

**Представление педагогического опыта воспитателя  
МДОУ «Детский сад №101»  
Цыпкайкиной Натальи Геннадьевны**

**ВВЕДЕНИЕ.**

**Тема:** «Развитие логического мышления и познавательной активности детей старшего дошкольного возраста посредством информационных технологий».

**Сведения об авторе:** Цыпкайкина Наталья Геннадьевна, воспитатель МДОУ «Детский сад №101».

**Образование:** высшее, ФГБОУ ВПО «Мордовский государственный педагогический институт имени М.Е.Евсевьева», специальность «Педагогика и методика дошкольного образования», квалификация «Организатор-методист дошкольного образования», 2012 г.

**Педагогический стаж:** 14 лет, стаж работы в МДОУ «Детский сад №101» 5 месяцев.

**Актуальность опыта.**

Актуальность использования информационных технологий в современном дошкольном образовании диктуется стремительным развитием информационного общества, широким распространением технологий мультимедиа, электронных информационных ресурсов, сетевых технологий в качестве средства обучения, общения, воспитания.

Поэтому с уверенностью можно сказать, что ИКТ являются неотъемлемой частью процесса обучения дошкольников. Это не только доступно и привычно для детей нового поколения, но и удобно для современного педагога.

Информационные технологии выступают в качестве средства формирования ведущих сфер личности ребенка: социально-нравственной, эмоционально-экспрессивной, познавательной, художественно-эстетической, активизации психических процессов, раскрытия творческих способностей.

Необходимо отметить, что использование новых информационных технологий в детском саду предусматривает не обучение детей школьным основам информатики и вычислительной техники, а преобразование предметно – развивающей среды ребенка. Использование игровых возможностей компьютера в сочетании с дидактическими возможностями позволяет обеспечить более плавный переход к учебной деятельности.

Перед современными педагогами стоит насущная задача - стать для ребенка проводником в мир новых технологий, наставником в выборе компьютерных программ.

**Основная идея опыта.**

Весьма актуальным на сегодняшний день является и тот факт, что в современной дидактике ИКТ рассматриваются двусторонне: как средство обучения и как объект изучения. Наиболее часто ограничиваются первым направлением: компьютер используется как средство обучения различным

игровым и обучающим программам. Однако полноценное влияние компьютер как принципиально новое техническое устройство может оказать на развитие ребенка лишь в том случае, если учитываются оба направления. Тогда компьютер становится инструментом познания окружающей действительности.

Информационно-компьютерные технологии расширяют границы в области подготовки ребенка к школе. Круг необходимых ему знаний и умений определяется только необходимостью использования компьютера в качестве средства интеллектуальной деятельности (соответствующей уровню развития ребенка-дошкольника).

Ведущая педагогическая идея опыта заключается в создании условий для развития логического мышления и познавательной активности детей старшего дошкольного возраста посредством информационных технологий.

### **Теоретическая база опыта.**

Отечественные и зарубежные исследования использования ИКТ в дошкольных образовательных организациях убедительно доказывают не только возможность и целесообразность ИКТ, но и особую роль компьютера в развитии интеллектуальных способностей и в целом личности ребенка (исследования С.Л. Новосёловой, И. Пашелите, Г.П. Петку, Б. Хантер и др.).

Научная работа по внедрению ИКТ в дошкольное образование ведется в нашей стране, начиная с 1987 года на базе центра им. А.В. Запорожца исследователями под руководством Л.А. Парамоновой, Л.С. Новосёловой, Л.Д. Чайновой. В 2008 году разрабатываются теоретические основы применения научных информационных технологий в воспитательно-образовательной работе ДОО, начали активно создаваться программы для дошкольников.

Таким образом, придерживаясь точки зрения, что при грамотном использовании технических средств, при правильной организации образовательного процесса компьютерные программы для дошкольников могут широко использоваться на практике без риска для здоровья детей.

Исходя из этого, в своей работе я стремилась показать, как сформировать у дошкольников элементарные представления о целостной картине мира; развивать логическое мышление и познавательную активность, любознательность, стремление к самостоятельному познанию явлений окружающего мира посредством использования ИКТ.

Для решения поставленных задач обратилась к дополнительным материалам. В настоящее время появился ряд вариативных программ, учебно-методических пособий и разработок планов-конспектов.

Изучив литературу библиотеки:

- Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников / Под ред. А.В. Горячева, Н.В. Ключ. – Баласс, М., 2014
- Психолого-педагогические проблемы компьютеризации обучения / Под ред. Е.И. Машбиц. – Педагогика, М., 1988
- Мышление дошкольника / Под ред. Н.Н. Поддъякова. – М., 1985

- Логика. Дети 5-7 лет / Под ред. Л.Ф. Тихомировой. – Академия развития, Ярославль, 2003, я отметила для себя, что данные разработки отличаются новым подходом, как в содержании, так и в форме подачи материала.

Какие средства ИКТ можно использовать в своей работе в детском саду?

Активно применяю:

- Ноутбук;
- Компьютеры (в компьютерном классе);
- Музыкальный центр (для прослушивания музыки, аудиосказок);
- Фотоаппарат.

