Содержание

1. [Введение 3](#_Toc10017700)
2. [Пояснительная записка 4](#_Toc10017701)
3. [I.Теоретические основы игры как средства обучения 5](#_Toc10017702)

[Понятие и сущность игры. Влияние игры на формирование и развитие личности ребенка 5](#_Toc10017703)

[**Классификация игр. Характеристика основных видов игры** 7](#_Toc10017704)

1. [II.Использование компьютерных игр в дошкольном образовательном учреждении 9](#_Toc10017705)

[Использование компьютера в ДОО 9](#_Toc10017706)

[**Игра- основное условие использование компьютера в ДОО** 13](#_Toc10017707)

1. [Заключение 17](#_Toc10017708)

[Список литературы 18](#_Toc10017709)

# Введение

**Актуальность.**Использование информационно-коммуникативных технологий в учебно-воспитательном процессе в дошкольном образовательном учреждении - это одна из самых новых и актуальных проблем в отечественной дошкольной педагогике. Специфика введения персонального компьютера в процесс воспитания дошкольников в нашей стране состоит в том, что компьютеры сначала используются в семье, далее в детском саду (при условии, что они есть) - в условиях коллективного воспитания. Использования компьютера как средства воспитания и развития творческих способностей ребенка, формирования его личности, обогащения интеллектуальной сферы дошкольника позволяют расширить возможности педагога, создает базу для приобщения детей к компьютерным обучающим программам.

Модернизация системы дошкольного образования в стране внесла коррективы в представления о характере управленческой деятельности руководителя дошкольной образовательной организации (ДОО). Стало очевидно, что проблемы обучения и воспитания, развития детей дошкольного возраста могут быть успешно решены только при совершенствовании системы управления, на основе научных принципов, достижений высокого уровня профессионализма руководителей дошкольных учреждений, повышения квалификации педагогов, модификации подходов к организации педагогического процесса.

Деятельность ДОО непосредственно зависит от того, в какой степени руководитель и его заместители владеют информацией, как быстро они могут обработать информацию и довести ее до сведения участников образовательного процесса. Применение ИКТ позволяет на порядок поднять качество и культуру управленческой деятельности, создать резервы для работы в режиме развития.

Развитие науки и техники, всеобщая компьютеризация определяют возрастающую роль предшкольной подготовки детей дошкольного возраста. Современные технологии передачи информации открывают перед нами совершенно новые возможности в области образования. Вхождение детей в мир знаний начинается в дошкольном возрасте.

Существующие программы дают огромные возможности для развития детей. Однако изучение опыта работы дошкольных учреждений констатирует, что использующиеся методы и средства в обучении дошкольников в ДОУ реализуют далеко не все возможности заложенные в них. Внедрение эффективных методов и разнообразных форм обучения детей в ДОО может разрешить это противоречие.

# Пояснительная записка

**Цел**ь: изучить особенности использования компьютерных технологий в процессе развития детей старшего дошкольного возраста.

**Объект**: познавательное развитие детей старшего дошкольного возраста.

**Предмет**: компьютерные игры как средство на развитие детей старшего дошкольного возраста.

Для достижения целей были выделены следующие **задачи**:

1. Изучить понятие и сущность игры в ДОО, описать влияние игры на формирование и развитие ребенка.
2. Определить классификацию игр и их характеристику.
3. Изучить использование компьютерных игр в дошкольном учреждении.
4. Разработать методические рекомендации для воспитателей и педагогов по использованию компьютера в ДОО.

**Методы:**теоретический анализ используемых источников, изучение материала.

**Практическая значимость:**разработать методические рекомендации для воспитателей и педагогов по использованию компьютера в ДОО.

**Краткое описание:**работа состоит из 2 глав, введении, заключении, списка используемых источников.

#

# I.Теоретические основы игры как средства обучения

## Понятие и сущность игры. Влияние игры на формирование и развитие личности ребенка

В словаре психологических понятий об игре сказано следующем образом: «*Игра – это род поведения человека или животного, обусловленный подражанием или генетически».*[2, стр. 4 ]

Написано большое число книг, пособий, методик по игре, а с другой стороны даже о таком на первый взгляд вопросе, как критерии игры не существует единого мнения. И все эти вопросы не только теоретические. Ведь от их решения и зависит и то, что мы будем понимать под игрой, какой смысл вкладывать в само понятие игры, и то как будем учит детей играть, и как сумеем вводить игру в повседневную жизнь детей.

