

Дошкільні

ISSN 0321-1401

видавництва 4.96

Славутич - місто молоде



ЩОМІСЯЧНИЙ
НАУКОВО-МЕТОДИЧНИЙ
ЖУРНАЛ
ДЛЯ ПЕДАГОГІВ І БАТЬКІВ

Засновник — Міністерство
освіти України.
Зареєстровано,
серія КВ № 374

Виходить з 1931 року

Журнал нагороджено
Почесною Грамотою
Президії Верховної
Ради України

№ 4 (657)
КВІТЕНЬ 1996

Головний редактор
Ніна АНДРУСИЧ

Відповідальний секретар
Станіслав ВИШЕНСЬКИЙ

Редакційна колегія:
Любов Артемова, Тамара Бойчук,
Катерина Волинець, Ніна Гойда,
Микола Єфименко, Світлана Ку-
лачківська, Галина Лаврентьєва,
Лідія Литвиненко, Віктор Не-
ділько, Наталя Петрова, Зоя
Плохій, Тамара Поніманська, Га-
лина Раратюк, Надія Романюк,
Тетяна Солосич, Тетяна Станке-
вич, Леся Храплива-Щур (Кана-
да), Дмитро Чередниченко, Тама-
ра Чернишова, Катерина Щерба-
кова.

Редактори відділів:
Неоніла Біличенко
(розумове, трудове виховання;
ігрова діяльність; психологічна і
методична служби; до джерел на-
родних).
Світлана Калачикова
(навчальна діяльність, "Дитячий
садок сьогодні і завтра", "Готує-
мо до сучасної школи", "Посібник
на конкурс").
Валерія Чепурко
(фізичне виховання; охорона здо-
ров'я; ранній вік; журнал у жур-
налі — "Подруга")

Художньо-технічний редактор
Ірина Михалко
Коректор
Ніна Любаченко

Здано до набору 11.03.96. Підписано до дру-
ку 08.04.96. Формат 60x84 1/8. Папір книж-
ково-журнальний. Офсетний друк. Умовн.
друк. арк. 3,72. Умовн. фарб.-відб. 14,88.
Обл.-видавн. арк. 5,5. Тираж 18 235 прим.
Зам. 0108604.

Адреса редакції:
254053, Київ-53, вул. Юрія Коцюбинського, 5
Тел.: 216-11-19, 216-91-14, 216-13-32.
Комп'ютерний набір і верстка МП "Логос"

Видруковано на журнальному комплексі ви-
давництва "Преса України", 252146, Київ-146,
Героїв Космосу, 6.

Забороняються перевидання з комерційною
метою матеріалів журналу нинішнього і ми-
нулих років сторонніми юридичними і фізич-
ними особами.

© "Дошкільне виховання", 1996

Славутич справедливо називають містом молоді й дитинства. І не тому, що сам він нещодавно вийшов з дошкільного віку, а тому, що його населення — переважно люди молоді, до того ж з 25 тисяч мешканців майже 8 тисяч — діти.

Щоправда, у вересні 1995 року юний Славутич був прийнятий до Ліги історичних міст України, вік більшості з членів якої — не менше трьох століть. Цього права надала йому особлива біографія, адже, збудований у рекордні терміни, він став архітектурною пам'яткою, створеною посланцями багатьох народів з різних куточків колишнього Союзу. Представники 28 з них нині мешкають у місті, продовжуючи творити його історію. Ніхто не забув її початку. Про це свідчать квіти біля скорботного знаку пам'яті про 26 квітня. Десять років тому шалений атомний джин, що вирвався на волю, загрожував існуванню не лише мальовничого Полісся. Нині він приборканий розумом, працею і самопожертвою наших співвітчизників. Пам'ятником їхньому героїзмові стало затишне привітне містечко, сповнене дитячого щебету. Рішення про його будівництво було ухвалено восени 1986-го після зведення "Укриття" над четвертим блоком ЧАЕС.

