**Игра — основное условие использования компьютера в ДОУ.**

          Компьютер может войти в жизнь ребенка через игру. Игра - одна из форм практического мышления. В игре ребенок оперирует своими знаниями, опытом, впечатлением, отображенными в общественной форме игровых способов действия, игровых знаков, приобретающих значение в смысловом поле игр. Ребенок обнаруживает способность наделять нейтральный (до определенного уровня) объект игровым значением в смысловом поле игры. Именно эта способность является главнейшей психологической базой для введения в игру дошкольника – компьютера, как игрового средства. В ходе игровой деятельности дошкольника, с использованием  компьютерных средств у него развивается: теоретическое мышление, развитое воображение, способность к прогнозированию результата действия, проектные качества мышления и др., которые ведут к резкому повышению творческих способностей детей. По сравнению с традиционными формами обучения дошкольников компьютер обладает рядом преимуществ:

* предъявление информации на экране компьютера в игровой форме вызывает у детей огромный интерес;
* несет в себе образный тип информации, понятный дошкольникам;
* движения, звук, мультипликация надолго привлекает внимание ребенка;
* проблемные задачи, поощрение ребенка при их правильном решении самим компьютером являются стимулом познавательной активности детей;
* предоставляет возможность индивидуализации обучения;
* ребенок сам регулирует темп и количество решаемых игровых обучающих задач;
* в процессе своей деятельности за компьютером дошкольник приобретает уверенность в себе, в том, что он многое может;
* позволяет моделировать такие жизненные ситуации, которые нельзя увидеть в повседневной жизни (полет ракеты, половодье, неожиданные и необычные эффекты);
* компьютер очень "терпелив", никогда не ругает ребенка за ошибки, а ждет, пока он сам исправит их.

Компьютер, являясь самым современным инструментом для обработки информации, служит и служит мощным техническим средством обучения,  и играет роль незаменимого помощника в  воспитании и общем психическом развитии дошкольников. Компьютер привлекателен для детей, как любая новая игрушка, а именно так в большинстве случаев они смотрят на него. Общение детей дошкольного возраста с компьютером начинается  с компьютерных игр, тщательно подобранных с учетом возраста и учебной направленности. Использование компьютеров в учебной и внеурочной деятельности выглядит очень естественным, с точки зрения ребенка и является одним из эффективных способов повышения мотивации и индивидуализации обучения развития творческих способностей и создания благополучного эмоционального фона. Современные исследования в области дошкольной педагогики К.Н. Моторина, М.А. Холодной, С.А. Шапкина и др. свидетельствуют о возможности овладения компьютером детьми в возрасте 3-6 лет. Как известно, этот период совпадает с моментом интенсивного развития мышления ребенка, подготавливающего переход от наглядно-образного к абстрактно-логическому мышлению.  На этом этапе компьютер выступает особым интеллектуальным средством для решения задач разнообразных видов деятельности. И чем выше интеллектуальный уровень осуществления деятельности, тем полнее в ней происходит обогащение всех сторон личности. Как известно, игра является одной 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. Исследования Новоселовой С.Л. свидетельствуют, что ребенок обнаруживает способность наделять нейтральный до определенного времени объект игровым значением в смысловом поле игры. Именно эта способность является психологической базой для введения в игру дошкольника компьютера как игрового средства. Изображение, возникающее на дисплее, может быть наделено ребенком игровым значением в ситуации, когда он сам строит сюжет игры, оперируя образными и функциональными возможностями компьютерной программы.

 Способность детей замещать в игре реальный предмет игровым с переносом на него реального значения, реальное действие — игровым, замещающим его действием, лежит в основе способности осмысленно оперировать символами на экране компьютера.

Из этого следует вывод, что компьютерные игры должны быть неразрывно связанны с обычными играми. Одна из важнейших линий умственного развития ребенка-дошкольника состоит в последовательном переходе от более элементарных форм мышления к более сложным. Научные исследования по использованию развивающих и обучающих компьютерных игр, организованные и проводимые специалистами Ассоциации «Компьютер и детство» в содружестве с учеными многих институтов, начиная с 1986 года, и исследования, проведенные во Франции, показали, что благодаря мультимедийному способу подачи информации достигаются следующие результаты:

* дети легче усваивают понятия формы, цвета и величины;
* глубже постигаются понятия числа и множества;
* быстрее возникает умение ориентироваться на плоскости и в пространстве
* тренируется эффективность внимания и память;
* раньше овладевают чтением и письмом;
* активно пополняется словарный запас;
* развивается мелкая моторика, формируется тончайшая координация движений глаз.
* уменьшается время, как простой реакции, так и реакции выбора;
* воспитывается целеустремлённость и сосредоточенность;
* развивается воображение и творческие способности;
* развиваются элементы наглядно-образного и теоретического мышления.