Итак, что же такое игра? Один из основоположников отечественной психологии *Л.С.Выготский*говорил, что основой игры является мнимая или воображаемая ситуация.[6, стр. 22] Что же это такое? Воображаемая ситуация имеет место там, где есть расхождение наглядного поля и поля смыслового. Помните «волшебные» слова детства – «понарошку», «какбудто»? Вот когда «я понарошку машинка», «мамина помада понарошку свисток», «а папин ремень понарошку змея или поезд» - тогда есть игра. И как видите, во всех приведенных примерах игрушек нет, а игра есть. Вот эта «волшебное» слово и делает то, что Л.С.Выготский называл «расхождение смыслового и видимого поля» - видишь одно, а представляешь другое. Выделенный Л.С.Выготским критерий игры дает в руки взрослого мощное средство, чтобы не дать пропасть фантазеру, чтобы разбудить в ребенке волшебника.[6, стр.33]

В игре ребенок впервые осуществляет интеллектуальную систематическую работу, с помощью образов, громкой речи, игровых действий, создает сюжет и следует ему. Но самое главное, в игре дошкольник учиться относиться к придуманному ему миру, как к настоящему, со всей серьезностью. Играя, ребенок всегда находиться на стыке реального и игрового мира, занимает одновременно две позиции: реальную - ребенка, и условную – взрослого. Это – основное достижение игры. Занимая определенное место в жизни взрослых, для детей игра имеет особое значение. Принято называть ее спутником детства. У детей дошкольного возраста она составляет основное содержание жизни, выступает как ведущая деятельность. Особое значение детства заключается в том, что при всех своих ограниченных возможностях маленький ребенок, сам того не подозревая, решает главную задачу своей жизни – он определяет свое место, свой путь среди людей. И именно для ее выполнения нужна сюжетно-ролевая игра. Игра имеет огромное значение для подготовки к будущей жизни. Почему дети играют, для чего нужна игра?

Немецкий психолог ***Карл Гроос*** считал: «У человека, по сравнению с животными детство длиться очень долго, и игра в нем занимает центральное место». Карл Гроос высказал мысль, которая до сих пор пользуется популярностью: «Мы играем не потому, что мы дети. Но само детство нам дано для того, чтобы мы играли».[2 стр. 6]

К.Бюлер, немецкий психолог, считал, что игра приносит удовольствие. Это радость от самого действия. В игре ребенок получает функциональное удовольствие от действия самих по себе. Испытав наслаждение в игре, ребенок старается его возобновить, повторяя действия, движения. В ходе этих повторений его поведение совершенствуется. Особенно показательна в этом смысле игра самых маленьких детей, которые с упорством, многократно повторяют понравившиеся им действия или движения. Игра, по мнению Бюлера, является великой школой дрессуры. Игре ребенок не только тренируется, но и совершенствует свои действия, испытывая двойное удовольствие: от действия самого по себе и его совершенствования. [2,стр. 7]

Детский психолог ***Вильям Штерн*** говорил, что детская игра относится к жизни, как маневры к войне. Игра показывает, к какой цели стремиться человек, к чему он готовиться, чего ожидает. В игре угадываются направления его будущей жизни. Ребенок живет в тесном мире: квартира, семья, игрушки, и он старается раздвинуть границы этого мира с помощью игры. Он строит наблюдаемый им мир взрослых людей с помощью своей фантазии. Теснота мира, в котором живет ребенок – это первая причина возникновения игры (по К.Бюлеру). Вторая причина – давление со стороны взрослых, испытываемое ребенком, и стремление к освобождению. [2, стр. 9]

***Что же дает игра детям?***

* 1. Дает свободу, перерыв в повседневности, переход из реальной жизни в игровые взаимоотношения.
	2. Игра учит ребенка порядку, потому что невозможно нарушить правила и быть в игре.
	3. Игра создает гармонию, формирует стремление к совершенству.
	4. Игра дает элемент неопределенности, который возбуждает, активизирует ум, настраивает на поиск оптимальных отношений.
	5. Игра дает компенсацию, нейтрализацию недостатков в действительности. Противопоставляется жесткому миру реальности – иллюзорный гармоничный мир.
	6. Игра дает романтизм.
	7. Игра дает развитие воображению, так как оно необходимо для создания сюжетов, ситуация, правил игры.
	8. Игра дает развитие психологической пластичности, т.к. без этого невозможно строить игровые взаимоотношения.
	9. Игра дает радость общения со сверстниками, учит ориентироваться в реальных жизненных ситуациях, проигрывая их неоднократно «понарошку» в своем вымышленном мире.
	10. Дает психическую устойчивость, снимает уровень тревожности, которая так высока сейчас у детей.

Таким образом, c помощью игры дошкольник приближает недоступный мир взрослых, наполняя его своими переживаниями и представлениями. Без игры. Невозможно полноценное социальное развитие ребенка в дошкольном возрасте.

**Классификация игр. Характеристика основных видов игры**

Игра представляет собой особую деятельность, которая расцветает в детские годы и сопровождает человека на протяжении всей его жизни.

В современной педагогической теории игра рассматривается как ведущий вид деятельности ребенка – дошкольника. Ведущее положение игры определяется не количеством времени, которое ребенок ей посвящает, а тем, что: она удовлетворяет его основные потребности; в недрах игры зарождаются и развиваются другие виды деятельности; игра в наибольшей степени способствует психическому развитию ребенка.

