**Реферат по теме**

**«Компьютерное конструирование. Новые технологии в детском саду и школе»**

**Студентки группы 205**

**Терентьевой Елены Витальевны**

 "Впервые в истории мы являемся свидетелями подлинной

революции в обучении замены учения (запоминания,

приобретения навыков, достижения автоматизма

в поведении, условных рефлексов и т.д.)

 умственным развитием

(стимуляцией конструктивно-диалектического и гипотетико-

дедуктивного мышления и игровой деятельности)."

**ВВЕДЕНИЕ**

Важнейшим этапом в формировании личности ребенка считается дошкольный возраст. В этот период ребенок способен овладевать пространством человеческих отношений через общение с взрослыми, а также через игровые и реальные отношения со сверстниками. Через отношения с взрослыми у ребенка развивается способность к идентификации не только с людьми, но и с воображаемыми и сказочными персонажами.

Познание мира осуществляется ребенком практическим путем – он обследует предметы и явления, будит чувства и воображение, проявляет творчество.

Важнейшими компонентами для развития познавательной деятельности ребенка выступают такие познавательные процессы как восприятие, внимание, воображение, память, мышление и речь. Для того чтобы ребенок мог удовлетворять свои потребности, общаться, играть, учиться, он должен представлять то, что ему нужно делать, запоминать, высказывать суждения.

Все познавательные процессы развиваются в деятельности ребенка, и сами они представляют собой особые виды деятельности.

Одним из современных средств обучения, позволяющих успешно развивать познавательные процессы использование компьютера.

В развитии ребенка современная психология выделяет несколько возрастных периодов.

Каждый характеризуется неповторимостью его взаимоотношений с окружающим, определенными закономерностями развития мотивационно-потребностной и интеллектуально-познавательной сторон личности и, конечно же, неповторимостью ведущей деятельности. Как известно, в дошкольном возрасте такой деятельностью является игра.

Всякий, кто хоть немного наблюдал за ребенком, знает какое большое место в его жизни занимает игра. Что же такое игра? Игра – это работа ребенка над самим собой. Мир вступил в третье тысячелетие. И уже сейчас нужны подготовленные для работы в новых условиях люди. Надобность в них станет еще более актуальной в самое ближайшее время. Использование компьютеров в образовании и развитии ребенка уже перестало быть необычным явлением. Характеристики и возможности современных персональных компьютеров и программного обеспечения постоянно улучшаются. Способность компьютера воспроизводить информацию одновременно в виде текста, графического изображения, звука, речи, видео, запоминать и с огромной скоростью обрабатывать данные позволяет специалистам создавать для детей новые средства деятельности, которые принципиально отличаются от всех существующих игр и игрушек. Все это предъявляет **качественно новые требования и к дошкольному воспитанию** - первому звену непрерывного образования, одна из главных задач которого - заложить потенциал обогащенного развития личности ребенка. Поэтому в систему дошкольного воспитания и обучения необходимо внедрять новые информационные технологии. Также грамотное использование компьютера ставит ребенка в совершенно новую, качественно отличающуюся ситуацию развития. В настоящее время существует множество компьютерных игр, главное – правильно выбрать цель и поставить перед ребенком задачу её достижения.

Таким образом, предметом программы использования компьютера в развитии ребенка является расширение границ в области ***подготовки ребенка к жизни в современном обществе и овладению школьных программ.***

Благодаря особенностям устройства компьютера (наличие клавиатуры, экрана, на котором продуцируется та или иная информация, вызванная ребенком из электронного "мозга" с помощью клавиатуры или "мышки") *осуществляется интеллектуальная подготовка к обучению в школе.*

Компьютер должен войти в жизнь ребенка через игру. Игра - одна из форм практического мышления.