Сьогодні Славутич є символом відродження, символом надії на добре майбутнє, утвердження життя. Мабуть, тому й вирує воно в місті, насичене різноманітними подіями. Це співпраця з ЮНЕСКО, численні іноземні й вітчизняні делегації, наукові конференції, введення в дію нових соціально-побутових об'єктів, мистецькі фестивалі, конкурси, огляди, перемоги юних у світових спортивних змаганнях, яскраві свята, видатні гості та багато іншого.

ЗМІСТ

<i>Актуальні проблеми</i>	
Андрусич Н. Крок у наступне століття	4
<i>Організація дошкільної справи</i>	
Хорошева Л. Байдужих немає	6
<i>Здоров'я</i>	
Шаніна Л. Гідроаеробіка	8
Васенович О., Машковська Т. Щоб росли здоровими	9
<i>Експеримент</i>	
Гусева Л., Линкевич С. Окремо, та не нарізно	12
<i>Екологічні студії</i>	
Трофимова О. Весняні пригоди	14
<i>Фотостенд "ДВ"</i>	
Чернега Н. У світ музики і танцю	16
<i>Готуємо до сучасної школи</i>	
Шевченко Т. Вчимося фантазувати	18
Козій В. Комп'ютер і все, все, все	20
<i>Практичному психологу</i>	
Васильєва О. Гра готує до школи	22
<i>Родинна світлиця</i>	
Приймак Т. "Я — особистість"	23
Приймак Т., Луковкина О. Спільні турботи	24
<i>Практика</i>	
Борценко М. Вивчаємо англійську	26
<i>Лабораторія досвіду</i>	
Кириленко Т. "Прилітайте, лелеченьки!"	28
<i>Свята і розваги</i>	
Подорож у Країну Знать	30
"Весну стрічайте, діти!"	31

КОМП'ЮТЕР І ВСЕ, ВСЕ, ВСЕ...

Валентина КОЗІЙ,

керівник комп'ютерного класу дитсадка № 4

Комп'ютерний клас в "Марите" відкрився 1993 року. Створений він на базі 13 електронних інформаційно-ігрових комплексів "Пошук" (виготовлювач ВО "Електронмаш", м. Київ), об'єднаних у локальну мережу, де 12 комп'ютерів виконують функції робочих місць учнів і один комп'ютер — робочого місця викладача (всі об'єднані захисними екранами). Заняття проводяться з дітьми трьох вікових груп. Періодичність — один раз на тиждень, тривалість визначається санітарно-гігієнічними нормами: середня група — 15 хвилин, старша — 20 і підготовча — 25. Площа приміщення — 46 кв. м, стіни і стеля пофарбовані у заспокойливі тони. За потребою вікна можуть затінити жалюзі; клас забезпечений кондиціонером. Ось такі стислі технічні характеристики. А тепер про головне — мету і зміст занять та дитячі емоції, адже комп'ютер виявився для вихованців "Марите" і добрим другом, партнером у грі, і терплячим вчителем, справедливим суддею, надійним помічником в оволодінні мистецтвом творчого мислення.

Заняття починаються вже по дорозі з групової гімнастики до комп'ютерного класу. Керівник дружньо розмовляє з дітьми, розпитує, що хвилює, що цікавить їх. Веселий, добрий настрій допомагає підтримати зайчик Степанчик (лялька, що вдягається на руку). Він завжди вітає дітей. Степанчик вельми вигадливий і кмітливий — у нього повсякчас знайдеться для хлопчиків та дівчаток цікава оповідочка, гра або завдання, над яким треба добряче поміркувати. "Степанчикові ігри" — підготовчий етап до роботи на комп'ютері — займають від 3 до 1 хвилини. Після цього дошкільнята сідають до екранів, включають комп'ютери.