Игры различаются по содержанию, характерным особенностям, по тому, какое место они занимают в жизни детей, в их воспитании и обучении.

Сюжетно-ролевые игры создают сами дети при некотором руководстве воспитателя. Основой их является детская самодеятельность. Иногда такие игры называют творческими сюжетно-ролевыми, подчеркивая, что дети не просто копируют те или иные действия, а творчески их осмысливают и воспроизводят в создаваемых образах, игровых действиях.

В практике воспитания используются и игры с правилами, создаваемые для детей взрослыми. К играм с правилами относятся дидактические, подвижные, игры-забавы. В основе их лежит четко определённое программное содержание, дидактические задачи, целенаправленность обучения. Самодеятельность детей при этом не исключается, но она в большей мере сочетается с руководством воспитателя. При овладении опытом игры, развитие способности к самоорганизации дети проводят и эти игры самостоятельно.

Существует несколько групп игр, развивающих интеллект, познавательную активность ребенка.

I группа – предметные игры, как манипуляции с игрушками и предметами. Через игрушки – предметы – дети познают форму, цвет, объем, материал, мир животных, мир людей и т.п.

II группа – игры творческие, сюжетно-ролевые, в которых сюжет – форма интеллектуальной деятельности.

Рассмотрим одну из таких (классификация С.Л. Новоселовой).[2, стр. 54 ]

**Классификация игр
(по С.Л.Новоселовой)**Рисунок 1







В Программе воспитания и обучения в детском саду дается следующая классификация игр дошкольников:

- сюжетно-ролевые:

- театрализованные;

- подвижные;

- дидактические.[ 8, стр.160]

Главным компонентом сюжетно-ролевой игры является сюжет, без него нет самой сюжетно-ролевой игры. Сюжет игры – эта та сфера действительности, которая воспроизводится детьми. В зависимости от этого сюжетно-ролевые игры подразделяются на:

* Игры на бытовые сюжеты: в «дом», «семью», «праздник», «дни рождения» (большое место уделяется кукле).
* Игры на производственные и общественные темы, в которых отражается труд людей (школа, магазин, библиотека, почта, транспорт: поезд, самолет, корабль).
* Игры на героико-патриотические темы, отражающие героические подвиги нашего народа (герои войны, космические полеты и т.д.)
* Игры на темы литературных произведений, кино-, теле- и радиопередач: в «моряков» и «летчиков», в Зайца и Волка, Чебурашку и крокодила Гену (по содержанию мультфильмов, кинофильмов) и т.д.

Длительность сюжетной игры:

* в младшем дошкольном возрасте (10-15 мин.);
* в среднем дошкольном возрасте (40-50 мин.);
* в старшем дошкольном возрасте (от нескольких часов до дней).

# II.Использование компьютерных игр в дошкольном образовательном учреждении

## Использование компьютера в ДОО

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: чем раньше ребенок познакомится с ЭВМ, тем меньше психологический барьер между ним и машиной, так как у ребенка практически нет страха перед техникой. Почему? Потому что компьютер привлекателен для детей как любая новая игрушка, а именно так в большинстве случаев они смотрят на него. Начинать компьютерное обучение дошкольников следует с подбора обучающих и развивающих программ и продумывания организационных форм работы с детьми и их применения, разработки методик, использующих возможности компьютера в обучении. Нельзя рассматривать компьютер в отрыве от программного обеспечения и организационных форм использования. В настоящее время существует различное множество обучающих программ, предназначенных для детей дошкольного возраста, но нет их четкой классификации. Многие авторы выделяют четыре типа обучающих программ:

. тренировочные и контролирующие;

. имитационные и моделирующие;

. наставнические;

. развивающие игры. [2, стр 65 ]

Программы первого типа предназначены для закрепления умений и навыков. Предполагается, что предлагаемые объекты и понятия уже известны ребенку. Эти программы в случайной последовательности предлагают детям вопросы и задания и подсчитывают число 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 основаны на графически иллюстрированных возможностях, с одной стороны, и вычислительных - с другой, и позволяют осуществлять компьютерный эксперимент. Такие программы предоставляют детям возможность наблюдать на экране дисплея некоторый процесс и одновременно влиять на его ход, подавая команды мышкой или с клавиатуры, задавая значения параметров.

Программы третьего типа предлагают детям теоретический материал для изучения. Задачи и вопросы служат в этих программах для организации человеко-машинного диалога, для управления ходом обучения. Так, если ответы, даваемые ребенком, неверны, программа может вернуть его для повторного обучения теоретического материала. Общим недостатком этих программ является высокая трудоемкость разработки, затруднения организационного и методического характера при использовании в реальном учебном процессе ДОУ.

Программы четвертого типа предоставляют в распоряжение ребенка некоторую воображаемую среду, существующий только в компьютере мир, набор определенных возможностей и средств их реализации.