В игре ребенок оперирует своими знаниями, опытом, впечатлением, отображенными в общественной форме игровых способов действия, игровых знаков, приобретающих значение в смысловом поле игр. Ребенок обнаруживает способность наделять нейтральный (до определенного уровня) объект игровым значением в смысловом поле игры. Именно эта способность является главнейшей психологической базой для *введения в игру дошкольника компьютера как игрового средства.*

В ходе игровой деятельности дошкольника, обогащенной компьютерными средствами, возникают психические новообразования (теоретическое мышление, развитое воображение, способность к прогнозированию результата действия, проектные качества мышления и др.), которые ведут к резкому *повышению творческих способностей детей.*

Сам по себе компьютер не играет никакой роли без общей концепции его применения в дошкольном образовании, соответствующего задачам развития, воспитания и обучения ребенка, а также его психофизическим возможностям. Успех приобщения дошкольника к овладению информационными технологиями возможен, когда компьютерные средства становятся средствами его повседневного общения, игры, посильного труда, конструирования, художественной и других видов деятельности.

Основная образовательная цель введения компьютера в мир ребенка - это *формирование мотивационной, интеллектуальной и операционной готовности ребенка к использованию компьютерных средств в своей деятельности.*

Компьютерные игры, включенные в систему обычных игр, вносят свой вклад в совершенствование воспитания всестороннее развитие творческой личности ребенка.

Кроме нормативных воспитательно-образовательных стандартов, малыши показывают более высокий уровень "школьной готовности" и естественно вхождение в мир взрослых, в завтрашний мир.

У ребенка развивается:

* восприятие, зрительно-моторная координация, образное мышление;
* познавательная мотивация, произвольная память и внимание;
* “знаковая функция сознания”;

 ***Например:*** *в игре по конструированию****“Построй дом”******игровой задачей****предусматривается помочь котенку построить дом, а****дидактическая****– выделить конфигурацию плоскостных фигур с целью объединения их в одно целое (конфигурация каждый раз меняется – ребенок должен подобрать фигуру для своего варианта).*

Необходимо диагностировать усвоение ребенком разделов базовой образовательной программы. Как показывает многолетняя практика уровень усвоения базовой образовательной программы постоянно повышается. Управление компьютером (клавиатурой, мышью) усваивается детьми автоматически.

Во время игры не нужно акцентировать внимание ребенка на то, что Вы его диагностируете, а нужно ставить определенные дидактические задачи, которые ребенок должен решить самостоятельно, и сделать так, чтобы он думал, что он “просто играет”. Важно, чтобы во время компьютерных игр ребенок был раскрепощен, свободно владел компьютером, несмотря на то, что это новый вид игры.

Критериями оценки усвоения разделов образовательной программы служит самостоятельность ребенка, показанная в играх: ребенок практически не справляется с выполнением поставленной перед ним задачей даже с помощью взрослого – это говорит о низком уровне развития; на среднем уровне – справляется с помощью взрослого, а на высоком – выполняет задание самостоятельно.

Результаты диагностики и анализ усвоения детьми образовательной программы нужно использовать для того, чтобы помочь ребенку преодолеть трудности в усвоении образовательной программы, обратить внимание воспитателей и специалистов на проблему и совместно решить её.

Как показывает опыт – элементы компьютерной грамотности усваиваются детьми легче, если ведущим мотивом их деятельности становится игра. Это вызывает у детей большую эмоциональную и интеллектуальную готовность к дальнейшему развитию умственных и творческих способностей.

Ребенок начинает понимать, что предметы на экране – это не реальные вещи. У ребенка начинает развиваться понимание того, что есть несколько уровней окружающего нас мира – реальные вещи, картины, схемы, слова и т.д.

Компьютерные игры учат детей преодолевать трудности, контролировать выполнение действий, оценивать результаты. Благодаря компьютеру становится эффективным обучение планированию, контролю и оценки результатов самостоятельной деятельности ребенка, через сочетание игровых и неигровых моментов.

Новизна работы с компьютером, способствующая повышению интереса к обучению и возможности регулировать поставленные задачи по степени трудности, поощрении правильных решений, усиливают мотивацию ребенка.

Компьютерные игры помогают также устранить отрицательное отношение к развитию ребенка – неуспех, который связан с непониманием, пробелами в знаниях. Играя на компьютере, ребенок получает возможность довести решение поставленной задачи до конца, опираясь на помощь взрослых. Одним из источников мотивации ребенка считается занимательность игры. Возможности компьютерных игр неисчерпаемы. В первую очередь, она не должна заслонять учебные цели.

