

Використання комп'ютерних технологій для інтелектуального та креативного розвитку дитини

- 
- Комп'ютерні технології є засобом виховання і розвитку творчих здібностей дитини. Вони допомагають краще оволодіти знаннями та закріпити знання, отримані на заняттях.

Вимоги до програмних засобів навчання:

- Передана інформація має бути науково достовірною, відповідати сучасному стану досліджуваної науки.
- Зміст, обсяг і глибина закладеної інформації мають відповідати віковим особливостям і рівню підготовки дітей, тобто бути доступними для конкретного віку, відповідати досягнутому рівню знань, умінь і навичок.

- 
- Самі засоби навчання мають бути наочними, активізувати увагу дітей, викликати інтерес і зосередження на об'єкті, явищі, результаті.
 - Засоби навчання мають бути придатні до застосування сучасних методів та організаційних форм навчання.
 - Засоби навчання мають бути пристосовані до комплексного використання, тобто органічно поєднуватися з іншими засобами навчання, що застосовуються при вивченні відповідної теми програми.

Особливості розвиваючих навчальних програм.

- -дослідницький характер. Програма ініціює участь дитини у досліджах, робити для себе відкриття;
- -легкість для самотійних занять дитини. Наприклад, коли йдеться про дошкільнят, використання учбової програми не вимагає від дитини вміння читати, дає дитині прості для розуміння вказівки,що пов'язані з використанням невеликої кількості засобів керування зображенням на екрані;

- розвиток широкого спектру навичок та уявлень. Окрім оперування з буквами, цифрами та фігурами діти займаються класифікацією, приймають рішення, експериментують;
- високий технічний рівень. Програми надають «роботи» органам відчуття дитини за рахунок того, що пропонують дитині привабливу графіку, анімаційні ефекти та привабливі звукові ефекти. Дитина не нудиться від очікування - сучасні комп'ютери працюють дуже швидко;

- відповідність віковим особливостям. Такі програми не підштовхують дитину до формування навичок, до яких дитина ще не готова. Учбовий матеріал містить приклади з реального життя дитини, зрозумілі їй;
- цікавість. Стимулюється уява дитини. Вона потрапляє у фантастичні обставини, отримує не аби яке задоволення;
- стимулюючий характер. Дитина, коли вона користується такою програмою, відчуває задоволення від досягнутого успіху. Це підвищує її самооцінку, розвиває почуття власної гідності.



Використання комп'ютерних
технологій робить заняття
яскравішим, цікавішим, викликає
інтерес дітей, емоції, вносить
несподіванку,
неочікуваність.



Комп'ютерні презентації “Вундеркінд з пелюшок”.



професії



ОВОЧІ



ОДЯТ



Фрукти



птахи



Дитячі електронні книги:

РАСТИТЕЛЬНЫЙ МИР



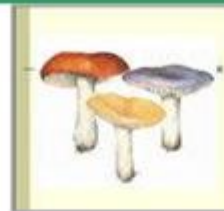
Овощи



Фрукты



Ягоды



Грибы



Цветы



Съедобная
зелень



Что растёт?



Луговые травы



Вкусные
сравнения



Съедобные
ягоды (игра)



Лес



Грибной сезон



Дерево
энциклопедия



Дерево
в
стихах



Комнатные
растения

НА ЗЕМЛЕ, В ВОДЕ И ВОЗДУХЕ



На море



Живое море

МОРСКОЙ АНЕМОН



Под водой



Путешествие в
подводный мир

ЛЯГУШКА ТРАВЯНАЯ



Земноводные

ЧАЙКА



Птицы

Наша утка с утки
«КРЯ-КРЯ-КРЯ, КРЯ-КРЯ-КРЯ!»



Стишки со
звуками

ПОПУГАЙ АРА



Птицы в
стихах

Полезные птицы



Дикие птицы



Откуда я взялся

ПАУК



Многоножки

КТО ЭТО? Божья коровка



Насекомые

ЦИКАДА

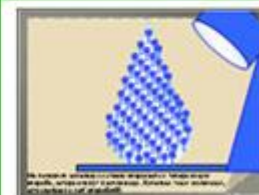


О многих
шестиногих

БАБОЧКИ



Бабочки и
мотыльки



Бактерии

ЧЕЛОВЕК, ЕДА, ПРАЗДНИКИ



Откуда я
взялся?



Такие разные
люди



Если ты
заболел



Мой дом, моя
семья



Эмоции
человека



Новый год



Лицо
человека



Мое тело



Глаза



Зубы



Орехи



8 марта



Звуки человека



Пальчики



Профессии



Чем пахнут
ремесла?



Еда



День победы



Спорт



Водные
виды спорта



Зимние
виды спорта



Летние
виды спорта



Полезная еда



День
рождения

ДЕТИ

ПЛАТЬЕ



Детская одежда

ПАРОВОЗИК



Мои первые
игрушки

ПИАНИНО



Игрушки



Колокольчик звенит
Динь-динь!

Первые звуки



Дождя не
боимся! (песня)



Что делает
Рома?



Платону часто сами работают на компьютере

Творческие
дети



Рисуют дети

Больше всего я люблю качаться



Мой двор



Мультки
Дисней



В первый
класс!



Распорядок дня

ВОДОЛЕЙ



Знаки
зодиака

ПЛОХО

ХОРОШО



Воспитание

Кот Леопольд



Любимые герои



Відеоматеріали,
відеоролики з анімацією:

(холодний, темний, великий, блискучий і т. д.)
Я хочу попросити вас, діти, про одну річ. Закрийте очі. Уявіть собі космос. Як ви думаєте, який він? Якими словами можна описати неосяжний космічний простір?

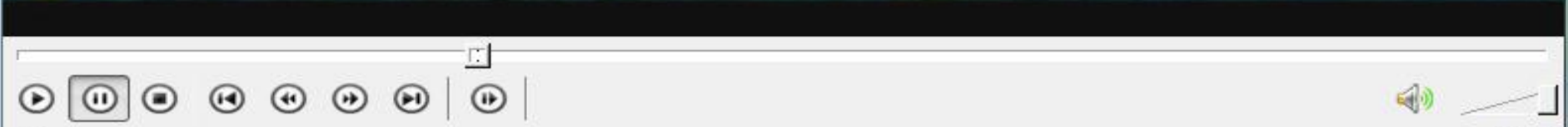


File View Play Navigate Favorites Help



Paused

00:23 / 09:45





Комп'ютерні ігри:

Класифікація комп'ютерних ігор для дітей:

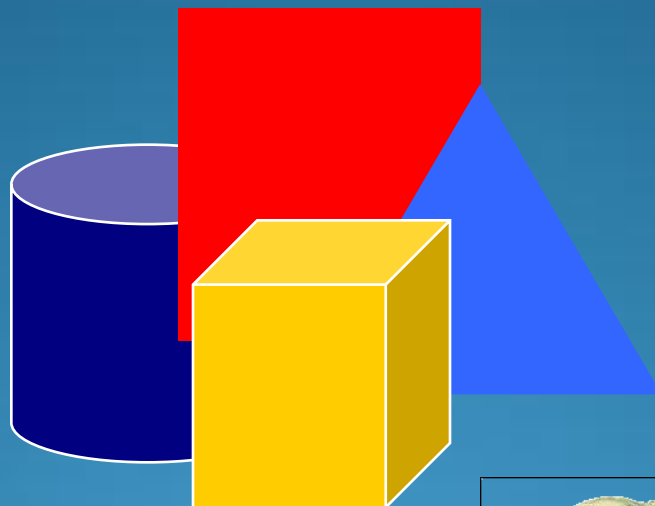
- **Розвивальні ігри:** різноманітні графічні редактори (для розмальовування, розфарбовування), конструктори малюнка, текстові редактори, конструктори казок, які поєднують можливості текстового та графічного редакторів.
- **Ігри навчального призначення** - програми, де в ігровій формі передбачається розв'язати одне або кілька дидактичних завдань (для формування математичних уявлень, навичок письма, читання, навчання рідних та іноземних мов, орієнтування у просторі та інші).

- 
- **Ігри – експериментування** передбачають розв'язання ігрового завдання за допомогою пошукових дій.
 - **Ігри – розваги.**
 - **Комп'ютерні діагностичні ігри** містять деякі психодіагностичні методики.

