



*Использование
компьютерных
технологий в обучении
и воспитании детей
дошкольного возраста*

План:

1. *Значение компьютеризации образовательного процесса ДОУ.*
2. *Виды мультимедийных программ.*
3. *Психолого-педагогические требования к использованию ПК дошкольниками*



Литература:

- Тараканова О.В. Использование ЭВМ в учебно-воспитательном процессе ДООУ. – Балашов,1993.
- Глушаков Е. И др. Компьютер в детском саду // Дош.вос. – 1990. – №10.
- Компьютер в детском саду //Дош. вос. –1992. – №1.
- Бабакова Т. Интеграция занятий на основе компьютерных программ // Дош. вос. – 1994. - №5.
- Белавина И.Г. Восприятие ребенком компьютерных игр //Дош.вос. – 1993. - №3.
- Моторин В Об использовании компьютера в педагогическом процессе // Дош.вос. – 2001. - №12. – с.42.

*Значение
компьютеризации
образовательного
процесса ДОУ*





Использование компьютера в обучении и воспитании детей дошкольного возраста становится все более распространенным явлением.

Товары для детей 3-6 лет:

- манипуляторы («мышь») под размер ладони ребенка;
- системные блоки,
- мониторы,
- клавиатуры с детским дизайнерским оформлением;
- специальная мебель

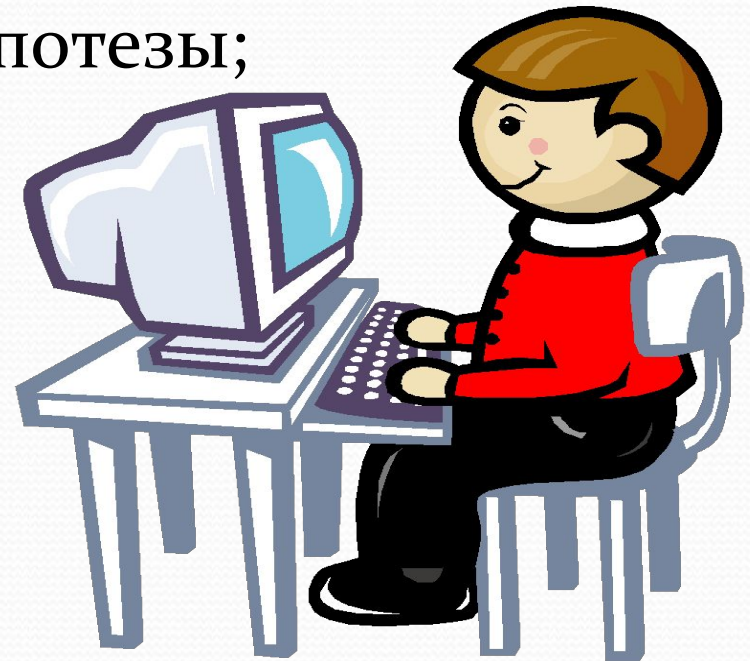


Исследования ученых показывают, что компьютер становится доступен пониманию ребенка примерно с 5 лет. Первым шагом должно стать формирование компьютерной грамотности, которая является необходимым условием работы с вычислительной техникой.



Педагогам важно поддерживать такие навыки исследования, как:

- умение получать информацию;
- правильно ее анализировать и интерпретировать;
- делать выводы и создавать гипотезы;
- уметь ставить проверочный эксперимент;
- корректировать свои дальнейшие действия





*Виды
мультимедийных
программ*

Несомненно, более широкое применение компьютеров с целью обучения и воспитания детей дошкольного возраста стало возможным только с появлением современных мультимедийных компьютеров, которые работают с различными видами информации. Большинство современных компьютерных игр — мультимедийные.



