**ПРОЕКТ**

**«РАЗВИТИЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ КАЧЕСТВ У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА СРЕДСТВАМИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ИСПОЛЬЗУЕМЫХ В ДОО»**

Использование средств информационных технологий позволяет сделать процесс обучения и развития ребёнка достаточно эффективным, открывает новые возможности образования не только для самого ребёнка, но и для педагога.  
На современном этапе развития информационных технологий, возросли потребности в специалистах более высокого уровня профессионального мастерства. Для современного педагога должно быть обычным делом: поиск необходимой информации, работа с электронной почтой, используя информационные сети. Информационная культура становиться частью общей педагогической культуры и служит для развития интеллектуальных способностей детей.

При проведении совместной деятельности педагога с детьми с использованием компьютерных технологий, по моему мнению, необходимо помнить следующее:

* Каждая технология должна содержать элемент новизны, чтобы побуждать воспитанников к интеллектуальной деятельности.
* Нельзя навязывать детям игру, которая кажется полезной, игра- дело добровольное. Ребята должны иметь возможность отказаться от игры, если она им не нравится.
* Использование компьютерных игр– это не занятие. Игровой прием, включающий детей в новую тему, элемент соревнования, загадка, путешествие в сказку и многое другое - это не только методическое богатство педагога, но и общая, богатая впечатлениями работа детей в непосредственно образовательной деятельности.
* Эмоциональное состояние педагога должно соответствовать той деятельности, в которой он участвует. В отличие от всех других методических средств компьютерная игра требует особого состояния от того, кто её проводит. Необходимо не только уметь проводить игру, но и играть с детьми.
* Компьютерные технологии – средство мониторинга качества образования. Ребенок раскрывается в игре во всех своих положительных и отрицательных качествах.

Наш детский сад программу « От рождения до школы» под редакцией Вераксы Н. Е., целью которой является всестороннее развитие ребенка, подготовка к обучению в школе, обеспечение безопасности. В своей работе я парциально использую методическое пособие по информатике– С-Пб «БХВ-Петербург» 2005»Тур С.Н., Бокучаева Т.П.. Эта система направлена на развитие и воспитание ребенка, результатом которого является развитие его интеллектуальных качеств воспитанников ДОУ, уметь общаться и сотрудничать с взрослыми и сверстниками.

Эти две программы, используемые в образовательном процессе в качестве основной и парциальной, использую, как игровые технологии обучения. И, что немаловажно, направлены на развитие личности ребенка-дошкольника. Также программы предусматривают оборудование предметно-пространственной развивающей среды в компьютерном классе.

Предметно-игровая среда организована мною так, чтобы каждый ребенок имел возможность заниматься любимым делом. Размещение оборудования по секторам позволяет детям объединиться подгруппами по общим интересам (конструирование, рисование, ручной труд, театрально-игровая деятельность, экспериментирование), зона релаксации.

В своей повседневной работе с дошкольниками я использую следующие педагогические технологии, которые можно распределить на следующие группы:

1. развивающие игры;

Это компьютерные программы, пред­назначенные для формирования и развития у детей общих умственных способностей, способности мыслен­но соотносить свои действия по управлению игрой с созда­ющимися изображениями в компьютерной игре, для развития фантазии, воображения, эмоционального и нравственного развития. В них нет явно заданной цели — они являются инструментами для творчества, для самовыражения ребенка.

Это различного рода графические редакторы, в т. ч. «рисовалки», «раскрашки», конструкторы, предоставляющие возможность сво­бодного рисования на экране прямыми и кривыми линиями, контурными и сплошными геометрическими фигурами и пятнами, закрашивания замкнутых областей, вставки готовых рисунков, стирания изображения, коррекции рисунка други­ми способами;

\* простые текстовые редакторы для ввода, редактирования, хра­нения и печати текста;

\*конструкторы сред с разнообразными функциональными возможностями свободного перемещения персонажей и дру­гих элементов на фоне декораций, в т. ч. те, которые служат основой создания «режиссерских» компьютерных игр; «музыкальные редакторы» для ввода, хранения и воспроизведения простых (чаще одноголосых) мелодий в нотной форме записи;

\*конструкторы сказок, которые совмещающие возможности элемен­тарных текстового и графического редакторов для форми­рования и воспроизведения иллюстрированных

Такие игры предполагают множество педагогических методик их использования.