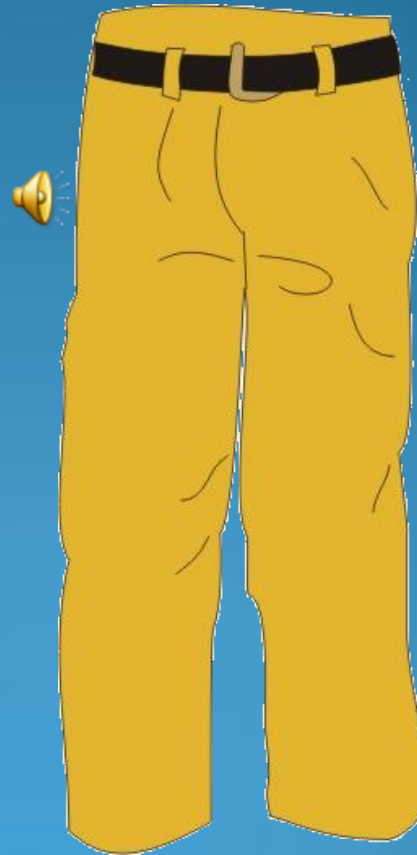
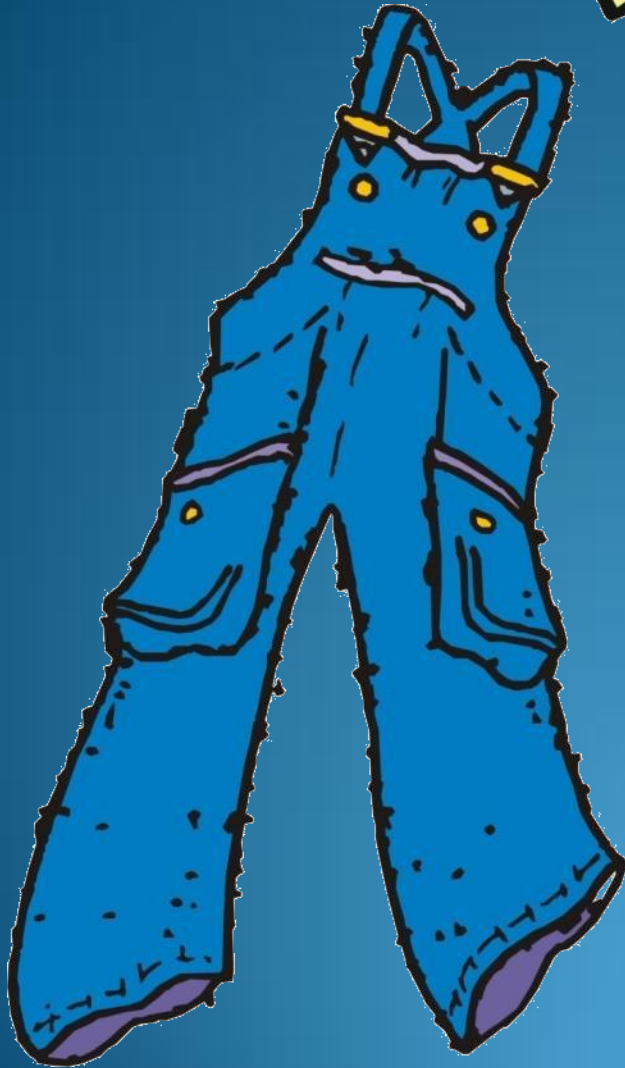
Вимоги до ігор:

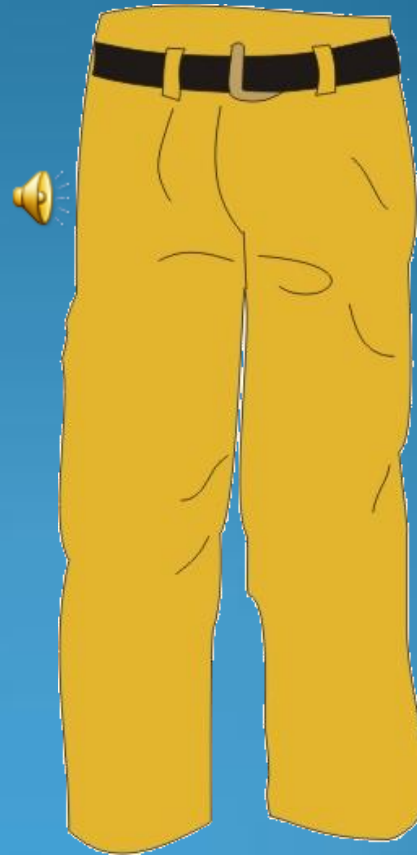
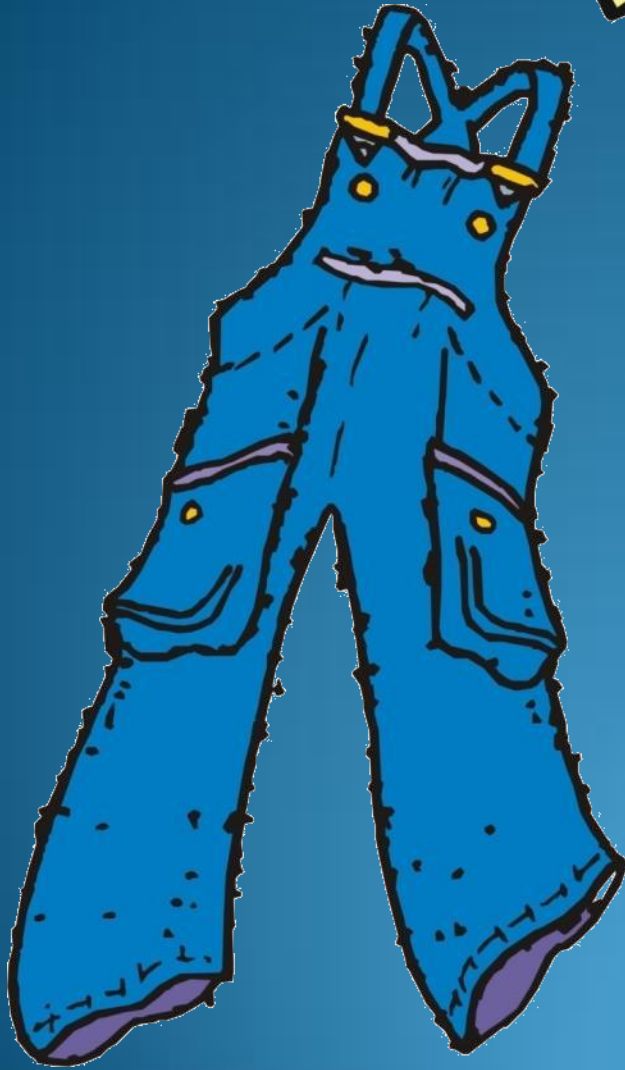
- Ефективний вплив на розвиток дитини.
- Допустиме інтелектуальне навантаження.
- Стимуляція інтересу до гри і взагалі до творчої діяльності.
- Задоволення дитини від задуму, образів, ходу гри і досягнутих результатів.
- Відсутність негативних впливів на дитячу психіку.

Давай поиграемся

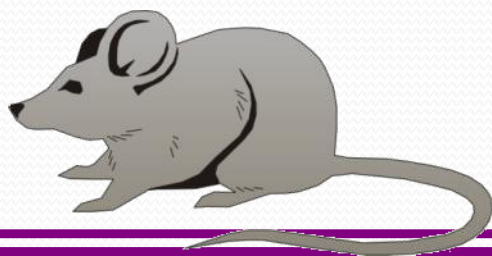


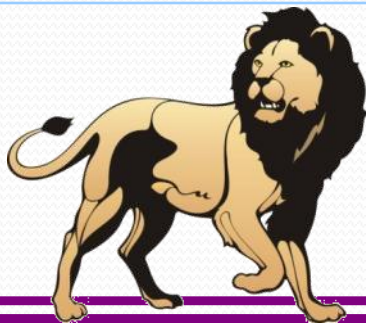
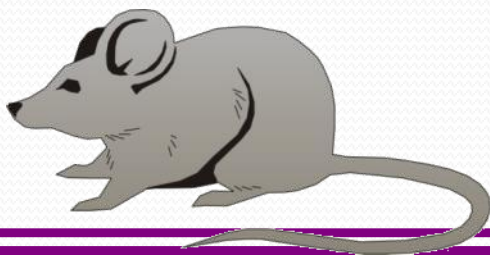
Що тут зайве?



