

ного начала, к распаду, разложению.

А потому познание, учение, преподавание математики должно все в большей степени, с 1 по 11 класс, со временем, становится математической деятельностью, может быть, квазидеятельностью. Быть «творчеством переоткрытия». Это означает, что ученика нужно вовлекать в исследование, в соучастие при конструировании ЛМФ, в выявлении ЛМО – через выдвижение гипотез, через выявление их истинности.

Жить – значит мыслить, думать, выявлять проблемы, искать их решение, конструировать каждодневно малые или большие события, свершения, проникать своей эвристичностью в сущность идей, идеалов, бытия и духа, созидать сегодня свое завтрашнее, быть в логосе – слове, понятии; учении, мысли.

Так же и в познании математики. И сделать это можно через методику, через ММДПМ. Если ученик познает математику самостоятельно, его деятельность не должна водиться к догматическому заучиванию и пересказу. В учебнике нужно предусмотреть советы и помощь таким ученикам, поскольку их учителем является книга, а через нее они преподают сами себе. И если они делают это плохо, то познание математики оказывается для них оторванным от бытия как внешнего, так и внутреннего.

Заключение. МПМ в средней школе продуктивна тогда, когда она обеспечивает диалог ученика с его жизнью – настоящей и будущей. Поэтому важно, чтобы неотъемлемой частью преподавания математики была деятельность по конструированию задач, в том числе – с избыточными данными, а также работа по анализу разнообразных текстов из различных областей знаний с точки зрения «предмета математики», их редактирование. Для школьников необходимо создавать условия для конструирования их собственного «математического мира».

Целесообразно рассматривать так называемые определения (описания) понятий через контексты, поскольку они имеют аналогию с аксиоматическими определениями в математике.

Поиск методики использования аналогии предмета математики и предмета жизни через ЛМФ и ЛМО, их конструирование, выявление, диалог с ними – проблема сложная, перспективная. Поиск ее решения можно считать самым продуктивным направлением исследования диалогического взаимодействия Жизни человека с Математикой через ММДПМ. Здесь мы получаем мощное уникальное понятие «Математика человеческого жития», некий аналог так называемой «Прикладной математики», сокращенно – МЧЖ. Название понятия само дает хорошее представление о себе.

Думаю, что на МЧЖ, как составную часть ММДПМ, отзовется сердце и ум человека.

ОТБОР И СТРУКТУРИРОВАНИЕ СОДЕРЖАНИЯ ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ В ИНФОРМАЦИОННО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕСУРСАХ

*Н.С. Старжинская
Минск, УО «БГПУ им. М. Танка»*

Введение. Основной идеей обновления содержания дошкольного образования является введение детей в мир человеческой культуры через ее открытые проблемы, где ведущим механизмом культуросоусвоения становится продуктивное воображение [1]. Исходя из этого, содержанием дошкольного образования выступают: педагогически адаптированная и научно обос-

нованная система представлений, умений, навыков, зафиксированных в проблемах; опыт творческой деятельности; умения действовать по образцу, а также способности перестраивать эти умения и сами образцы; эмоционально-ценностное отношение детей дошкольного возраста к себе и миру. Совокупность выделенных видов опыта отражает сущность базовых компонентов культуры ребенка и составляет культурологическую модель содержания дошкольного образования.

Переход современного общества к информационной фазе развития обуславливает необходимость разработки методологии процесса обучения с использованием информационно-образовательных ресурсов для формирования базовых основ культуры дошкольников.

Цель исследования – обосновать ориентиры отбора содержания образования в информационно-образовательных ресурсах для формирования базовых основ культуры дошкольников.