Від перших занять ми привчаємо дітей стежити за своєю поставою, правильним положенням рук (руки мають лежати на столі, основна опора на лікті, пальці — на клавішах). Дуже важливо, щоб ігрові функції були правильно розподілені між руками, тобто кожна з них працювала з більш-менш однаковим навантаженням. Коли діти запам'ятали клавіші, що керують процесом гри, вчимо працювати пальчиками "наосліп", тобто не позираючи очима на клавіатуру.

Навчання конкретної комп'ютерної гри умовно можна розділити на три етапи: ознайомлення з правилами, навчання керування грою, самостійна гра. Перша комп'ютерна гра, з якої діти середніх груп починають роботу на комп'ютері, — то "Жабеня". Сценарій дуже простий —

провести жабеняток додому, а для керування потрібно засвоїти всього дві клавіші, які діти швидко запам'ятовують. Гра ускладнюється від найпростіших завдань до важчих, що дозволяє постійно підтримувати у дітей інтерес до неї. За успіхи (наприклад, Іванко перевів жабеня через дорогу так, що його не зачепила жодна машина) — нагорода: фішка (геометрична фігурка з кольорового картону). Ускладнення дій і методи заохочення — обов'язкові складові процесу навчання, оскільки дають можливість постійно підтримувати ігрову мотивацію. Бо як би діти не цікавилися роботою на комп'ютері, одноманітність може викликати нудьгу, знизити увагу, просто відбити бажання грати.

Вихованці старших груп дуже люблять гру "Зоряні пірати". Вона розвиває логічне мислення, швидкість реакції, увагу і спостережливість. Тут обов'язковою умовою є вміння правильно розподіляти ігрові функції між двома руками, розсоереджувати увагу по всьому екрану монітора і не відривати від нього очей (тобто натискати клавіші "наосліп"). Все це непросто, однак дошкільнята опановують цю гру за 3—4 заняття, бо їх дуже цікавить як сам сюжет (із серії славнозвісних "космічних війн"), так і динаміка його розвитку. Добрим стимулом є й те, що в процесі гри підраховуються набрані очки. Кожна дитина має шанс стати рекордсменом.

Розпалили цікавість дошкільнята до подорожей, прагнення до пізнання та досліджень допомагає гра "Лінгвістон". Це ім'я жвавого англієця, який, мандруючи по екзотичній Африці, долає різні перешкоди та мусить виборсуватися із всіляких халеп. Гра дуже динамічна і вимагає постійної зосередженості. Успіху у ній може домогтися той, у кого добре розвинені довольна пам'ять та увага, швидкість реакції, окомір, координація рухів і здатність швидко зорієнтуватися в просторі та оцінити ігрову ситуацію. Всі ці якості необхідні і для гри "Місто пригод", де відбуваються мандрівки сучасним містом.

У бібліотеці дитсадка зібрано багато ігрових програм, але не всі вони, як ми дослідили, придатні для дошкільнят. Насамперед тому, що здебільшого є з розряду тренажерних, а не розвивальних. Це спонукало нас до написання авторських програм. Нині їх три: "Правила руху", "Розмова по телефону" та "Розфарбуй прапори". У стадії розроблення ще чотири, розраховані саме на особливості дошкільного віку.

"Правила руху" — то гра для вихованців середньої групи. Зміст її — переміщення геометричних фігурок у їхні будиночки з використанням знань про знаки дозволу та заборони. Попередня робота — рухливі ігри дітей на свіжому повітрі у правила дорожнього руху, програвання ситуацій на макеті. Заняття розпочинається з пояснення педагога: "Сьогодні ми допоможемо фігуркам потрапити додому. Які геометричні фігури ви знаєте? (Квадрат, прямокутник, трикутник, круг). Спочатку вони всі рухаються до своїх будиночків по прямій дорозі. І ось — перше перехрестя. — дорога роздвоюється. Прямо можуть йти тільки прямокутники, бо на початку дороги стоїть для них знак дозволу — прямокутник. Праворуч прямокутники йти не можуть, бо тут стоїть знак заборони — перекреслений прямокутник. Отже, праворуч може йти решта фігурок (тобто квадрат, трикутник, круг). І знову дорога ще раз роздвоюється. Які фігурки можуть йти праворуч? Які прямо?.." Перед тим, як діти розпочнуть самостійну гру, педагог показує, які клавіші здійснюють керівництво грою.