Занятия детей с компьютером включают 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.

Диапазон использования компьютера в учебно-воспитательном процессе очень велик: от тестирования детей, выявления их личностных особенностей до игры. Компьютер может быть как объектом изучения, так и средством обучения, т.е. возможно несколько направлений в организации обучения компьютерной деятельности дошкольника:

• освоение интерфейса компьютерной среды;

• развитие различных психических функций (мышления, памяти и т.д.);

• изучение основ информатики;

• обучение моторным навыкам работы с мышью и клавиатурой;

• использование компьютера при обучении письму, счету и т.п.;

• психофизиологическая коррекция.

В ДОО компьютеры чаще всего используются на развивающих занятиях. Занятие длится до 30 минут в зависимости от возраста детей и состоит из трех последовательных частей: подготовительной, основной и заключительной.

В подготовительной части занятия 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.

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. И чтобы достичь этой цели используются конструирование, рисование, различные малоподвижные игры. Также заключительная часть занятия необходима для снятия зрительного напряжения (проводится гимнастика для глаз), для снятия мышечного напряжения (физкультминутки, массаж детей друг другу, комплекс физических упражнений, расслабление под музыку).

Подготовительная и заключительная части, могут проходить не в компьютерном зале, а в смежной с ним игровой или физкультурной комнате.

Занятия проводятся по подгруппам 4-8 человек, 1-2 раза в неделю, в первой половине дня. После каждого занятия обязательное проветривание помещения. Занятия строятся на игровых методах и приемах, позволяющих детям в интересной, доступной форме получить знания, решить поставленные педагогом задачи. При этом 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.

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. Применение компьютерной техники позволяет сделать занятие привлекательным и по-настоящему современным, осуществлять индивидуализацию обучения, объективно и своевременно проводить контроль и подведение итогов.

Таким образом, применение компьютера в дошкольном обучении возможно и необходимо, оно способствует повышению интереса к обучению, его эффективности, всестороннему развитию дошкольника. Компьютерные программы вовлекают детей в развивающую деятельность, формируют культурно значимые умения и знания. Сегодня компьютерные технологии можно считать тем новым способом передачи знаний, который позволяет ребенку с интересом учиться, воспитывает самостоятельность и ответственность при получении новых знаний, развивает дисциплину интеллектуальной деятельности, способствует всестороннему развитию ребенка.

**Игра- основное условие использование компьютера в ДОО**

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.

Чем раньше ребенок познакомится с компьютером, тем меньше психологический барьер между ним и машиной, так как у ребенка практически нет страха перед техникой. Почему? Да потому, что компьютер привлекателен для детей, как любая новая игрушка, а именно так в большинстве случаев они смотрят на него. Общение детей дошкольного возраста с компьютером начинается с компьютерных игр, тщательно подобранных с учетом возраста и учебной направленности.

Использование компьютеров в учебной и внеурочной деятельности выглядит очень естественным с точки зрения ребенка и является одним из эффективных способов повышения мотивации и индивидуализации его учения, развития творческих способностей и создания благополучного эмоционального фона.

Современные исследования в области дошкольной педагогики К.Н. Моторина, С.П. Первина, М.А. Холодной, С.А. Шапкина и др. свидетельствуют о возможности овладения компьютером детьми в возрасте 5-6 лет.[6, стр.11] Как известно, этот период совпадает с моментом интенсивного развития мышления ребенка, подготавливающего переход от наглядно-образного к абстрактно-логическому мышлению. На этом этапе компьютер выступает особым интеллектуальным средством для решения задач разнообразных видов деятельности. Мышление, в соответствии с выдвинутой А.В. Запорожцем концепцией амплификации (обогащения), является интеллектуальной базой развития деятельности, а сам процесс овладения обобщенными способами решения задач деятельности ведет к ее осуществлению на все более высоком уровне. И чем выше интеллектуальный уровень осуществления деятельности, тем полнее в ней происходит обогащение всех сторон личности.[6, стр.34]

Как известно, игра является одной из форм практического мышления. В игре ребенок оперирует своими знаниями, опытом, впечатлениями, отображенными в общественной форме игровых способов действия, игровых знаков, приобретающих значение в смысловом поле игры. Исследования Новоселовой С.Л. свидетельствуют, что ребенок обнаруживает способность наделять нейтральный до определенного времени объект игровым значением в смысловом поле игры.[2,стр.64]

Именно эта способность является психологической базой для введения в игру дошкольника компьютера как игрового средства. Изображение, возникающее на дисплее, может быть наделено ребенком игровым значением в ситуации, когда он сам строит сюжет игры, оперируя образными и функциональными возможностями компьютерной программы.

Способность детей замещать в игре реальный предмет игровым с переносом на него реального значения, реальное действие – игровым, замещающим его действием, лежит в основе способности осмысленно оперировать символами на экране компьютера.

