**РЕФЕРАТ**

**Традиционные технические средства в детском саду.**

**Традиционные технические средства в детском саду**

Компьютер и дети.  
  
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? 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.  
Одной из важнейших функций компьютерных игр является обучающая. Компьютерные игры составлены так, что ребенок может представить себе не единичное понятие или конкретную ситуацию, но получить обобщенное представление о всех похожих предметах или ситуациях. Таким образом у него развиваются такие важные операции мышления как обобщение и классификация.  
Играя на компьютере, ребенок рано начинает понимать, что предметы на экране - это не реальные вещи, а только знаки этих реальных вещей. Таким образом, у детей начинает развиваться так называемая знаковая функция сознания, то есть понимание того, что есть несколько уровней окружающего нас мира - это и реальные вещи, и картинки, схемы, слова или числа и т.д.  
В процессе занятий детей на компьютерах улучшаются их память и внимание. Дети в раннем возрасте обладают непроизвольным вниманием, то есть они не могут осознанно стараться запомнить тот или иной материал. И если только материал является ярким и значимым, ребенок непроизвольно обращает на него внимание. И здесь компьютер просто незаменим, так как передает информацию в привлекательной для ребенка форме, что не только ускоряет запоминание содержания, но и делает его осмысленным и долговременным.  
Занятия детей на компьютере имеют большое значение не только для развития интеллекта, но и для развития их моторики. В любых играх, от самых простых до сложных, детям необходимо учиться нажимать пальцами на определенные клавиши, что развивает мелкую мускулатуру рук, моторику детей. Ученые отмечают, что чем больше мы делаем мелких и сложных движений пальцами, тем больше участков мозга включается в работу. Как и руки, очень большое представительство в коре головного мозга имеют и глаза. Чем внимательнее мы всматриваемся в то, над чем работаем, тем больше пользы нашему мозгу. Вот почему так важно формирование моторной координации и координации совместной деятельности зрительного и моторного анализаторов, что с успехом достигается на занятиях детей на компьютерах.  
Общение с ЭВМ вызывает у детей живой интерес, сначала как игровая деятельность, а затем и как учебная. Этот интерес и лежит в основе формирования таких важных структур, как познавательная мотивация, произвольные память и внимание, и именно эти качества обеспечивают психологическую готовность ребенка к обучению в школе.  
Компьютерные игры учат детей преодолевать трудности, контролировать выполнение действий, оценивать результаты. Благодаря компьютеру становится эффективным обучение целеполаганию, планированию, контролю и оценки результатов самостоятельной деятельности ребенка, через сочетание игровых и неигровых моментов. Ребенок входит в сюжет игр, усваивает их правила, подчиняя им свои действия, стремиться к достижению результатов. Кроме того, практически во всех играх есть свои герои, которым нужно помочь выполнить задание. Таким образом, компьютер помогает развить не только интеллектуальные способности ребенка, но и воспитывает волевые качества, такие как самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость, а так же приобщает ребенка к сопереживанию, помощи героям игр, обогащая тем самым его отношение к окружающему миру.

Новые информационные технологии стали перспективным средством коррекционно-развивающей работы с детьми, имеющими нарушения речи. Повсеместная компьютеризация открывает новые, еще не исследованные варианты обучения. Они связаны с уникальными возможностями современной электроники и телекоммуникаций [4, 43].

В основу использования НИТ в отечественной педагогике положены базовые психолого-педагогические и методологические положения, разработанные Л.С. Выготским, П.Я. Гальпериным, В.В. Давыдовым, А.В. Запорожцем, А.Н.Леонтьевым, А.Р. Лурия, Д.Б. Элькониным и др.

Компьютерные технологии принадлежат к числу эффективных средств обучения, все чаще применяемых в специальной педагогике. В последние годы ведется открытая дискуссия о содержании, форме, методах специального обучения и характере профессионального мышления специалистов. Каждая новая задача развивающего обучения трансформируется в проблемы метода, разработки обходных путей обучения, которые позволяли бы достичь максимально возможных успехов в развитии ребенка с особыми познавательными потребностями (И.К. Воробьев, М.Ю. Галанина, Н.Н. Кулишов, О.И. Кукушкина и др.)

Анализ литературы показывает, что компьютерные средства представляют для специалиста не часть содержания коррекционного обучения, а дополнительный набор возможностей коррекции отклонений в развитии ребенка. Дефектологу, применяющему в работе компьютерную технику, необходимо решить две основные задачи специального обучения: сформировать у детей умения пользоваться компьютером и применять компьютерные технологии для их развития и коррекции психофизиологических нарушений.

