

## КОМПЬЮШКА. РАБОТА ДОШКОЛЬНИКОВ В КОМПЬЮТЕРНОЙ СТУДИИ

*Программа «Компьюшка» — первая образовательная программа для детей дошкольного возраста, которая предполагает изучение и использование компьютера в рамках документа по СанПину для решения многих задач развития детей дошкольного возраста. Значение программы было высоко оценено: на I Всероссийском конкурсе авторских образовательных программ дополнительного образования детей дошкольного возраста её автор был награждён дипломом Лауреата.*

**В**ремя идёт вперёд, перед педагогами ставятся всё новые и новые задачи. Необходимость этой программы продиктована самой жизнью и подтверждается большим интересом к ней как родителей дошкольников, так и детей. В течение четырёх лет автор ведёт занятия с детьми по этой программе во Дворце творчества детей и молодёжи, г. Москва. Накоплен опыт работы с детьми, проведена классификация тем, в рамках которых дети изучают компьютер, учатся правильно им пользоваться и при этом развивают различные способности. Кроме того, разработана система мониторинга по каждой тематике, подобрана литература, компьютерные диски со специальными развивающими играми и программами.

## Клавиатурный тренажёр «Bebytype»

Детей дошкольного возраста нужно приучать правильно сидеть за компьютером: следить за правильной осанкой и постановкой рук.

Следует отметить, что у детей именно в этом возрасте возникает самый большой интерес и желание работать на клавиатурном тренажёре, по сравнению с детьми 8 – 10 лет.

Вначале работы нужно проявить терпение и настойчивость, научить ребёнка поверить в свои силы, и тогда у него появится желание освоить тренажёр и всех «победить»!

Все дети разные. Сложнее приходится эмоциональным детям, которым трудно продолжительное время заниматься одним и тем же делом. Им не хватает усидчивости, они хотят, чтобы всё получалось сразу и быстро.

Обучение на тренажёре лучше проходит в группе, так как у ребёнка появляется желание следовать товарищу и быть не хуже. Но следует быть очень осторожным и тактично объяснять детям, что у всех разные способности и важно быть успешным относительно самого себя. Если с ребёнка что-то получается хуже, чем у его соседа, то важно не отбить у него желание заниматься дальше.

Самый высокий результат у шестилеток — это 27 уровень. Средний — 17 уровень. Это означает, что пройдены почти все буквы на клавиатуре. Следует отметить, что с помощью клавиатурного тренажёра у детей этого возраста совершенствуется мелкая моторика, развивается координация зрительного восприятия с движением определённых пальцев левой или правой руки, так как тренажёр помогает приобрести навыки десятипальцевого слепого метода печати.

Каждое занятие на тренажёре должно сопровождаться прохождением на следующий уровень. Достигнутый уровень по данной программе фиксируется, демонстрируя определённую успешность ребёнка в занятиях на клавиатурном тренажёре, и помогает оценить успешность освоения программы, то есть провести мониторинг.

*Успешность ребёнка — главный стимул для продолжения занятий.*

## Программы для развития реакции работы с «мышкой»

Насколько важно умение работать с клавиатурой, настолько же важно умение правильно и быстро работать с «мышкой». Программы из серии «Развиваем реакцию» позволяют ребёнку в красочной и увлекательной игровой форме решить эту проблему.

Если на детском тренажёре нужно быстро убежать от различных «сущестств» (с помощью правильного печатания букв), то здесь нужно как можно дольше не потерять жемчужину (с помощью правильной и быстрой работы «мышкой»), дольше не допускать «страшилок» в спальню к мальчику, дольше держать мячик при игре в теннис, быстрее топить ледяную стенку, убирать грязь из моря и тушить пожар. Детям очень нравится работать в этой программе благодаря хорошему дизайну и удачной тематике.

Каждый ребёнок добирается до определённого уровня за урок. Этот уровень является критерием успешности освоения программы для проведения мониторинга. Например, при работе с жемчужинной, можно добраться до уровня, на котором нужно удерживать две, три или даже пять жемчужин.

Лучше, если с этой программой работает вся группа. Эта программа легче, чем клавиатурный тренажёр, её удаётся освоить всем детям. Хорошо, что в этой программе на втором и третьем уровнях происходят усложнения, которые требуют от ребёнка и других знаний. Например, знания цветов и процесса их смешивания.

На диске «Учимся логически мыслить» есть очень хорошая программа для развития быстроты реакции при работе с «мышкой». Картинка замка закрыта разноцветными кирпичиками. Отбивая мячик ракеткой, ребёнок открывает некоторые кирпичики. С помощью трёх мячиков нужно открыть картинку. Сначала это не удаётся. Мячик теряется. Но потом, совершенствуясь, ребёнок может открывать картинку и с одного удара. В программе три уровня, которые отличаются быстротой движения мячика. Нужно дойти до третьего уровня и справиться с открытием картинки. Как показывает опыт, ребёнку скучно открывать одну и ту же картинку несколько раз. Поэтому работой на втором уровне всё и заканчивается. А третий уровень сразу пройти невозможно. Номер достигнутого уровня и количество мячиков, с помощью которых открывается картинка, являются критериями мониторинга освоения этой программы.