1. обучающие игры;

Это игровые программы дидактического типа в которых в игровой форме предлагается решить одну ил несколько дидактических задач. К этому классу относятся игры, связанные с формированием у детей начальных математических представлений; с обучением азбуке, слого- и слогоообразованию, письму через чтение и чтению через письмо,  родному языку; с формированием динамических представлений по ориентации на плоскости и в пространстве; с эстетическим, нравственным воспитанием; экологическим воспитанием; с основами систематизации и классификации, синтеза и анализа понятий.

1. игры-экспериментирования;

В таких играх цель игры и правила игры не заданы явно — скрыты в сюжете игры или способе управления игрой. Поэтому ребенок, чтобы добиться успеха в решении игровой  задачи, должен путем поисковых действий прийти к осознанию цели и способа действия, что и является ключом достижению общего решения игровой задачи.

1. игры-забавы;

В таких играх не содержатся в явном виде игровые задачи или задачи развития (это видно из названия группы). Они просто предоставляют возможность детям развлечься, осуществить поисковые действия и увидеть на экране результат в   
виде какого-либо «микромультика». К этой группе, в частности, можно отнести популярную серию программ типа «Живые книжки».

1. компьютерные диагностические игры.

Игры, развивающие, обучающие, экспериментирования, можно считать диагностическими, поскольку опытный педагог и, тем более, психолог по способу решения компьютерных задач,  стилю игрой действий смогут многое сказать о ребенке. Однако, более строго, компьютерными диагностическими методиками считаются лишь реализованные в виде компьютерной программы валидизированные психодиагностические методики. При этом такая программа фиксирует заданные параметры, запоминает их в памяти компьютера, затем обрабатывает и результаты обработки также сохраняет на диске, дальнейшем эти результаты выводятся на экран дисплея, ли на печатающее устройство для интерпретации  психологом) либо такая интерпретация может быть заранее запрограммирована и выведена автоматически компьютером. Результат диагностики могут выводиться в виде рекомендаций для персонала детского сада и родителей. К этому классу программ относятся также компьютерные ме­тодики экспресс-диагностики различных функциональных систем детского организма, позволяющие в считанные мину­ты выявлять патологию, отклонения от нормы и затем на­правлять детей с отклонениями на дальнейшее обследование или лечение в специализированные медицинские учреждения. Компьютерные диагностические программы могут использо­ваться в дошкольном учреждении для:

\*выявления уровня общих умственных способностей де­тей;

\*оценки уровня развития психических и психофизиологи­ческих свойств личности (памяти, внимания, восприятия, ум­ственной работоспособности, интеллекта, эмоционального со­стояния, нервно-психического статуса, параметров морфо-функциональной системы (моторики, быстроты движения и т. д.);

\*выявления творческих способностей детей;

\*определения уровня готовности детей к поступлению в школу;

\*определения уровня психофизиологической и социальной готовности к поступлению детей в школу (физического развития, заболеваемости, физической подготовленности, основных физиометрических параметров растущего организма, факторов риска);

\*экспресс-диагностика утомления ребенка в процессе ком­пьютерных занятий;

\*ранней диагностики отклонения детей от нормального раз­вития.

**Проблема, её актуальность:** Доказано, что интенсивное развитие интеллекта в дошкольном возрасте повышает процент обучаемости детей в школе. Ведь важно не только, какими знаниями владеет ребенок к поступлению в образовательное учреждение, а готов ли он к их получению, умению рассуждать, делать выводы, системно мыслить, понимать происходящие закономерности.