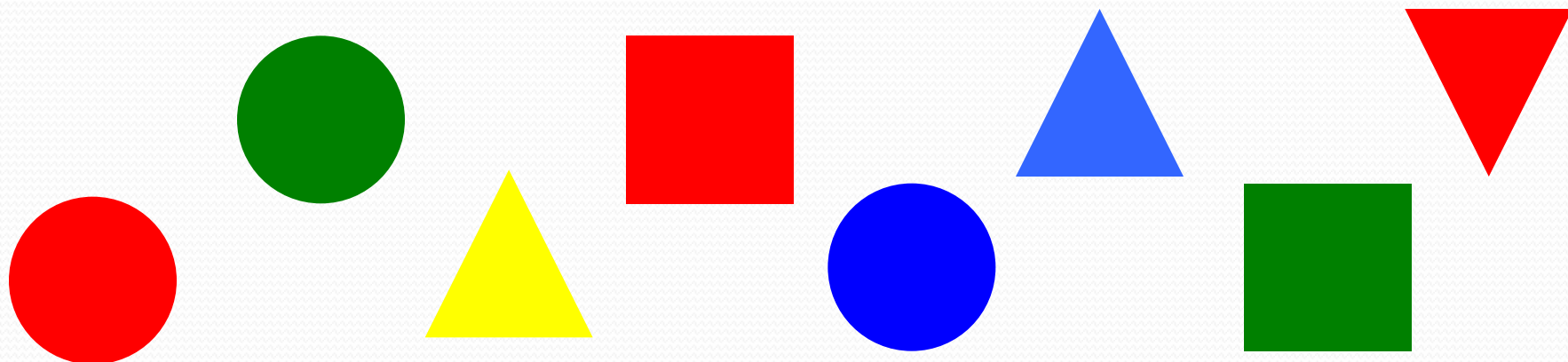
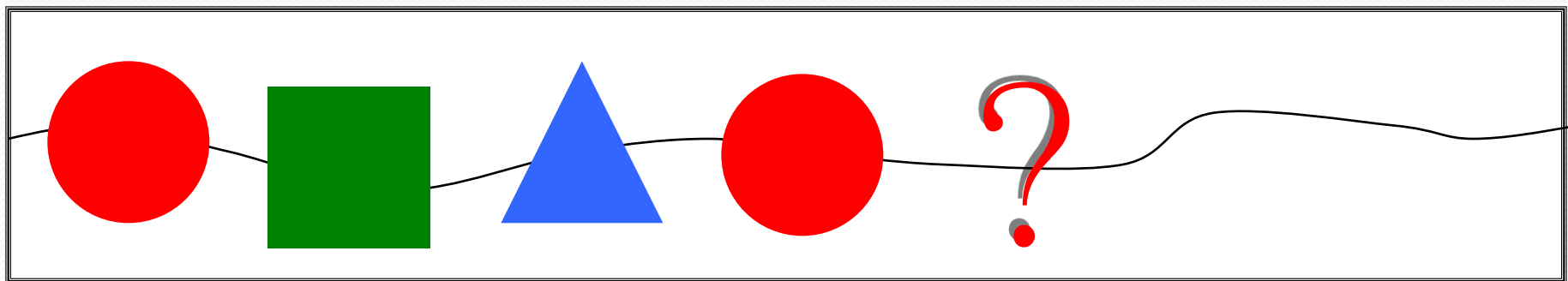


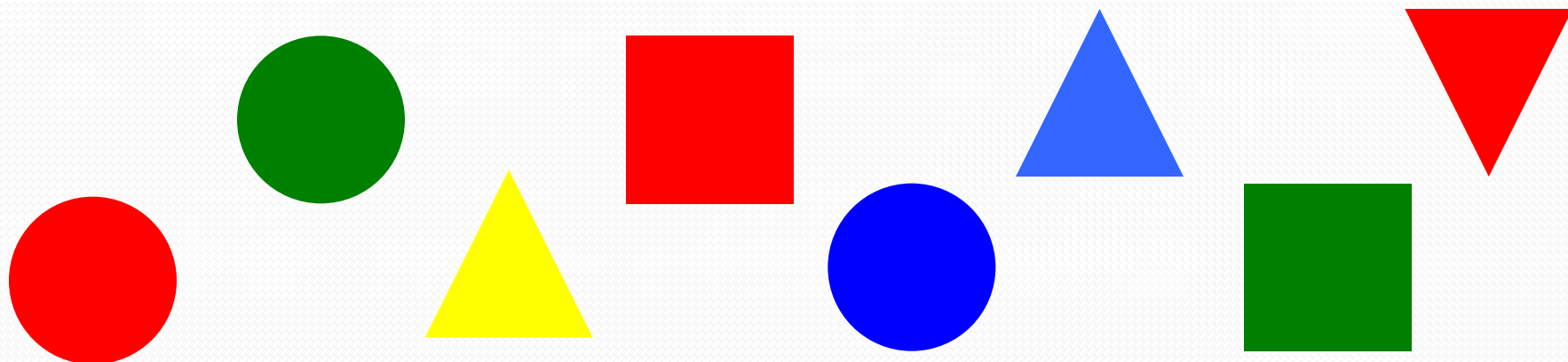
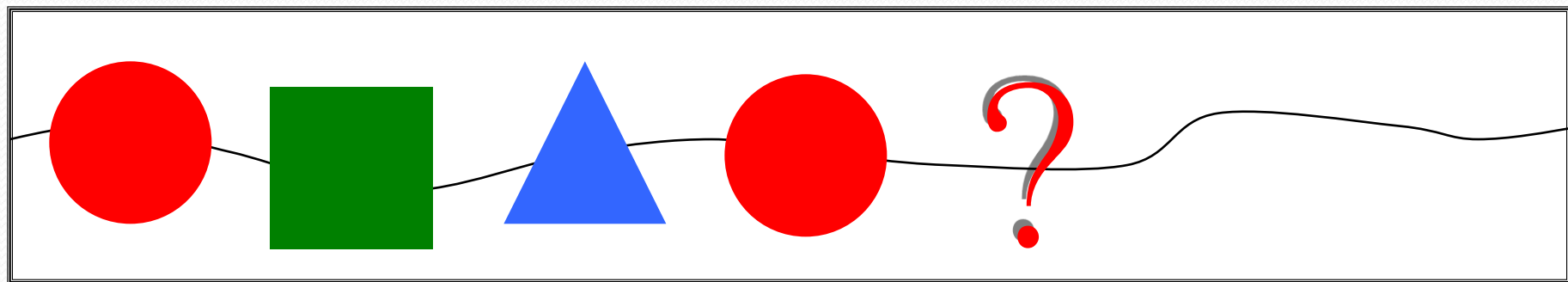
Хто повинен
бути замість
знака
питання ?