Формированию у детей способности самостоятельно ставить перед собой цели и достигать их помогают такие игры, как "Конструктор". В процессе использования игр данной серии у детей формируется творческое экспериментирование. В ходе игры дети берут на себя роль создателя новых объектов. Они самостоятельно ставят перед собой сложные цели и пытаются их реализовать.

При работе с компьютером у детей раскрываются большие возможности. В процессе действий с предметами или явлениями, изображенными на экране, у детей формируются более гибкие представления и образы. Все это служит основой для перехода от наглядно-действенного мышления к наглядно-образному мышлению.

Компьютерные игры ориентируются на развитие у ребенка определенных знаний, навыков, способностей. Как правило, в компьютерных играх от ребенка требуется:

- Владение средствами управления, быстрота и точность манипуляций;

- Быстрая и правильная реакция на происходящие события;

- Чувство времени, умение выдерживать заданные временные интервалы;

- Способность следить за несколькими объектами одновременно;

- Знание географии игрового поля, законов игрового мира;

- Знание конкретной предметной области, которая моделируется в игре;

- Умение искать закономерности;

- Умение предугадывать действия противника;

- Знание алгоритма и стратегии выигрыша;

- Способность к быстрому и максимально полному перебору основных вариантов;

- Память на текущие события;

- Использование прошлого опыта, что происходило в предыдущих сеансах игры;

- Способность интенсивно работать в течение всего сеанса игры.

**I глава**

**Классификация и описание видов компьютерных игр**

В компьютерных играх можно выделить следующие категории:

- Развивающие игры;

- Обучающие игры;

- Игры-экспериментирования;

- Игры-забавы;

- Логические игры;

- Компьютерные диагностические игры.

Особая роль в мире компьютерных игр принадлежит обучающим и развивающим играм.

Дадим краткую характеристику каждому из вышеприведенных категорий образовательных программ:

Развивающие игры.

Развивающие программы предназначены для формирования у детей умственных способностей, для развития фантазии, воображения, эмоционального и нравственного развития. Они являются лишь инструментом для творчества, для самовыражения ребенка.

К развивающим программам относятся:

- Графические редакторы – "рисовалки", "раскраски", конструкторы. Дети имеют возможность свободно рисовать на экране линиями, геометрическими фигурами, пятнами, закрашивать замкнутые области, стирать изображения;

- Текстовые редакторы для ввода, редактирования, хранения и печати текста;

- "Режиссерские" компьютерные игры – свободное перемещение персонажей и других элементов на фоне декораций;

- "Музыкальные редакторы" для ввода, хранения и воспроизведения простых мелодий;

- "Конструкторы сказок".

Обучающие игры.

Данные программы дидактического типа предполагают решение одной или нескольких дидактических задач. К обучающим программам относят игры, связанные с формированием у детей математических представлений, с обучением письму, чтению, иностранным языкам. Также данные игры формируют у детей представления по ориентации в пространстве, решают задачи нравственного, эстетического и экологического воспитания.

Хорошо известна важность и высокая эффективность игровых форм обучения, особенно успешно применяемых при работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста. Существуют, например, специальные среды для начального обучения информатике с забавными исполнителями, которые в игровой форме отрабатывают простые пользовательские навыки, навыки алгоритмизации и т.д. Так, созданная под руководством Ю.А.Первина среда "Роботландия" с ее забавными исполнителями "Машинист", "Буквоед", "Кукарачча" и др. с успехом используется во многих школах.

Игры-экспериментирования.

В таких играх цель игры и правила скрыты в сюжете игры и способе управления ею. Чтобы добиться успеха в решении задачи, ребенок должен прийти к осознанию цели и способа действия.

Игры-забавы.