Формирование ключевых компетентностей детей дошкольного возраста является приоритетной задачей дошкольного образования на современном этапе и одной из основных целей деятельности дошкольных образовательных учреждений.

Компетентностный подход в образовании акцентирует внимание педагогов на новом результате образования - способности ребенка действовать самостоятельно в различных проблемных ситуациях.

Для развития интеллектуальных способностей и личностных качеств, формирования ключевых компетентностей воспитанников нужна другая методика общения с ребенком, в чем-то в корне отличная от привычного всем показа, рассказа, объяснения, повторения, то есть обучения.

Создание условий, обеспечивающих развитие умственных способностей детей, реализацию их потенциальных возможностей, является одной из приоритетных задач педагогики и психологии.

Практика дошкольного образования показывает, что на успешность обучения влияет не только содержание предлагаемого материала, но и форма его подачи, которая способна вызывать заинтересованность ребенка и его познавательную активность.

Необходимо окружить ребенка такой средой и такой системой отношений, которые стимулировали бы самую разнообразную самостоятельную деятельность ребенка и исподволь формировали в нем именно то, что в соответствующий момент способно наиболее эффективно формироваться, в том числе и ключевые компетентности. А для создания такой развивающей среды необходимо внедрять в воспитательно-образовательный процесс ДОУ игровые компьютерные педагогические технологии, имеющие интерактивный характер, обеспечивающие самостоятельную деятельность ребенка дошкольника.

Важной задачей образовательной деятельности дошкольников  является развитие умений самостоятельной оценки и отбора получаемой информации, то есть мыслительных операций, гибкости мышления. Развивать подобные умения помогают компьютерные технологии, служащие своеобразной практикой  использования знаний, полученных детьми в образовательной деятельности и в свободной деятельности.

**Цель:** интеллектуальное развитие старших дошкольников через использование компьютерных игровых технологий, методов и приёмов в режимных моментах и непосредственной образовательной деятельности по образовательной области «Познание» в детском саду.

**Задачи:**

1. Развивать психические познавательные процессы детей старшего дошкольного возраста.
2. Стимулировать умственную активность детей
3. Формировать основные математические представления и понятия (как счет, число, измерение, величина, геометрические фигуры, пространственные отношения)
4. Научить детей пользоваться приемами математического мышления – сравнением, анализом, рассуждением, обобщением, умозаключением.
5. Развить понимание математической речи.

**Принципы построения проекта:**

1. Принцип доступности и индивидуальности;
2. Принцип сознательности и активности;
3. Принцип непрерывности образовательного процесса;
4. Принцип систематичности и последовательности;
5. Принцип «не навреди!»;
6. Принцип всестороннего и гармоничного развития личности;
7. Принцип системного чередования нагрузок и отдыха.

**Вид проекта**: информационно- игровой.

**Продолжительность проекта**: долгосрочный 1-2 года.

**Участники**: дети старшего дошкольного возраста, воспитатели, родители. Педагог по информатике.

**Интеграция образовательных областей**: познание, коммуникация, чтение художественной литературы, социализация, безопасность, здоровье.

**Методы и приёмы**: наглядные, практические, словесные, игровые, информационно-обучающие (родителям и педагогам).

**Предполагаемый результат**: дети всесторонне развиты, пополнив свой жизненный опыт благодаря игровой деятельности с компьютерными технологиями. У них появился интерес к творчеству. Использование компьютерных игровых ситуаций вносит разнообразие в непосредственно- образовательную деятельность и способствует улучшению качества знаний.