Коррекционно-воспитательная работа с детьми, имеющими отклонения в развитии, предполагает использование специализированных или адаптированных компьютерных программ (главным образом обучающих, диагностических и развивающих). Эффект их применения зависит от профессиональной компетенции педагога, умения использовать новые возможности, включать НИТ в систему обучения каждого ребенка, создавая большую мотивацию и психологический комфорт, а также предоставляя воспитаннику свободу выбора форм и средств деятельности.

Приоритетная задача применения НИТ в специальной педагогике состоит не в обучении детей адаптированным основам информатики и вычислительной техники, а в комплексном преобразовании их среды обитания, создании новых научно обоснованных средств развития активной творческой деятельности .

Эффективность обучения детей с различными нарушениями, в том числе с речевыми, во многом зависит от степени готовности методик для специалистов по компьютерным программам. Изучение специальной литературы показывает, что большинство разработок по данной проблеме фрагментарны и раскрывают лишь некоторые стороны внедрения НИТ в коррекционный процесс .

Важность и своевременность совершенствования процесса коррекционного обучения и воспитания детей, страдающих речевыми нарушениями вследствие органического поражения центральной нервной системы, при помощи компьютерных технологий, научная и практическая значимость этих проблем определяют актуальность нашего исследования. Повторим, что его предметом стало использование компьютерных программ в коррекционно-развивающей работе с детьми, имеющими различные формы речевой патологии. Цель исследования заключается в создании системы приемов компьютерно-опосредованного логопедического воздействия на эти нарушения.

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? 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.

Одной из важнейших функций компьютерных игр является обучающая. Компьютерные игры составлены так, что ребенок может представить себе не единичное понятие или конкретную ситуацию, но получить обобщенное представление о всех похожих предметах или ситуациях. Таким образом у него развиваются такие важные операции мышления как обобщение и классификация .

Играя на компьютере, ребенок рано начинает понимать, что предметы на экране - это не реальные вещи, а только знаки этих реальных вещей. Таким образом, у детей начинает развиваться так называемая знаковая функция сознания, то есть понимание того, что есть несколько уровней окружающего нас мира - это и реальные вещи, и картинки, схемы, слова или числа и т.д.

В процессе занятий детей на компьютерах улучшаются их память и внимание. Дети в раннем возрасте обладают непроизвольным вниманием, то есть они не могут осознанно стараться запомнить тот или иной материал. И если только материал является ярким и значимым, ребенок непроизвольно обращает на него внимание. И здесь компьютер просто незаменим, так как передает информацию в привлекательной для ребенка форме, что не только ускоряет запоминание содержания, но и делает его осмысленным и долговременным.

Занятия детей на компьютере имеют большое значение не только для развития интеллекта, но и для развития их моторики. В любых играх, от самых простых до сложных, детям необходимо учиться нажимать пальцами на определенные клавиши, что развивает мелкую мускулатуру рук, моторику детей. Ученые отмечают, что чем больше мы делаем мелких и сложных движений пальцами, тем больше участков мозга включается в работу. Как и руки, очень большое представительство в коре головного мозга имеют и глаза. Чем внимательнее мы всматриваемся в то, над чем работаем, тем больше пользы нашему мозгу, потому что формирование моторной координации и координации совместной деятельности зрительного и моторного анализаторов с успехом достигается на занятиях детей на компьютерах .

Общение с ЭВМ вызывает у детей живой интерес, сначала как игровая деятельность, а затем и как учебная. Этот интерес и лежит в основе формирования таких важных структур, как познавательная мотивация, произвольные память и внимание, и именно эти качества обеспечивают психологическую готовность ребенка к обучению в школе.

Компьютерные игры учат детей преодолевать трудности, контролировать выполнение действий, оценивать результаты. Благодаря компьютеру становится эффективным обучение целеполаганию, планированию, контролю и оценки результатов самостоятельной деятельности ребенка, через сочетание игровых и неигровых моментов. Ребенок входит в сюжет игр, усваивает их правила, подчиняя им свои действия, стремиться к достижению результатов. Кроме того, практически во всех играх есть свои герои, которым нужно помочь выполнить задание. Таким образом, компьютер помогает развить не только интеллектуальные способности ребенка, но и воспитывает волевые качества, такие как самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость, а так же приобщает ребенка к сопереживанию, помощи героям игр, обогащая тем самым его отношение к окружающему миру .

