**Программа**

**«Использование игровых обучающих (компьютерных)  программ в развитии познавательной активности  дошкольников и младших школьников»**

Пояснительная записка

Наряду с традиционными школьными учебниками в настоящее время появилось большое количество **образовательных электронных ресурсов.**Компьютерное обучение – новый способ обучения,  одним из его разновидностей можно считать  использование обучающих игровых программ.

Ребенок развивается,  включаясь в различные виды деятельности: учение, труд, общение. Для ребенка дошкольного и младшего школьного возраста основным видом деятельности является игра, в том числе компьютерная. Потребность ребенка в компьютерной игре  достаточно  велика, а потому и мотивы  данного вида деятельности высоки. В данную программу включены такие компьютерные игры, которые  способствуют развитию познавательной активности ребенка  и  побуждают его к  активному пополнению знаний об окружающем мире. Благодаря  этим развивающим компьютерным играм развивается у детей **интеллект** – **познавательная способность**, определяющая готовность ребенка  к  усвоению и использованию знаний (готовность к обучению).   В этих играх, как и во всякой творческой деятельности, ребенку потребуется сообразительность, находчивость, умение рассуждать –  все эти качества  и приобретает ребенок в процессе игры.

Учитель ежедневно на уроках большую часть времени тратит на объяснение нового материала. А, как известно, ребенок не всегда способен концентрировать свое внимание в течение всего урока. **Внимание** обладает рядом свойств:  – концентрация, устойчивость, переключаемость. Умению концентрировать свое внимание можно научиться,   выполняя всевозможные тренировочные упражнения. Обучающие игровые программы позволяют ребенку тренировать в игровой форме   указанные характеристики внимания, что позволит в дальнейшем быть ему быть более усидчивым, сосредоточенным на уроках. Одна из основных заповедей улучшения **памяти**, - повторение. Дети, как правило, с большим интересом  играют в эту игру много раз, тем самым   непроизвольно  укрепляют свою память.

Внутри игровой деятельности начинает формироваться и учебная деятельность. Использование обучающих игровых программ позволяет формировать у ребенка умение **самостоятельно осваивать материал**, так как  художественное оформление программ  с использованием мультимедиа технологий  имеет особую привлекательность  для ребенка и значительно  повышает интерес детей к ним. Именно игра захватывает ребенка и непроизвольно повышается заинтересованность в самостоятельном  освоении учебного материала.

**Обучающие игровые программы**облегчают пониманиеи запоминание информации, так как компьютерные технологии изложения подключают  не только слуховую, визуальную, моторную, но и **эмоциональную память**. Так как организация самих игровых обучающих  электронных программ использует творческое нестандартное обучение, то и результатом их использования является творческая активность детей.

**Цель:**

- повысить мотивацию познавательной  активности;

- развивать творческое воображение;

- помочь подготовить ребенка к школе.

**Задачи:**

а) развитие зрительно-пространственной ориентации;

б) развитие произвольного внимания

в)  формирование общих приемов умственной деятельности (классификация, сравнение, обобщение);

г) формирование конструктивного мышления;

д) развитие логического мышления (классификация, сравнение, обобщение);

е) тренинг памяти;

ж) улучшение  характеристик внимания (объем, концентрация, переключение, распределение, устойчивость);

з) приобретение практических навыков при работе с конкретными обучающими прораммами.

**Тематическое планирование**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| №  п.п | **Тема занятия** | **Электронное пособие** | Кол-во  часов |
|  | - поиск предметов, озвученных в загадках;  - размещение предметов по обручам;  -  построение  незаконченных цепочек. | Маленький искатель | **1** |
|  | - поиск предметов, озвученных в загадках;  - размещение предметов по обручам;  -  построение  незаконченных цепочек; | Маленький искатель  В школе | **1** |
|  | Тренировка памяти, внимания, наблюдательности. | *Забавные картинки* | **2** |
|  | Тренировка памяти, внимания, наблюдательности. | Кузя в джунглях | **2** |
|  | Собери картинку.  Геометрические фигуры  Найди пару. | Вундеркинд | **2** |
|  | Собери картинку.  Геометрические фигуры  Найди пару. | Вундеркинд | **2** |
|  | Тренировка памяти (прятки – открыть картинки по памяти, найди животное) | Вундеркинд | **2** |
|  | Найди лишнее  (указать на фигуру, которая не соответствует по каким-то признакам другой фигуре) | Вундеркинд | **2** |
|  | Графический редактор (простой) | Вундеркинд | **2** |
|  | Цифры | Башня знаний | **2** |
|  | Изучение алфавита | Башня знаний | **2** |
|  | Изучение алфавита  (раскраска) | Вундеркинд | **2** |
|  | Освоение навыков счета (счет по картинкам) | Вундеркинд | **2** |
|  | Сложение и вычитание (калькулятор) | Башня знаний | **2** |
|  | Закрепление   навыков счета | Учись рисуя | **2** |
|  | Закрепление знаний алфавита | Учись рисуя | **2** |
|  | Подготовить  открытку | Тарзан Принт | **1** |
|  | Подготовить  открытку | Тарзан Принт | **1** |

**Ожидаемый результат.                                                    Сумма часов                                   32**

Работа с данными программами:

- окажет  положительное влияние на  развитие образного и творческого мышления ребенка;

- будет способствовать развитию стремления   у ребенка к самостоятельной работе;

- поможетвозрасти  познавательной активности ребенка, что позволит ему стать более мотивированным на учебную деятельность и хорошо подготовленным к школе.

Методист каф. информатики и ДО      Купцова Людмила Васильевна

Тел. 42-07-09, mail:  [klv@edu.tomsk.ru](http://edu.tomsk.ru/teacher_help/klv@edu.tomsk.ru)