Материалы и методы. Теоретические основы научного исследования проблемы обучения с использованием информационно-образовательных ресурсов для формирования базовых основ культуры дошкольников базируются на следующих теориях, концепциях, идеях:

- концепциях информационного общества (А. Тоффлер, Е. Масуда, Дж. Гэлбрайт, А.Д. Урсул, И.И. Юзвизин и др.); информатизации образования (В.П. Беспалько, В.А. Извозчиков, Е.И. Машбиц, Е.Н. Пасхин, И.А. Ревякина, И.В. Роберт, Э.Л. Шапиро, Ю.А. Шрейдер и др.) и теоретических исследованиях информационных основ образования (С.А. Бешенков, А.Я. Данилюк, Д.И. Дубровский, Г.Н. Зубенко, В.А. Сластенин, Л.Б. Ительсон, В.А. Ситаров, Н.Ф. Талызина, А.Я. Фридланд, В.А. Якунин и др.);
- идеях о творческой сущности человека, развитии его творческих способностей в процессе деятельности (М. Вертгеймер, Дж. Гилфорд, А. Майер, Б. Скиннер, П. Торренс и др.; А.В. Брушлинский, Д.Б. Богоявленская, З.И. Калмыкова, Н. Коган, Т.В. Кудрявцев, А.М. Матюшкин, А.Я. Пономарев, О.К. Тихомиров и др.);
- концепциях личностно-ориентированного образования (Е.В. Бондаревская, В.А. Петровский, В.В. Сериков, В.И. Слободчиков, А.В. Хуторской, И.С. Якиманская и др.);
- теориях развивающего образования (П.Я. Гальперин, Д.Б. Эльконин, В.В. Давыдов, Н.Ф. Талызина и др.);
- теоретических исследованиях о формировании базовых основ культуры у детей дошкольного возраста (А.Г. Асмолов, Н.Е. Веракса, А.В. Запорожец, В.Т. Кудрявцев, В.А. Поддьяков, Г.К. Уразалиева, и др.).

Результаты и их обсуждение. Компьютерная среда может стать стимулятором активизирующего общения взрослого с ребенком, носящего проблемный характер. Учитывая, что ведущим видом деятельности дошкольников является игра, с целью формирования культуротворчества детей наиболее целесообразно использовать компьютерные игры.

Влияние и развивающий потенциал компьютерных игр отмечались многими исследователями. Так, А.Г. Шмелев пишет: «...играя на компьютере ребенок ...активно взаимодействует пусть с искусственным, но все же взаимодействует с каким-то миром. При этом он учится ... строить в своей голове образно-концептуальные модели, без которых нельзя добиться успеха в современных компьютерных играх...и в этом проявляется их развивающий потенциал, особенно это касается интеллекта» [4]. Введение компьютерной

игры в жизнь ребенка в дошкольном возрасте может оказать положительное влияние как на интеллектуальное развитие в целом, так и отдельных способностей, связанных с успешностью обучения.

Однако большинство компьютерных игр либо не задают роль, либо провоцируют вариант «слияния» «Я» и роли (Л.С. Новоселова, Е.О. Смирнова, Р.Е. Радеева и др.). Решение проблемы формирования базовых компонентов культуры детей дошкольного возраста путем развития их культуротворчества возможно в процессе такого игрового взаимодействия детей со взрослыми, в котором взрослый выступает как партнер или даже противник, что позволяет проявить ребенку собственное ролевое поведение, а культурные формы деятельности, дополненные проблемными ситуациями, даются детям индивидуализировано, с учетом уровня их потенциальных возможностей, личного субъективного опыта.

Многие компьютерные игры несут множество знаний о разного рода объектах и их развитии и взаимодействии, информацию по различным областям действительности. В этих играх развивается логическое мышление, скорость реакции, сенсомоторная координация и т.д. Однако их скорее можно назвать играми-упражнениями, чем деятельностью по усвоению смыслов. Поэтому при отборе и структурировании содержания дошкольного образования в информационных ресурсах необходимо ориентироваться на следующие показатели:

- соотношение содержание компьютерной программы с содержанием учебной программы дошкольного образования, что определяет возможность ее использования как одного из средств деятельности и развития ребенка в комплексной среде дошкольного учреждения;
- содержание и функциональные возможности компьютерной развивающей программы, позволяющие ребенку через конструктивно-моделирующие действия осуществлять продуктивную (творческую) деятельность, связанную с анализом и сравнением свойств объектов, абстрагированием и обобщением, что создает основу для развития высших форм образного мышления и формирования обобщенных действий;
- возможность совмещать опосредованную программой деятельность с другими ключевыми для развития дошкольников видами деятельности: предметной и продуктивной деятельностью (реализация взаимосвязи опыта знаково-опосредованной компьютерной деятельности с опытом практических действий); игровой деятельностью (учит роли ведущей деятельности для развития); совместной деятельностью с педагогом и взаимодействием с другими детьми (формирование деятельности общения).