Информационные технологии обучения должны разрабатываться с учетом классических дидактических принципов. Компьютерное обучение определило два новых принципа: индивидуализации обучения и активности. В основном, технология компьютерного обучения исследовалась в двух направлениях: визуализации (обеспечения наглядности) учебного содержания и алгоритмизации учебной деятельности. Однако, рассмотрение структуры самой дидактики как совокупности теорий дидактических принципов, учебных методов, учебных программ и общей системной теории учебника, позволяет в каждом элементе структуры определить как общее так и частное, относящееся к информационной технологии обучения. Во-первых, как уже отмечалось ранее, информационная технология обучения является новой методической системой, позволяющей рассматривать учащегося не как объект, а как субъект обучения, а компьютер - как средство обучения. Обучаемый переходит в новую категорию потому, что по форме компьютерное обучение является индивидуальным, самостоятельным, но осуществляется по общей методике, реализованной в обучающей программе. Компьютер как средство обучения является беспрецедентным в истории педагогики, потому что объединяет в себе как средство, инструмент обучения, так и субъект - педагога. Изменение ролевой обстановки ведет к значительному пересмотру теории обучения. Появилась необходимость разработки теории дидактической технологии, являющейся частью информационной технологии обучения. Рассмотрим последовательно основные дидактические принципы. Научность определяет содержание, требует включения в него не только традиционных научных знаний, но и наиболее фундаментальных положений современной науки, а также вопросов перспектив ее развития. При этом способы усвоения учебного материала должны быть адекватны современным научным способам познания. Системный подход к изложению учебного материала, его структурирование и выделение основных понятий и связей между ними, как раз и является как основой для разработки содержания компьютерной обучающей программы, так и одним из методов современного научного познания. Виды учебной деятельности, осуществляемой при усвоении содержания при компьютерном обучении отражают основные моменты научного познания. Само содержание при структурировании и выделении различных уровней сложности усвоения учащимся позволяет включать не только те темы, которые обеспечивают обязательный минимальный уровень знания, но, во-первых, рассматривать более широкие понятия данного учебного предмета, расширять кругозор детей, делать его знания более фундаментальными, а, во-вторых, связывать эти понятия с другими предметами, изучая их во взаимосвязи и строя, тем самым, более полную и научную картину мира. Использование экспертных систем выводит обучение на новый качественный виток, позволяет практически в любом учебном заведении, оснащенным компьютерами, независимо от его местоположения, использовать методический и научный опыт экспертов высшей квалификации. Таким образом, научность содержания обеспечивается самой информационной технологией обучения.

Принцип доступности при компьютерном обучении переходит от принципа всеобщей доступности, для определенной возрастной группы детей или для некоторого усредненного ребенка данного возраста, в принцип индивидуальной доступности и рассматривается как возможность достижения цели обучения. Учебный материал, реализованный в компьютерном обучении, предполагает наличие разветвлений, различных путей и скоростей прохождения учебного курса, оказание помощи в виде пояснений, подсказок, дополнительных указаний и задач, постоянно контролирует и поддерживает на необходимом уровне мотивацию обучаемого. Доступность при компьютерном обучении играет роль фильтра содержания, светофора процесса обучения и, в конечном счете, обеспечивает достижение цели обучения учащимися с различной начальной подготовкой.

Наиболее широко рассмотрен в литературе, применительно к компьютерному обучению, принцип наглядности, называемый также "интерактивной наглядностью". Если в традиционном понимании под наглядностью понималась прежде всего иллюстративная компонента, обеспечение потребности учащегося увидеть в какой-либо форме предмет или явление, произвести с ним минимальные манипуляции, то в компьютерном обучении наглядность позволяет увидеть то, что не всегда возможно в реальной жизни даже с помощью самых чувствительных и точных приборов. Более того, с представленными в компьютерной форме объектами можно осуществить различные действия, изучить их не только статичное изображение, но и динамику развития в различных условиях. При этом компьютер позволяет как вычленить главные закономерности изучаемого предмета или явления, так и рассмотреть его в деталях. Различные формы представления объекта могут сменять друг друга и по желанию обучаемого, и по команде программы, чередуя или используя одновременно образное, аналитическое, языковое представления. Это позволяет, согласно задачам обучения, как уплотнить информацию об изучаемом объекте, так и расширить ее. Процессы, моделируемые компьютером, могут быть разнообразными по форме и по содержанию, относиться к физическим, социальным, историческим, экологическим и другим процессам. Принцип наглядности подвергся в информационных технологиях обучения значительной дифференциации. При отражении чувственного объекта не следует увлекаться "натурализмом", в программе должна быть представлена не любая модель, а только та, которая способствует реализации дидактических целей данной обучающей программы; модель, содержащуюся в программе, следует предъявить в форме, позволяющей наиболее четко раскрыть существенные связи и отношения объекта; существенные признаки, связи и отношения модели должны быть в программе адекватно зафиксированы цветом, миганием, звуком и т.д. Наглядность, обеспечиваемая компьютером, позволяет говорить о новом мощном инструменте познания - когнитивной компьютерной графике, которая не только представляет знания в виде образов-картинок и текста, а также позволяет визуализировать те человеческие знания, для которых еще не найдены текстовые описания, или которые требуют высших ступеней абстракции .