В играх-забавах отсутствуют игровые задачи и задачи развития. Такие игры предоставляют детям развлечься. Ребенок осуществляет поисковые действия, чтобы получить возможность увидеть результат в виде какого-то "микромультика". К этой группе можно отнести серию программ "Живые книжки". Также к играм-забавам можно отнести приключенческие игры (путешествия, подвиги, приключения), графические игрушки (тетрис, "живые картинки" и др.), учебные тренажеры (азбука, клавиатурный тренажер и др.) и т.д. В данную категорию игр можно отнести имитационные игровые виды спорта: футбол, волейбол, теннис и т.д.; военные игры: морские бои, воздушные бои, звездные воины, игры с вооружениями и др.; рукопашные схватки: каратэ, кунг-фу, тэквондо; профессиональные игры: авторалли, пилотирование самолета и др.

Логические игры.

Данные игры направлены на развитие логического мышления.

К данной категории игр относят:

- Шахматные игры: шашки, шахматы и т.п.

- Логические учебные развивающие игры: лабиринты, угадай число, слово, крестики-нолики и др.

Что же так привлекает ребенка в компьютерной игре:

- Наличие собственного мира, в который нет доступа никому, кроме него самого;

- Отсутствие ответственности;

- Реалистичность игрового процесса;

- Возможность исправить любую ошибку, путем многократных попыток;

- Возможность самостоятельно принимать решения, вне зависимости от того, к чему они могут привести.

Творческое экспериментирование в процессе использования игры способствует развитию любознательности, формирует интеллектуальные способности. Творческое экспериментирование применяется в такого рода играх, как ***игры компьютерного конструирования***.

В компьютерном мире есть еще направление – ***конструктор*** сказок и мультфильмов. К такому направлению можно отнести игру – ***конструктор "Незнайка и все, все, все…***". Создание простого, но настоящего мультфильма с помощью программы "Конструктор мультфильмов: Незнайка и все, все, все…" займет у ребенка не более пяти минут. Первое действие ребенка – выбор заднего плана из библиотеки фонов. Затем, руководствуясь собственным чувством вкуса, ребенок украшает сцену различными предметами и декорациями.

После этого ребенок выбирает актеров. Данная программа предлагает 15 персонажей из знаменитого мультфильма "Незнайка на Луне". Каждый из персонажей умеет выполнять всевозможные трюки и действия.

Чтобы оживить актера, ребенок щелкает на нем мышкой и перемещает по экрану, задавая траекторию движения. В любой момент можно назначить актеру новое действие, добавить новых персонажей, анимировать фон и т.д.

Но это еще не все! Какой же мультик не обойдется без веселой музыки и смешных звуков? Ребенок сможет самостоятельно добавлять звуковые эффекты, записывать прикольные голоса и музыку.

В конце добавляются титры и мультик готов.



**Рисунок №1 «Скриншот из игры «Незнайка и все, все, все…»**



**Рисунок №2 «Скриншот из игры «Незнайка и все, все, все…»**

 Многие ***игры компьютерного конструирования*** развивают пространственное мышление, координацию движений, умение прогнозировать ситуацию, способности к конструированию и закладывают фундамент технического творчества. Например, к таким играм можно отнести серию игр ***"Искатель"*** и др.

Развитию творчества способствуют также электронные пазлы, которые также являются элементами ***игр компьютерного конструирования***.

В компьютерной игре "Элька. Мы спасем Антарктиду" ребенок вместе с героями мультфильма отправляется в далекий путь невероятных приключений, полный опасных, но интересных событий. В данной игре ребенка ждут интересные задания и головоломки, которые способствуют развитию творчества, внимания(рис.3).



**Рис.3. Задание из игры "Элька. Мы спасем Антарктиду"**

Пазлы развивают у детей такие качества, как внимание и усидчивость. Детям предлагаются электронные пазлы с разным количеством деталей. Самым маленьким детям предлагается собрать пазлы, состоящие из 4-6 деталей. Для детей постарше предлагаются пазлы с большим количеством деталей.

Тематика компьютерных пазлов разнообразна: животный мир, растительный мир, герои мультфильмов и др. (рис. 4).