**Этапы реализации проекта**

**I этап- организационно- подготовительный**.

**Цель**: подготовить базу для решения основной цели проекта.

|  |
| --- |
| подбор программно-методического обеспечения. За основу была принята методическое пособие по информатике– С-Пб «БХВ-Петербург» 2005»Тур С.Н., Бокучаева Т.П., Информатика в играх и задачах: Книга для детей, мам и пап, бабушек и дедушек Авторский коллектив под руководством А. В. Горячева, Информатика. Шаг за шагом: Информатика–2. Информатика. Шаг за шагом: Основные понятия. |

* проведен тщательный подбор оборудования и материалов для практической деятельности: цветные карандаши ; индивидуальные конверты с игровыми и дидактическими заданиями; наглядный и раздаточный материал (карточки по правилам поведения и с проблемными ситуациями) .
* Пополнена и модернизирована развивающая среда: на каждого ребенка предусмотрено учебно-игровое пособие на развитие мелкой моторики рук, математический планшет (для выкладывания буквы или ответа на загадку), развивающие игры.
* Перед началом работы по проекту мы с родителями познакомились с целями, задачами проекта, постаралась убедить их в необходимости оказания помощи и серьёзного отношения к исследованиям, заданиям и играм детей. Проведены консультации для родителей с целью: научить применять компьютерные игровые методы и приемы работы с ребенком для закрепления полученных знаний и умений в домашних условиях.
* Проведен мониторинг по выявлению уровня знаний в индивидуальном порядке с последующим анализом полученных результатов на начало года. В связи, с чем составлен перспективный план работы на год для улучшения качества знаний детей, для повышения интереса к образовательной деятельности. (см. приложение)

**II этап- основной.**

**Цель:** реализация поставленных задач.

* На основе дидактических пособий продумана структура непосредственно- образовательной деятельности кружка по информатике:

1. Подготовительный этап: изучение правил поведения в компьютерном классе и составляющих компьютера.
2. Основное содержание (последовательно выполняемые задания в тетрадях- пособиях, физминутка).
3. На непосредственную деятельность за компьютером детям отводится 7 минут.
4. Результат деятельности (что дети могут в итоге).

- Непосредственно- образовательная деятельность строится в занимательной, игровой форме с использованием игровых и дидактических упражнений, что позволяет детям успешно овладеть анализом, закрепление материала отрабатывается на компьютерах в игровых ситуациях.

- Включение развивающих игр в режимные моменты.

- Проведена работа по обобщению и распространению опыта, а именно: подготовлены открытые занятия- консультации для воспитателей МДОУ с использованием новых компьютерных технологий. (см. приложение)

**III этап- заключительный.**

**Цель:** обобщить результаты работы, наметить перспективу в дальнейшей работе.

Промежуточная диагностика (в середине года) не предусмотрена программой « От рождения до школы», но можно в данный момент сделать следующие выводы: дети появился интерес к совместной образовательной деятельности с педагогом по информатике по решению проблемных игровых ситуаций. Тот материал, который подается в сравнении, сопоставлении побуждает детей постоянно рассуждать, анализировать, делать собственные выводы, учиться их обосновывать, выбирать правильное решение среди различных вариантов. Использование игровых приёмов и упражнений в реализации программ способствует активной деятельности детей. Они с интересом участвуют в образовательных моментах, не переутомляются, т.к. виды деятельности регулярно сменяют друг друга. Ко всему прочему у ребят формируются умения и навыки, необходимые для успешного обучения чтению и письму в начальной школе.

По мнению большинства педагогов и психологов, грамотно подобранные компьютерные технологии - наш незаменимый помощник в обучении и воспитании дошкольников.

Считаю тему этого проекта актуальной и буду продолжать работать над ней.