Принцип систематичности и последовательности связан как с организацией учебного материала, так и с системой действий обучаемого по его усвоению. Компьютерное обучение характеризуется последовательностью специфических действий, часть которых присуща обучению в любых формах, а часть - только компьютерному. Такими действиями, например, являются восприятие информации с экрана дисплея, работа в знаковых моделях, ввод ответа с клавиатуры. Для обеспечения принципа последовательности учащемуся в начале сеанса компьютерного обучения полезно дать ориентировочную основу действия, сформулировать цель обучения. Независимо от сложности и длины пути, приводящего обучаемого к цели, это происходит систематично и последовательно.

Понятие последовательности получило свой смысл в информационных технологиях обучения, под последовательностью как раз и понимается очередность выдачи учебных фрагментов обучающей программой, построение и корректировка наиболее эффективной последовательности при самостоятельной работе обучаемого в интеллектуальных учебных средах. В зависимости от содержания учебного материала, последовательности предоставления знаний обучаемому могут строиться либо по индуктивному, либо по дедуктивному методу. Само представление знаний в информационных технологиях обучения обеспечивает дидактический принцип систематичности.

Принцип сознательности обеспечен в компьютерном обучении методикой организующей стратегии, которой отдается предпочтение в современных информационных технологиях обучения. Эта методика, описанная в зарубежных психолого-педагогических теориях компьютерного обучения, направлена на воспитание стратега, который рассматривает предметы и явления в их взаимосвязи, самостоятельно изучает материал, дополняя полученные в учебном заведении знания. Для реализации принципа сознательности обучаемому сообщаются цели и задачи обучения, сведения о предметной деятельности и основных этапах ее осуществления. Успешность реализации принципа сознательности зависит от теоретического уровня курса, полноты раскрытия изучаемых понятий и их взаимосвязей.

Информационные технологии обучения потребовали введения, обоснования и раскрытия еще одного общего принципа, который, хотя и присутствовал всегда в процессе обучения, но не являлся основополагающим. Речь идет о коммуникации, организации диалога между обучаемым и обучающим, в данном случае между компьютером и учащимся. Этот новый, присущий только компьютерному обучению принцип можно назвать принципом когнитивности коммуникации .

Целью компьютерных программ является развитие способностей детей дошкольного возраста с использованием современных информационных технологий. Задачи, которые решаются для достижения поставленной цели, можно объединить в следующие группы :

1. Группа задач ознакомительно-адаптационного цикла.

Задачи:дошкольного возраста с использованием современных информационных технологий. Задачи, которые решаются для достижения поставленной цели, можно объединить в следующие группы:  
I. Группа задач ознакомительно-адаптационного цикла.  
Задачи:  
1. Познакомить детей с компьютером, как современным инструментом для обработки информации:  
2. Познакомить детей с правилами поведения в КИК и правилами безопасной работы на компьютере.  
3. Преодолевать при необходимости психологический барьер между ребенком и компьютером.  
4. Сформировать начальные навыки работы за компьютером:  
\* познакомить с клавиатурой;  
\* познакомить с манипулятором "Мышь".  
II. Группа задач образовательно-воспитательного цикла.  
Задачи:  
1. Формировать навыки учебной деятельности:  
\* учить осознавать цели;  
\* выбирать системы действий для достижения цели;  
\* учить оценивать результаты деятельности.  
2. Формировать элементарные математические представления:  
\* совершенствовать навыки счета;  
\* изучать и закреплять цифры;  
\* проводить работу с геометрическими фигурами;  
\* решать простейшие арифметические задачи;  
\* развивать умение ориентироваться на плоскости;  
\* закреплять представления о величине предметов.  
3. Развивать речь:  
\* расширять словарный запас детей и знания об окружающем мире;  
\* формировать звуковую культуру речи;  
\* формировать грамматический строй речи.  
4. Развивать сенсорные возможности ребенка.  
5. Формировать эстетический вкус.  
6. Развивать знаковую функцию сознания.  
7. Развивать эмоционально-волевою сферу ребенка:  
\* воспитывать самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость;  
\* приобщать к сопереживанию, сотрудничеству, сотворчеству.  
III. Группа задач творческого цикла.  
Задачи:  
1. Развивать конструктивные способности.  
2. Тренировать память, внимание.  
3. Развивать воображение.  
4. Развивать творческое, понятийно-образное, логическое, абстрактное мышление; использовать элементы развития эвристического мышления.  
5. Развивать потребности к познанию.  
ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ ПОСТРОЕНИЯ ПРОГРАММЫ.  
  