**Рис. 4 из мультфильма "Бременские музыканты"**

Развитию творческих способностей способствует и собирание мозаики. В игре "Лунтик учится рисовать" ребенок также встречается с таким заданием. Здесь ребенок вместе с Милой должен составить мозаику по образцу. Если ребенок окрасит квадратик не тем цветом, который необходим, то он может этот же квадратик окрасить в другой цвет (рис. 5).



**Рис. 5. Собери мозаику**

Специально разработанная программа для детей 2-4 лет "Обучение с приключением" также рассчитана на развитие творческих способностей детей и на приобретение ими тяги к знаниям. Данная игра содержит интересные задания, направленные на развитие логики, координации и восприятия, развитие музыкального слуха. В игре имеется несколько уровней сложности.

Развитию творческого мышления, анализу и разгадыванию загадок, вниманию и наблюдательности способствует игра ***"Искатель"***, рассчитанная на детей в возрасте 5-10 лет.

Приведем примеры заданий, которые ребенок встретит в данной игре:

"Доска".

Сколько интересного, оказывается, может поместиться на школьной доске. Разгадай увлекательные головоломки, сыграй в мини-игры – и найдешь нужные предметы.

"Обручи".

Рассортируй предметы по обручам. Но будь внимателен – не все так просто, как кажется.

"Лопни шарик".

Хочешь запустить сложное устройство? К сожалению, в шарико-лопающей машине не хватает нескольких деталей. Тут без подсказок не обойтись.

Компьютерные игры, направленные на развитие творчества, будут хорошим помощником в развитии логики, воображения, смекалки, мышления. Тем более, прохождение очередного этапа станет для вашего ребенка важной и очень значимой победой, ведь он будет понимать, что всего добился самостоятельно безо всякой помощи виртуальных героев.

***Глава II***

***Практическое занятие. Пример***

***Пример проведения занятия по конструированию с детьми***

**1.Изучение нового материала.**

Речь воспитателя:

Ну что ж, пора начинать рассказ об одном из самых любимых мной способов создания картинок – конструировании. Всем вам известно, как много умеет делать компьютер. Он позволяет фантазировать, создавать разные объекты на экране монитора из отдельных деталей. Это называется конструированием. Но конструирование вам больше известно немного с другой стороны. Давайте поговорим о конструкторах. Вопрос: объясните мне, пожалуйста, что такое конструктор и какие конструкторы вам известны? (кубики, лего, мозаика, металлические конструкторы, электрические конструкторы, домики для Барби…) (Проводится беседа за столом). Играя в эти игры, вы можете придумывать и строить фантастические машины, города, дома для своих кукол. А у меня есть конструктор, который, наверняка, многие из вас знают. Такой конструктор может сделать каждый из вас дома. Это игра «Танграм». (демонстрация и объяснение правил игры, деление ребят на две группы, раздача наборов фигур). Проведение игры. Сборка двух фигур: «Петушок» и «Домик с трубой». Происходит оценка работы каждой пары.

В каждом компьютерном конструкторе есть набор различных деталей. Все они отличаются друг от друга формой, цветом, размером. Каждую из них можно перемещать по экрану монитора в любое место с помощью мышки, а также поворачивать, так как вам захочется.

Компьютерных программ – конструкторов очень много. Есть программы – конструкторы даже для взрослых. И это не просто интересно, но еще и полезно (рассказать о применении таких программ).

Именно так, с помощью фантазии, создаются новые машины, интересные мультфильмы, красивые и удобные предметы. Компьютерное конструирование – это создание различных схем, чертежей, рисунков.

После изучения темы «Конструирование» вы сможете сначала вместе со мной, а затем и самостоятельно создать из различных частей картинку или вот такую открытку для мамы. Как вы думаете, понравится ей такой подарок?

Самым простым способом конструирования является аппликация – создание изображения при помощи наклеивания или наложения кусочков какого-либо материала на основу. Вот с этого мы с вами и начнем наше компьютерное конструирование.

2.Переход в программу «В мире информатики».

3.Демонстрация приемов работы компьютерного конструктора.