Создание условий для самостоятельной образовательной деятельности детей в компьютерном классе **( центры развивающей среды)**

|  |  |
| --- | --- |
| название | Оборудование, материалы, пособия |
| Учимся строить | Строительный конструктор с блоками среднего и крупного размера, макет паркинга, виды наземного, воздушного, водного транспорта, лего наборы. |
| Центр художественного творчества | Восковые и акварельные мелки, цветные мелки, гуашь, акварель, фломастеры, цветные карандаши, пластилин, цветная и белая бумага, картон, природный материал для творческой деятельности, кисти, ватные палочки, стеки, ножницы, трафареты, репрдукции картин, книжки-раскраски и т.д. |
| Мы любим и знаем свой город | Картотека слайдов, иллюстрирующих достопримечательности приморска и его окрестности, фотоматериалы, заметки из журналов и газет о нашем городе. Карта нашего государства, мира, глобус. |
| Безопасность | Информация по правилам поведения в компьютерном классе, дидактические игры, пазлы, разрезные картинки, мультимедийные презентации, плакаты. |
| Наша лаборатория | Стол для проведения экспериментов, стеллаж для пособий и оборудования, передники, материалы для изучения, экспериментирования. Доп. Оборудование: лупы, микроскоп, безмен, весы, воронки и т.д. |
| Учимся считать | Мозаики различной формы и размера, головоломки, лото, математический планшет, палочки Кюизенера с пособиями, блоки Дьенеша с пособиями, игры-шнуровки и т.д. |
| Наша библиотека | Книги и печатные издания по темам, энциклопедии, фильмоскоп с подборкой диафильмов и т.д. |
| Учимся грамоте | Коврограф с комплектом букв и цифр, картотека предметных и сюжетных по изучаемым лексическим темам, материалы для звукового и слогового анализа и синтеза, карточки для выкладывания схемы предложений, для звукового анализа слов. Пособия для развития дыхания, дидактические игры и т.д. |
| Театр | Ширмы, одежда и атрибуты для ряженья, пальчиковый, теневой театры, маски, зеркало, грим |
| Сенсорная комната | Релаксационное оборудование, проекторы. Спортивный инвентарь: мячи различных размеров, массажные мячики, обручи, гимнастические палки, кегли, скакалки, массажные коврики и мн.др. | |
| Центр непосредственно образовательной деятельности за компьютерами | Компьютерные столы 6 шт., детские стулья регулируемые под рост детей, персональные компьютеры в количестве 6 шт., компьютерные игры, методическая литература, программное обеспечение компьютеров. | |

**ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ИСТОЧНИКИ**

|  |  |
| --- | --- |
|  | http://adalin.mospsy.ru |
|  | http://www.nelidovo.edu.ru |
|  | http://www.solnet.ee |
|  | Агафонов В. Твой друг компьютер. – М.: Новая школа, 1996. |
|  | Агафонова И.Н. Учимся думать. Сб. занимательных логических задач, тестов, упражнений // Уч. Пособие. – СПб.: МиМ – Экспресс, 1996 |
|  | Алешина «Ознакомление дошкольников с окружающей действительностью – М.2001 |
|  | Антошин М.К. Учимся работать на компьютере – М. Айрис-Пресс 2007 |
|  | Асарин С. Смекалка для малышей. Занимательные задачи, загадки, ребусы, головоломки. – М.: Омега, 1996 |
|  | Васильева М.А. Методические рекомендации к программе воспитания и обучения в детском саду – М. ИД «Воспитание дошкольника» 2004 |
|  | Волина В. Занимательная математика для детей – С-Пб.:Дидактика, 1994 |
|  | Горвиц Ю. М.Развивающие игровые программы для дошкольников // Информатика и образование. №4, 1990, с.100-106 |
|  | Горвиц Ю.М. и др. Новые информационные технологии в дошкольном образовании. - М.: ЛИНКА-ПРЕСС, 1988. |
|  | Джеральд А. Фридман, Дуглас Д. Лемон, Тони Т. Уорнок, Как работает компьютер. // Еженедельное приложение к газете “Первое сентября”, газета “Информатика”, № 33 1996 |
|  | Дуванов А.А. «Конструктор сказок» - новые возможности // Информатика и образование №2, 1994, стр. 75-80 |
|  | Журналы «Дошкольное воспитание» |
|  | Журналы «Обруч» |
|  | Журналы «Ребенок в детском саду» |
|  | Заика Е.В. Комплекс интеллектуальных игр для развития воображения //Вопросы психологии, 1993, №2 |
|  | Заика Е.В. Комплекс интеллектуальных игр для развития мышления учащихся //Вопросы психологии, 1993, №3 |
|  | Зворыгина Е. Педагогические подходы к компьютерным играм для дошкольников // Информатика и образование.№6, 1990, стр.94-100 |
|  | Ильина М.Н. Подготовка к школе. Развивающие упражнения и тесты – С-Пб Дельта 1998 г. |
|  | Информатика в играх и задачах: Книга для детей, мам и пап, бабушек и дедушек Авторский коллектив под руководством А. В. Горячева. |
|  | Информатика. Шаг за шагом: Информатика–2. |
|  | Информатика. Шаг за шагом: Основные понятия. |
|  | Камалов Р.Р. Компьютерные игры как элемент школьного курса информатики./ Информатика и образование, N5, 2004. |
|  | Ковальчук Я.И. Индивидуальный подход в воспитании ребенка – М. «Просвещение» 1985 |
|  | Колобов С. Правила техники безопасности при работе с ЭВМ // Информатика и образование.№6, 1987 |
|  | Кутепова Е.Н. Оптимизация процесса школьного обучения с помощью программно-методических средств // Логопедия: методические традиции и новаторство. – М., 2003. |
|  | Кэрролл Л. Логическая игра. – М., 1991. |
|  | Леонова Л.А., Макарова Л.В. Как подготовить ребенка к общению с компьютером-М.: Вентана-Граф,2004, стр.16 |
|  | Лук А.Н. Учись мыслить. – М., 1975, стр.95 |
|  | Лынская М.И. Организация логопедической помощи с использованием компьютерных программ // Логопед в детском саду. – 2006. № 6. |
|  | Марголис Я., Иванов А. Шестилетки: к творчеству через компьютер // Информатика и образование.№3, 1991 |
|  | Матюгин И. Зрительная память. – М.1993. |
|  | Машбиц Е.И. Психолого-педагогические проблемы компьютеризации обучения. – М.,1988. |
|  | Островский С.Л., Ждем гостей. // Еженедельное приложение к газете “Первое сентября”, газета “Информатика”, №29, 1995 |
|  | Программа «Истоки» - М. «Просвещение» 2003 |
|  | Программа воспитания и обучения в детском саду. Под ред. Васильевой М.А. – М.Издательский дом Воспитание дошкольника – М.2004 |
|  | Программа развития и воспитания детей в детском саду «Детство» - С-Пб «ДЕТСТВО-ПРЕСС» 2004 |
|  | Психолого-педагогическая диагностика развития детей раннего и дошкольного возраста. Под редакциейСтребелевой Е.А.- М. «Просвещение» 2005 |
|  | Соловейчик С. Учение с увлечением – М. Детская литература. 1979г. |
|  | Степанова М. Ребенок и компьютер // Директор школы. – 2000. № 5. |
|  | Степанова О.А. Организация логопедической работы в дошкольном образовательном учреждении – М. ТЦ «Сфера» 2004 |
|  | Тарловская Н. Игры на компьютерах. / Дошкольное воспитание, N2, 1989. |
|  | Тихомирова Л.Ф. Развитие познавательных способностей детей. Популярное пособие для детей и педагогов. – Ярославль: Академия развития, 1997 |
|  | Тур С.Н., Бокучаева Т.П. Методическое пособие по информатике для учителей 1 классов общеобразовательных школ – С-Пб «БХВ-Петербург» 2005 |
|  | Чего на свете не бывает. Занимательные игры для детей./ Под ред. Дьяченко О.М., Агеева Е.Л. М.: Просвещение.1991г. |
|  | Чеплашкина И.Н. Математика – это интересно. Учебно-методическое пособие для воспитателей ДОУ- С-Пб «ДЕТСТВО-ПРЕСС» 2004 |