|  |
| --- |
| Консультация для родителей:  «ОРГАНИЗАЦИЯ ЗАНЯТИЙ ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ КОМПЬЮТЕРА В ДОУ»  Компьютер, являясь самым современным инструментом для обработки информации, может служить и мощным техническим средством обучения, и играть роль незаменимого помощника в воспитании и общем психическом развитии дошкольников. Психологи отмечают, что  у ребенка практически нет страха перед техникой, и чем раньше ребенок познакомится с ЭВМ, тем меньше психологический барьер между ним и машиной. Почему? Потому что в большинстве случаев дети смотрят на компьютер как на привлекательную новую игрушку. Процесс компьютерного обучения дошкольников начинать следует с подбора обучающих и развивающих программ и продумывания организационных форм работы с детьми и их применения, разработки методик, использующих возможности компьютера в обучении. Без программного обеспечения и организационных форм использования  рассматривать компьютер нельзя. В настоящее время существует множество обучающих программ, предназначенных для детей дошкольного возраста.  Многие авторы выделяют четыре типа обучающих программ:   * тренировочные и контролирующие; * развивающие игры; * имитационные и моделирующие; * наставнические.   Программы *первого типа* предназначены для закрепления умений и навыков. В случайной последовательности предлагается детям ответить на вопросы, выполнить  задания. Затем идет подсчет правильно и неправильно решенных задач. В случае правильного ответа ребенку может выдаваться поощрение (реплика, призовой объект, переход на следующий уровень и т.п.). При неправильном ответе ребенок может получить помощь, подсказку.  Программы *второго типа*предлагают детям теоретический материал для изучения. Задачи и вопросы в этих программах управляют ходом обучения, а еще служат для организации человеко–машинного диалога. Например, если ответы, даваемые ребенком, неверны, программа может вернуть его для повторного обучения теоретического материала. Общий недостаток этих программ - высокая трудоемкость разработки, затруднения организационного и методического характера при использовании в реальном учебном процессе ДОУ.  Программы *третьего типа*основаны с одной стороны на графически иллюстрированных возможностях,  с другой – на вычислительных, и позволяют осуществлять компьютерный эксперимент. Детям могут одновременно и наблюдать на экране дисплея некоторый процесс и влиять на его ход, подавая команды мышкой или с клавиатуры, задавая значения параметров.  Программы *четвертого типа*отправляют ребенка в некоторую воображаемую среду, в существующий только в компьютере мир, при этом ребенок наделяется набором определенных возможностей и средствами их реализации.  Образовательная деятельность детей с компьютером включает четыре взаимосвязанных компонента:   * активное познание детьми окружающего мира; * поэтапное усвоение все усложняющихся игровых способов и средств решения игровых задач; * изменение предметно–знаковой среды на экране монитора; * активизирующее общение ребенка со взрослыми и другими детьми.   Чаще всего в ДОУ компьютеры используются для развития у детей познавательного интереса, интеллектуальных  способностей. Возможно несколько направлений в организации обучения компьютерной деятельности дошкольника:   * изучение основ информатики; * использование компьютера при обучении письму, счету и т.п.; * освоение интерфейса компьютерной среды; * обучение моторным навыкам работы с мышью и клавиатурой; * развитие различных психических функций (мышления, памяти и т.д.); * психофизиологическая коррекция.   Образовательная деятельность строится на игровых методах и приемах, позволяющих детям в интересной, доступной форме получить знания, решить поставленные педагогом задачи.  Занятие длится 30 минут и состоит из трех последовательных частей: подготовительной, основной и заключительной. Занятия проводятся по подгруппам 4–8 человек, 1–2 раза в неделю, в первой половине дня. После каждого занятия обязательное проветривание помещения.  *Подготовительная часть занятия.*В ней идет погружение ребенка в сюжет занятия, подготовка к компьютерной игре через беседы, конкурсы; привлекается опыт детей по наблюдению за поведением животных, трудом взрослых; создается определенная предметно–ориентированная игровая среда, аналогичная компьютерной игре, стимулирующая воображение ребенка, побуждающая его к активной деятельности, помогающая понять и осуществить задание на компьютере. Подготовительная часть является необходимым звеном развивающих занятий с использованием компьютера, поскольку, в силу возрастных особенностей мышления детей дошкольного возраста, без предварительной предметно–опосредованной деятельности им затруднительно освоить манипуляции с экранными образами. Включается также пальчиковая гимнастика для подготовки моторики рук к работе.  Подготовительная часть, как и заключительная, может проходить не в компьютерном зале, а в смежной с ним игровой или физкультурной комнате.  *Основная часть занятия*включает в себя овладение способом управления программой для достижения результата и самостоятельную игру ребенка за компьютером. Используется несколько способов «погружения» ребенка в компьютерную программу:  Последовательное объяснение ребенку назначения каждой клавиши с подключением наводящих и контрольных вопросов.  Ориентируясь на приобретенные ребенком навыки работы с компьютером, познакомить с новыми клавишами и их назначением.  Ребенку предлагается роль исследователя, экспериментатора, предоставляется возможность самостоятельно разобраться со способом управления программой. Ребенку предлагается карточка–схема, где задается алгоритм управления программой. На первых этапах дети знакомятся с символами, проговаривают и отрабатывают способы управления с педагогом, а в дальнейшем самостоятельно «читают» схемы.  *В заключительной части*подводится итог; делается оценка выполнения и закрепления в памяти ребенка необходимых для условий действий, понятий и смысловых структур и правил действия с компьютером. Для этой цели используются рисование, конструирование, различные игры. Также заключительная часть занятия необходима для снятия зрительного напряжения (проводится гимнастика для глаз), для снятия мышечного напряжения (физминутки, точечный массаж, массаж впередистоящему, комплекс физических упражнений, расслабление под музыку).  В  зависимости  от цели занятия педагог может изменить структуру занятия, поменять местами блоки, заменить физкультминутку подвижным заданием или подвижной игрой. Так, можно рассмотреть и другие варианты проведения занятий с использованием компьютера:  **1 вариант**              1.Содержательная и эмоциональная подготовка детей к решению игровых и дидактических задач на компьютере.              2. Обучающая  игра  на компьютере.              3.  Проблемное общение с каждым ребенком по ходу игры.              4. Гимнастика  для глаз, зарядка  для пальчиков для снятия напряжения после игры на компьютере.              5. Реализация вновь полученных (после игры на компьютере)   впечатлений в самостоятельной игре детей.  **2 вариант**             1.   Введение (беседа, фронтальный опрос, фронтальная игра).             2.  Работа  за  компьютером  (объяснение педагога, самостоятельная  работа  с программой  под  руководством педагога).  В этот  блок  обязательно  включена  гимнастика  для глаз.             3.  Физкультминутка.             4. Дидактические  игры:  задания-игры  на  индивидуальных  листах  конструирование, парные  и  групповые  дидактические  игры.   1. Игра в релаксационной зоне.   Можно отметить несколько убедительных причин для использования компьютера в образовательной деятельности в ДОУ:  1. *Компьютер является мощным средством* повышения эффективности обучения, значительно расширяя возможности предъявления образовательной и развивающей информации. Применение цвета, графики, звука, современных средств видеотехники позволяет моделировать различные ситуации и среды.  2. *Компьютер позволяет усилить мотивацию* ребенка. Не только новизна работы с компьютером, которая сама по себе способствует повышению интереса к учебе, но и возможность регулировать предъявление учебных задач по степени трудности, оперативное поощрение правильных решений позитивно сказываются на мотивации. Кроме того, компьютер позволяет полностью устранить одну из важнейших причин отрицательного отношения к учебе – неуспех, обусловленный непониманием, пробелами в знаниях. Работая на компьютере, ребенок получает возможность довести решение задачи до конца, опираясь на необходимую помощь.  3. *Компьютер позволяет изменить способы управления* образовательной деятельностью, погружая дошкольника в определенную игровую ситуацию, давая ему возможность запросить определенную форму помощи, излагая материал с иллюстрациями, графиками и т.д. Применение компьютерной техники позволяет сделать занятие привлекательным и по–настоящему современным, осуществлять индивидуализацию обучения, объективно и своевременно проводить контроль и подведение итогов. При реализации информационных технологий следует исключить всякое принуждение и подавление желаний ребенка.  Таким образом, применение компьютера в дошкольном обучении возможно и необходимо, оно способствует всестороннему развитию дошкольника, повышению интереса к обучению, его эффективности. Компьютерные программы формируют культурно значимые знания и умения, вовлекают детей в развивающую деятельность. Можно считать, что сегодня компьютерные технологии являются новым способом передачи знаний, который соответствует качественно новому содержанию обучения и развития ребенка. И этот способ позволяет ребенку с интересом учиться, находить источники информации, воспитывает самостоятельность и ответственность при получении новых знаний, развивает дисциплину интеллектуальной деятельности. |

Рекомендуемые игры :

Алик скоро в школу

«Развивайка» для дошколят 5-7 лет

«Смешарики « учатся считать

"Маша и медведь"

"Всё по полочкам" Горячев А. В., Ключ Н. В.