4. **Практическая работа**

Поставить перед детьми задачу практической работы: • Попробовать построить объекты по образцу из имеющихся фигур, самостоятельно. • Обратить внимание детей на то, что каждое выполненное задание необходимо показать педагогу.

НАЧИНАТЬ НУЖНО С ПОСЛЕДНЕГО ЗАДАНИЯ, Т.К. ЕГО УЖЕ ВЫПОЛНЯЛИ ЗА СТОЛОМ.

НЕ ВОЛНОВАТЬСЯ – ПЕДАГОГ ВСЕГДА ПОМОЖЕТ.

При выполнении детьми практической работы следует осуществить выполнение правил посадки за ПК.

Посадка за ПК:

• Готовность рабочего места,

• Осанка,

• Постановка руки.

Выполнение практической работы, во время которой педагог осуществляет индивидуальный подход (помощь, контроль).

5. **Разминка**

6. **Окончание занятия:**

• Уборка рабочих мест,

• Рассаживание за столом,

• Подведение итогов занятия и оценивание работы учащихся.

***ОТКРЫТОЕ ЗАНТЯТИЕ В ОБЪЕДИНЕНИИ «ВЕСЕЛЫЙ КОМПЬЮТЕР»***

***КОНСТРУИРОВАНИЕ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ МЫШЛЕНИЯ ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА***

**Место занятия в учебном плане:** первое занятие по теме «Конструирование»

**Цели занятия:**

1. *Образовательные:*

• Закрепление знаний о способах создания компьютерных картинок,

• Формирование знаний о компьютерном конструировании,

• Расширение кругозора детей в области информационных технологий,

• Формирование умений и навыков компьютерного конструирования,

• Совершенствование навыков работы компьютерной мышью,

• Создание условий для повышения интереса к предмету,

• Формирование навыка самостоятельного поиска решения поставленной задачи.

2. *Развивающие:*

• Развитие мышления,

• Развитие внимания,

• Развитие координации детей,

• Развитие познавательного интереса.

3. *Воспитательные:*

• Воспитание трудолюбия, целеустремленности,

• Воспитание коммуникативных качеств,

• Воспитание самостоятельности,

• Воспитание в ребенке творческого восприятия компьютерных технологий,

• Формирование здоровьесберегающей позиции у каждого ребенка.

**Задачи занятия:**

1. *Образовательные:*

• Провести опрос по изученным ранее способам создания компьютерных картинок,

• Рассказать о новом способе создания картинок – конструировании,

• Провести беседу с ребятами о применении компьютерного конструирования в современном мире,

• Учить воспринимать компьютер не только как игрушку, но и как инструмент информационной деятельности человека,

• Ознакомить детей с техникой компьютерного конструирования

• Провести практическую работу «компьютерное конструирование»,

• Учить строить объекты из геометрических фигур,

• Продолжить обучение грамотной работе с компьютерной мышью,

• Рассказать об использовании детьми ЗНУ компьютерного конструирования для организации своего досуга,

• Приучать детей к самостоятельной исследовательской деятельности

2. *Развивающие:*

• Развивать умение ребят анализировать, синтезировать, обобщать посредством конструирования объектов из геометрических фигур,

• Развивать произвольность и устойчивость внимания,

• Развивать точность движений доминирующей руки в процессе управления компьютерной мышью,

• Развивать пространственную ориентацию в процессе игры «Танграм» и работы с компьютерным конструктором,

• Повышение мотивации учащихся за счет игровых технолоний.

3. *Воспитательные:*

• Воспитывать в ребенке желание и потребность трудиться и испытывать от этого положительные эмоции,

• Формировать в ребятах стремление довести работу до конца и получить наилучший результат,

• Воспитывать дружелюбное отношение друг к другу, умение выслушать товарища, дополнить его ответ, не перебивая,

• Воспитывать в детях стремление выполнить задание без посторонней помощи,

• Создавать предпосылки для возникновения у детей желания применения ПК для интересной, творческой организации своего «компьютерного» досуга.

• Приучать детей к заботе о своем здоровье ( выполнение разминки, правильная посадка за ПК).

