

В ПОМОЩЬ ВОСПИТАТЕЛЮ

Компьютеры в детском саду

Конспект развивающего занятия с использованием компьютерных игр для детей старшего дошкольного возраста

Компьютерные игры — новый вид развивающего обучения. Методы и приёмы, успешно использовавшиеся ранее, теперь можно адаптировать под компьютеры и тем самым дать им новую интерпретацию, обеспечив занимательную форму экспериментирования через игровую деятельность в формате интерактивного пространства.

Закономерности движения

Игра «Переправа»

Цель игры: спасти животных от лесного пожара, переправив их с помощью двух лодок с «верхнего» берега реки на «нижний», где расположен домик.

Задачи:

1. Создать игровую мотивацию перед игрой, вызвать желание играть.
2. Познакомить детей с правилами и целью данной игры.
3. Закрепить знания детей о понятиях: скорость, время, медленно, очень медленно, быстро, очень быстро.
4. Познакомить детей с символическим изображением скорости.
5. Сформировать у детей понимание соотношения скоростей и умения пользоваться осознанным выбором в игровой ситуации.
6. Воспитывать у детей умение решать творческие задачи, успешно действовать в различных проблемных ситуациях.

Предварительная работа и взаимосвязь с другими видами деятельности:

Анкета для родителей

«Мой ребёнок за компьютером»

1. Проявляет ли Ваш ребёнок интерес к компьютеру?
2. Есть ли в Вашем доме компьютер/игровая приставка?
3. Сколько времени проводит Ваш ребёнок дома за компьютерными играми?
4. Обычно ребёнок играет один за компьютером или иногда с Вами?
5. Важно ли, чтобы Ваш ребёнок овладел элементами компьютерной грамоты в дошкольном возрасте?
6. Рассказывает ли Ваш ребёнок о занятиях с использованием компьютера?
7. Какая компьютерная игра, используемая в д/с, ему нравится больше других?
8. Проявляете ли Вы интерес к успехам и достижениям Вашего ребёнка в компьютерном классе?
9. Считаете ли Вы, что от содержания компьютерной игры зависит интеллектуальное развитие и здоровье Вашего ребёнка?
10. Какое время, проведённое за компьютером (10, 20, 30, 60 мин), Вы считаете допустимым для Вашего ребёнка?
11. Ваши предложения, пожелания, претензии, вопросы к проведению занятий с использованием компьютеров в д/с.



Признаки развития зависимости у ребёнка:

- Если ребёнок ест у компьютера.
- Приходит домой, и сразу к компьютеру.
- Забывает поесть, почистить зубы (раньше такого не наблюдалось).
- Хорошо себя чувствует за компьютером, и ощущает пустоту, раздражение, когда вынужден заниматься чем-то другим или лишён компьютера.
- Увеличивает число времени, проводимое за компьютером, в ущерб другим занятиям — работе, учёбе, домашним делам, полностью или частично теряя к ним интерес.
- Вступает в конфликт с близкими людьми из-за своей деятельности, что ведёт к лжи относительно того, что он делает.
- Предвкушает следующий сеанс жизни в виртуальной реальности, что также поднимает настроение и захватывает все мысли.

*Леонова Л.А.
член-корр. РАО, докт. мед. наук, профессор Института возрастной физиологии РАО*

– занятия по развитию речи, составление рассказов на темы: «Что ты знаешь о пожаре?»; «Лесной пожар»; «Как помогают люди лесным обитателям во время пожара?»;

– подвижные игры: «Хитрая лиса», У медведя во бору»;

– компьютерная игра «Дельфин».

Ход занятия:

Вводная часть — беседа с детьми о пожаре и правилах безопасности во время пожара; знакомство с правилами компьютерной игры «Переправа».

– Дети, отгадайте, пожалуйста, загадку: «Что бывает, если птички зажигают дома спички?» (*Пожар*).