На диске «Вундеркинд +» также есть задания для развития реакции работы с «мышкой». Раскраска картинок, названия которых начинаются со всех букв русского алфавита, способствует не столько быстрому, сколько более точному умению работать с «мышкой». Ребёнок должен виртуозно управлять «мышкой», чтобы уметь закрашивать совсем маленькие области. Вначале педагог помогает детям закрашивать трудные области. Но по мере совершенствования дети сами переходят к более сложным рисункам. Степень сложности картинок, с которыми ребёнок учится справляться, является критерием при проведении мониторинга освоения программы.

Кроме того, после полного раскрашивания картинок на экране появляются пчёлки, которые проносят плакат с названием раскрашенного предмета. При этом ребёнок, помимо всего прочего, запоминает правописание данного слова.

В программе есть палитра, где ребёнок может смешивать цвета, получая разные оттенки. Требуется, чтобы ребёнок получил красиво раскрашенный рисунок. Поэтому при освоении этой программы осуществляется ещё и задача эстетического развития ребёнка. Кроме того, ребёнок непроизвольно готовится к занятиям в школе по русскому языку, запоминая в процессе игры правописание некоторых слов и пополняя свой словарный багаж.

В программе есть раскраски картинок с буквами английского и др. алфавитов, но, как показывает практика, заниматься такими раскрасками нужно только тогда, когда ребёнок изучает этот язык. Так как картинки для раскрашивания практически одинаковые, то достаточно одного русского языка, чтобы научиться работать с «мышкой».

## **Программы для развития внимания**

Внимание требуется во всех заданиях: и при работе на клавиатурном тренажёре, и при развитии реакции работы с «мышкой». С возрастом промежутки времени, в течение которых ребёнок может заниматься одним делом или задачей, постепенно увеличиваются. Есть дети неусидчивые, подвижные, со стабильной нервной системой, которым концентрация внимания даётся нелегко, а есть дети более спокойные и уравновешенные, которым сосредоточенные занятия даются легче. Потому и существуют специальные игры на сосредоточенность, которые помогают детям развивать внимание.

Диск «Учимся думать» содержит программы с заданиями на нахождение отличий в картинках. Здесь тоже три уровня. На третьем уровне нужно проявить больше внимания, чтобы найти отличия на четырёх картинках, очень похожих друг на друга, тогда как на первом уровне нужно находить отличия между двумя картинками. При проведении мониторинга объективным критерием служит переход ребёнка на следующий уровень. Одновременно эта программа развивает мыслительные способности ребёнка, так как заставляет внимательно рассматривать, сравнивать рисунки, видеть отличия.

Задания на заполнение картинки, состоящей из многих маленьких чёрно-белых кусочков, такими же цветными кусочками. Заполнять картинки можно только кусочками, начиная с нижнего ряда. Цветные кусочки везут зверушки на мотоциклах сверху картинки. Ребёнок должен успеть щёлкнуть мышкой по этому кусочку точно напротив того столбца, куда должен быть помещён кусочек. Детям очень нравится это задание. Они сосредотачиваются на картинке и стараются её всю закрасить. Здесь есть несколько рисунков, и у каждого вида — три уровня сложности. Задание считается выполненным, если ребёнок освоил третий уровень сложности.

Третье задание на этом диске — покупка в магазине заданных товаров. Нужно поймать корзиной определённые продукты. Первый уровень начинается, когда заданы только два наименования и продукты движутся сверху вниз достаточно медленно. Третий уровень довольно сложен: конфеты, булочки и другие товары летят очень быстро, кроме того, нельзя ловить лишние товары: кончатся деньги, на которые можно покупать продукты. Чтобы выполнять все эти условия, нужно быть очень внимательным. При проведении мониторинга критерии освоения программы — прохождение ребёнка на третий уровень и количество товаров, которые были «куплены» правильно.

## **Развитие памяти**

Хорошая память нужна во всех сферах деятельности человека. Компьютерные развивающие программы помогают в развитии зрительной и слуховой памяти. В программе «Вундеркинд+» есть задания на развитие зрительной памяти. В комплексе программ «Малыш3» есть программа, которая в игровой форме с компьютером позволяет быстро учить запоминать, какие предметы и где открываются на табло в процессе игры. Детям очень нравится эта игра. В конце игры возникает счёт, кто больше отгадал и открыл

одинаковых картинок, ребёнок или компьютер. Дети очень заинтересованы, чтобы улучшить этот счёт. Улучшение счёта при игре с компьютером служит критерием при проведении мониторинга. Самый лучший счёт, который был у детей, — это 14:1. А это означает, что компьютер можно победить.

