



## КОНСУЛЬТАЦИЯ

# Информационные технологии как эффективное условие оптимизации процесса развития и образования дошкольников.

*Современный ребенок живет в мире, отличном от того, в котором выросли его родители, в котором росли мы, - в информационном обществе. Жизнедеятельность в информационном обществе требует от членов социума высокого интеллектуального уровня, информационной культуры компетентности, творческой активности. Успех и устойчивость личности зависят от способности учиться, ориентироваться в информационном пространстве, осуществлять непрерывное образование.*

Использование компьютерных технологий как «особой инфраструктуры современной цивилизации» может стать условием оптимизации процесса развития и образования дошкольников, формирования психологической готовности к жизни в обществе, широко применяющем многообразные информационные технологии, в том числе, компьютерные.

Относительно ступени дошкольного образования компьютерные технологии используются не столько с целью обучения детей основам информатики, сколько с целью создания условий для обогащения познавательной, творческой и игровой деятельности, развития способностей посредством их применения. Реализация данных условий становится возможной путем создания интегративной развивающей предметной среды, которая включает компьютеры с программным обеспечением, наборы игровых материалов и модулей, оборудование для игровых помещений, а также методологию их использования.

Возможность широкого использования информационных технологий и электронных образовательных ресурсов, в свою очередь, неразрывно связана с условиями реализации основной образовательной программы дошкольного заведения.

При этом содержание основной образовательной программы должно быть направлено на реализацию следующих компонентов информационной компетентности дошкольников: содержательного, процессуально-деятельностного, когнитивного, рефлексивного и ценностно-мотивационного компонентов.

**Содержательный компонент** включает совокупность представлений, позволяющих ребенку свободно ориентироваться в информационном пространстве и включаться в информационное взаимодействие, опосредованное в том числе и электронными техническими средствами (компьютером, электронными игрушками).

**Процессуально-деятельностный компонент** предполагает формирование у ребенка познавательных умений: умения получать нужную информацию, находить оптимальные пути поисков источников информации; умения анализировать, отбирать нужную информацию; умения рационально использовать полученную информацию.

**В качестве элементов когнитивного компонента** можно выделить познавательные процессы, способности, которые обеспечивают процесс восприятия, запоминания, обработки, передачи информации.

**Рефлексивный компонент** представлен умениями, способностями, позволяющими ребенку осмысливать уровень собственной информационной деятельности, осознавать складывающуюся информационную ситуацию и свое поведение в ней.

**Ценностно-мотивационный компонент** проявляется в ценностно-смысловом отношении ребенка к информации и информационной деятельности, открытости к информации, её познанию и представляет собой

совокупность системы личностно-значимых стремлений, мотивов, потребности в области информационных процессов.

В работе с детьми:

- применение мультимедиа ресурсов на обычных занятиях (анимационные программы, обучающие игры, детские электронные энциклопедии, электронные учебники, виртуальные экскурсии в музеи) для создания мотивации, иллюстрирования темы, активизации интереса к осваиваемому содержанию в форме непродолжительного просмотра-сюрприза (например, «отправляемся в путешествие», «входим в галерею»); пояснения уже освоенного материала; создания яркого образа осваиваемого, представления интересной, познавательной информации;
- организация занятий с использованием компьютерных технологий в специально отведенном помещении – компьютерном кабинете. В содержании занятий, помимо традиционного содержания по освоению компьютерной грамотности, активно используется сочетание компьютерной игры с сюжетно-ролевыми, строительно-конструктивными, театрализованными играми; использование компьютерной игры в начале занятия для постановки проблемы; организация соревнований, творческих конкурсов и многое другое;
- использование мультимедиа ресурсов в процессе досуговой детской деятельности. В рамках данного направления во второй половине дня в установленное время педагог совместно с детьми может посетить компьютерный кабинет или воспользоваться медиаэкраном для просмотра любимой серии игр, электронных презентаций;
- использование мультимедиа ресурсов в семье. Взаимодействие с родителями с целью повышения их компетентности в области использования данных ресурсов в условиях семьи может

осуществляться в форме тематических и индивидуальных консультаций, предоставления рекомендаций о выборе компьютерных игр, перечня интересных игр, сайтов, электронных пособий, описания удачных приемов руководства играми детей на компьютере в условиях семьи. Кроме того интересным является объединение родителей и детей творческим увлекательным делом: подготовка электронного альбома детских работ, подбор материалов по определенной теме, составление презентаций.