В моей работе данные средства ИКТ выполняют следующие функции:

- Источник информации - подбор дополнительного познавательного материала для непосредственно образовательной деятельности, материала для оформления стендов, знакомство со сценариями праздников и других мероприятий, знакомство с периодикой, наработками других педагогов России и зарубежья, и т.п.

- Средство подготовки различных материалов - создание презентаций в программе Power Point, демонстрационного материала, как статического, так и динамического: предметные, сюжетные картинки, иллюстрации, опорные схемы, и др., бланков документов, папок-передвижек.

- Хранение материалов - нормативные документы, списки детей, информация о родителях, фотоальбомы, музыка, игротека, видеотека, результаты диагностики, электронная библиотека книг, статей, журналов и т.п.

### **Новизна.**

Новизна моего опыта заключается в следующем:

- во-первых, ИКТ – это инновационная технология, внедрение которой позволит улучшить качество образования и повысить интеллектуальный уровень воспитанников;

- во-вторых, информатизация становится катализатором и инструментом содержательных, технологических, организационных изменений в образовании;

- в-третьих, внедрение новых информационных технологий в педагогический процесс является важным этапом в подготовке к обучению в школе.

Применяемая в программе эталонно-модельная форма опосредования предполагает постепенный переход от деятельности предметного моделирования объекта к передаче в условной графической форме основных отношений в одном объекте или между объектами. Сама работа с компьютером также является развитием определенной формы опосредования, так как мир на экране монитора является как бы знаком мира реального.

Решение задач по развитию *элементов логического мышления* происходит на основе построения и использования детьми наглядных

моделей. В ходе занятий дети учатся построению предметных моделей на взаимно однозначном соответствии заместителей. Такая модель позволяет наглядно представить количественные отношения: замещение предметов происходит путем наложения или приложения заместителей, что способствует пониманию смысла замещения. Кроме предметных, используются и графические модели разной степени наглядности и обобщенности.

### **Технология опыта.**

Процесс психического развития ребенка, развитие мышления – непрерывный процесс, происходящий в его деятельности. Способности ребенка, обеспечивающие его игры с использованием ИКТ, формируются до того, как он сел за компьютер. Немаловажное значение для успеха освоения компьютера имеет своевременное приобщение детей ко всем формам ознакомления с окружающей действительностью, природной и социальной, как источнику чувства, мысли и творчества.

Для полноценного использования компьютера как средства деятельности (средства познавательного анализа информации о действительности) от ребенка требуется умение оперировать символами (знаками), обобщенными образами (т.е. ему необходимо достаточно развитое мышление, творческое воображение, определенный уровень произвольности действий). Все это формируется в многообразной предметно-практической и игровой деятельности. При этом особое значение для формирования потребности целенаправленного управления компьютером, развития компьютерных игр принадлежит ведущей деятельности ребенка-дошкольника – игре.

Игра – одна из форм практического мышления. В игре ребенок оперирует своими знаниями, опытом, впечатлениями, отображенными в общественной форме игровых способов действия, игровых знаков, приобретающих значение в смысловом поле игры.

Таким образом, применение информационно-коммуникативных технологий в обучении детей дошкольного возраста требует комплексного подхода в реализации системы работы воспитателя, которую можно представить так:

1. Компьютер в дошкольном учреждении является обогащающим и преобразующим элементом развивающей предметной среды. Именно при таком понимании проблемы внедрение компьютерно-игровых технологий приобретает гуманитарный развивающий характер.

2. Цель данного подхода – формирование мотивационной, интеллектуальной и операциональной готовности ребенка к использованию компьютерно-игровых технологий в своей деятельности. Главный ориентир – ребенок, его деятельность, перспективы развития его личности в информационном обществе.

3. Компьютерные средства (компьютеры, дисплеи, локальные сети, компьютерные программы и т. п.) могут быть использованы в работе с детьми при безусловном соблюдении физиолого-гигиенических, эргономических и

психолого-педагогических ограничительных и разрешающих норм рекомендаций.

4. Рекомендуются применять компьютерные игровые развивающие и обучающие программы, адекватные психическим и психофизиологическим возможностям ребенка, события в таких программах и темп их развития регулируются самим ребенком по ходу естественного протекания его деятельности.

В своей работе по развитию логического мышления я использую разнообразные методы обучения: практические, наглядные, словесные, игровые, проблемные, исследовательские. При выборе метода учитывается ряд факторов: программные задачи, решаемые на данном этапе, возрастные и индивидуальные особенности детей, необходимых дидактических средств и др.

Постоянное внимание к обоснованному выбору методов и приёмов, рациональному использованию их в каждом конкретном случае обеспечивает:

- успешное развитие логических мышлений;
- умение воспринимать и выделять отношения равенства и неравенства, последовательную зависимость, определять связи и зависимости;
- ориентировку детей на применение освоенных способов практических действий в новых условиях и самостоятельный поиск практических способов выявления, обнаружения значимых в данной ситуации признаков, свойств, связей.

Работу по данной программе я осуществляла по следующим этапам:

- *просветительский (работа с родителями, педагогами)* предназначен для просвещения родителей и педагогов о назначении данного курса для развития детей-дошкольников. Этот этап реализуется посредством участия педагога в родительских собраниях и проведении индивидуальных и групповых консультаций.

- *диагностико-аналитический* направлен на выявление уровня владения компьютером (управление компьютером клавишами, мышью; слежению за экраном) и общего уровня развития.