Программа построена на следующих основных принципах:  
1. Принцип развивающего обучения.  
Педагогу необходимо знать уровень развития каждого ребенка, определять зону ближайшего развития, использовать вариативность компьютерных программ согласно этим знаниям.  
2. Принцип воспитывающего обучения.  
Важно помнить, что обучение и воспитание неразрывно связаны друг с другом и в процессе компьютерных занятий не только даются знания, но и воспитываются волевые, нравственные качества, формируются нормы общения (сотрудничество, сотворчество, сопереживание, сорадость).  
3. Принцип систематичности и последовательности обучения.  
Устанавливать взаимосвязи, взаимозависимости между полученными знаниями, переходить от простого к сложному, от близкого к далекому, от конкретного к абстрактному, возвращаться к ранее исследуемым проблемам с новых позиций.  
4. Принцип доступности.  
Содержание знаний, методы их сообщения должны соответствовать возрасту, уровню развития, подготовки, интересам детей.  
5. Принцип индивидуализации.  
На каждом учебном занятии педагог должен стремиться подходить к каждому ребенку как к личности. Каждое занятие должно строиться в зависимости от психического, интеллектуального уровня развития ребенка, должен учитываться тип нервной системы, интересы, склонности ребенка, темп, уровень сложности определяться строго для каждого ребенка.  
6. Принцип сознательности и активности детей в усвоении знаний и их реализации.  
Ведущую роль в обучении играет педагог, он ставит проблему, определяет задачи занятия, темп, в роли советчика, сотоварища, ученика может выступать и компьютер. Ребенок для приобретения новых знаний и умений может становиться в позицию ученика, учителя.  
7. Принцип связи с жизнью.  
Педагог и ребенок должны уметь устанавливать взаимосвязи процессов, находить аналоги в реальной жизни, окружающей среде, в бытие человека, в существующих отношениях вещей и материи.  
СТРУКТУРА ЗАНЯТИЙ.  
  
Каждое занятие комплексное. Оно включает в себя 3 этапа.  
I этап - подготовительный.  
Идет погружение ребенка в сюжет занятия, период подготовки к компьютерной игре через развивающие игры, беседы, конкурсы, соревнования, которые помогут ему справиться с поставленной задачей. Включается гимнастика для глаз, пальчиковая гимнастика для подготовки зрительного, моторного аппарата к работе.  
II этап - основной.  
Включает в себя овладение способом управления программой для достижения результата и самостоятельную игру ребенка за компьютером.  
  
Используется несколько способов "погружения" ребенка в компьютерную программу:  
1 способ. Последовательное объяснение ребенку назначения каждой клавиши с подключением наводящих и контрольных вопросов.  
2 способ. Ориентируясь на приобретенные ребенком навыки работы с компьютером, познакомить с новыми клавишами, их назначением.  
3 способ. Ребенку предлагается роль исследователя, экспериментатора, предоставляется возможность самостоятельно разобраться со способом управления программой.  
4 способ. Ребенку предлагается карточка-схема, где задается алгоритм управления программой. На первых этапах дети знакомятся с символами, проговаривают и отрабатывают способы управления с педагогом, в дальнейшем самостоятельно "читают" схемы.  
III этап - заключительный.  
Необходим для снятия зрительного напряжения (проводится гимнастика для глаз), для снятия мышечного и нервного напряжений (физ. минутки, точечный массаж, массаж впередистоящему, комплекс физических упражнений, расслабление под музыку).  
Занятия проводятся по подгруппам 4-8 человек 2 раза в неделю в первой половине дня.  
  
Продолжительность каждого этапа занятия:  
1 этап - 10-15 минут,   
2 этап - 10-15 минут,   
3 этап - 4-5 минут.  
После каждого занятия проветривание помещения.  
Занятия построены на игровых методах и приемах, позволяющих детям в интересной, доступной форме получить знания, решить поставленные педагогом задачи.  
Для более эффективного, прочного овладения знаниями программа строится на основе постепенного погружения в обучающие блоки, обеспечивающие решение основных групп задач. Межблочными переходами являются программы на развитие мыслительных процессов, памяти и игровые занятия.  
  
