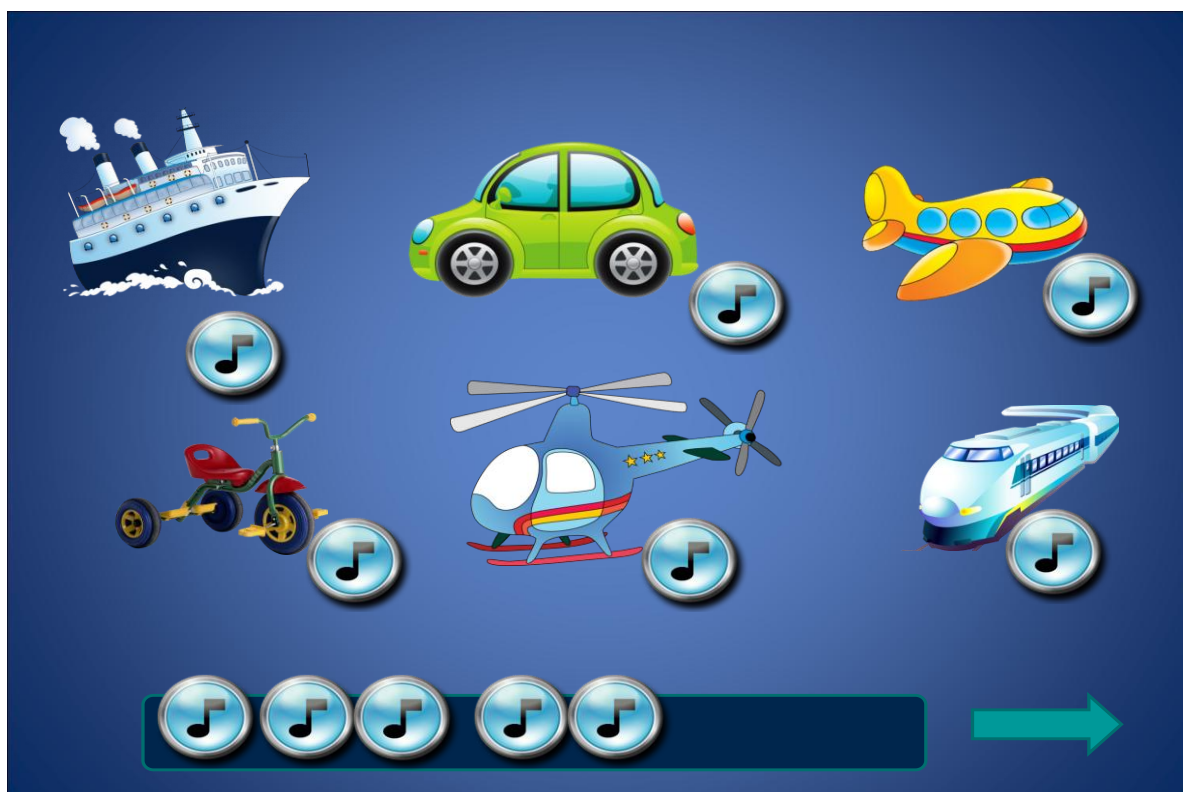


Едет, плавает, летит...

Интерактивная игра для детей 6-7 лет



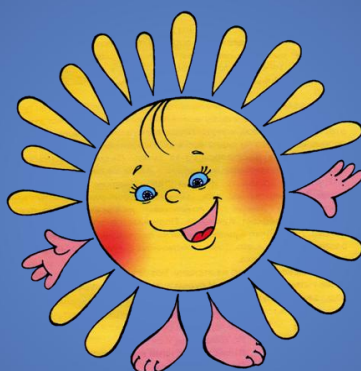
Автор: Бычкова Светлана Васильевна
МАДОУ ДС №73 «Мишутка»



