**Проект**

**«Развитие логического мышления в процессе подготовки детей к школе с использованием новых информационных технологий»**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

**Пояснительная записка**

        Использование компьютеров в образовании уже давно стало повсеместным явлением. Каждому человеку в современном обществе необходимо освоить не только традиционные, но и новейшие средства для осуществления своей деятельности.

Поскольку данная программа информатизации рассчитана на дошкольный возраст, то она будет реализовываться через игру, как ведущую деятельность данного возраста и одну из форм практического мышления, деятельности, носящей познавательный характер. Важно, что в игре ребёнок оперирует своими знаниями, опытом, впечатлениями, отображёнными в общественной форме игровых способов действия, игровых знаков, приобретающих значение в смысловом поле игры. Именно эту способность, как главнейшую психологическую базу, необходимо  широко использовать для введения в игры детей компьютера как игрового средства.

С помощью компьютерных технологий ребёнок самостоятельно может осуществлять свою деятельность, тем самым, развивая способность  принимать решения, учиться доводить начатое дело до конца. Особенно важно, что именно интерес, сначала как игровой, а затем и в учебной деятельности, лежит в основе формирования у них таких важных структур, как познавательная мотивация, произвольная память и внимание, а именно эти качества обеспечивают психологическую готовность ребёнка к обучению в школе.

**Цель проекта** – обеспечить каждому ребёнку возможность радостно и содержательно прожить период дошкольного детства через повышение качества дополнительного образования посредством внедрения новых информационных технологий.

**Задачи проекта программы**:

* Развитие основных психических процессов (память, внимание, воображение, эмоционально-волевая сфера и др.).
* Формирование и развитие знаний и умений, необходимых для работы в области использования ИКТ-технологий в практике современного ДОУ.
* Расширение представлений об окружающем мире и обогащение словаря.
* Формирование и развитие навыков учебной деятельности: осознание цели, самостоятельное решение поставленных задач, достижение поставленной цели, оценка результатов деятельности.
* Ознакомление детей с компьютером и правилами поведения при работе с ним
* Знакомство детей с игровыми компьютерными программами, используемыми в  образовательном процессе, и главными героями программ.
* Преодоление психологического барьера между ребёнком и компьютером с помощью создания ситуации успеха.
* Формирование у детей начальных навыков работы на компьютере с использованием манипулятора «мышь» в процессе проведения развивающих занятий.

В реализации образовательного процесса большое внимание необходимо уделять особой проблеме – общению ребёнка и компьютера. Общение с компьютером для дошкольника не является привычным видом деятельности. Оно требует максимальной мобилизации внимания, концентрации сил. В такой ситуации будет проводиться работа, направленная на формирование и развитие коммуникативных навыков, развитие способности извлекать информацию из речевого общения, в том числе и с использованием игровых компьютерных средств.

Общение с компьютером станет для ребёнка в некотором роде обезличенным, и малыш не будет испытывать боязни, научится доверять собеседнику. Кроме того, компьютерные упражнения позволяют моделировать различные ситуации общения и повторять диалог с тем же партнёром необходимое для ребёнка число раз, что в реальной жизни затруднено.

Проект программы состоит из двух условно выделенных блоков и рассчитан на детей в возрасте от 3 до 7 лет.

**1.**  рассматриваются задачи ИКТ без использования компьютеров, ориентированные на развитие у детей фантазии и творческого воображения, умения рассуждать строго и логически и одновременно.

Задачи:

* развивать умение слушать и слышать поставленные задачи, находить решение,
* развивать наглядно–действенное, наглядно – логическое и образно-действенное мышление,
* развивать творческие способности и общую эрудированность,
* развивать пространственное восприятие, воображение, внимание, память, речевые навыки,
* развивать умения следовать инструкциям
* обогащать словарный запас
* развивать начальные навыки чтения

**2.** программы направлен на овладение компьютерной грамоты и решает задачи как общеразвивающие, так и специальные:

* обучать умениям пользоваться мышью, клавиатурой и ориентироваться в пространстве,
* развивать точность и координацию движений, тонкие движения кистей и пальцев рук,
* развивать кратковременную память, необходимую на начальном этапе работы с компьютером,

        Все занятия проходят в игровой форме и благоприятной эмоциональной обстановке. На занятиях с использованием компьютера необходимо проводить гимнастику для профилактики утомления зрительного анализатора и мускулатуры рук.

Периодичность проведения занятий: 1 раз в неделю.

Общее количество занятий: 32.

Форма проведения занятий: индивидуальная, подгрупповая.

Время проведения: вторая половина дня.

Продолжительность занятий соответствует возрастным требованиям:

Младший возраст - 15 минут (использование компьютера – 4-5 минуты)

Средний возраст   - 20 минут (использование компьютера – 6-7 минут)

Старший возраст  - 25 минут (использование компьютера – 8-10 минут).

        Все занятия проходят в игровой форме и благоприятной эмоциональной обстановке. Каждое занятие включает игры различной направленности: дидактические, компьютерные, пальчиковые, а также обязательные физминутки.

Программное обеспечение:

- Как подготовить ребенка к общению с компьютером Леоновой Л.А. и др.

- Развивайка для дошколят (обучающие игры для детей 2 – 4 лет), Москва «Compedia».

- Развивайка для дошколят (обучающие игры для детей 3 – 5 лет), Москва «Compedia».

- Развивайка для дошколят (обучающие игры для детей 4 – 6 лет), г. Москва «Compedia».

- Рабочие тетради по информатике для детей дошкольного возраста.

Ожидаемые результаты, реализуемые в проект программе

- создание коммуникативной информационно-образовательной среды в МАДОУ;

- развитие у ребёнка высокой мотивационной готовности к обучению;

- обеспечение единого образовательного пространства «Детский сад - школа» в реализации курса «Информатика»;

- интеграция содержания основной образовательной  программы, образовательной деятельности воспитателя, педагога-психолога и учителя информатики, что обеспечит снижение учебной нагрузки на детей за счёт сокращения специальных форм взаимодействия взрослого с ребёнком;

- мотивация педагогов на инновационную деятельность и использование  ИКТ в   образовательном процессе;