         Играя в компьютерные игры, ребенок учится планировать, выстраивать логику элемента конкретных событий, представлений, у него развивается способность к прогнозированию результата действий. Он начинает думать прежде, чем делать. Объективно все это означает начало овладения основами теоретического мышления, что является важным моментом при подготовке детей к обучению школе.  Одной из важнейших характеристик компьютерных игр является обучающая функция. Компьютерные игры выстроены так, что ребенок может получить себе не единичное понятие или конкретную учебную ситуацию, но получит обобщенное представление обо всех похожих предметах или ситуациях. Таким образом, у него формируются столь важные операции мышления, как обобщение,  классификация  предметов по признакам.

         Компьютерные игры повышают самооценку дошкольников. Хочу заметить, что достижения детей не остаются незамеченными им самим и окружающими. Дети чувствуют большую уверенность в себе, осваиваются наглядно-действенные операции мышления. Использование компьютерных игр развивает способность ребенка находить наибольшее количество принципиально различных решений задачи. Формирование элементарных математических представлений происходит на основе построения и использования детьми наглядных моделей.    Педагогами подобрано много компьютерных программ предназначенных для развития элементарных математических представлений детей 4-7 летнего возраста. Программы для обучения счету и обозначению множества цифрой, закрепления знаний о величине предметов, их форме, знакомства с геометрическими фигурами (плоскими: кругом, квадратом, прямоугольником, треугольником и др.). Ориентировка в пространстве (близко, далеко, справа, слева) и во времени (сутки, день, месяц, год). Компьютерные математические программы помогают детям закрепить представление о том, что число не зависит ни от предметного содержания множества, ни от пространственного расположения его элементов.

 В компьютерных программах этой серии дети упражняются в прямом и обратном порядковом счете, учатся решать задачи на сложение и вычитание, определять состав числа (в пределах 10). Они внимательно всматриваются в картинки на экране, изображающие разные фигуры, и с интересом отыскивают их в окружающих предметах. При успешном счете, решении задач, правильном выборе на экране дорисовываются картинки, предметы перемещаются, изменяется игровая ситуация, ребенку предлагаются новые более трудные задания. Благодаря этим программам занятия приобретают непринужденный характер, вызывают желание добиться успеха.

        Компьютерные математические игры, помогая закрепить, уточнить конкретное математическое содержание, способствуют совершенствованию наглядно-действенного мышления, переводу его в наглядно-образный план, формируют элементарные формы логического мышления, учат анализировать, сравнивать, обобщать предметы, требуют умения сосредоточиться на учебной задаче, запоминать условия, выполнять их правильно. Компьютерные математические игры не навязывают детям темп игры, в них учитываются ответы детей при формировании новых заданий, тем самым, обеспечивая индивидуальный подход к обучению.

          Компьютерных математических программ для детей старшего дошкольного возраста с ролевыми способами решения необоснованно мало. Между тем именно такие программы помогут привлечь внимание детей к внутреннему миру другого, побуждает поставить себя на его место, помочь преодолеть препятствия. «Все компьютерные программы для дошкольников должны иметь положительную нравственную направленность, в них не должно быть агрессивности, жестокости, насилия» Особый интерес вызывают программы с элементами новизны, сюрпризности, необычности.

         Компьютерные математические программы и дидактические задания, разработанные педагогами для детей старшего дошкольного возраста строятся по принципу самоконтроля. Сам сюжет программы подсказывает детям, верное или неверное решение они приняли. В дошкольном возрасте широко применяются приемы внешнего поощрения: при правильном решении игровых задач ребенок слышит веселую музыку, либо видят печальное лицо, если задача неправильно решена. Дети ждут оценку, эмоционально реагируют на ее характер. У них отмечается яркое эмоциональное положительное отношение к занятиям, к компьютеру. Использование интерактивного оборудования при обучении старших дошкольников математике, музыке,  ИЗО помогает закрепить, уточнить конкретное математическое содержание, способствует совершенствованию наглядно-действенного мышления, переводу его в наглядно-образный план, формирует элементарные формы логического мышления, развивает чувство цвета

**Интерактивное оборудование в ДОУ.  Требования к организации работы с ним.**

          Любого педагога и родителя волнует вполне закономерный вопрос о возможном негативном воздействии компьютерной техники на организм ребенка. Обычно детям дошкольного возраста рекомендуют находиться от 15 до 20 минут, а то и не более 10 минут. Многие дети проводят за компьютером гораздо больше времени без каких-либо вредных последствий. Признавая, что компьютер — ново-мощное средство интеллектуального развития детей, необходимо помнить, что его использование в развитии детей старшего дошкольного возраста требует тщательной организации, как самих занятий, так и всего режима в целом.