Важным практическим ресурсом представленной модели является создание медиатеки, которая содержит разнообразные виды компьютерных средств. В состав медиатеки входят: видеотека, фонотека, диатека, дискотека. С целью пополнения банка медиатек организован обмен мультимедийными пособиями среди педагогов дошкольного заведения и родителями, дошкольными образовательными заведениями города.

Все мультимедийные пособия, используемые в работе педагогов-дошкольников можно разделить на группы:

**1. Аудиальные.** CD или MP3 диски без видеоряда, используемые для развития мелкой и общей моторики, проведения элементов ритмики и для адаптации детей (материалы Екатерины и Сергея Железновых), а так же для автоматизации разных групп звуков (логопедические альбомы Т.С.Резниченко, О.Д.Лариной). Логопедические альбомы предназначены для коррекции звукопроизношения, развития языкового чутья, понимания смысловых и стилистических оттенков речи. В пособии приведены задания, формирующие познавательную деятельность детей, расширяющие их кругозор. В альбомы включены задания для произношения слов, предложений на разные группы звуков, а так же лучшие образцы классической и современной литературы, используемые для развития связной речи.

**2. Аудиовизуальные (слайд-фильмы, видеофильмы, мультимедийные презентации),** содержащие видеоряд. Для эффективного усвоения предложенного материала используются интерактивные игры, анимационные мультфильмы, видеофильмы. В учебно-методической базе дошкольных заведений содержится большое количество образцов записей сказок, мультфильмов, КИС и т. п., которые позволяют повторить их столько раз, сколько нужно дошкольнику. Так, с помощью КИС можно научить дошкольника адекватно реагировать на ситуации, которые ребенок может встретить в быту, в садике, во время спортивного отдыха и т. п.

**3. Казуальная игра** — это компьютерная игра, предназначенная для широкого круга пользователей. Ввиду своего предназначения такая игра, как правило, обладает достаточно простыми правилами и не требует от пользователя хорошего владения компьютером. Многие подобные игры обладают также яркой привлекательной графикой и минимумом текста. Выполняя задания, предложенные в компьютерной игре, ребенок усваивает знания, которые пригодятся ему в детском саду и школе. К таким играм относятся:

➤ Компьютерные программы для развития общих речевых навыков, связной речи (а так же онлайн-игры из сети интернет), логического мышления, памяти, внимания, мышления («Лунтик», «Маша и медведь», фрагмент игры «Магазин» на интерактивной доске).

➤ Компьютерные игры для развития речевого дыхания, автоматизации и дифференциации поставленных звуков («Веселые игры для развития речи и слуха», «Домашний логопед», «Игры для Тигры», «Трудные звуки», «Учимся говорить правильно»).

➤ Компьютерные игры для развития фонематического слуха и обучения грамоте («Скоро в школу. Учим буквы», «Читаем сами», «Лунтик учится читать», «Самолетики», Читаем с пчелкой»).

➤ Компьютерные программы для ознакомления с окружающим, развития общей осведомленности, расширения кругозора (например, «Уроки тетушки Совы», «Энциклопедия Кирилла и Мефодия»).

Обобщая направления интеграции компьютерных технологий в педагогический процесс детского сада, можно сформулировать педагогические условия использования компьютерных средств при организации образовательно-воспитательной работы с дошкольниками:

