

*Вольф Марина Генриховна,
Кузнецова Ирина Николаевна*

ЗАЧЕМ И КАКОЙ КОМПЬЮТЕР НУЖЕН В ДЕТСКОМ САДУ

Нужен ли в детском саду компьютер? Какое место он может занять? Предлагает ли компьютер новые возможности для развития детей?

Рассмотрим два направления умственного развития:

- развитие речи;
- формирование элементарных математических представлений.

Развитие речи

В *старшем* дошкольном возрасте у детей формируется новая функция речи – интеллектуальная, то есть планирующая, регулирующая практические действия. В это же время подготавливаются умения общения.

В *подготовительной* группе особое внимание привлекает развитие желания и умения проявлять любознательность с целью получения новых знаний. В этот период необходимо целенаправленно приобщать детей к важнейшим сферам человеческой деятельности и культуры.

Формирование элементарных математических представлений

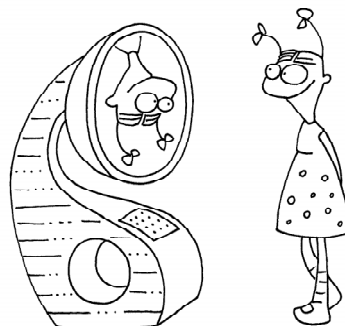
Для детей *старшей* группы свойственно стремление выполнить задание и получить за это положительную оценку. Дети овладевают количественным и порядковым счетом, знакомятся с числовым рядом, составом чисел до 10.

У детей *подготовительной* группы совершенствуются навыки количественного и порядкового счета, формируются некоторые обобщения в части образования чисел натурального ряда, способов сравнения чисел.

Для развития указанных выше направлений всегда используется большое количество наглядных материалов и задач.

Вот в этой области мы и предполагаем применение компьютера как инструмента для подготовки и использования на занятиях яркого, увлекательного наглядного материала и разнообразнейших задач и способов подачи их детям.

Очень важен и другой аспект методики применения компьютера для развития и воспитания дошкольника. В настоящее время компьютер есть во многих семьях, и нередко бывает, что малыш с 4–5 лет уже приобщается к нему. Но чем увлечен ребенок? Часто ли родители участвуют в компьютерной деятельности малыша, а потом



уже и школьника? Почему вырастают компьютерозависимые дети?

Вот здесь вспомним о методике *педагогика сотрудничества*. Нужна компьютерная среда, которая помогает воспитателю (учителю, родителю) *вместе* с детьми создавать на компьютере альбомы, картинки, решать задачи... В этой среде ребенок может стать главным специалистом и консультантом, а воспитатель – поделиться своим жизненным опытом и показать тропинку к общечеловеческой культуре.

Итак, в детском саду нам нужен компьютер, проектор и интерактивное устройство, например MIMIO.

Что еще?

Тот самый компьютерный материал, который мы будем изучать, и инструменты, которые позволяют удобно управлять этим материалом во время занятий. Каждый воспитатель мог бы сам подготовить учебный материал или воспользоваться продуктами, опубликованными в сети Интернет.

В предлагаемом комплекте статей речь пойдет именно о таких компьютерных инструментах, которые позволяют:

- собрать воедино наглядный материал для занятия (темы, проекты и пр.);
- эффективно и удобно работать с этим материалом на занятии;
- дать возможность детям самостоятельно выполнить задания (много вариантов);
- сохранить результаты деятельности на занятии;
- сделать домашнее задание или проект дома вместе с родителями.

Мы будем говорить о компьютерных инструментах MIMIO STUDIO и ПервоЛого 3. Эти инструменты просты в использовании.

Система *MIMIO STUDIO* предназначена для учителя. С ее помощью можно собирать наглядный материал для урока, работать с этим материалом на уроке и сохранять результаты деятельности.

УМК *ПервоЛого 3* предназначен для всех – учителей, родителей и детей (в первую очередь).

Дети осваивают эту среду легко и самостоятельно. Взрослые должны подкидывать задания для своих питомцев, а дети обра-

щаться к ним за помощью и советом. Так рождается творческое сотрудничество.

