

Обучение детей дошкольного возраста математике с помощью компьютерных игр и программ «Обучение с компьютером»

Автор: Манафова Н.С.
воспитатель МАДОУ д/с№14
ст.Гривенской

ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Цель: создать устойчивую положительную мотивацию у дошкольников к познанию, способствовать созданию возможности познакомиться с простыми, доступными дошкольнику компьютерными играми, формирующими элементарные математические представления, овладеть их правилами, умениями, необходимыми для таких игр.

ЗАДАЧИ:

- Закрепить знания детей о математических понятиях с помощью компьютерных обучающих программ.
- Формировать активное отношение дошкольников к собственной познавательной деятельности в области математических представлений, умение выделять в ней цель и основные способы их достижения, рассуждать о них, объективно оценивать свои результаты.
- Организовать положительно - коммуникативное взаимодействие между детьми старшего дошкольного возраста.
- Способствовать активному использованию знаний компьютера, математических понятий в познавательной, игровой деятельности и в повседневной жизни.
- Формировать готовность к будущему обучению в школе.
- Создать условия для усвоения дошкольниками элементарных математических представлений, обеспечивающие успешное развитие интеллектуальных способностей детей старшего дошкольного возраста.
- Способствовать взаимодействию с семьями воспитанников в направлении обучения математике посредством правильного формирования понятия у родителей о том какими должны быть обучающие программы.
- Содействовать эффективному взаимодействию всех участников воспитательно-образовательного процесса в рамках программы «Обучение с компьютером».

НАЗНАЧЕНИЕ

Проект предназначена для формирования у старших дошкольников элементарных математических представлений посредством изучения компьютерных программ, выявления эффективности воздействия компьютерных технологий на развитие интеллектуальных и творческих способностей. Проект способствует организации углубленной работы в свободной и в организованной деятельности с детьми по математическому развитию с использованием ИКТ.

СРОКИ И ЭТАПЫ

I этап Организационный (май – август 2015 года)

II этап Практический (сентябрь – май 2015-2016 уч. год)

III этап Аналитический (июнь – июль 2016 года)

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- 1.Формирование мотивационной, интеллектуальной и операционной готовности ребенка к использованию компьютерных средств в своей деятельности.
- 2.Способствовать социализации ребенка в обществе, формирование мотивации познавательной деятельности, инициативности, самостоятельности и ответственности ребёнка, формирование предпосылок учебной деятельности;
- 3.Сформированность знаний в области ФЭМП у детей.
- 4.Сформированность умения активно пользоваться компьютером во время образовательной деятельности.
- 5.Привлечение внимание родителей к проблемам развития детей, внедрение семьи в образовательный процесс.
- 6.Развитие детской одаренности, поддержание интереса детей и познавательных способностей.

ДЕТИ

ПРОЕКТ
ориентирован

РОДИТЕЛИ

ПЕДАГОГИ

Математика – царица всех наук!

Карл Фридрих Гаусс 1777-1855

Основная образовательная цель введения компьютера в мир ребенка - это **формирование мотивационной, интеллектуальной и операционной готовности ребенка к использованию компьютерных средств в своей деятельности.** Он овладевает новым способом, более простым и быстрым, получения и обработки информации, меняет отношение к новому классу техники и вообще к новому миру предметов.



Исследования по использованию компьютерных игр

Всегда следует помнить о том, что внедрение компьютера в дошкольное учреждение требует особых условий. Взрослые должны ответственно отнестись к этому процессу, потому что **главный принцип при обучении дошкольников с помощью компьютерных программ это «Не навреди!».**



АКТУАЛЬНОСТЬ

Все стремительнее входят в наши дома новые технологии: во многих семьях для обучения и развлечения детей приобретают компьютеры. Требование знаний основ информатики предъявляет нам сама жизнь. Все это обуславливает необходимость знакомства ребенка с основами информатики уже в дошкольный период. Именно в дошкольном детстве должно быть положено естественное начало непрерывности процесса информатизации и компьютеризации образования.

А применение компьютерных игр в качестве метода формирования элементарных математических представлений является тем инновационным звеном, которое помогает связать обучающий процесс во едино, сделать его интересным, увлекательным и продуктивным.



**ПРИНЦИПЫ
ОРГАНИЗАЦИИ
РАБОТЫ С ДЕТЬМИ**



I. Ознакомительно-адаптационный блок.

Блок ознакомительный

Количество и счет

Геометрические фигуры

Величина

Ориентировка во времени и пространстве

Логические задачи

Цифры

II. Образовательно-воспитательный блок

III. Творческий блок

Конструктивные способности, память, внимание, воображение

Работа по проекту осуществляется в 3 этапа и строится на основе постепенного погружения в обучающие блоки

СТРУКТУРА игровой
совместной
деятельности

1 Этап -
ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ

5-7 и 5-10 минут

2 Этап - ОСНОВНОЙ

10-12 минут

3 Этап -
ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ

3-5 минут

Понятие компьютерных игр

Компьютерные игры –сравнительно новый вид творческих игр, включающих в себя использование средств компьютерной игровой программы.