**Формы работы:**

• Коллективная,

• Групповая,

• Индивидуальная.

**Методы работы:**

• Опрос,

• Рассказ,

• Беседа,

• Демонстрация нового материала (теоретического и практического),

• Работа с раздаточным материалом в виде игры «Танграм»,

• Практическая работа на ПК.

**ТСО:**

• Компьютеры,

• Компьютерная программа «В мире информатики» ( третий год обучения),

• Презентация «Способы создания картинок. Конструирование» (MC PowerPoint),

• Наглядный материал: карты с изображением предметов к игре «Танграм»,

• Раздаточный материал: наборы геометрических фигур к игре «Танграм» (достаточно двух наборов. Если ребята уже знакомы с этой игрой, то можно раздать наборы для индивидуальной игры),

• Мультимедийный проектор + переносной экран.

**ХОД ЗАНЯТИЯ**

I. **Организационный момент.**

Здравствуйте, ребята! Как ваше настроение? Хотите ли вы поиграть сегодня в интересные и полезные игры? А хотите узнать что-то очень интересное? Тогда улыбнитесь друг другу! Садитесь!

II. **Повторение изученного ранее материала.**

Сегодня у нас с вами очень интересная и полезная тема. Но сначала я бы хотела, чтобы вы рассказали о тех способах создания картинок, с которыми мы уже познакомились.

• Демонстрация слайдов 1-2

Итак, вопрос: Как называются эти способы создания картинок? • В процессе демонстрации слайдов 3-6 ведется опрос учащихся по пройденному материалу. • Демонстрация слайда 7 «Молодцы!» - оценивание ответов учащихся (индивидуальное)

III. **Изучение нового материала.**

• Демонстрация слайда 8 (название + конструктор)

Ну что ж, пора начинать рассказ об одном из самых любимых мной способов создания картинок – конструировании. Всем вам известно, как много умеет делать компьютер. Он позволяет фантазировать, создавать разные объекты на экране монитора из отдельных деталей. Это называется конструированием. Но конструирование вам больше известно немного с другой стороны. Давайте поговорим о конструкторах. Вопрос: объясните мне, пожалуйста, что такое конструктор и какие конструкторы вам известны? (кубики, лего, мозаика, металлические конструкторы, электрические конструкторы, домики для Барби,…) (Проводится беседа за столом) Играя в эти игры, вы можете придумывать и строить фантастические машины, города, дома для своих кукол,… А у меня есть конструктор, который, наверняка, многие из вас знают. Такой конструктор может сделать каждый из вас дома. Это игра «Танграм». (демонстрация и объяснение правил игры, деление ребят на две группы, раздача наборов фигур). Проведение игры. Сборка двух фигур: «Петушок» и «Домик с трубой» Оценивание работы каждой пары.

• Демонстрация слайда 8 (Окончание)

В каждом компьютерном конструкторе есть набор различных деталей. Все они отличаются друг от друга формой, цветом, размером. Каждую из них можно перемещать по экрану монитора в любое место с помощью мышки, а также поворачивать, так как вам захочется.

• Демонстрация слайда 9.

Компьютерных программ – конструкторов очень много. Есть программы – конструкторы даже для взрослых. И это не просто интересно, но еще и полезно (рассказать о применении таких программ). Именно так, с помощью фантазии, создаются новые машины, интересные мультфильмы, красивые и удобные предметы. Компьютерное конструирование – это создание различных схем, чертежей, рисунков.

• Демонстрация слайда 10

После изучения темы «Конструирование» вы сможете сначала вместе со мной, а затем и самостоятельно создать из различных частей картинку или вот такую открытку для мамы. Как вы думаете, понравится ей такой подарок? Самым простым способом конструирования является аппликация – создание изображения при помощи наклеивания или наложения кусочков какого-либо материала на основу. Вот с этого мы с вами и начнем наше компьютерное конструирование.

• Демонстрация слайда 11, затем переход в программу «В мире информатики».

• Демонстрация приемов работы компьютерного конструктора.