Заключение. Включенность деятельности с компьютерной развивающей программой в совместную деятельность ребенка с взрослым и с другими детьми, собственную предметную, продуктивную, а также игровую деятельность обеспечивает благоприятные педагогические условия, соответствующие специфике дошкольного возраста и создающие основу для эффективного развития и формирования у детей базовых компонентов культуры. Отбор и структурирование содержания дошкольного образования в информационных ресурсах осуществляется на основе такого критерия, как возможность развития образного компонента мышления ребенка, определяющего умение осуществлять мысленные преобразования объектов.

Список литературы

1. Кудрявцев, В.Т. Инновационное дошкольное образование: опыт, проблемы и

- стратегия развития / В.Т. Кудрявцев // Дошкольное образование, 1998.
2. Новоселова С.Л. Компьютерный мир дошкольника / С.Л. Новоселова, Г.П. Петку. – М.: Новая школа, 1997.
 3. Смирнова, Е.О. Психологические особенности компьютерных игр: новый контекст детской субкультуры / Е.О. Смирнова, Р.Е. Радеева; под Шмелев, А.Г. Психодиагностика и новые информационные технологии / А.Г. Шмелев // Компьютеры и познание. – М.: Наука, 1990.

САМОВОСПИТАНИЕ СТУДЕНТОВ НА ОСНОВЕ ОБЩЕЧЕЛОВЕЧЕСКИХ ЦЕННОСТЕЙ

А.Г. Трофимчук
Новочеркасск, Россия

Нет, видно, иного прибежища и спасения от бедствий (для каждого человека), кроме единственного: стать как можно **лучше** и как можно **разумнее**. Ведь душа не уносит с собою после смерти ничего, кроме **воспитания** и **образа жизни**.

Аристотел (Платон) [2]

Общечеловеческие ценности, являющиеся основой воспитания человека, есть выработанные и накопленные достижения духовного, нравственного и эстетического опыта, вошедшие в жизнь человеческого сообщества и позволяющие поддерживать определенный уровень духовно-нравственного равновесия в человеческом обществе [5, с.12].

Общечеловеческие ценности, способствующие **воспитанию** (совершенствованию духовного мира человека), содержат: духовно-нравственные основы: религий; философии (этики, эстетики); искусств; классики всемирной литературы; культуры поведения и взаимоотношений между людьми; духовно-нравственный жизненный опыт выдающихся личностей всемирной истории; нравственные истоки истории государства (народа); нравственные основы педагогики; нравственные основы и смысл семейной жизни.

«Для того, чтобы человеку хорошо прожить свою жизнь, ему **надо знать**, что он должен и чего не должен делать. Для того, чтобы знать это, ему надо понимать, что такое он сам и тот мир, среди которого он живет. Об этом учили во все времена самые мудрые и добрые люди всех народов» - рекомендует в своём итоговом труде «Путь души» («Путь жизни») Л.Н. Толстой [4, с.5].

Знания, необходимые человеку для того чтобы хорошо прожить свою жизнь, мы понимаем как – **общечеловеческие ценности**.

Процесс **воспитания на основе общечеловеческих ценностей** (см. рис. 1), представляет обогащение индивидуальности (и личности) человека знаниями, как он должен жить и что он должен и не должен в жизни делать (т.е. стать как можно **разумнее**), а также развитыми положительными моральными качествами общечеловеческого идеала современной этики (бережливости, благородства, вежливости, великодушия, верности, выдержки, духовности, идейности, искренности, мужества, правдивости, принципиальности, самоотверженности, скромности, смелости, терпимости, трудолюбия, человечности, честности, чувства нового, чуткости; с одновременным изжитием противоположных отрицательных: *зазнайства, злословия, карьеризма, корыстолюбия, мещанства, распутства, скупости, ханжества, чванства, эгоизма, злорадства, грубости, вероломства, цинизма, лицемерия малодушия, высокомерия, трусости, тунеядства, косности* [3]) (т.е. стать как