– Правильно, пожар. Если бы в яркий солнечный день человек поднялся так высоко, что мог бы охватить взглядом всю нашу страну, то он бы увидел бескрайние поля, города, заводы и очень много лесов... Но всё это в несколько часов может разрушить пожар! Он уничтожает на своём пути всё: жилые дома, поля и леса. Как вы думаете, отчего происходят пожары? Кто их виновник? Назовите причины пожара.

Предполагаемые ответы детей:

- если дети играют со спичками, то есть берут их без разрешения;
- если пользоваться неисправными электроприборами;
- если разводите костры в лесах.

Верно, но пожаров можно избежать, если выполнять некоторые правила противопожарной безопасности. Они просты и их должен знать каждый. Давайте вместе их повторим. Итак:

- не брать спички;
- не играть с электронагревательными приборами;
- не разводите костры в лесу;
- при пожаре звонить по номеру «01».

Во время пожаров иногда гибнут люди, в том числе и дети. Крайне опасны лесные пожары. Как вы ду-

маете, почему? (*Потому что огонь в лесу быстро распространяется по веткам*).

Но сначала послушайте небольшой рассказ о пожаре в лесу: «Дети пошли в лес. Дома никого не предупредили. Под деревьями они развели костёр. Вскоре пламя охватило ветки деревьев. Огонь быстро распространялся по траве и деревьям. Дети растерялись. Все разбежались, а Петя бросился в пожарную часть. Прибыли пожарные. Огонь потушили. Лес был спасён.

– Дети, а если бы Петя не смог сообщить пожарным о случившемся вовремя?

Допустим, он растерялся или забыл номер телефона пожарной части? (*Лес бы сгорел; Возможно, пострадали бы в огне дети и т. д.*)

– Ребята, а как вы думаете, кто ещё страдает во время лесных пожаров? (*Животные, лесные звери и птицы*).

– Верно. Кто помогает животным спастись во время пожара? (*Люди*).

– А вы бы хотели оказать таким животным посильную помощь? (*Да, конечно*).

– А вы знаете, ребята, в нашей картотеке компьютерных игр есть игра, в которой лесным зверюшкам требуется ваша помощь. Подойдите, пожалуйста, к компьютеру я расскажу вам о правилах этой игры, но сначала послушайте:

– Однажды в лесу случился пожар. Звери стали спасаться бегством и по лесным дорожкам выбежали к реке. У реки стоят две лодки с дощечками-дорожками, с помощью которых вы сможете спасти несчастных животных. Для этого надо пустить обе лодки по реке, чтобы они встретились возле определённой дорожки — той, где стоит зверёк.

– Скажите мне, пожалуйста, лодки будут двигаться по реке одинаково? (*Нет*).

– Правильно, лодки могут двигаться быстрее или медленнее, то есть с разной скоростью. Чтобы выбрать



быстро или медленно будет двигаться каждая из лодок, можно воспользоваться двумя рядами цветных столбиков. Посмотрите, какого цвета лодки и какого цвета столбики с цифрами. Попробуйте установить цветную стрелку-указатель под нужным столбиком в верхнем ряду, потом в нижнем ряду с помощью клавиш-стрелок, а затем клавишей «ENTER» подтвердите свой выбор. Посмотрите, где встретились лодки? Встретились ли они возле того животного, которого вы выбрали? Подумайте, какая из лодок плыла быстрее. Может быть, ей надо плыть ещё быстрее, иначе говоря, её скорость должна быть больше?

— А сейчас, я предлагаю вам самим попробовать разобраться со скоростями и движением лодок и как можно скорее оказать помощь несчастным зверюшкам.

Самостоятельная работа детей за компьютером.

Наблюдение и помощь детям в затруднительных ситуациях по ходу игры. Вопросы:

— Как ты думаешь, почему лодки не встретились?

— Какую скорость надо выбрать, чтобы спасти лисичку, зайчика и т. д.

— Ты хочешь помочь зверюшкам спастись?