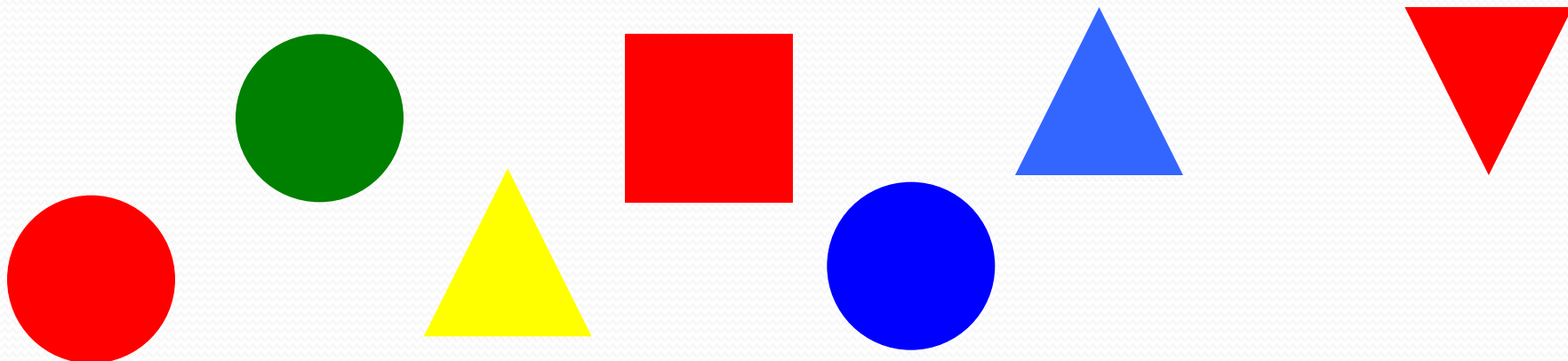
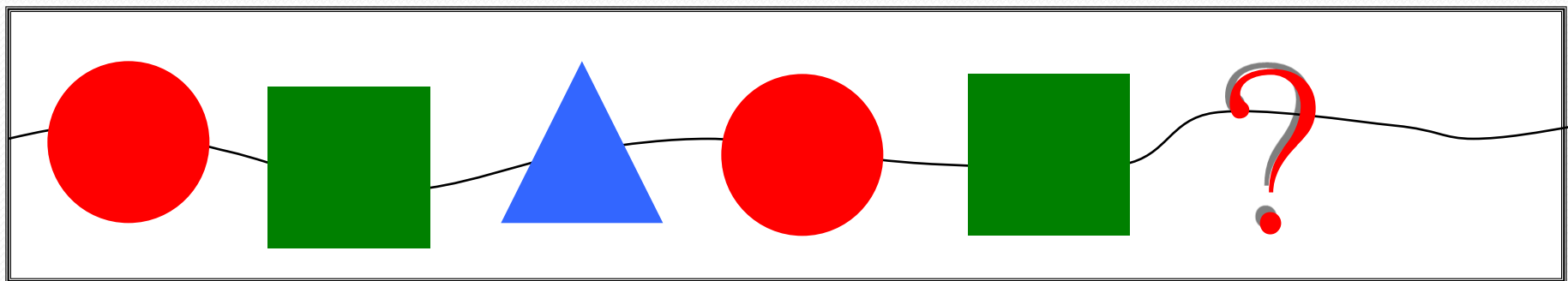


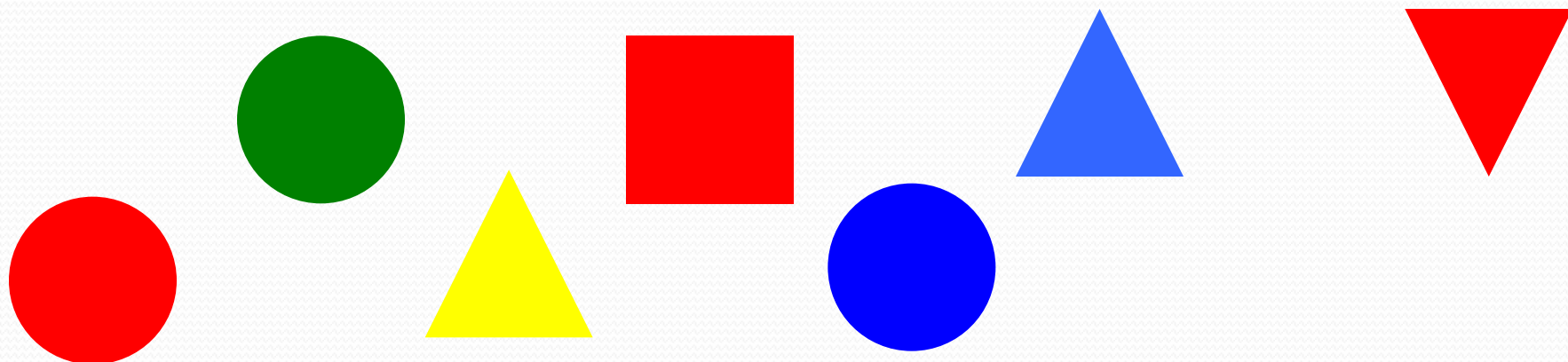
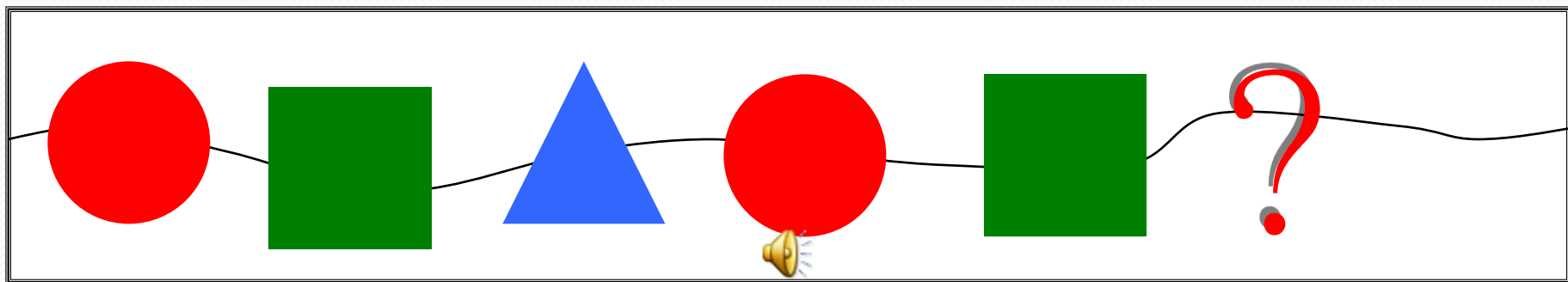
Продовжи ланцюжок.



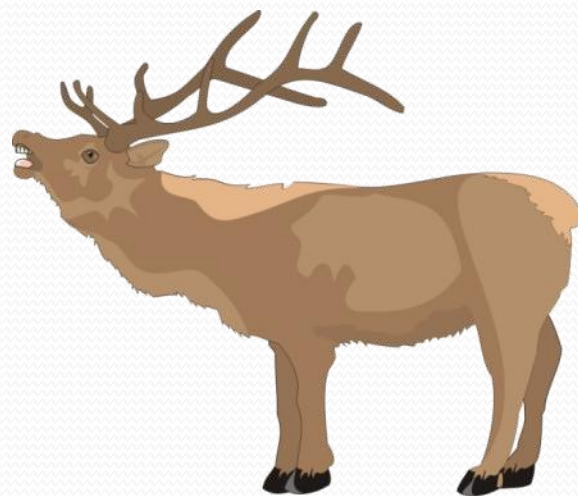
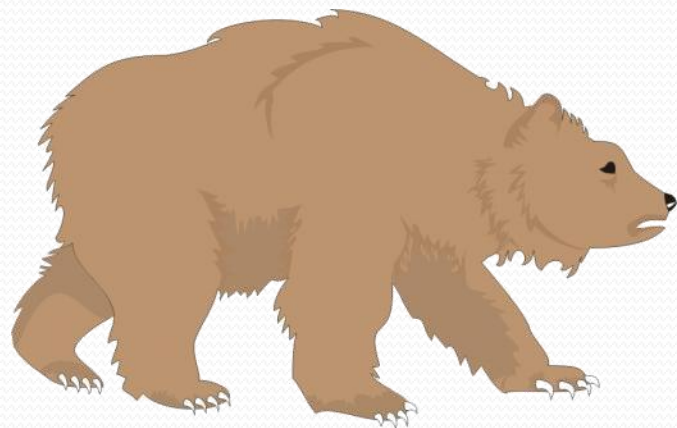
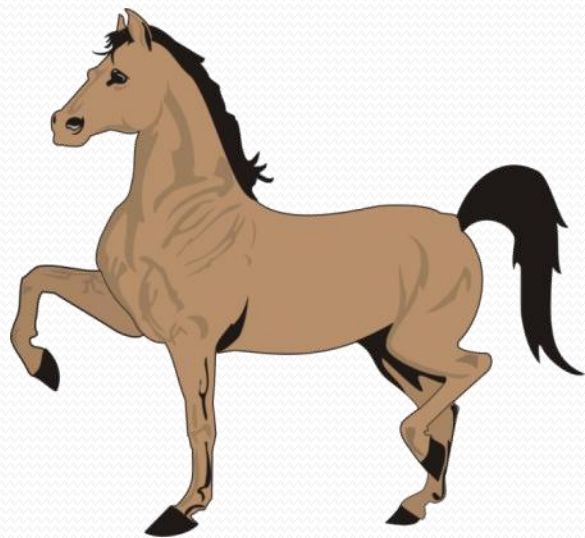