Условно все многообразие компьютерных игр можно классифицировать следующим образом:

- Адвентурные
- Стратегии
- Аркадные
- Ролевые
- 3D-Action
- Логические
- Симуляторы



Адвентурные

В переводе с английского, — приключенческие. Визуально адвентурные игры оформлены как мультипликационный фильм, но с интерактивными свойствами — возможностью управления ходом событий.



Для решения поставленных задач необходимо обладать неплохой сообразительностью и развитым логическим мышлением.

Стратегии



Основная цель стратегических игр — управление ресурсами, полезными ископаемыми, войсками, энергией или другими подобными составляющими. При этом зачастую необходимо осуществлять не только долгосрочное планирование, но и следить за текущей ситуацией. Конечной целью игры-стратегии является завоевание вражеских поселений, заключение необходимого союза, набор фиксированного количества очков.

Стратегические игры развивают в ребенке усидчивость, способность к планированию своих действий, тренируют многофакторное мышление.

Аркадные

Для данного жанра характерно поуровневое дробление игры, когда наградой и целью является право перехода к следующему эпизоду или миссий. Для этих игр характерна система набора очков и бонусов (дополнительных наград), предоставляемых за особые заслуги, такие как быстрота прохождения, посекретных дверей или предметов.

Аркадные игры тренируют глазомер, внимание, скорость реакции, но для дошкольников рекомендуются ограничения по времени игры.



Ролевые



В играх этого жанра в распоряжении игрока имеется небольшой отряд персонажей, каждый из которых выполняет отдельную роль или функцию. Задача героев — совместными усилиями исследовать виртуальный мир с целью выполнения поставленной в начале игры цели.

Главный принцип ролевой игры — использование нужного персонажа в нужное время и в нужном месте, т. е. то, что не получается у одного, с легкостью может получиться у другого.

3D-Action

Кратко девиз данных игр можно выразить следующими словами: «Убей их всех!» Повышенная степень виртуальности создается за счет просто сногшибательной трехмерной графики и спецэффектов. Для этих игр нужен компьютер с высокими системными требованиями. Сугубо развлекательный тип игр. Они развивают моторные функции, но плохопознавательные, при этом сомнительны в плане развития мышления и тем более нравственного воспитания.

В данных играх особенно необходимо соблюдать чувство меры.



Логические



Многие дети интересуются головоломками. Полезность логических игр в том, что они развивают навыки логического мышления детей дошкольного возраста.

Чаще всего игра представляет собой одну задачу или набор нескольких головоломок, которые должен решить играющий. Типичными представителями данного жанра являются разнообразные задачи на перестановку фигур или составление рисунка.

Симуляторы

Игра-симулятор (иначе — имитатор) имеет в своем названии какую-нибудь приставку, например: авто-, авиа-, спортивный и др. Желание ребенка попробовать свои силы в чем-то новом — очень сильное чувство, и компании, которые выпускают компьютерные игры, об этом хорошо знают.

В этих играх разработчиками большое значение придается реализму ответных реакций окружающей виртуальной среды, вплоть до мельчайшего соблюдения технических показателей в авиасимуляторах или характеристик игроков в спортивных симуляторах.



Психолого-педагогические требования к использованию ПК дошкольниками



Для эффективного и правильного применения игровых программ педагогам и родителям следует применять на практике ряд рекомендаций:

1. Прежде всего необходимо выбирать жанр игры в соответствии с темпераментом и склонностями ребенка.
2. Разрешайте дольше играть в игры с исследовательским содержанием, чем с развлекательным.
3. Продолжительность игры выбирается в соответствии с возрастом ребенка и характером игры.
4. Не рекомендуется прерывать игру ребенка до завершения эпизода — человек должен покидать компьютер с сознанием успешно выполненного дела.