         При работе компьютеров и интерактивного оборудования в помещении создаются специфические условия: уменьшаются влажность, повышается температура воздуха, увеличивается количество тяжелых ионов, возрастает электростатическое напряжение в зоне рук детей. Напряженность электростатического поля усиливается при отделке кабинета полимерными материалами. Пол должен иметь антистатическое покрытие, а использование ковров и ковровых изделий не допускается.

         Для поддержания оптимального микроклимата, предупреждения накопления статического электричества и ухудшения химического и ионного состава воздуха необходимо: проветривание кабинета до и после занятий, влажная уборка до и после занятий. Занятия со старшими дошкольниками проводим один раз в неделю по подгруппам. В своей работе педагог должен обязательно использовать комплексы упражнений для глаз.

           Единый стандарт в 15-20 минут поголовно для всех не приемлем. Скорее всего, более уместной будет дифференциация в зависимости от типа монитора, клавиатуры и т.д. при расчете максимального времени, которое можно проводить за компьютером, желательно учитывать все технические показатели имеющейся системы. Самый верный индикатор негативного воздействия компьютера — это самочувствие ребенка.

            Вместе с тем, педагог должен в совершенстве знать содержание всех компьютерных программ, их операционную характеристику (специфику технических правил действия с каждой из них). Построение каждой игры имеет свои особенности. Занятие с одной подгруппой, включающее деятельность детей за компьютером, познавательную беседу, игру, гимнастику для глаз и др.  может длиться от 20 до 25 минут. При этом дети могут быть за экраном не более 7-10 минут. Учитывая, что одновременно занимаются не более 3-5 детей (это напрямую зависит от количества компьютеров и выбранной формы работы), для обслуживания одной возрастной группы требуется не менее 2 часов.

           Только педагог — мастер может вынести такую нагрузку и правильно использовать компьютер как мощное средство индивидуального воздействия на интеллектуальное, эмоциональное и нравственное развитие каждого малыша. Педагоги стараются работать творчески. Педагог — всегда исследователь. Он умело переключает внимание с поведения ребенка, его действий, эмоциональных проявлений, речи, на результаты, полученные в ходе игры, побуждая его к самостоятельному поиску путей и достижению поставленных в игре целей. Побуждая детей к принятию или постановке игровых задач, поиску своих вариантов ее выполнения, педагог развивает у них инициативу, творческий потенциал. Ребенок в игре всегда предстает не как исполнитель, как творец своей деятельности. Основная цель педагога — не выучить ту или иную компьютерную программу с детьми, а использовать ее игровое содержание для развития памяти, мышления, воображения, речи у конкретного ребенка. А этого можно достигнуть, если сам малыш с удовольствием выполняет всю программу. Каждая компьютерная математическая игра проводится с учетом основных компонентов комплексного метода. От педагогического мастерства зависит то, как ненавязчиво и незаметно оживить, расширить, закрепить полученный детьми опыт. Игровые проблемные ситуации, связанные с содержанием игровых задач, могут быть созданы посредством незначительных изменений в содержании математических игр.

**Сохранение здоровья детей при работе с компьютером.**

          Говоря об использовании компьютера детьми раннего возраста, встает вопрос о сохранении здоровья и зрения. Разумно сделать ограничения занятий с ПК по времени, но непроизвольное внимание у детей данного возраста очень мало (10-15 минут), поэтому, как правило, дети не могут долго находиться за компьютером. Для детей 5-6 лет норма не должна превышать 10 минут. Периодичность занятий 2 раза в неделю. Нормально развивающийся ребенок в этом возрасте двигается 70-80% времени бодрствования, поэтому пока вопрос о "засиживании" за компьютером не актуален.

          В соответствии с гигиеническими требованиями к организации учебных занятий с использованием новых информационных технологий, длительность работы с компьютером зависит от индивидуально-возрастных особенностей занимающихся.