Из этого следует вывод, что компьютерные игры должны быть неразрывно связанны с обычными играми. Одна из важнейших линий умственного развития ребенка-дошкольника состоит в последовательном переходе от более элементарных форм мышления к более сложным.

Научные исследования по использованию развивающих и обучающих компьютерных игр, организованные и проводимые специалистами Ассоциации «Компьютер и детство» [1, стр. 19] в содружестве с учеными многих институтов, начиная с 1986 года, и исследования, проведенные во Франции, показали, что благодаря мультимедийному способу подачи информации достигаются следующие результаты:

* дети легче усваивают понятия формы, цвета и величины;
* глубже постигаются понятия числа и множества;
* быстрее возникает умение ориентироваться на плоскости и в пространстве, в статике и движении;
* тренируется внимание и память;
* раньше овладевают чтением и письмом;
* активно пополняется словарный запас;
* развивается мелкая моторика, формируется тончайшая координация движений глаз и руки;
* развивается сенсомоторика детей: уменьшается время, как простой реакции, так и реакции выбора;
* воспитывается целеустремлённость и сосредоточенность;
* развивается воображение и творческие способности;
* развиваются элементы наглядно-образного и теоретического мышления, позволяющие детям предвидеть ситуацию, планировать свои действия и не только «исполнять», но и «создавать».

Играя в компьютерные игры, ребенок учится планировать, выстраивать логику элементарных событий, у него развивается способность к прогнозированию результата действий. Он начинает думать прежде, чем делать. Объективно все это означает начало овладения основами теоретического мышления, что является важным моментом при подготовке детей к обучению в школе.
По нашему мнению, одной из важнейших характеристик компьютерных игр является обучающая функция. Компьютерные игры выстроены так, что ребенок может представить себе не единичное понятие или конкретную ситуацию, но получить обобщенное представление обо всех похожих предметах или ситуациях. Таким образом, у него формируются столь важные операции мышления, как обобщение и классификация.

Компьютерные игры повышают самооценку дошкольников. Следует заметить, что достижения детей не остаются незамеченными им самим и окружающими. Дети чувствуют большую уверенность в себе.

Использование компьютерных игр развивает «когнитивную гибкость» – способность человека находить наибольшее количество принципиально различных решений задачи. Развиваются также способности к антиципации, стратегическому планированию, осваиваются наглядно-действенные операции мышления.

Таким образом, можно сделать следующие выводы:

* Компьютер в дошкольном учреждении является обогащающим и преобразующим фактором развивающей предметной среды.
* Компьютер может быть использован в работе с детьми старшего дошкольного возраста при безусловном соблюдении физиолого-гигиенических, эргономических и психолого-педагогических ограничительных и разрешающих норм и рекомендаций.
* Рекомендуется применять компьютерные игровые развивающие и обучающие программы, адекватные психическим и психофизиологическим возможностям ребенка.
* Необходимо вводить современные информационные технологии в систему дидактики детского сада, т.е. стремиться к органическому сочетанию традиционных и компьютерных средств развития личности ребенка.

#

# Заключение

Компьютеризация, постепенно проникающая практически во все сферы жизни и деятельности современного человека, вносит свои коррективы и в подходы к воспитанию и образованию детей дошкольного возраста. Отечественные и зарубежные исследования доказывают что не только возможно но и целесообразно использование компьютеров в дошкольных учреждениях для развития интеллекта и личности ребёнка (С. Новоселова, Г. Петку, И. Пашелите и др.).[1, стр.6]

Ведь компьютер, обладая огромным потенциалом игровых и обучающих возможностей, оказывает значительное воздействие на ребенка. Но воздействие будет положительным только при взаимодействии педагога (воспитателя), ребенка и компьютера. И если сегодня уже говорят о допустимости внедрение компьютера в образовательный процесс дошкольных учреждений, , то теоретические, дидактические и методические аспекты подобной работы еще требуют всестороннего и глубокого изучения.

Таким образом, компьютер является новым средство для интеллектуального развития детей и поэтому необходимо помнить, что его использование в учебно - воспитательных целях в дошкольных учреждениях требует тщательной организации, как самих занятий, так и всего режима в целом. И в зависимости от того какие цели ставит перед собой воспитатель, какие выбирает пути для их решения, определяет и то воздействие, которое оказывает компьютер на ребенка. Ведь адаптация к миру компьютеров не только облегчит ребенку жизнь в будущем , но и способствует эффективности обучения с помощью компьютера и использования его в игровой деятельности, а так же развитию всех психических процессов у детей.

Так же на основе изученного и рассмотренного материала были составлены методические рекомендации для педагогов по использования компьютера в ДОО .

##

## Список литературы

1. Абрамов С.А., Зима Е.В. Начала информатики - М., Наука, 2020.

. Горячев А.В., Лесневский А.С. Информатика 1-6 класс. Пропедевтический курс - М, Изд. дом «Дрофа», 2001.