- *формирующий и развивающий* - на этом этапе я непосредственно осуществляла процесс обучения. Для этого мной был составлен годовой план занятий, включающий дидактические игры и обучение работе на компьютере через компьютерные игровые программы.

- *контрольно-диагностический* – на данном этапе я осуществляла контроль результатов работы программы и выявление последующих направлений в работе.

Диапазон опыта представлен подборкой разных видов развивающих игр по развитию логического мышления, которые я использовала как на занятиях, так и вне учебной деятельности. В работу по развитию у дошкольников логического мышления и познавательной активности я включаю все виды учебно-игровой деятельности, а также режимные моменты.

### **Результативность опыта.**

Дошкольники, прошедшие курс обучения, свободно оперируют детскими игровыми программами, принимают и выполняют поставленные цели; у детей повысился уровень сформированности основных психических процессов, улучшились моторные реакции, повысился уровень учебной мотивации.

#### ***В результате изучения курса дети узнали:***

- названия и функции основных частей компьютера;
- технику безопасности и правила поведения в компьютерном классе;

#### ***научились:***

- использовать в работе клавиатуру и мышь;
- воспринимать и анализировать информацию с экрана;
- сравнивать предметы, объединять в группу по признакам;
- находить закономерности в изображении предметов, обобщать категории;
- составлять целое из предложенных частей;
- ориентироваться во времени и пространстве;
- осознавать цели и выбирать систему действий для достижения и оценивания результата своей работы.

***овладели:*** навыками основ работы с компьютером.

На занятиях дети, также научились преодолевать трудности, контролировать выполнение действий, оценивать результаты. Таким образом, компьютер помогает развить не только интеллектуальные способности ребенка, но и воспитывает волевые качества, такие как самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость.

Игры и занятия с ИКТ как средство развития логического мышления, способствует всестороннему развитию ребёнка, а именно: развитию умственных и творческих способностей, познавательного интереса, речи, воображения, памяти, восприятия, коммуникативности, формирует нравственно-волевые качества, является одним из эффективных средств подготовки детей к школе.

Представленный мной опыт может быть востребован воспитателями ДОО. В целях обмена опытом с коллегами, я провожу открытые занятия, выступаю на педсоветах, республиканских семинарах. Опыт моей работы был обсужден на заседании методического объединения воспитателей и получил положительную оценку.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.

1. Бабич, И.Н. Новые образовательные технологии в век информации/Материалы XIV Международной конференции «Применение новых технологий в образовании». – Троицк: Фонд новых технологий в образовании «Байтик», 2003. – С.68-70.
2. Голованов, В. П. Методика и технология работы педагога дополнительного образования: учеб. Пособие для студ. учреждений сред. проф. образования. — М. : ВЛАДОС, 2011. – 239 с.
3. Данилина, В.В. Использование информационно-коммуникативных технологий в познавательном развитии детей дошкольного возраста / В.В. Данилина, Н.Н. Янкина // Молодой ученый, 2016. - №12. – С.31-34.
4. Дворецкая, А,В. Основные типы компьютерных средств обучения // Пед.технологии, 2004. - №2.- С.32-37.
5. Дополнительное образование детей: Учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Под ред. О. Е. Лебедева. — М. : ВЛАДОС, 2010. – 245с.
6. Дошколенок + компьютер: перспективно – тематическое планирование. Конспекты занятий с детьми 5 – 7 лет/ авт. – сост. Л. А. Коч, Ю. А. Бревнова. – Волгоград: Учитель, 2011. – 179 с.
7. Информационно-коммуникативные технологии в дошкольном образовании Комарова Т.С., Комарова И.И., Туликов А.В., Мозаика-Синтез М.,2013. – 123с.
8. Маркер, Н. Приемы обучения информационным технологиям // ИКТ в образовании, 2007. - №10. – С.20.
9. Усачева, Г.В. Развитие системы дополнительного образования детей в условиях введения ФГОС.

## Приложение 1

### Анкета для родителей «Мой ребенок и компьютер»

Уважаемые родители, просим вас принять участие в анкетировании.

Подчеркните один из предложенных вариантов ответа или запишите свой вариант.

1. Умеет ли ваш ребенок пользоваться компьютером?      ДА    НЕТ

2. Сколько времени ваш ребенок проводит за компьютером в день?

---

3. Как ваш ребенок проводит время за компьютером?

Варианты ответов: играет в игры, смотрит мультфильмы или фильмы, другое (запишите, что именно) \_\_\_\_\_

4. Вы довольны, что ваш ребенок так увлечен компьютером?      ДА    НЕТ

5. У вас есть беспокойство по поводу пользования ребенком компьютера?

---

6. Что такое информационная безопасность ребенка, по вашему мнению?

---

7. Какие меры по информационной безопасности вашего ребенка вы предпринимаете?

---

8. Какие черты характера появились у ребенка после начала использования компьютера?

---

9. Сколько времени вы сами проводите за компьютером?