С помощью УМК ПервоЛого 3 можно:

- дать возможность детям (начиная с младшего возраста) самостоятельно выполнить задания (много вариантов);
- сделать домашнее задание или проект вместе с родителями.

В этой статье мы представим образовательный продукт по теме «Животные». На примере этого проекта мы надеемся убедить читателей, что компьютер – это инструмент, который может эмоционально приобщить к сокровищам человеческой культуры. Однако, чтобы сделать это, воспитатель должен вложить в образовательный продукт свой личный взгляд, свои умения и труд, свою душу, наконец!

Ребенок, оставленный наедине с компьютером без присмотра и участия, приобретает чужие взгляды на мир (далеко не одобряемые вами), попадает под неизвестно чье влияние (возможно, преступное), становится зависимым от бесцельного времяпрепровождения с компьютерными играми.

Компьютерная культура – часть современной жизни, и нельзя ее запретить или не замечать.

Документ, созданный в среде MIMIO STUDIO, принято называть *альбомом*. *Альбом* состоит из *листов*. Во время демонстрации альбома на экран компьютера выводится именно *лист*. *Лист* может оказаться больше экрана.

Однако в предлагаемой работе приняты термины, заимствованные из презентаций: документ, созданный в среде MIMIO STUDIO, назван *проектом*, а отображаемая на экране часть проекта названа *слайдом*.

ПРОЕКТ «ЖИВОТНЫЕ»

Автор: Вольф М.Г.

Тема работы «Животные» знакомит детей с окружающим миром природы и сельской жизни, поднимает вопросы отношения между мамой и ребенком.

Направления развития:

Развитие интеллектуальной речи, знакомство с разными животными, образование

уменьшительных названий, элементы состава слова.

Инструменты MIMIO STUDIO позволяют не только создавать альбом, но и демонстрировать его, создавая желаемую эмоциональную обстановку, управляя вниманием слушателей.

В этой статье мы постараемся показать, как можно было бы пользоваться инструментами демонстрации. Безусловно, каждый преподаватель сумеет найти свою точку зрения на проект и по-своему его представить ученикам.

Проект состоит из 16 слайдов.

Слайд № 1. Титульный лист (рис. 1)

Перед началом работы рекомендуется закрыть экран **Шторкой** (инструмент MIMIO **Затемнение экрана**), потом открыть только заголовок и спросить, о чем мы будем говорить. Возможно, кто-то прочитает.

Сделать затемнение прозрачным на 20% и выслушать предположения о теме занятия. Убрать **Шторку**. Назвать тему.

Переходы: кнопка со стрелкой позволяет перейти к следующему слайду.

Слайд № 2 (рис. 2)

Перед началом работы рекомендуется закрыть экран **Шторкой**, потом открыть только заголовок.

Какие бывают животные (прочитать по слогам). Открыть только картинки. Спросить, где живут дикие, а где домашние животные.



Рис. 1

Закрывать **Шторку** и взять **Прожектор**. Рассмотреть рисунки животных внизу. Предложить назвать каждое и определить, к какой группе животное относится.

Закрывать **Прожектор**.

Показать детям инструмент MIMIO **Выделение** и объяснить, как им пользоваться.

Предложить выполнить задание – расположить животных по соответствующим картинкам.

Выбираем в зависимости от темы занятия (не рекомендуется на одном занятии рассматривать все группы).

Переходы: кнопка справа – более детальное рассмотрение домашних животных (к слайдам 3–8); кнопка слева – более детальное рассмотрение диких животных (к слайдам 9–12); кнопка внизу – переход на игру (слайд 13).



Рис. 2



Рис. 3



Рис. 4

ДОМАШНИЕ ЖИВОТНЫЕ

Слайды № 3–6 (рис. 3)

Стихотворные загадки о детенышах домашних животных. Отгадка – угадывается по рифме.

На каждом из этих слайдов можно включить **Прожектор** и предложить найти отгаданное животное

За рисунком животного прячется слово – отгадка. Надо это слово вытащить.