5. Некоторые игры очень хорошо подходят для совместной игры взрослого и ребенка, прежде всего приключенческие и ролевые. Дети воспринимают их как необычные мультфильмы. К тому же совместная игра создает доверительные отношения в плане решения проблем ребенка, связанных с компьютером.
6. Обратите внимание на систему управления игрой и системные требования, предъявляемые к процессору, оперативной памяти, видеокарте. Если у вас клавиатура и мышь, то некоторые игры не вызовут у ребенка ничего, кроме раздражения от своей неповоротливости.
7. У детей 5—8 лет преобладает наглядно-образное мышление. Поэтому основным способом взаимодействия с вычислительной техникой в данном возрасте происходит посредством игровой деятельности.

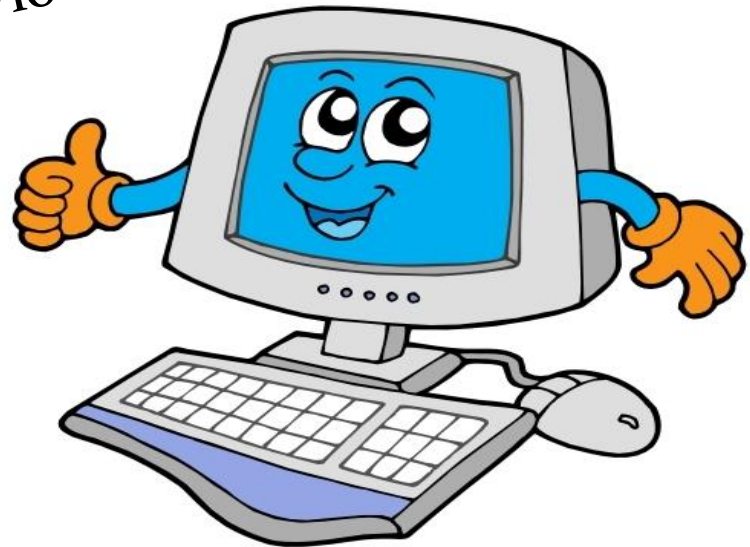
Определить, содержит ли игра элементы исследования, можно по следующим признакам:

- ребенок проявляет инициативу и пытается решить возникшую проблему самостоятельно;
- внимательно наблюдает и анализирует текущую ситуацию (возможно размышление вслух);
- делает выводы из наблюдений;
- действует в соответствии с полученными выводами;
- в случае ошибки корректирует свои действия и пытается решить проблему другим путем.





При правильном подборе и методах применения компьютерных игр развиваются внимание, сосредоточенность, быстрота действий, появляются интерес к компьютеру и психологическая готовность к работе с ним. Педагогам следует помнить, что в дошкольном возрасте главная задача — воспитание психологической готовности к применению компьютера и создание чувства комфорта в процессе работы на нем, т. е. при всей полезности не стоит насаждать вычислительную технику насильно.



Большое значение имеют условия, в которых проходят занятия:

- в качестве благоприятных дней для проведения занятий с компьютером в группе детей седьмого года жизни могут быть рекомендованы вторник, среда и четверг;
- без ущерба для состояния здоровья дети могут заниматься на ПК лишь один-два раза в неделю;
- занятия за компьютером могут проводиться лишь в присутствии воспитателя, который несет ответственность за безопасность ребенка;
- для проведения таких занятий необходим специальный кабинет, площадь которого определяется из расчета 6 м² на одно рабочее место;
- оптимальное расстояние глаз до экрана составляет 55—65 см. За видеотерминалом недопустимо одновременно заниматься двум и более детям, т.к. это резко ухудшает условия рассматривания изображения на экране;
- для уменьшения зрительного напряжения важно, чтобы изображение на экране компьютера было четким и контрастным;
- пол должен иметь антистатическое покрытие, использование ковров или ковровых покрытий не допускается;
- необходимо осуществлять проветривание кабинета до и после занятий и делать влажную уборку.

Структура занятий:

1. Вводная часть (повторяется необходимый материал);
2. Основная (работа на ПК);
3. Заключительная (анализ игры и достигнутых результатов);
4. Двигательная (гимнастика для глаз, общеразвивающие упражнения).