Следующая программа для развития памяти называется «Найди животное». В программе 6 уровней. В шести окошках открываются изображения различных животных. Потом все окошки закрываются занавесом, и открывается одно пустое окно. Ребёнок должен вспомнить, какое животное помещалось в этом окне. На втором уровне показываются двое животных, и ребёнок должен вспомнить одно из них. На третьем уровне выбор осуществляется из трёх животных. И так далее до шестого уровня. Детям рекомендуется проговаривать вслух последовательность возникновения животных, чтобы потом легче вспомнить животное. Таким образом, тренируются два вида памяти: зрительная и слуховая. Не все дети доходят до шестого уровня, но четвёртый уровень доступен всем. Хорошо устраивать соревнования на каждом уровне: сколько животных угадал каждый ребёнок. При проведении мониторинга освоения этой программы следует учитывать номер достигнутого уровня.

Тренировать память можно в программе «Малыш4». Нужно запомнить последовательность возникающих предметов (от одного до четырёх — в зависимости от уровня), а потом выбрать эти предметы из девяти щелчком мыши. Слева загорается лампочка: зелёная — «правильно» вспомнил, красная — «неправильно». Таких лампочек за сеанс игры — 10. Таким образом, при проведении мониторинга освоения этой программы номер достигнутого уровня является достаточным критерием. Следует добиваться, чтобы все 10 ответов были правильными. При помощи этой программы на определённом уровне можно устраивать соревнования между детьми по количеству зелёных лампочек, т.е. правильных ответов.

Задания на тренировку зрительной памяти есть и на диске «Учимся анализировать». Здесь предлагается запомнить разноцветных слонов, которые едут в поезде из трёх вагонов. В программе только один уровень: предлагается угадать, в каком из трёх вагонов ехал, например, розовый слон и т. д. Это задание несложное, и с ним быстро все справляются.

**Задания на тренировку слуховой памяти есть на диске «Учимся запоминать».**

В ансамбле каждый из четырёх музыкантов играет на своём музыкальном инструменте: фортепиано, барабанах, гитаре и трубе. Детям предлагается запомнить последовательность мелодий, которые играют разные музыканты. Если правильно запомнил одного музыканта, то предлагается запомнить двух и т.д., вплоть до тринадцати музыкантов. В программе три уровня, которые отличаются количеством запоминаемых мелодий. Если ребёнку удалось всё запомнить правильно, то ансамбль музыкантов начинает играть сразу на всех инструментах. Игра предлагается заново. Если ребёнок неправильно запомнил последовательность мелодий, то угадывать предлагается заново. Эта программа помимо тренировки слуховой памяти выполняет ещё одну задачу: развитие слуха и музыкальной культуры. Кроме запоминания мелодий разных инструментов программа предлагает вариант сочинения музыки, когда можно в разной последовательности выбирать музыкантов, сочиняя «симфоническую музыку», причём есть возможность запомнить эту музыку, а затем и повторить. Программа развивает творческие способности ребёнка, учит различать инструменты, а значит, развивает интеллект ребёнка. Надо сказать, что эта игра нравится в основном тем детям, у которых есть музыкальные способности. Но до определённого уровня эта развивающая игра интересна всем. Количество музыкантов, которых удалось запомнить последовательно, позволяют ввести надёжный критерий при проведении мониторинга освоения этой программы.

Суть следующей игры на диске «Учимся запоминать» заключается в том, чтобы угадать крики домашних животных, а также звуки, издаваемые дикими животными. Сначала предлагается запомнить по очереди звук каждого животного. Когда все звуки запомнились хорошо, то предлагается запомнить до трёх звуков сразу. Кроме того, есть подпрограмма, которая предлагает по стихотворению угадать, о каком животном идёт речь. Эта программа тренирует слуховую память и развивает интеллектуальные способности ребёнка. Количество животных, которых удалось запомнить и выучить позволяют провести мониторинг освоения этой программы с количественными критериями. Как только все животные выучены, детям программа становится неинтересной.

На развитие слуховой памяти есть ещё одна программа на диске «Учимся запоминать». Здесь предлагается запомнить не различные инструменты, а определённую ноту, которую исполняет одна из трёх фей. Феи поют последовательно, и ребёнку предлагается запомнить сначала одну ноту, и если он отгадал, то две и т.д. — до десяти нот. Бывает очень трудно не сбиться, дойти до последней ноты. Эта программа интересна тем, у кого есть музыкальный

слух и кто занимается дополнительно музыкой. Но, тем не менее, эта программа не только тренирует слуховую память, но и развивает музыкальный слух.

Занятия на компьютерном ксилофоне также развивают музыкальную память. В этой программе можно самому сочинить мелодию, играя на ксилофоне «мышкой» в качестве палочки, сохранить её, а потом прослушать. Кроме того, есть кнопки, с помощью которых можно прослушать готовую мелодию и попробовать её повторить. Но делать обязательным это упражнение — нельзя, поскольку оно далеко не всем доступно и интересно. Если ребёнок занимается музыкой, можно предложить ему запомнить мелодию и по нотам повторить её. Поэтому по этой программе мониторинг не проводится.