Физкультминутка

— Дети, отвлекитесь на минутку от экранов, закройте глаза, откройте. Что изменилось в компьютерном классе? Верно, зажглись огоньки на сказочной картине. А сейчас проследите глазами за волшебным огонь-





**Что может
уберечь ребёнка
от компьютерной
зависимости?**

- Не будьте безучастны к занятиям ребёнка; интересуйтесь, во что он играет, беседуйте чаще на темы, которые интересуют вашего ребёнка.
- Разместите компьютер в общей комнате; ограничивайте время проведённое ребёнком за компьютером.
- Не используйте компьютер как средство поощрения ребёнка.
- Помогайте ребёнку справляться с негативными проявлениями (скука, разочарование, обида) посредством активных, подвижных занятий.
- Чередуйте занятия интеллектуальные со спортивными.
- Старайтесь вести активный образ жизни, чаще путешествуйте всей семьёй.

ком. (2–3 минуты). Спасибо. Продолжайте работу на компьютере.

Подведение итогов игры-занятия

Спросить детей, понравилась ли им игра. Всем ли детям удалось спасти зверей от пожара, если нет, то почему? Отметить детей, которые быстрее других справились с заданием. Похвалить всех детей.

Физкультминутка для снятия зрительного и мышечного напряжения

*Раз, два, три, четыре, пять
Мы зверей идём спасать:
И лисичку, и зайчонка,
И медведя, и ежа.
Раз, два, три, четыре, пять,
Все умеем мы считать,
Отдыхать умеем тоже
Руки за спину положим,
Голову подымаем выше
И легко-легко подышим.*

**Ориентация
в пространстве**

Игра «Стрелки-рисовалки»

Цель игры: нарисовать различные рисунки по заданию программы, прочесть стишок.

Программное содержание:

1. Закрепить знания детей о направлениях («влево», «вправо», «вверх», «вниз», «наискосок») и их графическом обозначении на бумаге.
2. Познакомить детей с правилами данной игры.
3. Развивать внимание, наблюдательность, мысленную ориентацию на плоскости (на листе бумаги и на экране монитора).
4. Развивать речь детей: учить выражать словами местонахождение предмета по отношению к себе и к другим предметам.
5. Закреплять навыки управления компьютером.

Предварительная работа:

– занятия по математике: знакомство с направлениями и их графическим обозначением на бумаге (стрелки вниз, вверх, вправо, влево, наискосок);

– занятия по конструированию: учить строить замкнутые заборчики на реальной модели городка из кубиков так, чтобы какие-то дома остались вне ограды;

– дидактические игры: «Разрезные картинки», «Мозаика» и т. д.

Ход занятия:

Вводная часть (вопросы к детям, объяснение правил игры, постановка задач).

– Ребята, скажите пожалуйста, какие бывают направления? Какие вы знаете направления? (*Вверх, вниз, вправо, влево, вперёд, назад, наискосок*).

– Верно, молодцы! Скажите пожалуйста, как обозначаются направления на листе бумаги, в книгах. (*Стрелочками*).

– А сейчас я покажу вам карточки. На каждой карточке расположено несколько предметов в определённой последовательности. Вам нужно, внимательно посмотрев на каждую карточку, сказать мне – что находится в центре, справа, слева от... (*Далее предложить детям ряд карточек с соответствующими заданиями*).

– А вот ещё одно задание: расскажите, как расположены элементы узора на карточке. (*Показать несколько карточек с соответствующими заданиями*).

– Молодцы, ребята, с этими заданиями вы справились. Думаю, что и с заданиями компьютерной игры, которую я хочу вам предложить, вы тоже справитесь. Она называется «Стрелки-рисовалки». Подойдите, пожалуйста, к компьютеру, я расскажу вам о правилах:

– Эта игра управляется при помощи клавиш со стрелочками, которые находятся на клавиатуре внизу

справа. В этой игре – 4 варианта. На сегодняшнем занятии мы будем выполнять задания 1-го и 2-го вариантов. А на других занятиях выполним 3-й и 4-й варианты.