Организация учебного и игрового процесса.  
  
Для нормального функционирования и эффективного обучения детей компьютерной грамотности, необходимо придерживаться следующих рекомендаций:  
  
  
  
I. Компьютерный зал.  
1. Компьютеры, IBM класса, 4 или 5 поколения 4-8 шт.  
2. Компьютер, IBM класса, 6 поколения 1 шт.  
3. Принтер цветной струйный HP или EPSON 1 шт.  
4. Сканер планшетный, TWAIN стандарта 1 шт.  
  
Компьютеры объединены в локальную сеть, оборудованы приводами CD-ROM и звуковыми картами. На каждом мониторе MPRII имеется защитный экран, либо мониторы должны соответствовать стандарту ТСО-95, компьютерный зал оформлен кактусами, имеет вентилятор, аквариумы с водой для поддержания воздушного режима. Мебель в зале модифицируется в зависимости от роста детей.  
  
II. Игровой зал - зал для предкомпьютерной подготовки и послекомпьютерной релаксации.  
1. Раздаточный материал на каждого ребенка.  
2. Дидактические игры.  
3. Разнообразные игрушки.  
4. Средообразующие модульные предметы.  
5. Магнитофон для проведения физкультурных минуток и релаксации.  
6. Мягкая мебель.  
Зал оформлен обилием разнообразных цветов.  
  
IV. Техническое помещение.  
  
V. Сан. узел.  
ФОРМЫ КОНТРОЛЯ.  
Для определения готовности детей к работе на компьютере и усвоению программы "Практического применения компьютера в детском саду" проводится диагностика с учетом индивидуально типологических особенностей детей. Она позволяет определить уровень развития психических процессов, физических и интеллектуальных способностей, найти индивидуальный подход к каждому ребенку в ходе занятий, подбирать индивидуально для каждого ребенка уровень сложности заданий, опираясь на зону ближайшего развития.  
Диагностика проводится 3 раза в год.  
В начале года (август, начало сентября) определяется общий уровень развития ребенка.  
  
В конце года (апрель, май) проводится диагностика для определения прогресса в развитии ребенка за год, уровень эмоциональной, интеллектуальной и физической готовности к школе.  
1) Изучение личности:  
\* изучение умения подчинять свои действия определенному правилу, слушать и точно выполнять указания взрослого;  
\* изучение целенаправленности деятельности.  
2) Изучение познавательной сферы:  
\* оценка уровня общего психического развития (сравнение с результатами первой диагностики);  
\* изучение общей способности к обучению;  
\* изучение устойчивости внимания;  
\* изучение объема памяти;  
\* изучение уровня сформированности наглядно-схематического мышления;  
\* изучение словарного запаса, интеллекта, связанного с речью, со словесно-логическим мышлением.  
3) Изучение физического развития:  
\* изучение скорости движений и уровня развития координации кисти руки.  
  
В течении каждого занятия определяется уровень знаний, психических процессов, эмоционально-волевых качеств, уделяется больше внимания робким, неуверенным, застенчивым детям. Корректируется индивидуальная работа с ребенком в группе, предлагается ряд консультаций для родителей, включающих вопросы дополнительных занятий дома, а также рекомендации по разучиванию и проведению упражнений для глаз и пальчиковой гимнастики в домашней обстановке.  
Предполагается, что результаты деятельности ребенка в ходе каждого занятия, коррекционная работа для устранения пробелов в знаниях, а также результаты диагностик заносятся в индивидуальную тетрадь. Родители имеют право свободного доступа к этим тетрадям.  
Для контроля за усвоением знаний проводятся контрольные занятия, игры, ребусы и т.п. (как с применением компьютерной техники так и без него):  
1. Реши кроссворд "Компьютерный мир".  
2. Математический КВН.  
3. Развлечение "Звуковая дорожка".  
4. Страна "Воображалия".  
5. Путешествие с Вини-Пухом. (Выбор самых внимательных детей и награждение памятными эмблемами.)  
6. Итоговое развлечение "Какими были, какими стали!" (Повторение любимых физ. минуток, игр, награждение памятными подарками, сладкими призами.)  
  
Примеры занятий.  
  