На развитие слуховой памяти есть задания и на диске «Учимся анализировать». Одно задание учит детей распознавать звуки, издаваемые различными животными, как домашними, так и дикими. Детям предлагается запомнить звук одного из этих животных, закреплённый за определённой кнопкой. Если кнопка угадана правильно по представляемому на картинке животному, то появляется часть общего рисунка, который показывает льва — царя зверей. Дети стремятся открыть картинку и узнать, что там изображено. Потому что это задание им нравится, и они охотно его выполняют. При проведении мониторинга освоения этой программы можно учитывать не только то обстоятельство, что ребёнок самостоятельно справился с заданием, но и то, что он справился с ним быстрее, чем в прошлый раз. Поэтому есть смысл возвращаться к этому заданию несколько раз, совершенствуя слуховую память детей и способствуя быстрому запоминанию звуков. Кроме того, эта программа способствует развитию интеллекта ребёнка.

Следующая программа на диске «Учимся анализировать» способствует развитию как зрительной, так и слуховой памяти. На табло возникают цветные лампочки, которые имеют определённый звук. Предлагается запомнить последовательность зажигания лампочек и, соответственно, последовательность звуков. Здесь зрительная память должна помогать слуховой. У каждого из детей эти виды памяти развиты по-разному. Поэтому здесь можно восстановить баланс между ними. Запомнить предлагается до десяти звуков на последнем уровне. За одно занятие, как правило, можно успеть сделать только одну задачу на одном уровне. На каждом занятии нужно фиксировать уровень, чтобы в следующий раз его повысить. Здесь возможно дойти до последнего уровня, так как задача очень нравится детям из-за приятных звуков и красивых цветных лампочек.



При проведении мониторинга по этой программе следует учитывать количество последовательно угаданных звуков.

### **Развитие мышления и логики**

**В программе «Вундеркинд+»** есть самые простые задания на сообразительность. В программах «Малыш1», «Малыш2», «Малыш3» — это задание «собери картинку» и «собери лицо», а также задание «найди пару». В двух заданиях необходимо из правой части, где находятся различные элементы картинки, переместить элементы в левую часть и собрать необходимую картинку. Ребёнок должен отработать не только реакцию движения мышкой, но и движение «захвата» рисунка мышкой. Кроме того, здесь нужно проявить сообразительность: понять, в каком порядке собирать картинку. Задания предлагают фрагменты таких рисунков: зонтик с каплями дождя, бабочка, спортсмен-штангист, машина, мишка, кукла и другие. Когда ребёнок выполнит эти задания, у него выработается навык к выполнению подобных движений и заданиям, где они востребованы. Но каждый рисунок достаточно собрать один раз.

**Задание «Собери лицо»** аналогично заданиям типа «собери картинку». «Элементы» лица находятся справа, а собирать лицо нужно в левой области экрана. Лиц может быть 9. Каждый «элемент» лица пронумерован. Детям очень нравится это задание, так как можно подбирать элементы лица от разных типов лиц.

**Задание «Найди пару»** немного отличается от перечисленных. В левой части находятся общие виды сюжетов: по три на странице. В правой части — отдельные элементы этих видов. Ребёнок должен понять, какой элемент подходит к данному сюжету, захватить этот элемент мышкой и перетащить в нужное место. Эту программу достаточно пройти один раз. Следующая программа отличается тем, что на картинке вырезаны сразу три кусочка.

Для проведения мониторинга по этому комплексу программ следует учесть прохождение ребёнком всех картинок по сборке и нахождению пары. Важно желание ребёнка освоить все картинки.

**В программе «Малыш4»** есть более сложные задания на логику: «Найди лишнее» и «Обезьяны». В задании «Найди лишнее» ребёнку предлагается выделить из четырёх картинок одну лишнюю. Ребёнок должен выделить признаки, по которым можно определить «лишний предмет»: одушевлённый — неодушевлённый, съедобный — несъедобный и т.д. Ребёнок должен учиться видеть различные признаки

предмета, его свойства. После того как ребёнок выбрал определённый предмет, слева на табло загорается лампочка — зелёная, если ответ правильный, и красная, если неправильный. Максимально можно дать 10 правильных ответов. Количество правильных ответов — это количественный критерий при проведении мониторинга по этой программе.

**Задание «Обезьяны»** — аналог известной задачи про ханойскую башню. В левой части экрана находится «пирамида» из трёх обезьян, сидящих друг у друга на спине, по мере уменьшения роста и веса. Необходимо переставить эту «пирамиду» в правую часть экрана под банановое дерево так, чтобы самая маленькая обезьяна достала банан и съела его. Необходимо использовать одно промежуточное место для перестановки обезьян, так как большим обезьянам нельзя забираться на маленьких.