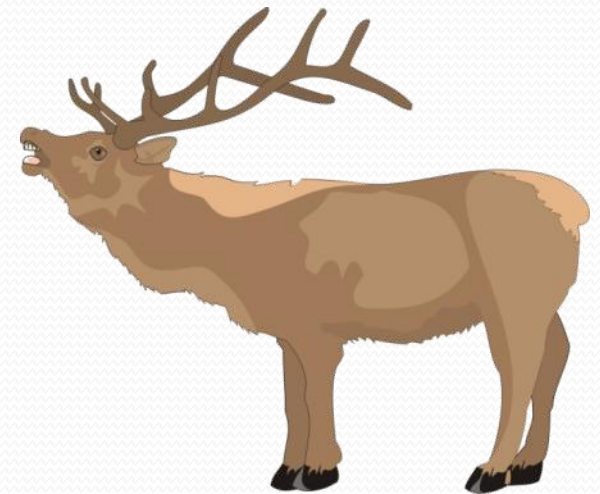
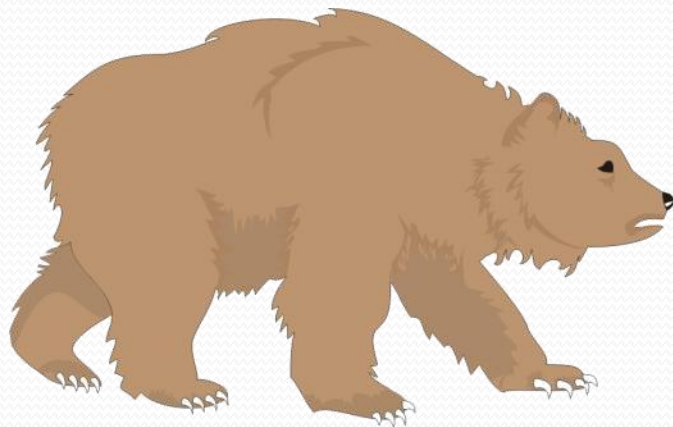
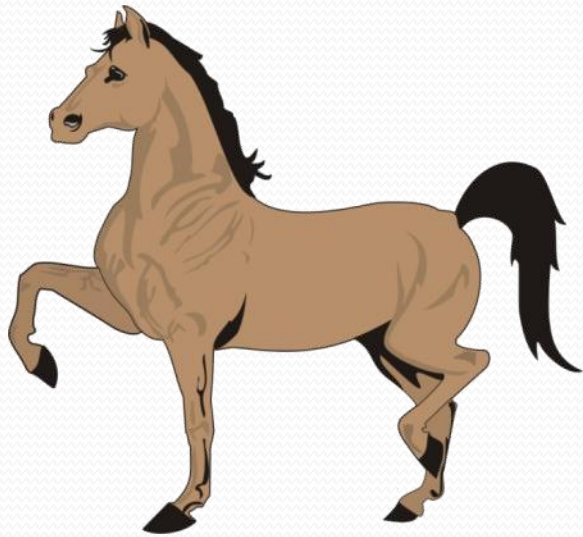
Продовжи ланцюжок.



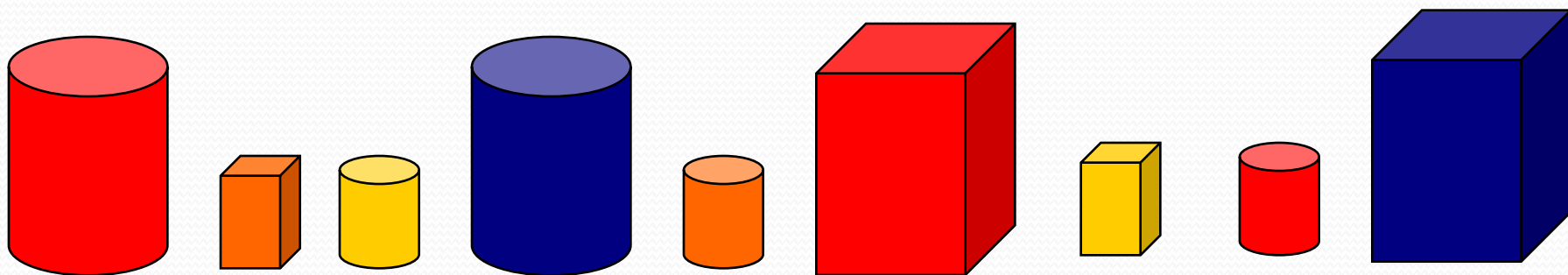
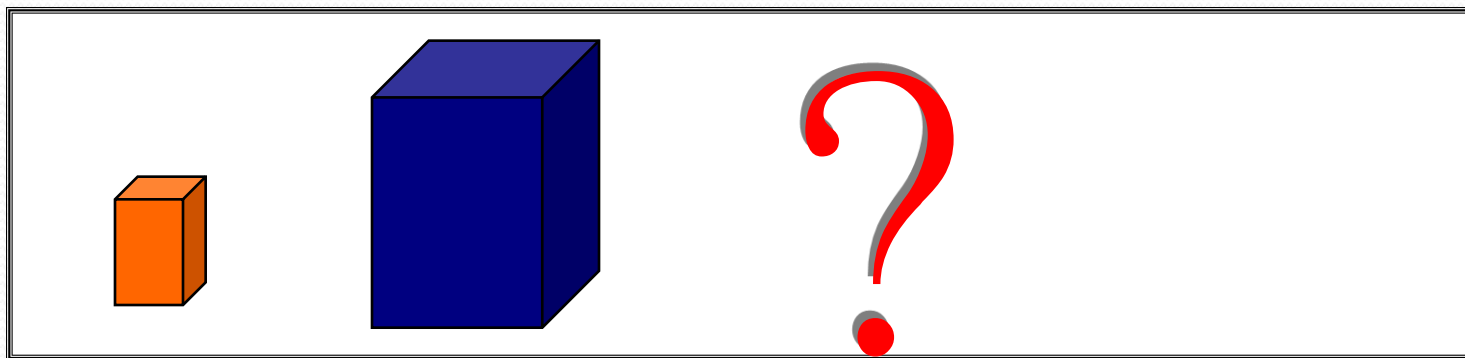
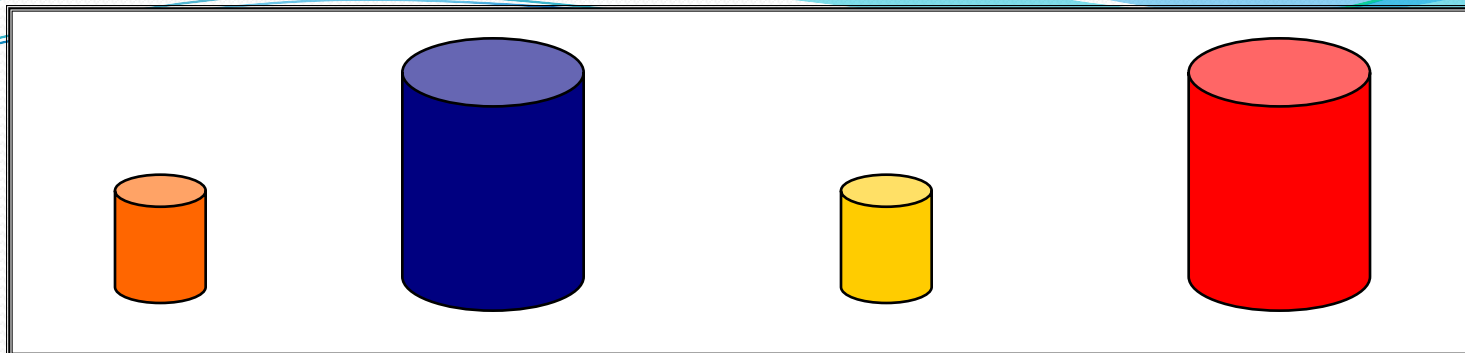