ЗАНЯТИЕ "СОБЕРИ КАРТИНКУ".  
ИГРА НА КОМПЬЮТЕРЕ "МАЛЫШ 1", "МАЛЫШ 2".  
1 ЭТАП.  
Игра "Собери картинку"  
  
Детям предлагается собрать картинку из частей и посмотреть, что получится. (У детей получаются гномики разных цветов).  
  
Физ. минутка. Игра "Гномик"  
  
Спрятался ловко в моем кулачке маленький гномик в большом колпачке. Если мы тихо (громко, весело, ласково) его позовем, маленький гномик покинет свой дом. (дети зовут так, как сказано) За маленьким гномиком, давай-ка, все движения повторяй-ка, раз и два и три ну-ка, повтори! (дети повторяют движения).  
А гномики нам прислали картинки не просто так. Они хотят познакомить нас с интересным прибором, с помощью которого можно легко собирать такие же картинки на компьютере.  
  
Знакомство с "мышью".  
  
1. Осматривание "мыши".  
2. Почему она так называется.  
3. Положение руки при работе с "мышью" и способ управления.  
4. Тренировка детей.  
2 ЭТАП.  
Педагог объясняет детям, как раскрашивать гномиков с помощью цветных карандашей и собирать картинки из частей с помощью "мыши".  
  
Самостоятельная деятельность детей, помощь воспитателя каждому ребенку в работе с "мышью".  
3 ЭТАП.  
Итог занятия, повторение названия манипулятора "мышь", его назначение, способ управления.  
  
Пальчиковая гимнастика:  
  
Мы сегодня поиграли, Активное сгибание и  
Наши пальчики устали. разгибание пальцев.  
Пусть немного отдохнут, Встряхнуть руками перед А потом играть начнут. собой.  
Дружно локти отведем, Энергично отвести локти Снова мы играть начнем. назад.  
Руки подняли и покачали Плавные покачивания   
это деревья в лесу, поднятыми вверх руками  
Руки нагнули,   
кисти встряхнули, Встряхивание рук  
ветер сбивает росу. перед собой.  
В стороны руки,   
плавно помашем,  
это к нам птицы летят. Горизонтальные одно-  
Как они сядут, тоже покажем, временные движения  
крылья сложили назад. руками вправо, влево.  
  
  
Гимнастика для глаз:  
  
Открываем глазки - раз,  
А зажмуриваем - два,  
Раз, два, три, четыре,  
раскрываем глазки шире.  
А теперь опять сомкнули,  
Наши глазки отдохнули.  
  
Прощание в кругу.  
  
Дети прощаются с разной интонацией и высотой голоса.  
  
Оборудование:  
  
разрезные картинки по количеству детей.  
  
  
ЗАНЯТИЕ "МЫ РИСУЕМ АККУРАТНО"  
ИГРА НА КОМПЬЮТЕРЕ "МАЛЫШ 1"  
1 ЭТАП.  
К нам пришла игрушка от Незнайки. Незнайка просит вас помочь ему выполнить задание Знайки. Нужно подобрать парную картинку к картинке.  
На доске картины: цветы, спицы, сумка, мяч, нитки, ноты и т.п.  
Воспитатель показывает другую картинку (скрипка, кошелек, пчела, шарик, нитки, иголки и т.п.), дети находят этой картинке пару на доске и обосновывают свой выбор.  
А у Незнайки есть компьютерный друг - художник, которому тоже нужно помочь разложить картинки по парам, но с этим справятся только внимательные ребята, сообразительные, вы такие? Я сейчас проверю.  
  
Игра "На что это похоже".  
  
Детям предлагаются карточки с изображением круга, прямоугольника, треугольника, волнистой линией и т.п. Дети называют предметы, на которые могут быть похожи эти изображения.  
2 ЭТАП.  
Дети на компьютере раскрашивают гномика, и работают по программе "Подбери пару" (Малыш 1)  
3 ЭТАП.  
Все сегодня справились, теперь поиграем с Незнайкой (посмотреть глазками на него, смотреть в ту сторону, куда двигается Незнайка)  
  
Физ. минутка "Синица":  
  
Скачет шустрая синица,  
Ей на месте не сидится.  
Прыг-скок, прыг-скок,  
Завертелась как волчок!  
Вот присела на минутку,  
Почесала клювом грудку,  
И с дорожки на плетень  
Прыгать ей совсем не лень!  
  
Прощаемся в колонне, шепотом, громко.  
  
Оборудование: Схемы, картинки к игре "На что похоже" картинки парные, Незнайка.  
  
  
ЗАНЯТИЕ "ТРЕНИРОВКА ПАМЯТИ"  
  
ИГРА НА КОМПЬЮТЕРЕ "МАЛЫШ 3".  
1 ЭТАП.  
  