Использование компьютеров в образовании уже перестало быть необычным явлением. Способность компьютера воспроизводить информацию одновременно в виде текста, графического изображения, звука, речи, видео, запоминать и с огромной скоростью обрабатывать данные позволяет специалистам создавать для детей новые средства деятельности, которые принципиально отличаются от всех существующих игр и игрушек.



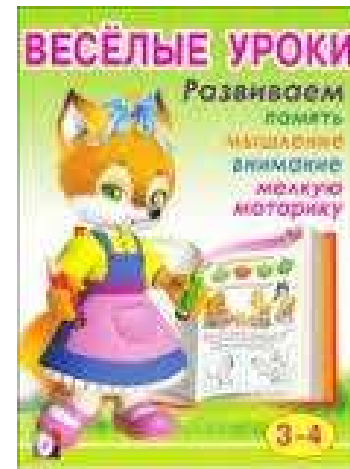
В настоящее время создается множество простых и сложных компьютерных программ для различных областей познания. Существуют компьютерные программы, направленные на развитие различных психических функций детей, таких как зрительное и слуховое восприятие, внимание, память, словесно-логическое мышление и др., которые можно с успехом применять при обучении детей старшего дошкольного возраста.



Развивающие игры

Это компьютерные программы «открытого» типа, предназначенные для формирования и развития у детей общих умственных способностей, целеполагания, способности мысленно соотносить свои действия по управлению игрой с создающимися изображениями в компьютерной игре, для развития фантазии, воображения, эмоционального и нравственного развития.





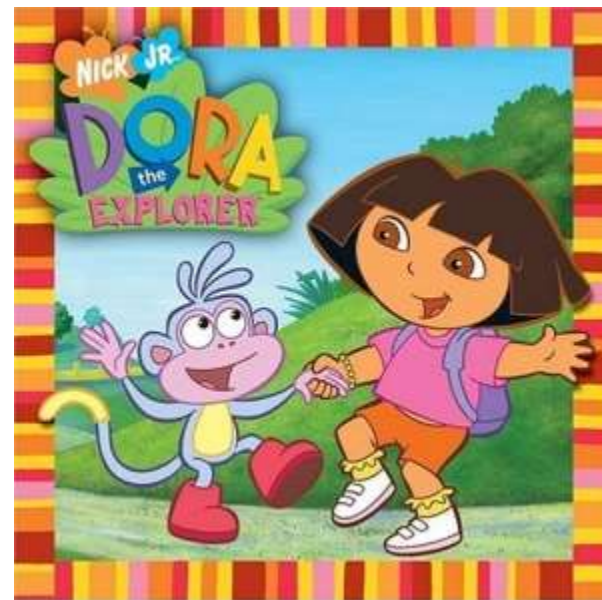
Обучающие игры

Это игровые программы дидактического («закрытого») типа в которых в игровой форме предлагается решить одну или несколько дидактических задач. К этому классу относятся игры, связанные с формированием у детей начальных математических представлений; с формированием динамических представлений по ориентации на плоскости и в пространстве; с эстетическим, нравственным воспитанием; с основами систематизации и классификации, синтеза и анализа понятий.



Игры-экспериментирования

В играх этого типа цель игры и правила игры не заданы — скрыты в сюжете игры или способе управления ею. Поэтому ребенок, чтобы добиться успеха в решении игровой задачи, должен путем поисковых действий прийти к осознанию цели и способа действия, что и является ключом достижению общего решения игровой задачи.



Игры-забавы

Игры просто предоставляют возможность детям развлечься, осуществить поисковые действия и увидеть на экране результат в виде какого-либо «микромультика».

К этой группе, в частности, можно отнести популярную серию программ типа «Живые книжки».



Компьютерные диагностические игры

Игры, развивающие, обучающие, экспериментирования, можно считать диагностическими, поскольку опытный педагог и, тем более, психолог по способу решения компьютерных задач, стилю игрой действий смогут многое сказать о ребенке. Программа фиксирует заданные параметры, запоминает их в памяти компьютера, затем обрабатывает и результаты обработки также сохраняет на диске. Результат диагностики могут выводиться в виде рекомендаций для персонала детского сада и родителей.



ПРС группы по разделу ФЭМП

ПРС в группе отвечает требованиям ФГОС ДО, она оснащена различными играми, наглядными пособиями, головоломками, дидактическим материалом по обучению детей математике, счетным материалом и тд.





ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Сейчас впереди тот воспитатель, который не только может дать базовые знания ребенку, но и направить их действия на самостоятельное освоение знаний. Для развития у ребят устойчивого познавательного интереса перед педагогом стоит задача сделать занятие интересным, насыщенным и занимательным. Материал должен содержать в себе элементы необычного, удивительного, неожиданного, вызывающего интерес у дошкольников к совместной образовательной деятельности, и способствующим созданию положительной эмоциональной обстановки учения, а также развитию мыслительных способностей.

Это позволяют сделать информационно-коммуникационные технологии.

СПАСИБО

ЗА

ВНИМАНИЕ!