**Благодарим за участие в анкетировании!**



### **Гимнастика для глаз**

«Глазкам нужно отдохнуть.» *(Ребята закрывают глаза)*

«Нужно глубоко вздохнуть.» *(Глубокий вдох. Глаза все так же закрыты)*

«Глаза по кругу побегут.» *(Глаза открыты. Движение зрачком по кругу по часовой и против часовой стрелки)*

«Много-много раз моргнут» *(Частое моргание глазами)*

«Глазкам стало хорошо.» *(Легкое касание кончиками пальцев закрытых глаз)*

«Увидят мои глазки все!» *(Глаза распахнуты. На лице широкая улыбка)*

#### **«Бабочка»**

Спал цветок *(Закрывает глаза, расслабиться, помассировать веки, слегка надавливая на них по часовой стрелке и против нее.)*

И вдруг проснулся, *(Поморгать глазами.)*

Больше спать не захотел, *(Руки поднять вверх (вдох). Посмотреть на руки.)*

Встрепенулся, потянулся, *(Руки согнуты в стороны (выдох).)*

Взвился вверх и полетел. *(Потрясти кистями, посмотреть вправо-влево)*

#### **«Мостик»**

Закрываем мы глаза, вот какие чудеса *(Закрывают оба глаза)*

Наши глазки отдыхают, упражненья выполняют *(Продолжают стоять с закрытыми глазами)*

А теперь мы их откроем, через речку мост построим. *(Открывают глаза, взглядом рисуют мост)*

Нарисуем букву «О», получается легко *(Глазами рисуют букву «О»)*

Вверх поднимем, глянем вниз *(Глаза поднимают вверх, опускают вниз)*

Вправо, влево повернем *(Глазами двигают вправо-влево)*

Заниматься вновь начнем. *(Глазами смотрят вверх-вниз)*

### «Стрекоза»

Вот такая стрекоза- как горошины глаза. *(Пальцами делают очки.)*

Влево- вправо, назад- вперед- *(Глазами смотрят вправо-влево.)*

Ну, совсем как вертолет. *(Круговые движения глаз)*

Мы летаем высоко. *(Смотрят вверх.)*

Мы летаем низко. *(Смотрят вниз.)*

Мы летаем далеко. *(Смотрят вперед.)*

Мы летаем близко. *(Смотрят вниз.)*

### «Ветер»

Ветер дует нам в лицо. *(Часто моргают веками.)*

Закачалось деревцо. *(Не поворачивая головы, смотрят вправо- влево.)*

Ветер тише, тише, тише... *(Медленно приседают, опуская глаза вниз.)*

Деревца все выше, выше! *(Встают и глаза поднимают вверх.)*

### «Белка»

Белка дятла поджидала, *(Резко перемещают взгляд вправо- влево.)*

Гостя вкусно угощала.

Ну-ка дятел посмотри! *(Смотрят вверх-вниз.)*

Вот орехи — раз, два, три.

Пообедал дятел с белкой *(Моргают глазками.)*

И пошел играть в горелки. *(Закрывают глаза, гладят веки указательным пальцем.)*

### «Теремок»

Терем- терем- теремок! *(Движение глазами вправо- влево.)*

Он не низок, не высок, *(Движение глазами вверх- вниз.)*

Наверху петух сидит,

Кукареку он кричит. *(Моргают глазами.)*

### «Заяц»

Вверх морковку подними, на нее ты посмотри. *(Смотрят вверх.)*

Только глазками смотри: вверх-вниз, вправо-влево. *(Глазами смотрят вверх-вниз, вправо-влево.)*

Ай-да зайныка, умелый! Глазками моргает. *(Моргают глазками.)*

Глазки закрывает. *(Глазки закрывают.)*

Зайчики морковки взяли, с ними весело плясали. *(Прыгаем, как зайчики.)*

### «Дождик»

Дождик, дождик, пуще лей. *(Смотрят вверх.)*

Капель, капель не жалей. *(Смотрят вниз.)*

Только нас не замочи. *(Делают круговые движения глазами.)*

Зря в окошко не стучи.

### «Кошка»

Вот окошко распахнулось, *(Разводят руки в стороны.)*

Кошка вышла на карниз. *(Имитируют мягкую, грациозную походку кошки.)*

Посмотрела кошка вверх. *(Смотрят вверх.)*

Посмотрела кошка вниз. *(Смотрят вниз.)*

Вот налево повернулась. *(Смотрят влево.)*

Проводила взглядом мух. *(Взглядом проводят «муху» от левого плеча к правому.)*

Потянулась, улыбнулась

И уселась на карниз. *(Дети приседают.)*

Глаза вправо отвела,

Посмотрела на кота. *(Смотрят прямо.)*

И закрыла их в мурчаны. *(Закрывают глаза руками.)*

### «Кот»

Кот на солнышке сидит,

Глаз закрыт, другой закрыт *(закрывать по очереди оба глаза)*

Кот играет в «Жмурки» (*крепко зажмуриться*)

— С кем играешь, Васенька?

— Мяу, с солнцем красненьким! (*открыть оба глаза*)

### **«Качели»**

Есть качели на лугу:

Вверх-вниз, вверх-вниз (*посмотреть глазами вверх, вниз*)

Я качаться побегу

Вверх-вниз, вверх-вниз (*посмотреть вверх, вниз*)

### **«Лучик»**

Лучик, лучик озорной,

Поиграй-ка ты со мной. (*Моргают глазками.*)

Ну-ка лучик, повернись,

На глаза мне покажись. (*Делают круговые движения глазами.*)

Взгляд я влево отведу,

Лучик солнца я найду. (*Отводят взгляд влево.*)

Теперь вправо посмотрю,

Снова лучик я найду. (*Отводят взгляд вправо.*)

### **«Отдыхалочка»**

Мы играли, рисовали (*выполняется действия, о которых идет речь*)

Наши глазки так устали

Мы дадим им отдохнуть,

Их закроем на чуть — чуть.