Переходы: по кнопке слева переходим на следующий слайд.

Слайд № 7. Задание «Помоги отыскать всех детенышей» (рис. 4)

Можно обсудить, каких животных мы видим, как называются их детеныши. При этом дети с удовольствием воспользуются **Прожектором**.



Рис. 5

Предложить детям по очереди найти спрятавшихся детенышей и перетащить их к своим мамам. Обсудить, проговорить, где именно спрятались малыши.

Переходы: по кнопке слева переходим на следующий слайд.

Слайд № 8. *Послушай голоса животных* (рис. 5)

Взять инструмент **МІМІО Прожектор** и выделить рисунки животных.

Щелкая по носу каждого животного, можно услышать его голос. Предложить детям подобрать слово для обозначения издаваемого звука.

Потом перевести **Прожектор** на слова справа и прочитать по слогам все слова.

Закрывать **Прожектор**.

Предложить детям самостоятельно перетаскивать слова к соответствующим животным.

Переходы: по кнопке слева возвращаемся на слайд 2.

ДИКИЕ ЖИВОТНЫЕ

Слайд № 9. *Дикие животные* (рис. 6)

Закрывать экран **Шторкой**, потом открыть только заголовок. Прочитать и обсудить, какие бывают дикие животные. Закрывать **Шторку**.

Взять **Прожектор**. Рассмотреть только картинки и назвать животных, которые нарисованы. Навести **Прожектор** на слова и прочитать по слогам названия животных. Это те же слова?

Закрывать **Прожектор**.



Рис. 6

Читать загадки, подставляя ожидаемое слово. Обсудить и предложить выбрать и перетащить из списка подходящее по контексту (правильное) название. Откуда их взять? Это слова справа.

Неправильные картинки перетащить вправо. Все ли животные дикие? Найти домашнее и обвести его с помощью инструмента **Перо**.

Переходы: по кнопке слева переходим на следующий слайд.

Слайд № 10. Рассели животных по их домикам (рис. 7)

Взять **Прожектор**. Навести **Прожектор** на слова и прочесть по слогам названия домиков. Обсудить, что значит каждое слово, если знают, только не подсказывать!

Навести **Прожектор** на рисунки домиков и постараться дать им названия. Навести **Прожектор** на животных и подобрать им названия.

Закрывать **Прожектор**.

Предложить детям перетащить названия домиков на соответствующие рисунки домиков, а потом перетащить рисунки животных к их домикам.

Переходы: по кнопке слева переходим на следующий слайд.

Слайд № 11. Найди животных (рис. 8)

Что на картинке? Зимний лес. Обсудить, что делают животные зимой.

Задание для детей – найти животных, которые спрятались в свои домики. Их



Рис. 7

надо вытащить из домика инструментом **Выделение**. Обсудить, какие еще домики бывают.

Можно предложить нарисовать на компьютере или доске еще домики или солнце инструментами **МИМО**.

Переходы: по кнопке слева переходим на следующий слайд.

Слайд № 12. Что едят дикие животные (рис. 9)

Взять **Прожектор** (форма «квадрат»), показать стихи – загадку.

Затем наводить **Прожектор** на картинки и называть животных.

Затем наводить **Прожектор** на слова и читать по слогам названия животных, потом названия пищи. Обсудить, все ли правильно?

Закрывать **Прожектор**.