Итак, на светло-зелёном поле экрана вы видите курсор-стрелочку в виде «божьей коровки», а внизу экрана – стрелочку-указатель направления движения божьей коровки. Птичка в левом нижнем углу экрана показывает номер вашего задания, а зайчик в правом нижнем углу поможет оценить правильность ваших действий. Если задание выполнено верно, то вы услышите мелодию и можете прочесть стишок или загадку внизу экрана.

– Дети, всем понятны правила игры? Хотите порисовать стрелочками? (Да).

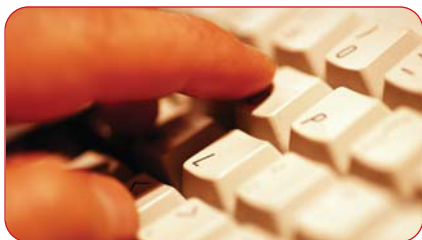
– Приступайте к выполнению заданий 1-го варианта.

Самостоятельная работа детей за компьютерами.

Дети выполняют 1-й вариант: «рисование» с помощью стрелок по четырём направлениям. Наблюдение за детьми в ходе игры, помощь в затруднительных ситуациях.

Физкультминутка

– Дети, отвлекитесь на минутку от экранов, закройте глаза, откройте, найдите глазами большого клоуна, маленького (3–4 раза). Спаси-



бо, продолжайте работу за компьютерами.

Детям, успешно справившимся с 1-м вариантом, предложить 2-й вариант: «рисование» с помощью стрелок по восьми направлениям.

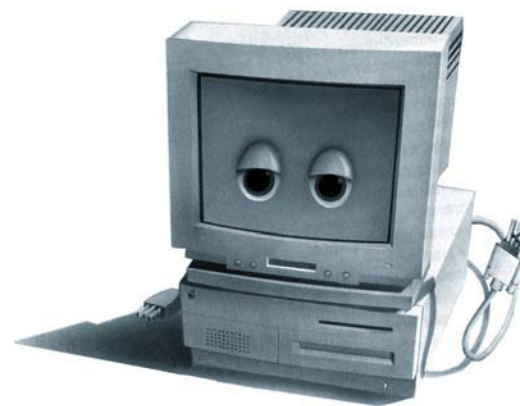
Подведение итогов игры-занятия.

Спросить детей понравилось ли им рисовать стрелочками; какая картинка понравилась больше всего; хотели бы дети как-нибудь вернуться к этой игре и т. д. Отметить детей, которые быстро и правильно выполнили задания. Похвалить всех детей.

Заключительная часть.

Физкультминутка для снятия зрительного и мышечного напряжения

Стрелки весело бежали
На экране рисовали:
Влево, вправо, вверх и вниз
(повороты головы),
Вокруг себя ты повернись.
Руки стрелочками станут
(руки в стороны)
И вращаться не устанут
(круговые вращения руками)
Станет спинка как картинка
(выпрямляем спину)
Ноги станут как пружинки
(выполняем приседания)
Посмотри ты влево, вправо,
Вдаль, на потолок, на пол –
Ты не зря сюда пришёл.
Все четыре направления
Ты освоил без сомненья.
И теперь по жизни смело,
Можешь ты шагать умело.



В целях развития у детей основ компьютерной грамотности ДОУ оснащены компьютерным оборудованием нового поколения, а также КИКаами (компьютерными игровыми комплексами). КИК – это переносные компьютеры. Дети могут пользоваться ими в различных помещениях детского сада, а также в специально оснащённых помещениях для работы с компьютерами, которые соответствуют всем санитарно-гигиеническим нормам. Московским институтом новых технологий по заказу ДОГМ создана компьютерная программа на базе Logo в среде ПервоЛого (Logofirst, IconLogo), которая позволяет ребёнку-дошкольнику работать на компьютере с графическими объектами, звуками, создавать собственные алгоритмы управления объектами на экране.

*Источник: Региональный обзор политики в области качества воспитания детей дошкольного возраста в городе Москве.
Составители:
Т.Н. Гусева, М.М. Цапенко,
Н.Ю. Симонова*