А теперь их открываем

И немного поморгаем.

## «Ночь»

Ночь. Темно на улице. (Выполняют действия, о которых идет речь)

Надо нам зажмурится.

Раз, два, три, четыре, пять

Можно глазки открывать.

Снова до пяти считаем,

Снова глазки закрываем.

Раз, два, три, четыре, пять

Открываем их опять.

(повторить 3 — 4 раза)

## «Прогулка в лесу»

Мы отправились гулять. Шагают на месте

Грибы — ягоды искать

Как прекрасен этот лес.

Полон разных он чудес.

Светит солнце в вышине, *смотрят вверх*

Вот грибок растет на пне, *смотрят вниз*

Дрозд на дереве сидит, *смотрят вверх*

Ежик под кустом шуршит. *смотрят вниз*

Слева ель растет — старушка, *смотрят вправо*

Справа сосенки — подружки. *смотрят влево*

Где вы, ягоды, ау! *повторяют движения глаз*

Все равно я вас найду! *влево — вправо, вверх — вниз.*

### **Консультация для родителей на тему «Дети и компьютер»**

В современном образовательном пространстве практически нельзя обойтись без компьютерных технологий. Педагоги в образовательном процессе все чаще и чаще применяют традиционные и инновационные информационные технологии, предполагающие не только использование компьютера для освещения какой-либо информации, но и обучение детей с дошкольного возраста элементарной компьютерной грамотности. Таким образом происходит приобщение современного поколения к информационной культуре, без которой невозможно обойтись в наше время.

Приобщение к информационной культуре - это не только овладение компьютерной грамотностью, но и приобретение этической, эстетической и интеллектуальной чуткости. То, что дети могут с завидной легкостью овладевать способами работы с различными электронными, компьютерными новинками, не вызывает сомнений; при этом важно, чтобы они не попали в зависимость от компьютера, а ценили и стремились к живому, эмоциональному человеческому общению (С.В. Гурьев).

Вместе с тем, в настоящее время существует множество мнений по поводу включения компьютера в жизнь ребенка. Многие родители, стремящиеся сохранить зрение ребенка-дошкольника, встают на позицию исключающую возможность использования компьютера в домашних условиях. Другие родители, наоборот, стараются образовывать, приобщать своего малыша с раннего возраста к современному миру посредством компьютерных развивающих игр. На чьей же стороне правда? Попытаемся ответить на данный вопрос.

Компьютер вполне естественно вписывается в жизнь детского сада и семьи, являясь одним из эффективных современных технических средств, при помощи которого можно значительно разнообразить процесс воспитания, обучения и развития малыша. Компьютер уже сам по себе привлекателен для ребенка, вызывает у детей познавательный интерес. Каждое занятие с применением компьютера вызывает у дошкольников эмоциональный подъем, желание добиться успехов, сделать задание до конца. Однако при организации работы ребенка на компьютере необходимо учитывать многие факторы.

#### ***Возраст ребенка и временные ограничения работы на компьютере***

Детям до 5 лет не рекомендуется пользоваться компьютером. Детям пяти - семилетнего возраста можно "общаться" с компьютером не более 10-15 минут в день 3-4 раза в неделю. Учащимся первого класса - 10-15 минут в день.

#### ***Технические характеристики компьютера***

Желательно, чтобы монитор был жидкокристаллическим или плазменным. Размер экрана дисплея должен быть по диагонали не менее 35-38 см для того, чтобы ребенок мог четко видеть текст с расстояния 50-70 см. Дисплей должен быть подвижным, чтобы его можно было поворачивать и наклонять в разные стороны в зависимости от освещения.

#### ***Организация рабочего места ребенка***

Монитор должен стоять на расстоянии не менее 60 см от окна, таким образом, чтобы окно располагалось слева от компьютера. При этом на экран ни в коем случае не должны попадать блики от окна или других источников освещения. Для этого оконные проемы можно завешивать занавесями или жалюзи для ограничения светового потока. Запрещается использование темных занавесей на окнах, так как они могут очень сильно затенять помещение.

Монитор должен располагаться на уровне глаз ребенка или чуть ниже. Наилучшим для работы с компьютером считается естественный дневной свет, т.к. только он содержит в себе весь цветовой спектр, поэтому, чем больше лампа соответствует дневному свету, тем лучше. Ни в коем случае нельзя использовать неоновые лампы, т.к. они мигают, излучают

рассеянный свет, имеют недостаток цветового спектра и не создают четких теней. При работе с такими лампами возникает сильное напряжение глаз, что может провоцировать снижение зрения. К тому же эти лампы могут вызвать повышение возбудимости у детей, они начинают капризничать, плохо спят.

Мебель рабочего места должна быть удобной для ребенка. Стул должен быть со спинкой, а под ноги ребенка дошкольного и младшего школьного возраста всегда должны ставиться подставки.