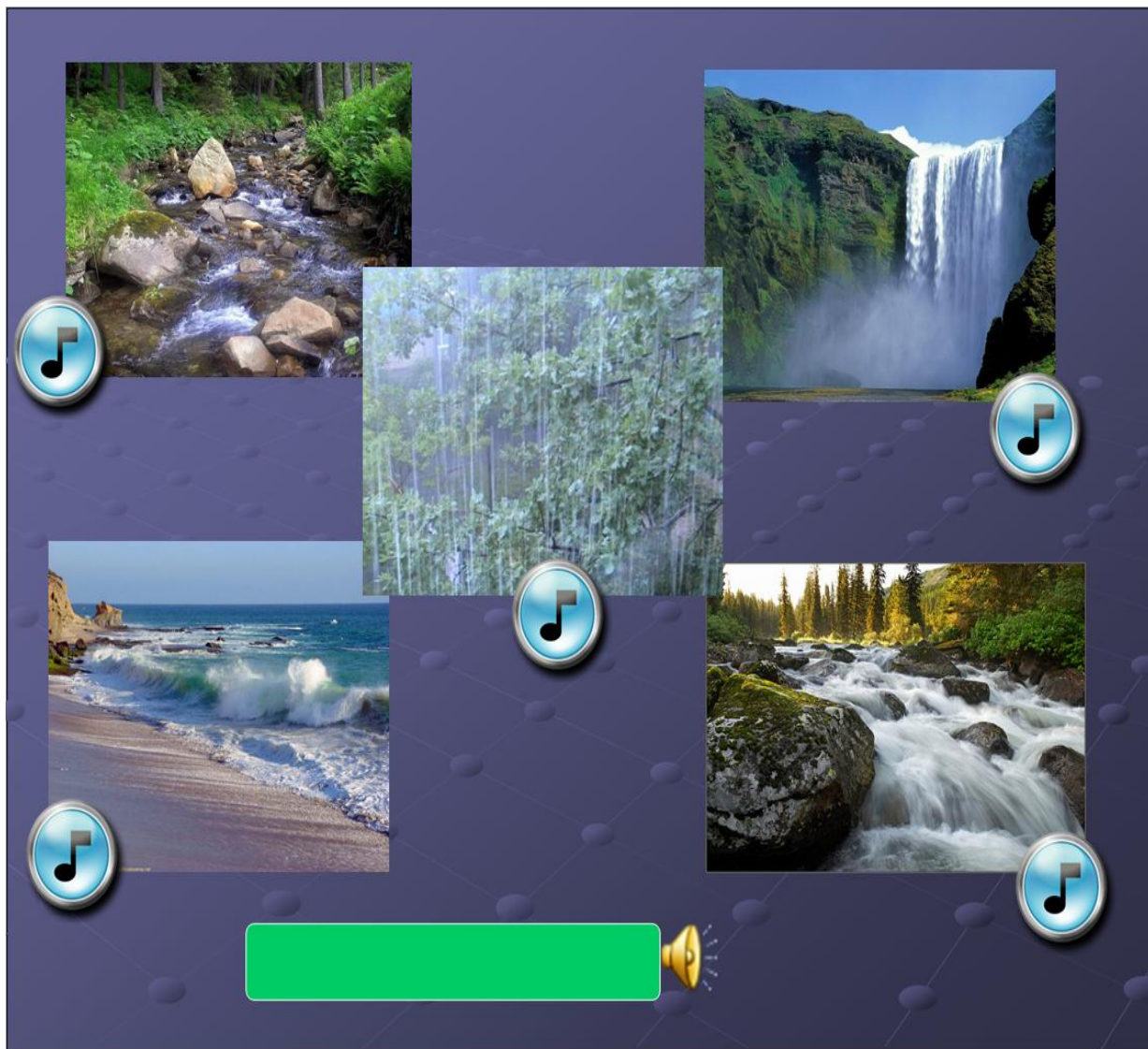




Приз игроку



Интерактивная игра «Звуки острова»



Игра «Звуки острова» направлена на развитие слухового внимания. Дети учатся различать звуки природы. Прослушав их, узнают, к какой картинке относится этот звук.