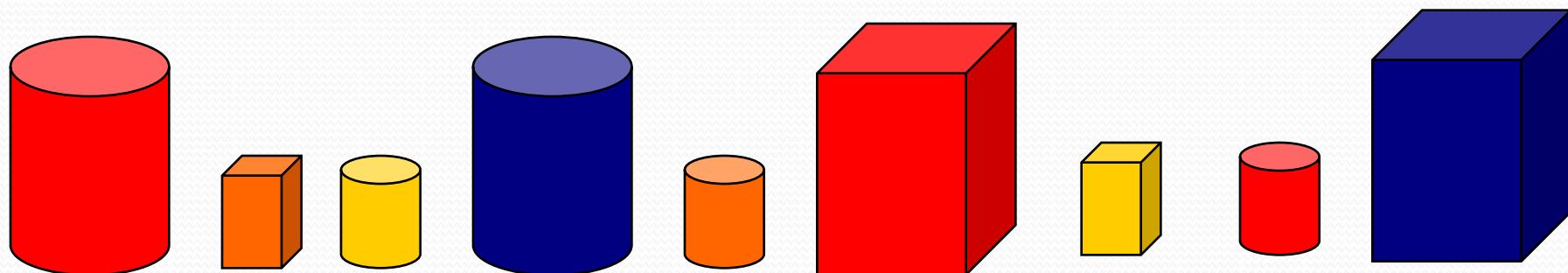
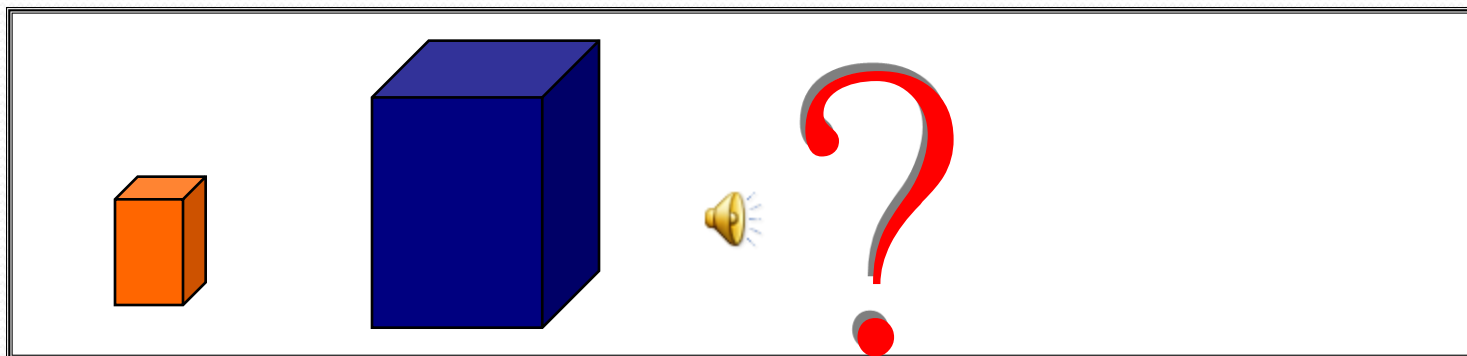
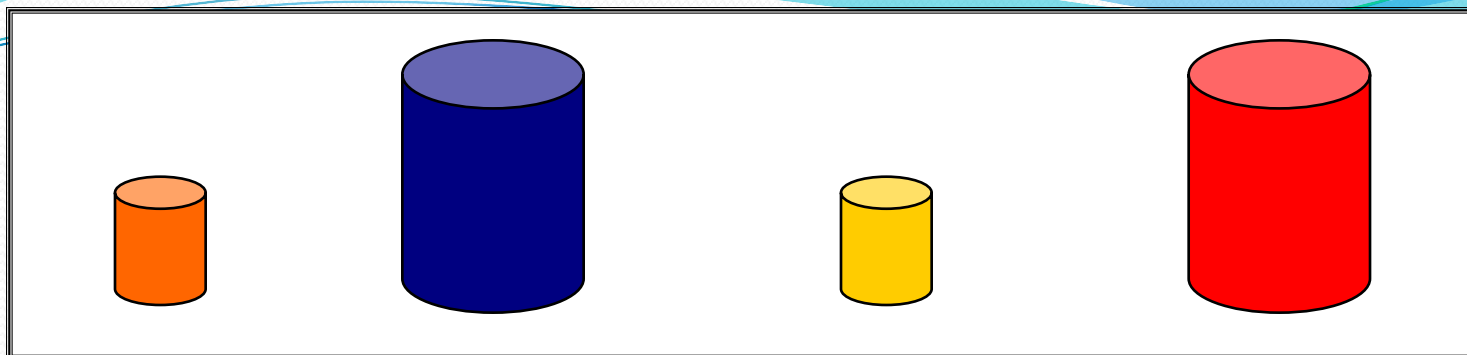
Хто тут зайвий?



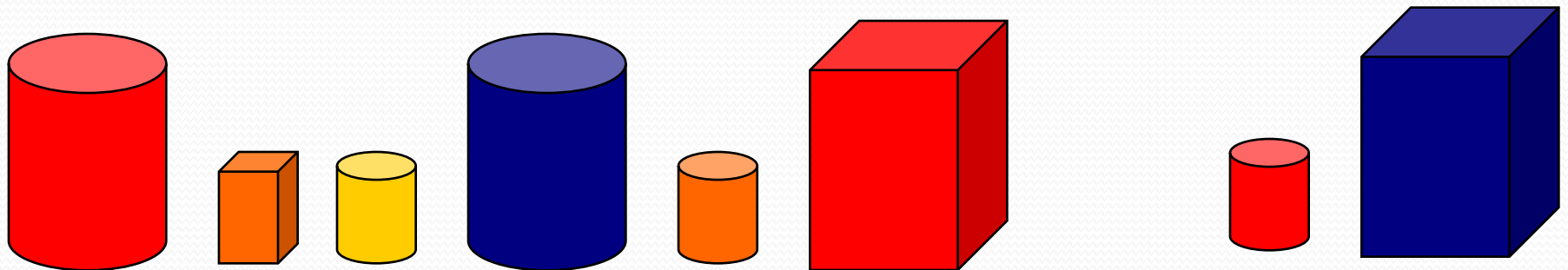
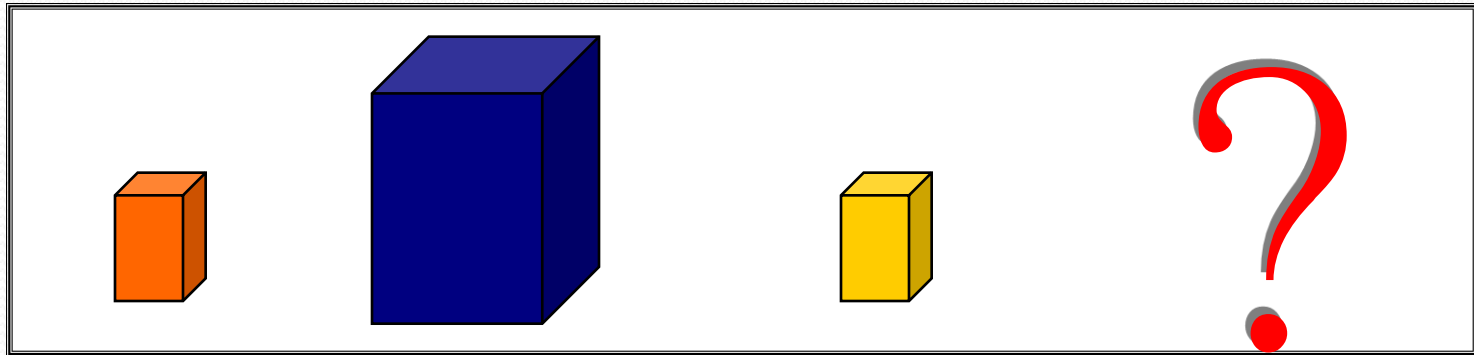
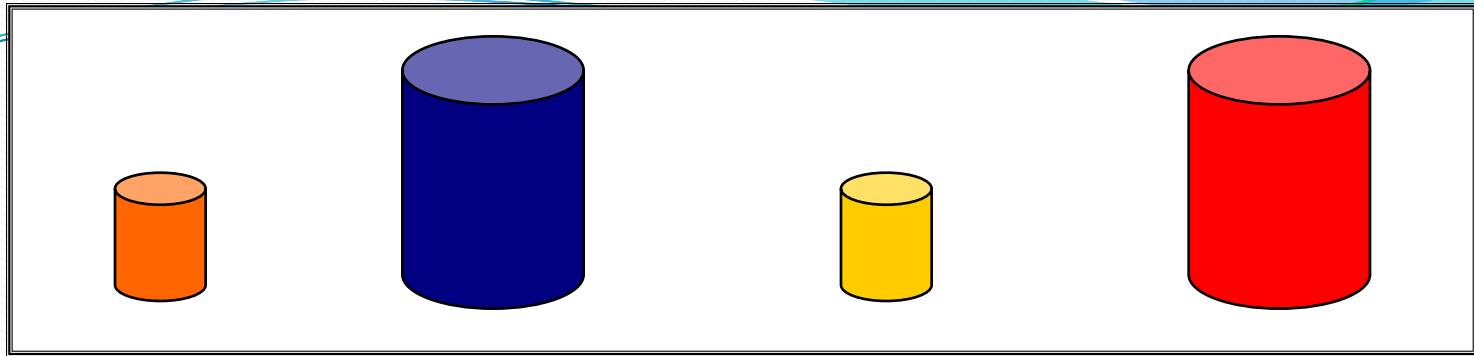


