

Хасанова Анна Юрьевна, магистрант;
Швецов Алексей Маркович, к.псих.н., доцент,
ЧОУ ВО «Казанский инновационный университет имени
В.Г.Тимирязова (ИЭУП)»

ИММЕРСИВНОЕ ОБУЧЕНИЕ ДОШКОЛЬНИКОВ

Современные мировые вызовы связанные с нестабильной эпидемиологической ситуацией ускоряют и расширяют границы использования информационных технологий для обеспечения образования и воспитания дошкольников.

Когнитивное развитие дошкольника можно обозначить двумя этапами:

1. Сенсорно-моторный или практический (от 0 до 2 лет). Ребенок познает мир через действия, которые он выполняет с определенными объектами, и наблюдает за их реакцией. Действия - это рефлексy и манипуляции.
2. Предоперационный или интуитивный (от 2 до 6 лет). Появление языка, который представляет изображения и предметы. Мысль интуитивна и эгоцентрична.

Дошкольник двух - четырех лет формирует не представления, а предубеждения. Он производит информацию о мире, но еще не может различать свойства объектов.

Формирование среды обучения, которая позволяет развивать когнитивные, аффективные и психомоторные навыки, называемые компьютерным совместным обучением, требующим погружения играет огромную роль в развитие дошкольного образования.

Технологии играют ключевую роль в реализации совместного обучения с поддержкой компьютера, требующего иммерсивного присутствия дошкольника. Исходя из теоретических оснований, важными проблемами являются качество, надежность, простота использования, полезность и доступность технологии.

В рамках использования информационных технологий в дошкольной образовательной организации дошкольникам могут быть представлены следующие технологии: аудио, видео, общий доступ к рабочему столу, 3D-просмотр, виртуальные экскурсии.

Для решения некоторых задач требуется более сложная среда, которая предполагает использование голоса, видео. Однако большинство задач решаются с использованием общего доступа к аудио и рабочему столу, без необходимости в видео или очень реалистичном моделировании. Перечисленные выше технологии составляют компонент иммерсивного присутствия.

Погружение относится к количественному измерению технологии, например, размера экрана, разрешения и бит в секунду. Необходимым условием является задействование, по крайней мере, сенсорного восприятия (обычно визуального). Дополнительные ощущения, например звук, и более реалистичные представления окружающей среды могут увеличить степень погружения.

Погружение может затем привести к присутствию. Присутствие-это психологическое свойство, которое относится к ощущению удаленными дошкольниками того, что они действительно находятся в физической лаборатории [1].

Таким образом, погружение измеряет тип и количество технологий, в то время как присутствие измеряет состояние сознания дошкольника в электронной среде с эффектом иммерсивного присутствия.

Список использованной литературы

1 Joyce A. Lucca Candidate for the Degree of Doctor of Philosophy Achievement of psychomotor skills through computer supported collaborative learning requiring immersive presence (csclip) Режим доступа: <chrome-extension://oemmndcbldboiebfnladdacbdbfmadadm/https://core.ac.uk//pdf/215291385.pdf>.