

Департамент образования и науки Брянской области Государственное бюджетное  
образовательное учреждение среднего профессионального образования  
«Клинцовский индустриально-педагогический колледж»

**Байдукова Надежда Викторовна**

Специальность 44.02.04  
Специальное дошкольное образование  
Курс 2, группа С20  
Форма обучения очная

**Компьютер в детском саду**

Реферат

Научный руководитель  
Космачёв В.К. \_\_\_\_\_

Клинцы  
2021

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>ВВЕДЕНИЕ .....</b>	<b>3</b>
<b>СОВРЕМЕННОЕ ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЩЕСТВО И ДОУ .....</b>	<b>4</b>
<b>КОМПЬЮТЕР И ДЕТИ.....</b>	<b>5</b>
<b>ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КОМПЬЮТЕРА В ДОУ .....</b>	<b>7</b>
<b>ПРОГРАММА ОБУЧЕНИЯ ДЕТЕЙ В КОМПЬЮТЕРНОМ КЛАССЕ В ДОУ .....</b>	<b>8</b>
<b>ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....</b>	<b>10</b>

## ВВЕДЕНИЕ

Чтобы сделать образовательный процесс интересным, насыщенным и занимательным, перед педагогом стоит задача: развивать у детей устойчивый познавательный интерес к учению. Современный ребенок развивается в мире, который коренным образом отличается от мира, в где выросли его родители. И как первое звено образования, предъявляются новые требования к дошкольному воспитанию. Дошкольный возраст – важнейший этап в формировании личности ребенка. Интеллектуальное и психическое развитие, представления ребенка об окружающем мире, происходят именно в этот период. Такие процессы как, восприятие, внимание, воображение, мышление, память, речь, выступают важнейшими компонентами для развития познавательной деятельности ребенка.

Сегодня в работе с детьми и родителями, в методической работе и управлении дошкольным учреждением, активно используются информационно-коммуникационные технологии. Внедрение компьютерных технологий в образование – необходимый и логичный шаг в развитии современного мира в целом. Для специалистов, работающих в системе дошкольного образования, возможности, предоставляемые сетевыми электронными ресурсами, позволяют решить ряд актуальных в наше время задач.

## **СОВРЕМЕННОЕ ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЩЕСТВО И ДОУ**

В современном мире, мире в котором информационный поток, обрушивающийся на человека настолько велик, что людям волей не волей приходится прибегать с помощью разнообразной техники. Сейчас трудно представить себе человека, не пользующегося телевизором и радио, печатной машинкой и компьютером, электрическим чайником и холодильником, и этот список можно продолжать до бесконечности. Вся наша жизнь стала настолько зависеть от созданных нами вещей, что если бы человек вдруг лишился бы их, то долго существовать в этом мире он не смог бы.

Мы живем в век информации, в век, когда происходит компьютерная революция. Мы являемся свидетелями того, что компьютеры, уже занявшие прочные позиции во многих областях современной жизни, быстро проникают в школы и дома. НТР расширила понятие грамотности: теперь грамотным считается тот человек, который не только пишет, читает, считает, но и "общается" с ЭВМ.

## 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 обо 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 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, стремится 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.

## **ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КОМПЬЮТЕРА В ДОУ**

Однако использование игровых компьютерных программ для развития и обучения детей как в дошкольном учреждении, так и в домашних условиях имеет свои особенности. Вопрос о "засиживании" за компьютером актуален. Разумно сделать ограничения занятий на компьютере по времени - 10-15 минут. Нормально развивающийся ребенок в этом возрасте должен двигаться 70-80% времени бодрствования и не может усидеть больше этого времени.

По требованиям санитарных правил и норм, занятия с использованием компьютера предполагают для детей 5 - 7 лет, 10 - 15 минут. Но если использовать компьютер только в качестве экрана, то допускается при необходимости увеличивать занятие на 5 минут, но с обязательной сменой деятельности и физкультурной минуткой. В ходе занятия необходимо проводить гимнастику для глаз, обязательно проветривать помещения до и после занятия. Занятия с использованием коммуникативных технологий проводятся не более 2 – 3 раз в неделю, все занятия проводятся с подгруппой детей. Санитарные нормы определяет размер экрана 59 - 69 см (для всей группы). (5)

Кроме того, необходимо убедиться в качестве электронного продукта, который должен отвечать не только техническим, но и психологическим и дидактическим требованиям. Компьютер – не банальное развлечение.

## ПРОГРАММА ОБУЧЕНИЯ ДЕТЕЙ В КОМПЬЮТЕРНОМ КЛАССЕ В ДОУ

Целью данной программы является развитие способностей детей 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:
  - 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.

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Таким образом, использование информационных-коммуникационных технологий, в дошкольном образовательном учреждении может вполне оправдать и принести большую пользу для развития всех сфер личности дошкольника, взаимодействии с родителями воспитанников, организации деятельности воспитателя и способствовать повышению качества образовательного процесса.