2. Абрамян Л. А. «Игра дошкольников»,М- Просвещение,2021-286 стр.

3. Жутикова Н. В. Психологические уроки обыденной жизни. Беседы психолога. Книга для учителей и родителей. - М.: Просвещение, 2019.

4. Зарецкий А., Труханов А., Зарецкая Л. Энциклопедия профессора Фортрана.,М.2018.

5. Коган И. Д., Леонас В.В. Эта книга без затей про компьютер для детей. М., Педагогика, 2020.

6. Козлова С.А., Куликова Т.А. Дошкольная педагогика: Учеб.пособие для студ. сред. пед. учеб. заведений. - 2-е изд., перераб. и доп. - М.: Издательский центр «Академия», 2019. - 416с.

7. Пучкова Д.А. РОЛЬ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В РАЗВИТИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА // Современные проблемы науки и образования. – 2020. – № 1-1.;
URL: http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=17583.

8. Программа воспитания и обучения в детском саду/Под ред. М. А. Ва- сильевой, В. В. Гербовой, Т. С. Комаровой. — 3-е изд., испр. и доп. — М.: Мо- заика-Синтез, 2019. - 208 с.

9. Развитие познавательной и эмоциональной сфер дошкольников. Методические рекомендации: — Санкт-Петербург, Сфера, 2019 г.- 128 с

10. Эмоциональное развитие дошкольника: Пособие для воспитателей дет.сада /А.В.Запорожец, Я.З.Неверович, А.Д.Кошелева и др.; Под ред. А.Д.Кошелевой. - М.: Просвещение, 2020- 176с.

**ПРИЛОЖЕНИЕ**

**Приложение I**

. **Конспект ОД «Что такое дружба?»**

**в старшей группе с использованием  ИКТ- технологии**

**Цель:** подвести детей к пониманию того, что такое дружба.

**Задачи:**

**Образовательные**: формировать у детей представления о дружбе; закрепит знания детей о положительных и отрицательных ситуациях; добиваться усвоения детьми умений оценивать поступки сверстников, в совместных играх и ситуациях.

**Развивающие:** развитие конструктивных взаимоотношений в группе сверстников.

**Воспитательные**: воспитывать доброжелательность, навык сотрудничества.

**Методы и приёмы**: беседа, игра, упражнения, просмотр презентации.

 **Материал и оборудование**: клубочек, конверт с письмом, ватман с нарисованными мешочками, картинки с ситуациями, зелено-красные светофорики, кружочки диаметром 4-5 см с одной стороны – зеленые, с другой – красные.

Образовательные технологии:

* игрового обучения (игровой прием «Клубок», упражнение «Темные и светлые мешочки», упражнение «Светофорик»);
* здоровьесберегающие технологии (физкультминутка «Настроение»);
* ИКТ (ЦОР: мультимедийная презентация , аудиозапись песен).

Предварительная работа: ознакомление с поговорками о дружбе, чтение художественной литературы, рассматривание картин.

**Ход образовательной деятельности:**

1. Организационный момент:

Воспитатель: Ребята я принесла волшебный клубок, а волшебный он потому, что сейчас каждый из вас сможет выразить добрые мысли и чувства к своим сверстникам.

Игровой приём «Клубок».

- На что похож клубок? (солнце, колобок. Дети сидят в кругу, первый ребенок разматывает клубок, а конец нити зажимает и передает его рядом сидящему, при этом называет его имя, и говорит о хороших качествах товарища (мне очень нравиться с тобой играть, ты такая добрая, мы с тобой хорошие подруги и т.д.) и так разматывают клубок.)

Воспитатель: Вот и здорово, сколько замечательных слов вы сказали. Вы все молодцы!

Включается «Песня о дружбе», дети подходят к воспитателю и становятся вокруг неё.

Воспитатель: как вы думаете, кто умеет дружить, тот заботится о товарищах и старается сделать им что-нибудь хорошее?

Ответы детей.

2. Подготовка к освоению программного материала через актуализацию опорных знаний.

Стук в дверь (почтальон принес письмо)

- Здравствуйте, группа «………» Вам письмо, получите и распишитесь, пожалуйста.

Воспитатель читает письмо: «Внимание, внимание, тревога! К нашему детскому саду «Ладушки» приближается коварная ведьма Злючка, она хочет украсть наше счастье. Срочно требуется помощь! Ребята, не допустите такой беды!

Воспитатель: Ребята, а что же мы будем делать? Ведь срочно требуется наша помощь.

Ответы детей.

Воспитатель: Чтобы помочь нам необходимо узнать, что же такое счастье, которое хочет украсть Злючка? А помогут нам в этом вот эти  картинки.

3. Ознакомление с новым материалом.

1-й слайд (играющая  вместе группа детей )

Воспитатель: как вы думаете, они друзья? А как вы догадались?

Ответы детей.

Воспитатель: Молодцы ребята, вы все правильно поняли, смотрите какие они счастливые, им хорошо вместе. Не зря говориться: «Не имей сто рублей, а имей сто друзей».