Эту задачу необходимо сначала предложить ребёнку решить самостоятельно. И только при возникновении трудностей у ребёнка, ему можно подсказать первые правильные действия. Дальше ребёнок начинает справляться сам. Задача считается решённой, если ребёнок понял порядок действий и несколько недель спустя самостоятельно смог выполнить задачу. У программы два уровня сложности. Задача ставится не только с тремя обезьянами, но и с четвёртым животным: черепахой. Этот уровень не представляет сложности, если пройден предыдущий. При проведении мониторинга по этой программе учитывается самостоятельное прохождение ребёнком этой задачи.

**В программе «Учимся думать»** есть два задания на развитие логического мышления и сообразительности. Это — лабиринт и игра в зажжение свечей.

К этой программе дети приступают несколько позднее, когда научатся печатать, рисовать, поработают с тетрадками, так как здесь предполагается достаточно высокая реакция работы с «мышкой». Игрок должен найти ключи и добраться с ними до заветной двери.

**Программа «Лабиринт с различными цветными ключами»** предполагает развитие логических способностей детей. Так как программа имеет пять уровней, в каждом из которых по четыре задачи, то задачу освоить программу дети ставят перед собой практически до конца первого года обучения. Задача заключается в том, чтобы, набрав определённое количество ключей разного цвета, открыть верхнюю левую заветную дверь. Цветные ключи выдаются у домиков определённого цвета. Нужно правильно построить логическую цепочку, в какой последовательности нужно собирать ключи, чтобы

достать все необходимые. Учитывается и местность лабиринта: зима с заносами, лужи, различные преграды, закрывающие ключи. Дети должны сами правильно выбрать путь и направить в нужном направлении машину. Первые задачи ребёнок выполняет вместе с педагогом. Наиболее сложные задачи также решаются с помощью некоторых наводящих вопросов педагога. При проведении мониторинга по этой программе учитывается номер уровня, с которым ребёнок справился самостоятельно. Как правило, к концу года все уровни бывают пройдены.

Игра в зажигание свечей на торте развивает мыслительные способности ребёнка. Зажигаются (или гасятся) свечи между двумя зажженными (или потушенными) свечами по прямой или диагонали. Ребёнок должен сообразить, где лучше зажечь свечку, чтобы горящих свечей было больше. Играть можно с компьютером или друг с другом. Эта задача способствует развитию логического мышления ребёнка. При проведении мониторинга по этой программе учитывается умение выигрывать у компьютера.

В программе «Учимся логически мыслить» есть четыре задания на развитие логического мышления и сообразительности. Это — три задания на «собираание картинок» и одно задание на «одевание манекенов». Три уровня сложности зависят от количества мелких кусочков, на которые разбивается картинка. Картинка не меняется, поэтому достаточно собрать её на первом уровне, а потом — на втором или сразу — на третьем. Как показывает практика, три раза собирать одну и ту же картинку ребёнку неинтересно.

Следующее задание — это рисунок «Домик при луне». Здесь есть три уровня сложности, но задание труднее, поскольку приходится собирать тёмные кусочки. Третье задание на соби́рание картинок — известная игра в соби́рание «пазлов». Здесь присутствует большой выбор картинок животных, птиц, природы. На последнем пятом уровне «пазлы» достаточно мелкие, и детям можно взять «помощь»: включить режим контуров «пазлов», которые прорисовываются на полотне. При проведении мониторинга по этой программе учитывается номер уровня по сборке «пазлов».

Для каждого ребёнка подбирается наиболее подходящий для него уровень. Затем ребёнок собирает картинки на этом уровне, пока не утратит к ним интерес. Обычно собираются почти все рисунки данного уровня. Затем ребёнку предлагается более высокий уровень или — самый высокий с подсказкой. В конце года ребёнку можно опять предложить эту игру.

Задание на «одевание манекенов» — не сложное, но очень нравится детям. Есть пять видов манекенов, которых можно последовательно одевать, подбирая ткань, вид одежды и головной убор. Видов ткани — девять. Видов одежды — пять, так же как и типов лица, и головных уборов. Сначала дети должны все пять манекенов одеть правильно, подбирая одежду по размеру. Затем почти все дети хотят пофантазировать, одевая манекенов в одежду разных цветов и покровов.

В программе «Учимся анализировать» есть задание на развитие логического мышления и сообразительности. Предлагаются четыре действия: рост цветка, собирание пчёлкой нектара на цветке и отлёт с него, падение капли воды на землю, движение гусеницы за каплей на листке. Каждое из четырёх действий разбивается на восемь более мелких, и ребёнку предлагается собрать из этих восьми моментов времени последовательность действия во времени. Нажимая на нужную кнопку, ребёнок может просмотреть это действие, правильно ли он расположил временные моменты. Когда последовательность действий собрана правильно, получается связный мультфильм. Нужно, чтобы гусеница ползла к капельке на листке, пытаясь её выпить, но капля падает с листка на землю, в этом месте земли вырастает цветок, с которого пчела собирает нектар и улетает. При проведении мониторинга по этой программе учитывается, сколько действий собрано правильно и собран ли заключительный мини-мультфильм. Эта программа хороша ещё тем, что развивает интеллектуальные способности ребёнка, совершенствуя его знания о мире.