### ***Организация деятельности ребенка за компьютером***

Игровые компьютерные задания должны быть незначительными по времени. Следовательно, предпочтение стоит отдавать небольшим по объему играм, либо играм, предполагающим выполнение задания по определенным этапам с последующим сохранением полученных результатов.

Если ребенок уже умеет читать и использует печатный компьютерный текст, то размер шрифта должен быть не менее 14, цвет шрифта всегда должен быть черным, а цвет экрана белый. В цветовой гамме можно периодически использовать желто-зеленые тона.

Обязательно обращайтесь внимание на признаки утомления ребенка во время занятий за компьютером, т.к. в этом случае надо как можно быстрее прервать работу, чтобы избежать негативных последствий. Об утомлении ребенка свидетельствуют следующие признаки - потирание глаз и лица, зевота, отвлекаемость от задания, хаотичные движения, приближение к монитору, нарушение правильной посадки за столом, капризность и пр.

После окончания работы за компьютером для профилактики нарушений зрения и снятия напряжения с глаз и мышц всего тела рекомендуется выполнять несложную гимнастику для глаз и определенные двигательные упражнения.

Попросите ребенка потянуться, сидя спрятать руки за спиной, посмотреть перед собой. Затем, сделать повороты головы в правую и в левую стороны. Потом сделать движения плечами назад, расслабить руки и потрясти ими вниз. Таким образом, вы сможете ребенку снять напряжения с мышц шеи, верхнего плечевого пояса и рук.

**Уважаемые родители! Помните, что работа ребенка за компьютером должна проходить всегда только под строгим контролем со стороны взрослых.  
Будьте здоровы!**

## **Консультация для родителей**

### **Игра и сенсорное развитие старшего дошкольника**

Сенсорное развитие дошкольников одно из направлений в познавательном и интеллектуальном развитии ребенка. Сенсорное воспитание — это целенаправленное совершенствование, развитие у детей сенсорных процессов (ощущений, восприятия, представлений). Одним из средств развития сенсорных способностей является игра. В дошкольном возрасте игра имеет важнейшее значение в жизни ребенка. В игре удастся привлечь внимание детей к таким предметам, которые в обычных неигровых условиях их не интересуют и на которых сосредоточить внимание не удастся. Дидактическая игра дает возможность решать различные педагогические задачи в игровой форме, наиболее доступной и привлекательной для детей. Особенно ценны игры с красочным дидактическим материалом, игрушками, картинками, на которых изображены предметы окружающей действительности. С целью сенсорного развития, ознакомления с новыми знаниями используются головоломки, развивающие игры, занимательные задачи и логические упражнения. В дошкольном возрасте используются самые простые

головоломки — это головоломки с палочками. Их называют задачами на смекалку геометрического характера, так как в ходе решения, как правило, идет преобразование одних фигур в другие, а не только изменение их количества. Эти задания способствуют расширению представлений о геометрических фигурах, об их величине, т. е. развитию сенсорных способностей и знаний о форме и величине предметов. Для организации головоломок необходимо иметь набор обычных счетных палочек, чтобы составить из них наглядные задачи — головоломки. Кроме этого потребуются таблицы с графически изображенными на них фигурами, которые подлежат преобразованию. На обратной стороне таблицы указывается, какие преобразования надо сделать и какая фигура должна получиться в результате. Задачи на смекалку, игры различны по степени сложности, характеру преобразования. В ходе решения каждого нового задания ребёнок включается в активную умственную деятельность (восприятие цвета, формы, величины), стремясь достигнуть конечной цели — видоизменить или построить пространственную фигуру, что развивает сенсорные способности детей. Для детей 5–7 лет задачи на смекалку можно объединить в три группы:

1. Задачи на составление заданной фигуры из определенного количества палочек: составить два разных квадрата из 7 палочек.

2. Задачи на изменение фигур, для решения нужно убрать или добавить указанное количество палочек.

3. Задачи на смекалку, где необходимо переложить палочки с целью видоизменения, преобразования заданной фигуры. Самые простые задачи первой группы дети выполняют без труда, когда они ежедневно упражняются в составлении геометрических фигур из счетных палочек. Такие задания способствуют расширению сенсорных представлений о форме геометрических фигур и предметов. Основная цель — это упражнять детей в умении составлять геометрические фигуры из определенного количества палочек, пользоваться приемом пристроения или перестроения. Например, можно предложить такие задания: 1. Составить два равных треугольника из 5 палочек. 2. Составить 4 равных треугольника из 9 палочек. 3. Из 5 палочек составить квадрат и 2 равных треугольника. 4. Из 10 палочек составить 2 квадрата: большой и маленький. Взрослый, сохраняя занимательность, игровой характер упражнений, должен стремиться к тому, чтобы практические пробы детей стали целенаправленными, т. е. ребенок должен предварительно обдумать ход решения, а затем действовать. Достаточно позаниматься 3–4 раза, тогда дети овладеют способами пристроения к одной фигуре другой так, чтобы одна или несколько сторон оказались общими. Для развития у детей умения планировать ход мысли, следует предлагать им высказывать суждения или действовать и рассуждать одновременно. Это помогает в развитии связной речи детей, в обогащении словаря математическими понятиями. Далее задачи на перестроение фигур, следует начинать с тех, в которых для изменения фигуры надо убрать определенное количество палочек или переложить. Обучение при этом направлено на формирование у детей умения обдумывать ходы мысленно, полностью или частично решать задачу в уме. В ходе выполнения заданий дети овладеют умением на основе обдумывания предполагать решение, проверять его практически, пробовать, искать новые пути, обосновывать. Чтобы научить ребёнка самостоятельно анализировать задания, необходим достаточный сенсорный опыт. В работе с детьми 6–7 лет усложняется характер



