**Консультация для родителей**

**« Ребёнок и компьютер»**

Наше время характерно стремительным развитием информационных и компьютерных технологий, которые существенно перестраивают практику повседневной жизни. Компьютер входит в жизнь ребенка через игру. Есть огромное количество компьютерных развивающих игр для детей разного возраста, которые тренируют память, логику, координацию движений, умение планировать свою деятельность, находить информацию, необходимую для решения поставленной задачи. Игры формируют у ребенка мотивационную, интеллектуальную, операционную готовность использования компьютерных средств для успешной подготовки детей к школе.

По сравнению с традиционными формами обучения дошкольников компьютер обладает рядом преимуществ:

Во – первых предъявление информации на экране компьютера в игровой форме вызывает у детей огромный интерес к деятельности с ним.

Во – вторых, компьютер несет в себе образный тип информации, понятный дошкольникам, которые еще не умеют читать и писать. Движения, звук, мультипликация надолго привлекают внимание ребенка.

В – третьих, это средство поддержки задач обучения. Решение проблемных задач с помощью компьютера, поощрение ребенка при их правильном решении является стимулом познавательной активности детей.

В – четвертых, компьютер предоставляет возможность индивидуализации обучения. Ребенок сам регулирует темп и количество решаемых игровых обучающих задач. В процессе своей деятельности ребенок приобретает уверенность в себе, в том, что он многое может.

В – пятых, компьютер позволяет моделировать такие жизненные ситуации, которые нельзя увидеть в повседневной жизни (ледоход, полет ракеты, превращение куколки в бабочку, неожиданные и необычные эффекты).

В – шестых, компьютер очень «терпелив», никогда не ругает ребенка за ошибки, а «ждет» пока он сам исправит их.

Однако, при всех плюсах следует помнить, что компьютерные игры – это интенсивная игра, так как в течении 30 минут не только у дошкольников, но и у более старших детей вызывает изменения в сердечно – сосудистой системе и нарушает зрение. Следовательно, занятия необходимо проводить не более одного раза в день, трех раз в неделю. Длительность занятия 10 – 15 минут. Перед ми после работы необходимо выполнять гимнастику для глаз. При соблюдении вышеуказанных норм игра с компьютером не приносит вреда здоровью детей и даёт хороший развивающий эффект (развивают творческое воображение ребенка, внимание, зрительную, ассоциативную и образную память, формируют основы логического мышления и пространственного восприятия, развивают речь ребенка).

Дошкольники активно обсуждают новые компьютерные программы и игры, свои достижения и промахи при выполнении трудных заданий. При этом обогащается их словарь, они легко из удовольствием овладевают новой терминологией. Это способствует развитию речи, значительно повышает уровень осознанности действий. Но самое главное состоит в том, что возрастает самооценка ребенка. Среди друзей он рассказывает о работе на компьютере, которые выступает как эффективный способ самоутверждения, повышения собственного престижа. Успехи в овладении компьютера позволяют детям повышать свой рейтинг и даже выходить в лидеры. Все это в целом способствует возникновению эмоционального комфорта, чувства более полноценной жизни, что чрезвычайно важно для нормального развития личности.

Первоначально необходимо в вести разделение компьютерных игр по их назначениях и целях создания на игры развлекательные и игры созданные для целей обучения, т. е. особые программы в игровой форме преподносящие конкретный учебный материал. Развлекательные игры могут нести информацию и развивающий потенциал (яркий пример того игры на память и логические игры), но созданы они в большинстве своем как проекты, не связанные с образованием. Формы обучающих игр приближаются к развлекательным, обучение через компьютер становится все более не навязчивым, вписывается в сюжет игры. С другой стороны сами развлекательные игры (т. е. не ставящие исходно образовательных целей) требуют освоения некоторого багажа знаний, содержат информацию, помогают приобрести разные навыки.

Может ли ребенок овладеть информационными технологиями уже в дошкольном детстве? Успех этого приобщения возможен в том случае если компьютерные средства станут подлинными средствами его деятельности. Для полноценного использования компьютера как средство деятельности от ребенка требуется умение оперировать символами (знаками), обобщенными образами т. е. ему необходимо развитое мышление, творческое воображение, определенный уровень произвольности действий. Все это формируется у ребенка в предметно – практической и игровой деятельности.

При этом особое значение для формирования потребности целенаправленного управления компьютером, компьютерными играми принадлежит ведущей деятельности ребенка – дошкольника - игре. Поэтому современная дошкольная дидактика позволяет включать способы и методы овладения детьми с 5 лет (момент интенсивного развития мышления, подготавливающий переход от символической базы к теоретической) компьютерными средствами.

Информационные компьютерные технологии стали перспективным средством коррекционно-развивающей работы с детьми с ЗПР. Компьютер, обладая большим потенциалом игровых и обучающих возможностей, оказывает значительное воздействие на ребенка.

Компьютерные технологии принадлежат к числу эффективных средств, все чаще применяемых нами в системе коррекционно – развивающего обучения, и направленные на развитие не только речевых, но и неречевых функций (памяти, внимания, мышления, восприятия и др.)

Компьютерные средства представляют для специалиста не часть содержания коррекционного обучения, а дополнительный набор возможностей коррекции отклонений в развитии ребенка. Коррекционно-развивающая работа с детьми с ЗПР предполагает использование специализированных или адаптированных компьютерных программ (главным образом обучающих, диагностических и развивающих). Эффект их применения зависит от профессиональной компетенции педагога, умения включать информационные компьютерные технологии в систему обучения каждого ребенка, создавая мотивацию и психологический комфорт, способствуя развитию речевых и неречевых функций, а также предоставляя свободу выбора форм и средств деятельности.

У детей с ЗПР отмечаются нарушения фонематического восприятия*,*

отставание в развитии двигательной сферы, которая характеризуется слабой координацией движений,неуверенностью в выполнении движений, снижением скорости и ловкости их выполнения. Зрительное восприятиеотстает в своем развитии от нормы и характеризуется недостаточной сформированностью целостного образа предмета. Внимание характеризуется рядом особенностей: неустойчивостью, более низким уровнем показателей произвольного внимания, трудностями в планировании своих действий. Как показала практика нашей работы, коррекция всех психических процессов наиболее эффективна при использовании информационных компьютерных технологий.

Использование компьютера в работе позволяет заниматься с несколькими детьми одновременно, в то же время, используя индивидуальный подход в виде вариативности заданий, способствует активизации непроизвольного внимания, повышению мотивации к учению, расширению возможностей работы с наглядным материалом, что помогает при достижении поставленных целей и решении задач коррекционно-развивающего обучения.

Ряд компьютерных программ можно активно применять при подготовке к занятиям. Например, для создания анимированных персонажей и букв можно работать с программами Macromedia Flash, PowerPoint. Яркие иллюстрации получаются при помощи таких программ, как Paint, Adobe Photoshop, Corel DRAW. Такая программа, как Power Point, также позволяет создать разнообразные задания. Это наиболее употребляемые программы при подготовке к занятиям, но есть множество других, не менее интересных программ, подходящих для использования в работе.

Государственное бюджетное образовательное учреждение

для детей дошкольного и младшего школьного возраста

начальная школа – детский сад № 662 компенсирующего вида

Кронштадтского района Санкт-Петербурга

Консультация на тему:

«Компьютер и ребенок»

Супрун И.А.,

учитель-дефектолог

Группа К-4

г. Кронштадт

Февраль 2013 г.