### **Подготовка к школе и развитие интеллектуальных способностей детей**

В программе «Вундеркинд +» есть много заданий на развитие у детей умения считать, складывать и вычитать.

В программе «Малыш1» предлагаются задания на счёт до 5. Сначала предлагается складывать и вычитать определённое количество предметов: фруктов, мячей и т.д. Ответ должен быть подобран в картинке из таких же предметов, которую необходимо перетащить «мышкой» к заданному примеру. Затем предлагаются задания на соответствие количества предметов, нарисованных на картинке, определённым арабским цифрам. Нужную цифру необходимо захватить «мышкой» и перетащить к картинке. Таким образом, в этой программе отрабатывается навык работы с «мышкой» способом захвата картинки и перетаскивания её в другое место, не отпуская кнопки «мышки». Кроме того, как показывает практика, многие дети действительно учатся арифметике, работая в этой программе.

В программе «Малыш3» продолжается обучение счёту и операциям сложения и вычитания до 10. Эта программа доступна даже детям 5-ти лет. Они с удовольствием учатся вычитать и изучать новые для них цифры.

В программе «Малыш2» предлагаются красочные задания на геометрические фигуры. Предлагаются квадраты, ромбы, прямоугольники, треугольники, многоугольники, круги, звёздочки. Все фигуры раскрашены в яркие цвета. Ребёнку предлагается найти обрамление (рамку) для данной геометрической фигуры, и методом перетаскивания поставить нужную фигуру (по цвету и по форме) в нужную рамку. Эти задания позволяют интуитивно освоить все геометрические фигуры. При мониторинге этой программы учитывается, все ли задания выполнены и выполнены ли они правильно.

Развитию математических навыков и мышления служит программа «Считай и побеждай». Она является логическим продолжением арифметики программы «Вундеркинд+» и рекомендована детям с 7 лет, но некоторые её задания доступны детям 5-6 лет. Идеологией программы является борьба с вирусом, от которого дети должны защищать компьютер, и спользуя свои навыки в счёте, навыки быстрой и внимательной работы с «мышкой».

Задание заключается в том, чтобы быстро «ловить» биты, не давая их съесть вирусу, и правильно ставить их в память. Оно способствует концентрации внимания, улучшает быстроту работы с мышкой, совершенствует навыки в математике.

Задание имеет три уровня сложности. На более высоком уровне биты двигаются очень быстро и их труднее ловить и ставить на место. Кроме того, биты становятся похожими друг на друга: все одного цвета, только с разными очками, поясом или волосами и т. д. Их трудно поставить на своё место. Поэтому ребёнку нужно совершенствовать своё умение внимательно быстро работать. В конце задания выставляются очки, которые заработал ребёнок, работая на этом уровне. Когда все биты собраны в компьютерную память, ребёнку предлагаются математические вопросы на сравнение количества различных битов, на подсчёт различных битов, на выбор правильной цифры, которая соответствует количеству определённых битов. И только если ребёнок правильно ответит на вопросы, то он переходит на следующий уровень. Эта программа совершенствует их внимание, быстроту работы с мышкой и математические способности детей.

Следующее задание, которое можно предложить детям 5–6 лет из этой программы, — сложение двухзначных чисел, сначала до 5-ти — цифр, потом — до 10-ти цифр. Это способ научить детей сложению в столбик, совершенствуя при этом их навыки сложения однозначных чисел. Такое же задание, только на вычитание в столбик, сделано в виде увлекательного приключения на войне, где нужно побеждать вирусы, умея правильно считать.

По геометрии есть увлекательная программа, которая подходит для развития наиболее одарённых детей. В игре предлагается освоить такие понятия, как острые, тупые и прямые углы, равносторонние, равнобедренные и разносторонние треугольники, прямоугольные, остроугольные и тупоугольные треугольники. Программа сделана увлекательно: все геометрические фигуры появляются на дороге в движении, и необходимо сделать правильный выбор из нескольких вариантов ответов. Если выбор сделан правильно, то фигура исчезает, если нет, то на стекле остаётся клякса. Дети, в основном, правильно запоминают фигуры и учатся отвечать самостоятельно.

Есть ещё одно задание этой программы, которое развивает скорость реакции работы с «мышкой» и внимание. Нужно уничтожить вирус, для чего следует быстро выбрать цвет и успеть щёлкнуть «мышкой» по цветному вирусу, который очень быстро меняет цвет. Вирус пропадает, если по нему щёлкнули быстро и правильно выбранным цветом. Три уровня в этом задании отличаются скоростью движения вирусов и скоростью перемены цвета.

В программе «Учимся думать» также есть задание на развитие математических способностей, на видение формы геометрических фигур. Парус кораблика испорчен «дырками» в виде геометрических фигур: прямоугольных треугольников и квадратов. Необходимо выбрать нужные геометрические фигуры из предложенных и сделать «дырки».