игр и задач на преобразование фигур. Дети могут сами придумывать элементарные задачи на смекалку, разные задания к играм. Для этого взрослому надо побеседовать с ними о том, как придумываются такие задачи и игровые задания. Может быть вместе с ребенком составить новое задание к игре. Одним из видов головоломок являются игры на составление плоскостных изображений предметов, животных, птиц, домов из специальных наборов геометрических фигур. Наборы фигур при этом подбираются не произвольно, представляют собой части разрезанной определенной фигуры: квадрата, прямоугольника, круга или овала. Они интересны и детям и взрослым. Это такие игры, как «Танграм», «Пифагор», «Колумбово яйцо», «Чудо-крестики», «Прозрачный квадрат» и др. Успешность освоения таких игр в дошкольном возрасте зависит от уровня сенсорного развития детей. Дети должны знать не только названия геометрических фигур, но и их свойства, отличительные признаки, уметь свободно перемещать их с целью получения новой фигуры. Например: в играх «Танграм», «Чудо-крестики» — составление фигуры-силуэта зайца, бегущего гуся, ракеты, робота, а в игре «Прозрачный квадрат» — составление лошадки, домика и др. Более сложная игра «Пифагор» используется в работе с детьми 6–7 лет с целью развития пространственного представления, воображения, смекалки. Все дидактические и развивающие игры, задачи на смекалку используются с целью активизации детской мысли, развития логического мышления, выработки умения догадываться, сообразительности, что необходимо дошкольникам для учебной деятельности, а каждому человеку для жизни. С целью расширения возможностей сенсорного развития дошкольников также используются развивающие и логико-математические игры. Так в играх «Разложи все оттенки», «Подбери чашки к блюдам», «Подбери узор» и «Палочках Кюйзенера» — дети обогащают свои представления о цветах, об оттенках, о цветовых сочетаниях. Знания о форме предметов, о геометрических фигурах, о величине дети закрепляют посредством таких игр, как «Геоконт», «Сложи квадрат», «Цвет и форма», «Прозрачный квадрат», «Составь картинку», «Эстафета» и др. Особый интерес дети проявляют к играм, которые содержат элемент ожидания или неожиданности, например «Что изменилось?» «Который по счету», «Чудесный мешочек»; нахождение пропущенной фигуры, продолжение ряда фигур, знаков, на поиск недостающей в ряду фигуры. Игры «Найди лишнюю», «Найди недостающую», «Сколько фигур здесь спрятано?» Назначение развивающих и логических игр состоит в активизации умственной деятельности детей, в «оживлении» процесса обучения. В работе с детьми 5–6 лет вначале используют простые логико-математические игры с целью развития у них умения осуществлять последовательные умственные действия: анализировать, сравнивать по форме, цвету, величине, обобщать по одному или нескольким признакам, целенаправленно думать. Эти задания наглядно представлены в виде чертежей, рисунков, иллюстрированы предметами. Дети в ходе поисков ответа могут подбирать недостающие фигуры, менять их местами, переключать предметы. Практические действия облегчают решение задачи, делают его более доказательным. Например: 1. Чем отличается одна картинка от другой? 2. Найди два одинаковых предмета. 3. Какая фигура здесь лишняя и почему? Для успешного решения подобных заданий необходимо развивать умение обобщать ряд фигур, предметов по выделенным признакам, сопоставить обобщенные признаки одного ряда с признаками другого, что возможно благодаря наличию у детей сенсорных представлений о цвете, форме, величине. Постепенно характер построения игр усложняется. Изменяются задания, закономерности которым подчинены изображенные фигуры, предметы. Главное усложнение состоит в постепенном повышении требований

к детям, в развитии самостоятельности, в скорости решения, в умении доказывать его, в творчестве. Овладение детьми приемов решения разнообразных логических задач, скрытых в играх, создает основу для проявления ими творчества. Использование такого занимательного материала, позволяет в интересной игровой форме решать задачи сенсорного развития детей дошкольного возраста.

### Игры на развитие логики у дошкольников подготовительной группы

#### Игра «Цветы на клумбах».

*Цель:* развивать логическое мышление.

*Игровой материал и наглядные пособия:* разноцветный картон, ножницы.

*Описание:* воспитатель вырезает из картона по три цветка красного, оранжевого, синего цвета и три клумбы - круглой, квадратной и прямоугольной форм. Предложить ребенку распределить цветы на клумбах в соответствии с рассказом: «Красные цветы росли не на круглой и не на квадратной клумбе, оранжевые - не на круглой и не на прямоугольной. Где какие цветы росли?»

#### Логические задачи.

*Цель:* развивать внимание, логическое мышление.

*Описание:* воспитатель предлагает детям поиграть в логические задачи, за каждый правильный ответ выдаются фишки. У кого больше фишек, тот и выиграл.