"Розмова по телефону" — комп'ютерна гра для середнього і старшого дошкільного віку, що нагадує просування в лабіринті (вміння відстежити маршрут у різних лабіринтах є змістом попередньої роботи). Сюжет такий: "В одному місті у великих будинках мешкають Лисичка і Колобок. У кожного з них по 4 телефони. Якось Лисичці захотілося зателефонувати до свого друга, але той не може сам зорієнтуватися, яку трубку належить підняти. Допоможіть йому". Після того, як діти опанують клавіші, вони розпочинають самостійну гру. При потребі педагог надає індивідуальну допомогу.

"Розфарбуй прапори" — гра для старшого дошкільного віку, що виробляє навички комбінаторики. Гравцеві належить розфарбувати прапор п'ятьма смугами, з яких три червоні, а три — зелені. Існує десять різних комбінацій. Першу пропонує комп'ютер, решту має придумати сама дитина. За кожен правильну комбінацію — одне очко. Гра проста тільки на перший погляд, насправді ж вона під силу дітям тільки після ґрунтовної попередньої роботи (добірка ігор, що дають уявлення про комбінаторику, наприклад, "Виклади літери" або "Розташуй зручніше іграшки").

Окрім роботи безпосередньо на комп'ютері, в нашому класі з дітьми проводиться ряд ігор на розвиток довольної пам'яті та уваги, уяви й логіки. Це — ігри з картками, малюнками, різними предметами. Наприклад, щоб розвинути зорову пам'ять, ми вигадали гру "Фотоапарат". Кожному її учаснику дають 20 лічильних паличок. На кілька секунд педагог показує демонстраційну картку, де

намальована певна кількість паличок. Діти "фотографують" картку очима і викладають на столі те, що побачили. Кількість демонстрованих карток і кількість паличок на них поступово збільшується. Цікавий вид пам'яті — тактильна пам'ять (також необхідна для роботи на комп'ютері), що означає здатність запам'ятовувати відчуття від дотиків до різних предметів. Розвиває її, зокрема, гра "Чарівна торбинка". Вона має багато варіантів. Наприклад, дітям дають обмацати десять знайомих предметів (гребінець, м'яка іграшка, кубик тощо). Потім складають їх у торбинку з цупкої тканини. Кожній дитині пропонують із заплученими очима витягти з торбинки якийсь предмет і розповісти, що це. Аналогічну гру можна провести з плоскими геометричними фігурками, причому торбинки зробити індивідуально для кожної дитини. Фігурки (наприклад, круг чи трикутник) діти можуть витягати і називати їх довільно або на замовлення вихователя ("Знайдіть у торбинці на дотик саме круг").

Усі добре знають, як важко буває навчити дітей лічби та читання "подумки". Науковці Л. А. Венгер та О. Л. Венгер пояснюють це погано розвиненою "знаковою функцією свідомості", що лежить в основі самої можливості мислити, не "спираючись" на зовнішні предмети. Посилити цю функцію допомагають ігри "Лялька купила меблі" або "Куди залетів жучок?", що до того ж дають дошкільнятам змогу набути навичок роботи з планом. Підготовку до проведення першої гри розпочали з виготовлення красивих макетів лялькової кімнати та меблів. План мебльованої кімнати малюємо на аркуші ватману, а геометричні фігурки (різні меблі) вирізаємо з кольорового паперу. Спочатку розглядаємо з дітьми макет лялькової кімнати, визначаємо, чи однакові в ній стіни (неоднакові — на одній вікно, у другій — двері тощо). Знайомство з планом починаємо з визначення, як зображено власне стіни, як двері чи вікна у них. Після цього вибираємо геометричні фігури, що за обрисами нагадують меблі (круг — стіл, прямокутник — канапа), кладемо їх на план відповідно до макета. Порівнюємо. Потім діти пропонують свої варіанти комбінацій. Згодом вони грають у цю гру парами: одна дитина "малює" план (тобто довільно розташовує у ньому символи меблів, кількість яких потроху збільшується), а друга — меблює відповідно до нього лялькову кімнату. На початкових етапах план і макет зорієнтовані однаково, згодом план розміщується під певним кутом до макета, і діти розставляють меблі, орієнтуючись на символи вікна і дверей.