Задание имеет три уровня сложности. Третий уровень отличается тем, что «дырки» более сложные: состоят из нескольких подряд идущих геометрических фигур, и, кроме того, предложенных на выбор геометрических фигур — ограниченное количество. Третий уровень доступен всем. Задание развивает математические способности и пространственное мышление.

Обучению понятию «время» посвящено задание в программе «Вундеркинд + ». Задание называется «Изучаем часы».

В задании — 5 уровней. Для малышей, для детей, для школьников, для отличников, для взрослых. Детям доступны первые три уровня. В основном, они работают на 2-м детском уровне. Некоторые достигают и 3-его уровня. На каждом уровне даётся четыре разных задания:

- сортировка;
- найти одни часы, показывающие определённое время;
- математика;
- найти пару часов.

После чего предлагается пройти весь тест.

Дети должны понимать, какое время показывают как механические, так и электронные часы. В основном, программа обучает различать показания любого точного часа или половину какого-либо часа. Некоторым детям доступно для понимания и другое количество минут: 15 и 45.

Дети должны знать, что такое сутки, что сутки начинаются в 12 часов ночи и как в электронных часах можно различить дневное, вечернее и ночное время. Иначе задание «сортировка» не может быть выполнено.

Дети должны правильно сопоставлять время на механических и электронных часах, для этого даётся задание «Найди одни часы».

**Задание «Математика»** способствует развитию математических способностей, так как учит складывать количество часов и количество минут.

**Задание «Найди пару часов»** закрепляет изученный материал, так как необходимо найти пару часов, показывающих одинаковое время.

Задание на весь тест закрепляет полученные знания. В каждом задании 5 разных примеров. После правильного ответа появляется рисунок, означающий правильный ответ. Если рисунка нет, то возникает человек, качающий головой, что значит неверный ответ. Когда заканчивается время, отведённое на выполнение задания, возникает задумчивый человек, тест автоматически прекращается и необходимо начинать всё заново.

Таким образом, задания на разных уровнях отличаются не только сложностью примеров, но и количеством времени, которое даётся на их выполнение. Уровень для взрослых трудно пройти из-за необходимости очень быстро выполнять задания. Надо сказать, что программа довольно трудна для детей. Сначала им необходимо рассказать о понятиях «время», «часы», «минуты», «секунды», о временах года, месяцах, сутках, дне и ночи.

В программе «Вундеркинд+» есть задание на отгадывание кроссвордов, которое учит детей запоминать правильное правописание слов, а также развивает их интеллектуальный уровень. Это задание очень нравится детям. Они учатся отгадывать всё более сложные кроссворды. Кроме того, есть кроссворды на других языках: английском и французском. Данная языковая программа может быть полезна детям 7–8 лет.

Сложность кроссвордов, которые могут отгадывать дети, следует учитывать при проведении мониторинга по этой программе.

### **Работа в графическом редакторе «Paint»**

Работа в графическом редакторе «Paint» рекомендуется к концу первого полугодия, когда дети научатся быстро работать «мышкой», освоят метод перетаскивания предметов «мышкой» и будут работать более внимательно и терпеливо.

Эта программа совершенствует все навыки работы с «мышкой», координацию движений, мелкую моторику, кроме того, развивает творческие способности ребёнка. Этапы работы:

- работа кисточкой и карандашом;
- работа «заливкой», то есть раскрашивание предметов.
- работа с помощью геометрических примитивов: прямоугольник, квадрат, овал, круг, линия, скруглённый прямоугольник;
- работа распылителем для украшения рисунка;
- умение выделять и перемещать предметы;
- умение выделять и копировать предметы;



- умение выделять и разворачивать предметы;
- умение увеличивать и уменьшать предметы;
- работа с лупой для исправления неточностей;
- правильная работа с ластиком, умение выделять и удалять предметы;
- умение отменять предыдущее действие;
- работа с цветным ластиком;
- умение очищать весь рисунок.

Тематика рисунков для детей может быть очень разная: дом, животные, птицы, цветы, природа. Очень хорошо, когда дети проявляют свою творческую инициативу, придумывают свою тему, и тогда следует только помогать и им претворить свой замысел в жизнь. Задача должна быть обязательно выполнена, чтобы у ребёнка сложилась уверенность в своих творческих и практических возможностях. Каждого ребёнка нужно обязательно похвалить. Мониторингом по этой программе может являться прохождение всех пунктов освоения программы и, кроме того, участие в конкурсе рисунков, который будет устраиваться среди детей.

### **Освоение навыков работы в операционной системе и теоретических основ компьютерной техники**

Данный раздел изучается лишь в начале второго полугодия, так как вначале ребёнка нужно заинтересовать работой на компьютере. Вот некоторый перечень вопросов, которые необходимо предложить ребёнку на занятиях.