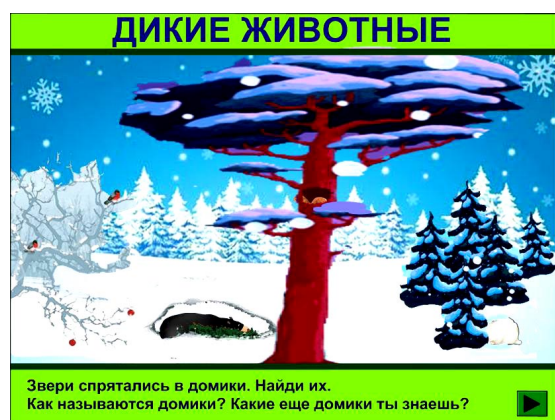
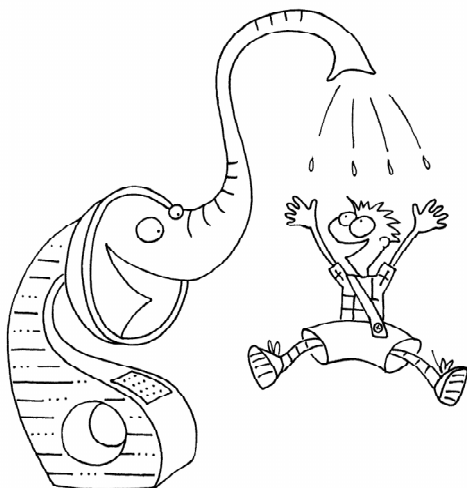


Рис. 8



Рис. 9



Предложить детям расставить правильно названия зверей и их пищи.

Переходы: по кнопке слева возвращаемся на слайд 2.

РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ

Слайд № 13. Игра «Найди пару» (рис. 10)

Это задание на развитие зрительной памяти и внимательности.

На слайде 12 закрытых картинок – шесть пар одинаковых.

По щелчку на каждую картинку она открывается или закрывается. Справа – секундомер.

На секундомере: слева – кнопка запуска секундомера, справа – кнопка его сброса.

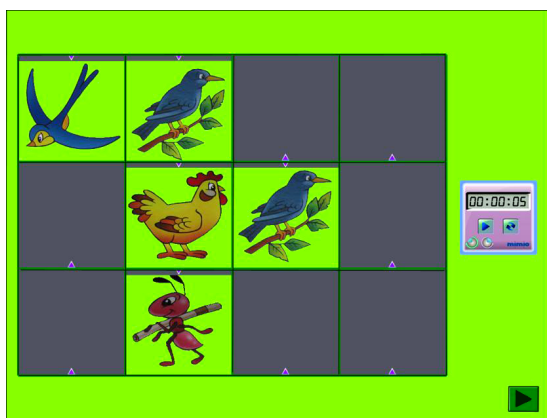


Рис. 10

Задача – найти пары за минимальное время.

Можно сначала открыть все картинки и дать на них посмотреть и проговорить названия животных. Потом все закрыть (щелчком по каждой картинке).

Дети могут сами запускать секундомер.

Переходы: по кнопке слева попадаем на слайд 14.

Слайды № 14–15. Рассели животных по местам обитания (рис. 11)

Это также задание на развитие внимания и зрительной памяти.

На слайде 14 показано, где живут разные животные. Показаны животные, которые водятся только на этих континентах.

Хорошо обсудить, что мы видим карту мира, как называются части света, какие животные где живут.

На слайде 15 предложить перетащить животных на свои материки.

Проверка по слайду 14.

Переходы: по кнопке слева попадаем на последний слайд 16.

Слайд № 16. Видео «Мама»

Занятие о мамах – о своей, у кого еще бывают мамы, как называют детенышей.

Перед началом видео прочитать задание. Попросить детей называть животных, которых они видят.

После просмотра вспомнить, каких животных видели и как называются их детеныши.



Рис. 11

Поощрять детей к словотворчеству – не поправлять неправильные названия, рассматривать разные варианты.

Этот слайд – для создания настроения, развития зрительной памяти, расширения словарного запаса. Хорошо бы всем нам

знать названия животных, которых увидим в фильме.

После просмотра предложить вылепить, нарисовать и т. п. понравившихся животных.

Литература

1. «Программа воспитания и обучения в детском саду» под ред. М.А. Васильевой. М., 1985.
2. «Методика воспитания и обучения в детском саду» под ред. М.А. Васильевой. М., 1985.

*Вольф Марина Генриховна,
специалист ООО «Интокс – новые
технологии в образовании»,
Кузнецова Ирина Николаевна,
учитель информатики, школа № 640
г. Санкт-Петербурга.*



Наши авторы, 2009.
Our authors, 2009.