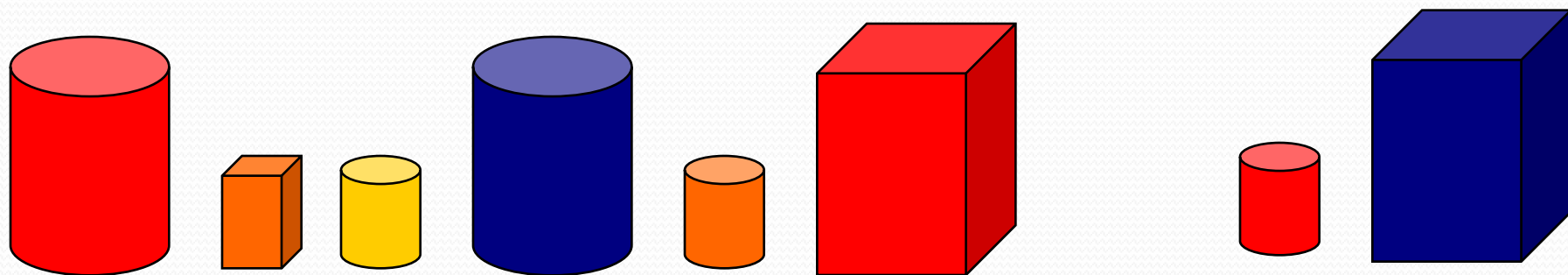
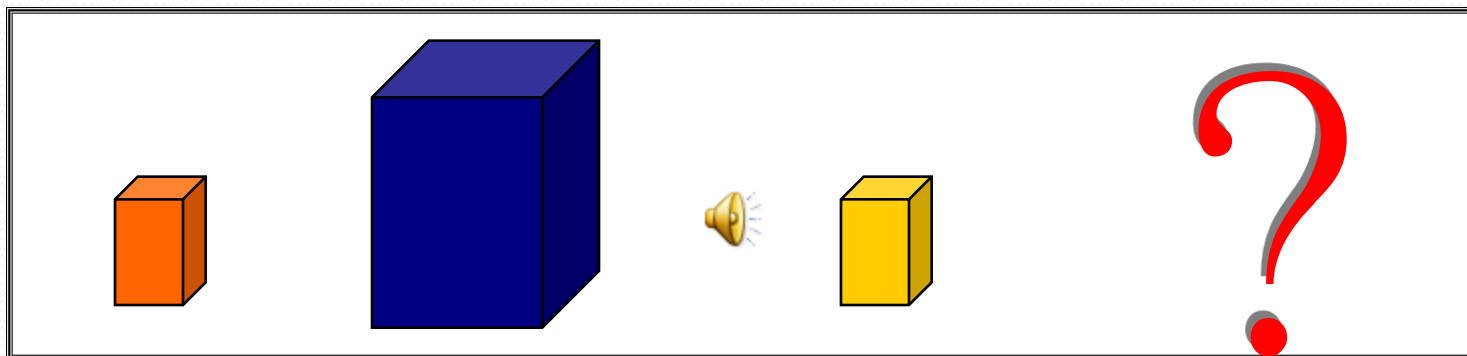
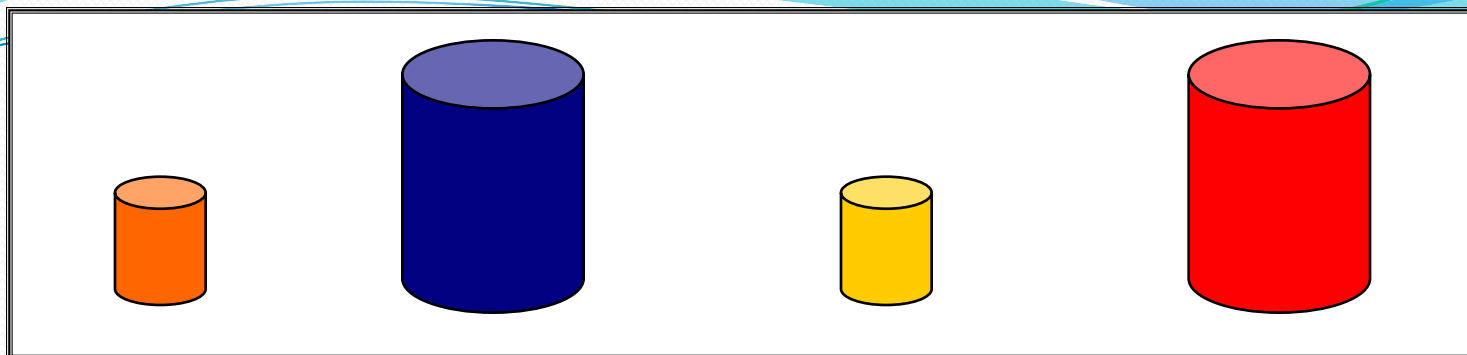
Продовж рядок.

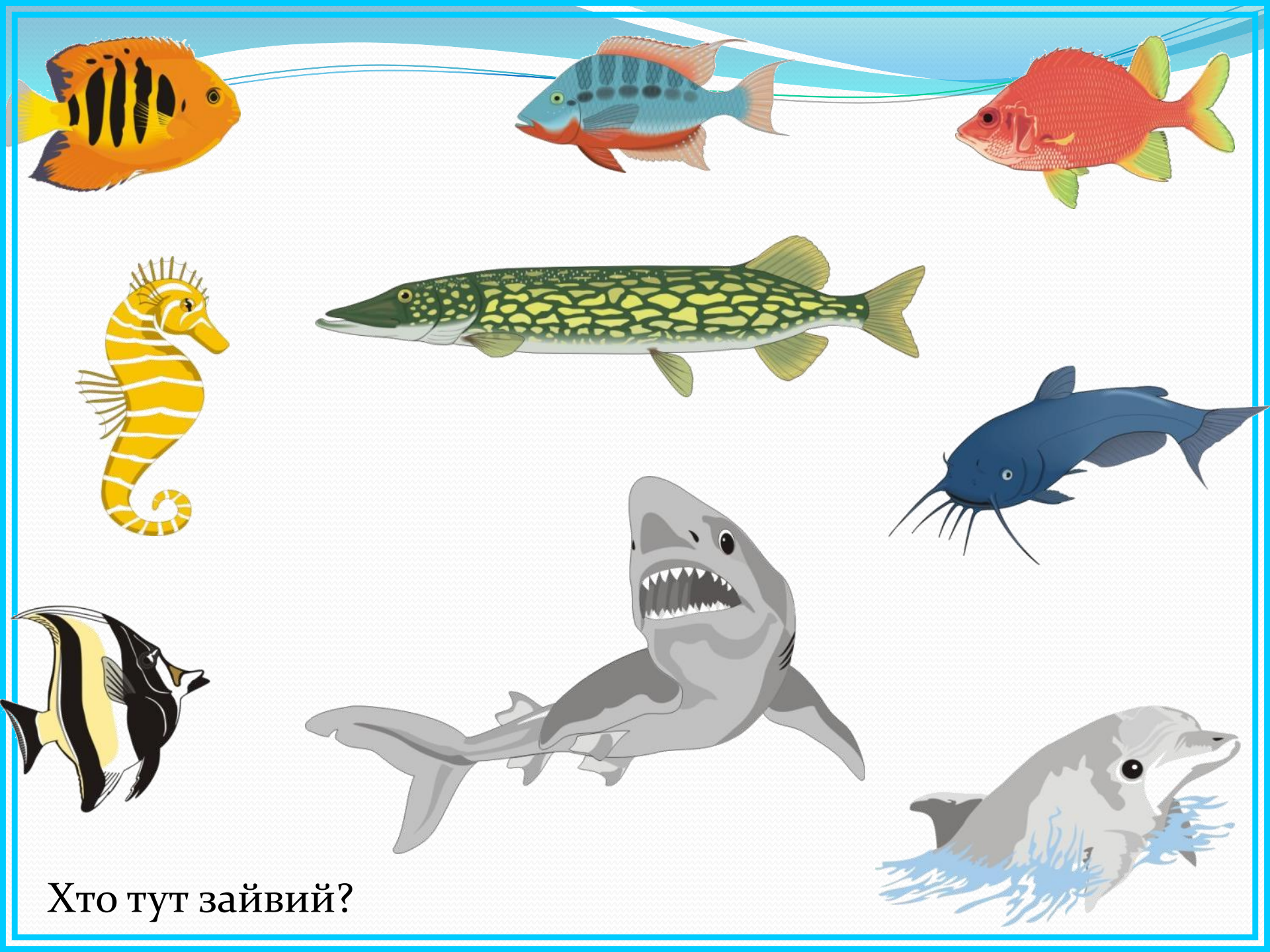




Закінчи ряд.