- Состав компьютерной системы.
- Функции компьютера и его составляющих.
- Понятия «программа» и «документ».
- Операционная система — как основная программа, позволяющая вести диалог с компьютером.
- Рабочий стол: папки, программы, документы, ярлы-

ки и специальные объекты.

- Действия с объектами: открытие, закрытие, свёртывание, сохранение, наименование и переименование, удаление в корзину.
- Создание папки, документов, понятия «файл» и «путь к файлу».

### **Программы «Paint» и «Word».**

Хорошо, если есть рабочая тетрадь для такого возраста, если нет, то дети могут сами рисовать элементы компьютера в тетрадке или в программе «Paint» и подписывать их.

### **Последовательность прохождения тем**

Опираясь на опыт работы с детьми дошкольного возраста, удалось выделить последовательность, в которой целесообразнее работать с данными темами. Одновременно в работе могут быть 2–3 темы, чтобы детям было интереснее, но последовательность наложения тем должна быть такой: например, нельзя работать в графическом редакторе «Paint», если нет умения работы с «мышкой», недостаточно развито внимание, мышление и логика. Клавиатурный тренажёр «Vebuetype» — достаточно сложная программа, чтобы добиться в ней успеха, нужно изучать её раньше, чем графический редактор «Paint». Таким образом, предложенная последовательность изучения тем должна быть такой:

- Развитие реакции работы с «мышкой».
- Развитие внимания.
- Клавиатурный тренажёр «Vebuetype».
- Развитие мышления, логики, сообразительности.
- Графический редактор «Paint».
- Развитие памяти.
- Теоретические основы компьютерной техники.

- Основные навыки работы в операционной системе.
- Подготовка к школе, развитие интеллекта.

В заключение хотелось бы сказать, что время всегда будет ставить перед учителями всё новые и новые задачи: будут меняться диски с развивающими программами, обучающие и развивающие книги, меняются и сами дети. Однако необходимость в развитии различных способностей детей останется. Всегда нужно будет развивать память, внимание, координацию движений, интеллектуальные и творческие способности, логическое мышление, сообразительность. При этом компьютер будет играть роль и мощного инструмента, повышающего мотивацию детей к обучению, и роль отдельного «электронного помощника». Помощника, с которым нужно уметь работать. А для этого нужно его изучать, чтобы использовать все возможности на благо детям, на развитие творческого и созидательного начала.

*Для некоторых тем очень удобны таблицы, чтобы отслеживать успехи детей и фиксировать уровень, который достигнут ребёнком.*

Схемы мониторинга

Развитие реакции работы с мышкой								
Фамилия Имя	Дата	Жемчужинки	Страшилки	Теннис	Ледяная стенка	Пожар	Учимся логически мыслить	Вундер- кинд +

Развитие памяти				
Фамилия, Имя	Дата	Вундеркинд +		
		Мальш3		Мальш4
		Игра с компьютером	Найди животное	Тренировка памяти

Развитие памяти				
Фамилия, Имя	Дата	Учимся анализировать		
		Цветные слоны	Открыть льва	Цветные лампочки

Развитие памяти						
Фамилия, Имя	Дата	Учимся запоминать				
		Ансамбль	Звуки домашних животных	Звуки диких животных	Песни фей	Ксилофон

Развитие мышления и логики							
Фамилия, Имя	Дата	Вундеркинд+					
		Малыш1	Малыш2	Малыш3		Малыш4	
		Собери картинку	Собери лицо	Собери картинку	Найди пару	Найди лишнее	Обезьяны

Развитие мышления и логики				
Фамилия, Имя	Дата	Учимся думать		Учимся анализировать
		Лабиринт	Зажжение свечей	Порядок действий

Развитие мышления и логики				
Фамилия, Имя	Дата	Учимся логически мыслить		
		Старая мельница	Домик ночью	Паззлы

Подготовка к школе и развитие интеллектуальных способностей				
Фамилия, Имя	Дата	Вундеркинд +		
		Малыш1	Малыш2	Малыш3
		Арифметика	Геометрические фигуры	Арифметика

Подготовка к школе и развитие интеллектуальных способностей				
Фамилия, Имя	Дата	Считай и побеждай		
		Поймай биты	Сложение	Вычитание

Клавиатурный тренажер «Bebutype»		
Фамилия, Имя	Дата	Уровень

Освоение навыков работы в операционной системе и теоретических основ компьютерной техники						
Фамилия Имя	Дата	Состав компьютерной системы	Функции компьютера	«Программа» «Документ»	Операционная система	Элементы ОС

Графический редактор Paint						
Фамилия Имя	Дата	Кисточка Карандаш	Заливка	Геометрические примитивы	Распылитель	Выделение и перемещение объектов

Подготовка к школе и развитие интеллектуальных способностей	
Вундеркинд +	
Изучаем часы	Кроссворды

Освоение навыков работы в операционной системе и теоретических основ компьютерной техники		
Действия с объектами	«Файл» «Путь к файлу»	Окна программы