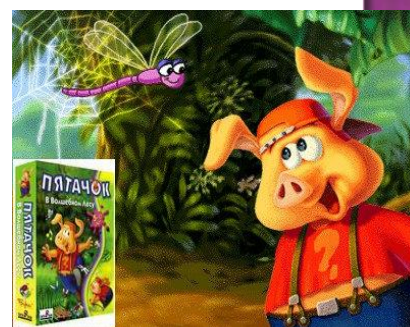
- оптимальная интеграция компьютерных технологий в педагогический процесс на основе оценки возможности детского сада и выбора приемлемой модели их использования, продуманность усложнения в их применении;
- ориентированность в использовании компьютерных технологий на расширение познавательного и эстетического кругозора детей, а не дублирование содержания, осваиваемого традиционными средствами и методами;
- использование компьютерных технологий, логично интегрируемых в канву образовательных ситуаций;
- применение специально разработанных компьютерных технологий позволяющих реализовывать образовательные задачи и учитывающих возрастные особенности детей;
- компьютерных игр и других мультимедиа-ресурсов в соответствии с нормативными требованиями, а также постоянное обновление банка мультимедиа-ресурсов с ориентировкой на субкультуру современных детей;
- гармоничное сочетание компьютерных технологий с традиционно используемыми материалами с целью создания целостного образа воспринимаемого объекта в единстве его разнообразных сенсорных свойств.

# КЛАССИФИКАЦИЯ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ПОСОБИЙ ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ.

## АУДИАЛЬНЫЕ ИГРЫ



## АУДИОВИЗУАЛЬНЫЕ ИГРЫ





## КАЗУАЛЬНЫЕ ИГРЫ

Компьютерные программы для детей, онлайн - игры



Игры на развитие фонематического слуха и обучения чтению



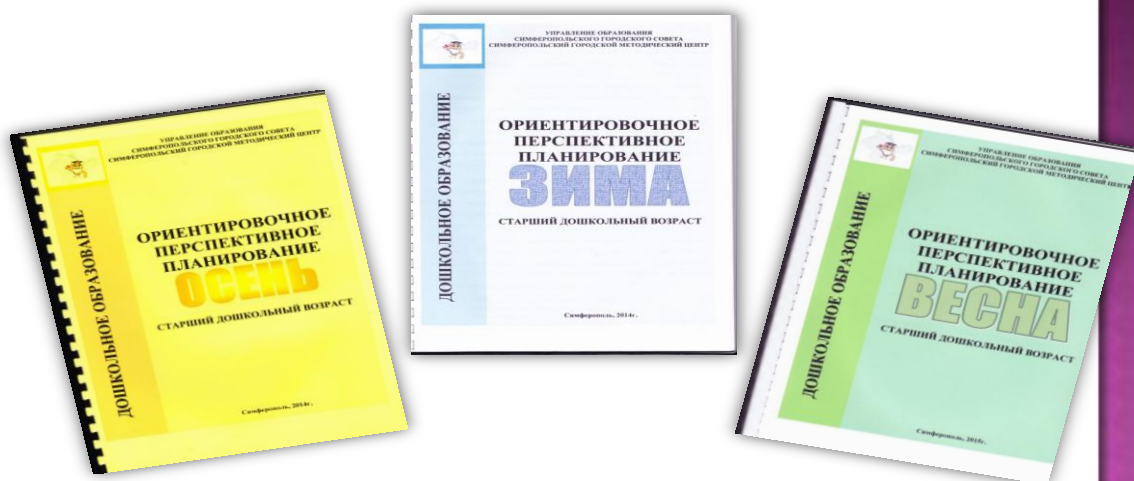


Игры для ознакомления с окружающим,  
расширения кругозора дошкольников



Использование средств информационных технологий позволит сделать процесс обучения и развития ребенка дошкольного возраста достаточно простым и эффективным, освободит от рутинной ручной работы, откроет новые возможности раннего образования.

# МОДЕЛЬ БЛОЧНО-ТЕМАТИЧЕСКОГО ПЛАНИРОВАНИЯ + ИКТ



## Тема недели: «Тайны Черного моря».

*О.О. Познавательная, О.О. Речевая, О.О. Физическая*

**Цель:** создание условий для воспитания экологической культуры и развития познавательных и творческих способностей детей в процессе работы по теме «Тайна Черного моря». Формировать у детей представления о морских обитателях Черного моря; формировать желание пользоваться специальной терминологией; формировать навыки поисковой деятельности; развивать коммуникативные навыки, самостоятельность, инициативу; воспитывать бережное отношение к природе.