Хто тут зайвий?

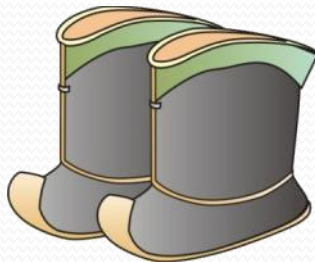


Чого не вистачає?

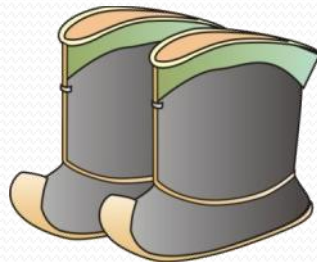




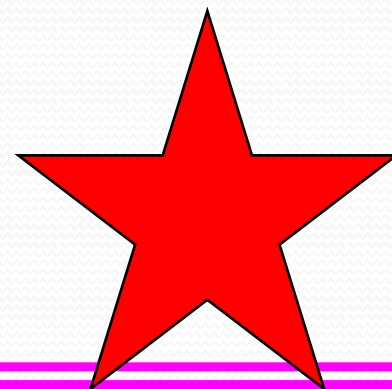
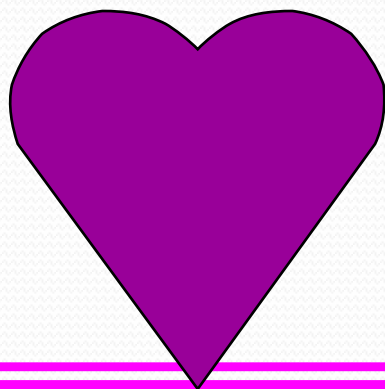
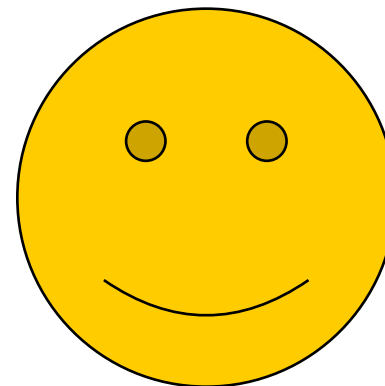
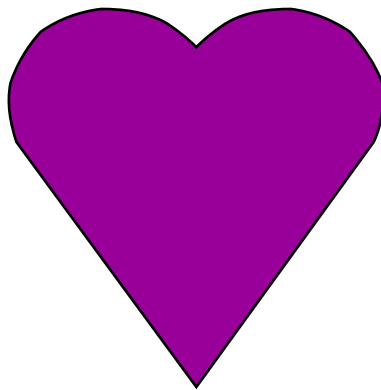
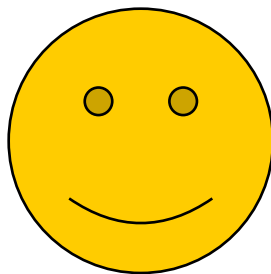
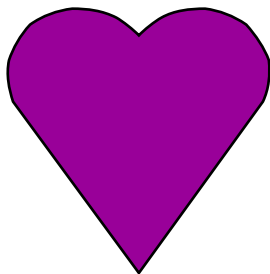
Що треба поставити на місце знака питання?



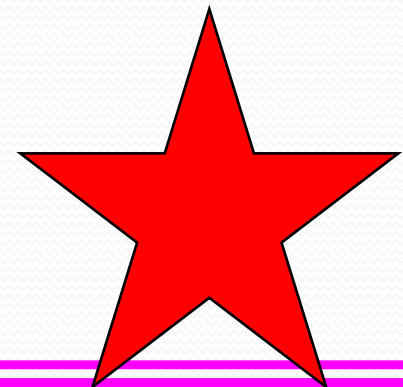
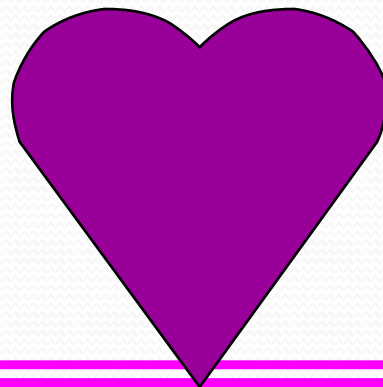
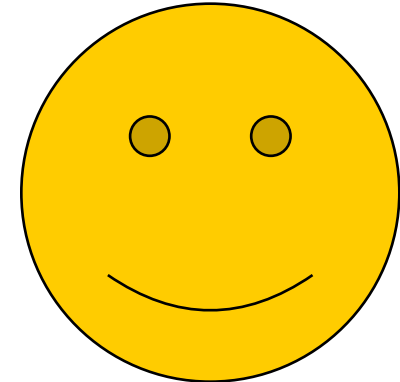
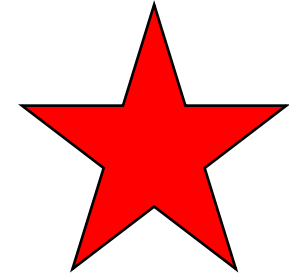
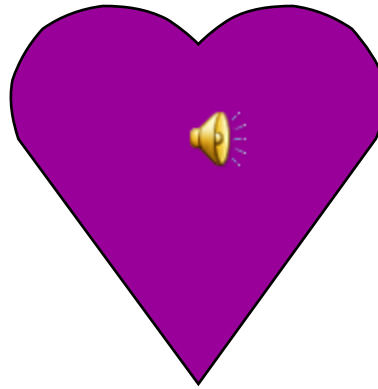
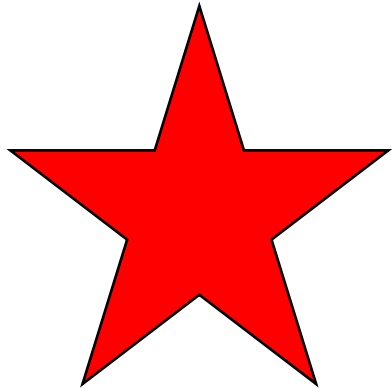
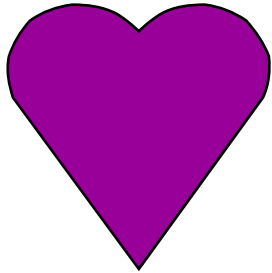
Що портібно поставити запість
знака запитання?



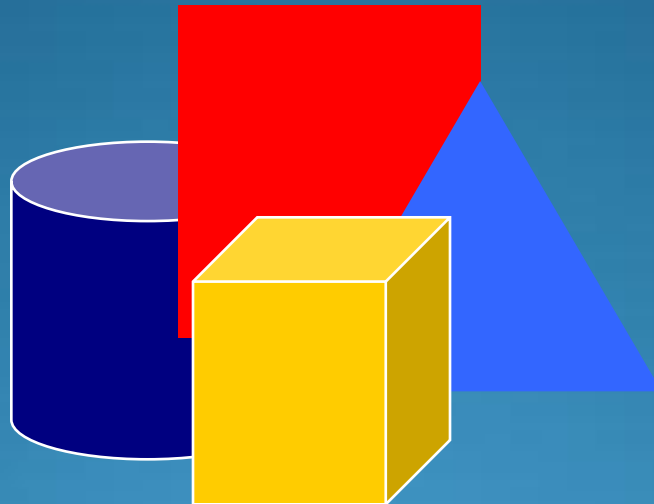
Яку фігуру потрібно поставити замість знака запитання?



Яку фігуру потрібно поставити замість знака запитання?



**Ти був сьогодні
молодець!**



**Та, нажаль,
вже грі кінець**