Цикл таких занять у дітей старших груп продовжують ігри, де ви-

користовуються спрощені плани групової кімнати, дитсадка ("Знайди іграшку", "Де частунок?" тощо).

Для вихованців підготовчих груп склали цикл занять з вивчення фізичних явищ. Хлопчики та дівчатка дістають уявлення про перехід речовин з одного стану в інший (вода — пара, вода — лід), що відбувається при нагріванні або сильному охолодженні, вивчають здатність предметів плавати у воді, знайомляться з явищами магнетизму тощо. Не менше старші хлопчики та дівчатка цікавляться й іграми з глобусом і географічною картою, картою зоряного неба. Все це доступне їм і вкрай необхідне для пізнання довколишнього світу. Чим більше дитина бачила, чула, усвідомила, тим міцніше підґрунтя для розвитку аналітичного мислення, творчої уяви й фантазії. Ці розумові якості тренує серія ігор, як-от: "Дивовижне перетворення", "Чарівний ліс", "Вгадай, що сховано", "У що з цим можна пограти", "На що скидається", "Пантоміма", "Танграм" тощо. Ряд цікавих ігор та вправ присвячений розвитку у дітей логічного мислення.

Всі ці дидактичні ігри у комп'ютерному класі нас змусила проводити та обставина, що власне комп'ютерних дидактичних ігор фактично немає. Сподіваємося, що невдовзі вони з'являться, однак для нашого дитсадка це все не так суттєво. Хлопчики та дівчатка чудово усвідомили зв'язок між звичайною розвивальною грою і грою безпосередньо на екрані електронної машини. Для них ці види діяльності

взаємопов'язані й чудово доповнюють один одного.

Сьогодні вже смішно доводити, що комп'ютерні ігри цікаві, доступні, а отже, потрібні дітям дошкільного віку. Однак певний підсумок нашого досвіду таки варто підбити. Дитячий інтерес до роботи на комп'ютері лежить в основі формування таких важливих структур, як пізнавальна мотивація, довільна пам'ять та увага. Розвиток цих якостей забезпечує готовність до шкільного навчання. Окрім того, комп'ютерні ігри складені в такий спосіб, щоб дитина могла уявити собі не окреме поняття чи ситуацію, а й мала узагальнене уявлення про всі подібні ситуації чи предмети. Не менш важливо, що малюк дуже рано вчиться усвідомлювати, що рухливі зображення на екрані — то знаки, символи реальних речей, отже, розвивається "знакова функція свідомості". Зазначимо до того ж, що робота з клавіатурою добре розвиває дрібну мускулатуру рук, координує рухи, спільну діяльність зорового і моторного аналізаторів.

Однак важливо зрозуміти і таку річ: комп'ютер — не чарівна паличка або килим-літак, який за одну годину гри перенесе дитину в інший світ, зробить розумнішою і розвиненішою. Як і будь-які інші заняття, комп'ютерні ігри вимагають часу, терпіння, наполегливості. Ні, не тільки від самих дітей. Насамперед, від викладача, який узявся за цю відповідальну, дуже непросту, але вдячну справу.