Воспитатель: А давайте посмотрим, с чего начинается дружба? (с улыбки)

2-й слайд (дети с улыбками на лицах)

Воспитатель: Ребята, как вы думаете приятнее общаться с тем человеком, который улыбается или который злой и хмурый?

Ответы детей.

Конечно, правильно, с теми, кто улыбается, посмотрите какие у них счастливые лица.

Я тоже хочу поделиться с вами своей улыбкой, и вы поделитесь со мной вашими красивыми улыбками.

Воспитатель:  Есть такая фраза: « От улыбки станет всем светлей».

3-й слайд (один ребенок помогает другому в беде)

Воспитатель: А что вы можете сказать о этой картинке?

Ответы детей.

Воспитатель: Правильно, друзья должны помогать друг другу. Послушайте такую поговорку: «Друзья познаются в беде» и настоящий друг всегда прейдет на помощь.

4-й слайд (дети играют друг с другом)

Воспитатель: Ребята как вы думаете, с друзьями веселее или лучше одному? почему?

Ответы детей.

Воспитатель: Ведь не зря говорят: «Вместе веселей!». А знаете ребята, что у человека  бывает и плохое настроение, но я знаю, что с этим делать и могу вас научить.

Дети встают около своих мест.

Физкультминутка «Настроение».

|  |  |
| --- | --- |
| Настроение упало, | (развести руки в стороны и вниз, пожать печально плечами)  |
| Дело валиться из рук… | (руки поднять и плавно опустить)  |
| Но ещё не всё пропало, | (пальчиком влево - вправо)  |
| Если есть хороший друг. | (показать на друга)  |
| С делом справимся вдвоем, | (положить руки на плечи друга)  |
| С облегчением вздохнем – эх  |   |
| Настроение поднимем | (присели, встали на носочки и подняли руки вверх)  |
| И от пыли отряхнем! | (отряхивают руки) |

4. Первичное осмысление и закрепление материала на практике.

Воспитатель: Теперь я знаю, что вы умеете поднимать  настроение, можно и поиграть.

Игровое упражнение «Темные и светлые мешочки» и «Светофорики».

На листе ватмана нарисованы два больших мешка, достаем заранее заготовленные картинки, на которых изображены хорошие и плохие ситуации и предлагаем детям индивидуально распределить эти ситуации на «темные» и «светлые». При этом под «темными» будут пониматься те ситуации, которые мешают жить мирно и счастливо, как самому человеку, так и его окружению. Соответственно, под «светлыми», те ситуации, которые помогают. Каждому ребенку раздается  по картинке. По очереди ребенок выходит к доске со своей картинкой и определяет, к какому мешочку относится его ситуация. Так же ребятам раздаются зелено-красные «светофорики» – кружочки из ватмана, зеленые с одной стороны, красные с другой, диаметром примерно 4-5 см. Когда  один ребёнок выходит к доске, остальные  дети показывают «светофориком» правильно ли он определил ситуацию или нет. «Да» - зеленый цвет, правильно.  «Нет» - красный, не правильно.

Воспитатель: Какие вы ребята молодцы, я увидела только правильные ответы.

5.Подведение итогов организационного вида деятельности.

Воспитатель: Ребята, как вы думаете, мы справились?

Ответы детей.

Воспитатель: Мы доказали Злючке какие мы дружные! Дружба наше счастье и мы  его никому не отдадим!

Воспитатель читает стихотворение с одновременным показом слайдов.

Дружба согревает в яростный мороз,

С другом высыхает даже море слёз.

Дружба-это в небе яркая звезда!

Дружба-это счастье для всех, везде, всегда!

**Приложение II**

# Конспект НОД с использованием ИКТ и здоровьесберегающих технологий «Яблочки для ежика»

**Цель**: формирование интересов к нетрадиционным способам изображения объектов природы.

**Задачи:**

Образовательные: формировать умения рисовать пальцами

на крупе, вносить в рисунок предметы - заместители;

Развивающие: развивать творческие способности детей,

воображение и восприятие окружающего мира. Развивать

мелкую моторику рук.

Воспитывающие: воспитывать доброе и бережное отношение

к природе, отзывчивость, трудолюбие, аккуратность, старательность

при выполнении работы.

Оборудование:

• ноутбук, скайп, электронная почта, подключение

• к сети Интернет;

• мультимедийное оборудование (мультимедийный проектор, экран, музыкальный центр, компакт диск с игрой **«Ежик»;**

• компакт диск с музыкальным произведением *«Звуки леса»*;

• костюм **ежика**, глубокий поднос;

• пшено красного, зеленого, желтого цвета (покрашенное гуашевыми красками, коктейльные трубочки;

• мячики-массажеры, трафарет дерева, кружки зеленого, красного цвета, дорожка - **здоровья** «Гусеница», корзинка с **яблоками**.