1) Перед Чиполлино стоят предметы: ведро, лопата, лейка. Как сделать так, чтобы лопата стала крайней, не переставляя ее с места? (Можно лейку поставить перед лопатой или перед ведром.)

2) Винни-Пух, Тигра и Пятачок вырезали три флажка разного цвета: синий, зеленый, красный. Тигра вырезал не красный, а Винни-Пух - не красный и не синий флажок. Какого цвета флажок вырезал каждый? (Винни-Пух вырезал зеленый флажок, Тигра — синий. Пятачок - красный.)

3) На столе лежат четыре яблока. Одно яблоко разрезали и положили обратно. Сколько яблок на столе? (4 яблока.)

4) Расставьте в комнате два стула так, чтобы у каждой стены стояло по стулу. (Надо поставить стулья в двух противоположных углах.)

5) Сложите на столе треугольник из одной палочки и квадрат из двух палочек. (Надо положить палочки на углу стола.)

#### Игра «Я загадала...».

*Цель:* развивать логическое мышление.

*Описание:* воспитатель загадывает какой-либо предмет. Предложить ребенку с помощью уточняющих вопросов выяснить название объекта.

- Этот предмет летает? (Да.)

- У него есть крылья? (Да.)

- Он высоко летает? (Да.)
- Он одушевленный? (Нет.)
- Он сделан из пластмассы? (Нет.)
- Из железа? (Да.)
- У него есть пропеллер? (Да.)
- Это вертолет? (Да.)

### **Игра «Выбери нужное».**

*Цель:* развивать логическое мышление.

*Описание:* детям предлагаются варианты, в которых есть лишние позиции, например:

- У сапога всегда есть: пряжка, подошва, ремешки, пуговицы.
- В теплых краях живут: медведь, олень, волк, пингвин, верблюд.
- Месяцы зимы: сентябрь, октябрь, декабрь, май.
- В году: 24 месяца, 12 месяцев, 4 месяца, 3 месяца.
- Отец старше своего сына: часто, всегда, редко, никогда.
- Время суток: год, месяц, неделя, день, понедельник.
- У дерева всегда есть: листья, цветы, плоды, корень, тень.
- Времена года: август, осень, суббота, каникулы.
- Пассажирский транспорт: комбайн, самосвал, автобус, тепловоз.

Эту игру можно продолжить.

### **Игра «Я беру с собой в дорогу».**

*Цель:* развивать логическое мышление.

*Игровой материал и наглядные пособия:* картинки с изображениями одиночных предметов.

*Описание:* выложить изображения вниз картинкой. Предложить ребенку отправиться в морское плавание. Но, для того чтобы путешествие прошло успешно, к нему надо основательно подготовиться, запастись всем необходимым. Попросить ребенка брать по одной картинке и рассказывать о том, как может пригодиться этот предмет. Предметы на картинках должны быть самыми разными. Например, ребенок достает изображение мяча: «В мяч можно играть во время отдыха, мяч можно использовать вместо спасательного

круга, потому что он не тонет и т. п.». Можно обыграть различные ситуации: на необитаемом острове, в поезде, в деревне.

### **Игра «Чем похожи и чем отличаются?».**

*Цель:* развивать логическое мышление.

*Описание:* ведущий предлагает детям два предмета, дети должны провести их сравнение и указать сходство и различие. Например: слива и персик; маленькая девочка и кукла; птица и самолет; кошка и белка; апельсин и оранжевый мячик такого же размера; фломастер и мел.

### **Игра «Расселили птиц».**

*Цель:* развивать логическое мышление.

*Игровой материал и наглядные пособия:* 20 карточек с изображением птиц: домашних, перелетных, зимующих, певчих, хищных и т. п.

*Описание:* предложить ребенку расселить птиц по гнездам: в одно гнездо - перелетных птиц, в другое - всех тех, кто имеет белое оперение, в третье - всех птиц с длинными клювами. Какие птицы остались без гнезда? Каких пернатых можно поселить в несколько гнезд?

### **Игра «Ассоциации».**

*Цель:* развивать логическое мышление.

*Описание:* дети делятся на две группы. Одна группа предлагает другой рассказать о каком-либо предмете, используя в своем рассказе слова, обозначающие другие предметы. Например, рассказать о морковке, используя слова: утка, апельсин, кубик, Снегурочка. (Она такого же цвета, как апельсин. Ее можно нарезать кубиками. Верхнюю ее часть любят утки. Если ее не есть, то будешь такой же бледной, как Снегурочка.) Затем группы меняются ролями. Предмет для описания и слова- характеристики задаются ведущим.

### **Игра «Придумай предложение».**

*Цели:* развивать логическое мышление, речевую активность; формировать чувство языка.

*Игровой материал и наглядные пособия:* мячик для пинг-понга.

*Описание:* воспитатель с детьми садится в круг и объясняет правила игры. Он говорит какие-либо слова, а дети придумывают с этим словом предложение. Например: воспитатель называет слово «близко» и передает ребенку мяч. Тот берет мяч и быстро отвечает: «Я живу близко от детского сада». Затем ребенок называет свое слово и передает мяч рядом сидящему. Так по очереди мяч переходит от одного играющего к другому