IV. **Практическая работа**

Поставить перед детьми задачу практической работы: • Попробовать построить объекты по образцу из имеющихся фигур, самостоятельно. • Обратить внимание детей на то, что каждое выполненное задание необходимо показать педагогу.

НАЧИНАТЬ НУЖНО С ПОСЛЕДНЕГО ЗАДАНИЯ, Т.К. ЕГО УЖЕ ВЫПОЛНЯЛИ ЗА СТОЛОМ.

НЕ ВОЛНОВАТЬСЯ – ПЕДАГОГ ВСЕГДА ПОМОЖЕТ.

Посадка за ПК:

• Готовность рабочего места,

• Осанка,

• Постановка руки.

Выполнение практической работы, во время которой педагог осуществляет индивидуальный подход (помощь, контроль).

V. **Разминка**

VI. **Окончание занятия:**

• Уборка рабочих мест,

• Рассаживание за столом,

• Подведение итогов занятия и оценивание работы учащихся.

***Заключение***

Таким образом, использование компьютерных игр благоприятно влияет на творческое развитие ребенка, стимулирует познавательную активность и развивает детское творчество.

Анализ работы в комплексе игрового обучения и развития детей позволяет сделать следующие **выводы:**

- развивающие и обучающие игры:

* вызывают интерес и стремление детей достичь поставленную цель;
* помогают им лучше овладеть знаниями в разных видах деятельности;
* развивают у детей положительные эмоциональные реакции;
* выявляют пробелы в тех или иных видах деятельности;
* обеспечивают достижение детьми определенного уровня интеллектуального развития, необходимого для дальнейшей учебной деятельности.

В работе подробно освещена информация о классификации образовательных компьютерных игр, освещено место компьютерных игр в жизни ребенка.

При применении компьютерных игр у родителей появились возможности для:

- Социальной и познавательной активности детей;

- Информационной грамотности, самостоятельности, уверенности, социальной независимости ребенка;

- Способности ребенка к самореализации;

- Соотношений интересов ребенка и информационных потребностей;

- Появления нового вида общения. Детям предоставляется возможность активно обсуждать компьютерные игры, свои достижения и промахи;

- Обогащения активного словарного запаса. Дети с удовольствием осваивают новую терминологию. У детей развивается речь, повышается осознанность действий.

***Памятка для родителей***

***по использованию компьютера ребенком***

 Для того чтобы родители могли контролировать использование ребенком компьютера, они сами должны хотя бы на элементарном уровне уметь им пользоваться:

* - Ребенок не должен играть в компьютерные игры перед сном;
* - Через каждые 20-30 минут работы на компьютере необходимо делать перерыв;
* - Ребенок не должен работать на компьютере более 1,5 – 2 часов в сутки;
* - Если ребенок посещает компьютерный клуб, родители должны знать, в каком клубе (зале) он бывает и с кем там общается;
* - Родители должны контролировать приобретение ребенком компьютерных дисков с играми, чтобы они не причинили вреда детскому здоровью и психике;
* - Если ребенок использует компьютер безответственно, необходимо ввести пароль, чтобы сделать невозможным доступ без разрешения родителей;
* - Контролируйте, какие именно Интернет – сайты посещает ваш ребенок.

***Список используемой литературы:***

1. Барцалкина В.В. Увлечение компьютерными играми: беда или благо?:- М.-МГППУ, 2008

2. Варраки Н.А., Калинина Р.Р. Программа творческого воспитания ребенка.- СПб.: Речь, 2002

3. Петровский В.А., Кларина Л.М. Построение развивающей среды в детском дошкольном учреждении – М.: Педагогическое общество России, 2003

4. Сартан М. Что развивают компьютерные игры? /журнал "Школьный психолог". – 2000. – №14.

5. Общая характеристика детских образовательных компьютерных программ (данные их Интернет ресурса)

6. Игра – основное условие использования компьютера в дошкольных образовательных учреждениях (данные из Интернет ресурса)

7. Мухортова А.В. Формирование информационной культуры дошкольника

8.Интернет ресурс

<http://40204s020.edusite.ru/p110aa1.html>