Участники: дети, воспитатель, ребенок старшей группы в роли **Ежика**.

Методы и приемы:

• Наглядно-практический метод (творческие упражнения, босохождение)

• Словесный метод (рассказ, беседы)

• Прием эмоциональной заинтересованности (звонок от ёжика)

• Игровой прием (игра-физминутка)

• **Использование проблемных ситуаций**

## Ход занятия:

Свободная игровая деятельность детей.

Раздается звонок о получении электронного письма на электронную почту.

Воспитатель: Ребята, вы слышите, нам на почту пришло видео письмо-обращение, хотите узнать от кого оно?

Дети: да

Воспитатель с детьми подходит к экрану и включает скайп. (На

экране появляется **Ежик**, дети и воспитатель ведут с ним беседу).

**Ежик** : Здравствуйте, ребята! Вы меня узнали?

Дети: да, узнали, это **ежик**!

**Ежик** : Я – **Ежик**, злой волшебник заколдовал мой сад, на деревьях

не растут фрукты и сад опустел. Помогите мне, пожалуйста, разобраться с этой бедой.

Воспитатель: ребята поможем **ежику**?

Дети: да

Воспитатель: ну тогда все идите за мной

По ровненькой дорожке, шагают наши ножки

По камушкам, по камушкам, в ямку бух,

Спрятались все в травку.

Воспитатель: Ребята, что же нам делать, как в сад попасть? Вы

знаете, что растет в саду? Какие деревья растут в нем? Кто поет

в саду? Кто летает? Кто жужжит? А кто в **яблочке спрятался**,

кто по листикам ползает? Послушайте внимательно, звучит

музыка «Звуки леса».

Ответы детей.

Воспитатель: Ребята, а еще в саду растет гусеничка, она

нам укажет путь и поможет попасть в сад к **Ежику**.

Посмотрите какая красивая гусеничка.

Дети помогают воспитателю раскладывать пособие на полу

(**дорожка-здоровья** «Гусеничка»)

Босохождение по **дорожке-здоровья**.

Дети совместно с воспитателем шагают по дорожке.

Воспитатель: ребята вот мы с вами шли, шли и в сад пришли, посмотрите какой большой и красивый сад, а в саду растут деревья и кусты, а еще в саду есть полянка, а на этой полянке растет дерево, возле этого дерева есть много листочков.

Воспитатель раскладывает панно «Полянка» и демонстрирует

детям нетрадиционный материал для рисования ( пшено трех цветов:

желтое, красное, зеленое) окрашенное предварительно гуашевыми

красками.

а) рассматривание пшена, определение цвета.

Воспитатель поочередно высыпает пшено на полянку, закрепляя с детьм цвета.

Воспитатель: Ребята, посмотрите, какие красивые листочки разбросала

Осень. Прилетел Ветерок, подул, закружил листики. (Дети пальчиками

смешивают пшено). Помогите ветерку.

б) дыхательная гимнастика с **использованием трубочек**;

(Дети дует на пшено через коктейльные трубочки)

Воспитатель: Малыши вы немного устали? А сейчас мы

отдохнем.

Физминутка- мелодикломация «**Ежик**»

(с **использованием** массажных мячиков с музыкальным сопровождением).

По дорожке **ежик шел**

Шишку под сосной нашел

В лапки **ежик шишку взял**

И немножко поиграл

Вверх подбросил и поймал

По ладошке покатал

В лапки **ежик шишку взял**

И немножко поиграл

Вверх подбросил и в поймал

По ладошке покатал

в) рисование дерева пальчиками на пшене, выкладывание «**яблочек**», определение названия дерева и его плодов, цвета **яблок**.

Дети по трафарету из пшена рисуют силуэт дерева, после на

силуэте выкладывают приготовленные заранее кружечки (**яблочки**).

Воспитатель: Ребята, посмотрите, какое дерево мы расколдовали?

А какие на нем выросли фрукты? Что за фрукты

появились на дереве? Какого цвета фрукты?

Ответы детей.

Воспитатель: Ребята, слышите, кто-то к нам идет? Чьи это

шаги мы слышим? Как вы думаете, кто это к нам идет?

В группу с большой корзиной **яблок входит ежик**.

**Ежик** : Ребята, какие вы молодцы! Спасибо вам за, то что

вы расколдовали

мой сад, и в нем снова растут вкусные, наливные **яблочки**.

Я вижу, что вы трудолюбивые и очень дружные ребята. Я хочу

вас угостить **яблочками**. Кушайте на **здоровье**! А мне пора, до

свиданья ребята!

Дети прощаются с **Ежиком**. **Ежик уходит**.

Воспитатель: ребята вам понравилось помогать **Ежику**, спасать заколдованный сад?

Дети: да.

Воспитатель: вы все молодцы, хорошо потрудились и сделали доброе дело. Теперь в саду всегда будут расти сладкие и наливные **яблочки**.