Игра "Что изменилось" (с картинками).  
Детям предлагается посмотреть на фланелеграф в течение пяти секунд, где выставлены 4-5 героев сказок и запомнить их. Дети отворачиваются или закрывают глаза, а педагог меняет местами картинки, добавляет новые или убирает некоторые. Дети, открыв глаза, должны назвать все изменения (3-4 раза).  
  
Гимнастика для глаз: дети смотрят на свои картинки, 3-4 раза на картинку воспитателя наблюдают глазами за движением картинок.  
  
2 ЭТАП.  
Объяснение программы, самостоятельная работа детей.  
В ходе программы при переходе с одного уровня на другой проводится индивидуально гимнастика для глаз (массаж глаз, закрыть глаза, посмотреть в разные стороны и т.п.)  
Уровень выбирается индивидуально для каждого ребенка.  
  
3 ЭТАП.  
Расслабление ( лежа на спине болтать руками и ногами - "жуки", качаться как мячики, гимнастика для глаз лежа на спине, поворот на живот, встать не сгибая ног (2-3 раза).  
  
Игра "Силачи и слабаки"  
  
На слово "силачи" дети разводят ноги в стороны, сгибают руки в локтях, напрягают мышцы. На слово "слабаки" - расслабляются и падают на ковер.  
  
Игра "Пожалуйста"  
  
Ведущий предлагает выполнить разнообразные движения, но дети должны их повторить только, если произнесено слово "пожалуйста".  
Варианты: повторять движения, если в произнесенной фразе есть число, название животного, имя человека, заранее оговоренное. (Разные движения + сидеть скрестив ноги, делая круговые вращения глазами, произносить звуки "У-И, ЧУ-ЧИ" в разные стороны).

1. Познакомить детей с компьютером, как современным инструментом для обработки информации:

· познакомить с историей ЭВМ;

· познакомить с назначением ЭВМ;

· познакомить с устройством ЭВМ.

2. Познакомить детей с правилами поведения в КИК и правилами безопасной работы на компьютере.

3. Преодолевать при необходимости психологический барьер между ребенком и компьютером.

4. Сформировать начальные навыки работы за компьютером:

· познакомить с клавиатурой;

· познакомить с манипулятором "Мышь".

II. Группа задач образовательно-воспитательного цикла.

Задачи:

1. Формировать навыки учебной деятельности:

· учить осознавать цели;

· выбирать системы действий для достижения цели;

· учить оценивать результаты деятельности.

2. Формировать элементарные математические представления:

· совершенствовать навыки счета;

· изучать и закреплять цифры;

· проводить работу с геометрическими фигурами;

· решать простейшие арифметические задачи;

· развивать умение ориентироваться на плоскости;

· закреплять представления о величине предметов.

3. Развивать речь:

· расширять словарный запас детей и знания об окружающем мире;

· формировать звуковую культуру речи;

· формировать грамматический строй речи.

4. Развивать сенсорные возможности ребенка.

5. Формировать эстетический вкус.

6. Развивать знаковую функцию сознания.

7. Развивать эмоционально-волевою сферу ребенка:

· воспитывать самостоятельность, собранность, сосредоточенность,

усидчивость;

· приобщать к сопереживанию, сотрудничеству, сотворчеству.

III. Группа задач творческого цикла.

Задачи:

1. Развивать конструктивные способности.

2. Тренировать память, внимание.

3. Развивать воображение.

4. Развивать творческое, понятийно-образное, логическое, абстрактное

мышление; использовать элементы развития эвристического мышления.

5. Развивать потребности к познанию.

ЛИТЕРАТУРА   
  
1. Б.П. Никитин. Развивающие игры. - 5-е изд. доп. - М.: Знание, 1994.  
2. Димитр Павлов. Методические разработки по использованию компьютера в образовании. - Челябинск: Челябинский областной институт усовершенствования учителей, 1992.  
3. А. Зарецкий, А. Труханов, Л. Зарецкая. Энциклопедия профессора Фортрана.  
4. З. М. Бугуславская, Е.О. Смирнова. Развивающие игры для детей младшего дошкольного возраста.  
5. З.А. Михайлова. Игровые занимательные задачи для дошкольников. Книга для воспитателя детского сада. - М.: Просвещение, 1990.  
6. Т.И. Ерофеева, Л.Н. Павлова, В.П. Новикова. Математика для дошкольников. Книга для воспитателя детского сада. - М.: Просвещение, 1992.