**НУЖЕН ЛИ ДОШКОЛЬНИКУ КОМПЬЮТЕР ?**

         Всего три десятилетия назад казалось, что компьютер это сложный и загадочный прибор отдаленного будущего, который доступен только избранным. А сегодня, благодаря своей многофункциональности он полезен человеку любой профессии. Именно универсальность компьютерных средств определяет их развивающий эффект в образовании. Компьютер может быть применен не только как практическое пособие на уроках информатики, но и как средство расширения возможностей воспитательно-образовательного процесса всех учебных заведений от детского сада до средней школы и вуза. Интерес детей к компьютеру огромен и дело взрослых обратить его в полезное русло. В связи с этим возникла необходимость в «приобщении» детей к компьютерному миру, как можно раньше, уже в дошкольном возрасте, с тем, чтобы этот мир стал для ребенка привычным и естественным.
         Л.С. Выгодский писал, что детская игра рождается из противоречия: ребенок хочет действовать как взрослый, но не может, так как еще мал, и тогда, вместо того, чтобы скакать на лошади или управлять настоящим автомобилем, он садится верхом на палочку или даже просто гудит сам как автомобиль или поезд, т.е. играет, замещает действительность в игре. В случае с компьютером мечта ребенка легко сбывается, но только благодаря специальным компьютерным игровым программам. Так рождается мотивационная готовность к вхождению в компьютерный мир, появляется желание освоить компьютерные премудрости и начать игру.
         Следующий шаг это овладение способами управления компьютером. Для этого разработаны специальные компьютерные программы, например, серия программ «Первое знакомство» для компьютеров типа IBM PS.
         Другим важным моментом является то, что компьютер, благодаря особенностям своего устройства (наличие клавиатуры, экрана, «мышки») осуществляет интеллектуальную подготовку ребенка к обучению в школе. Ребенок-дошкольник, управляя компьютерной игровой программой, учится сначала думать, а затем действовать. Казалось бы, ничего особенного в этом нет, а вместе с тем детский сад и семья никогда в «докомпьютерную» эпоху не отправляли в школу ребят, которые умеют сначала думать, а потом действовать. Учительница постоянно призывала практически каждого ученика-первоклашку: «Ты сначала подумай, а потом говори или делай». В чем дело? А в том, что у ребенка нет теоретического мышления, оно еще не сформировалось. В ходе игровой деятельности дошкольника, обогащенной компьютерными средствами, возникают психические новообразования (теоретическое мышление, развитое воображение, способность к прогнозированию результата действия, проектные качества мышления и т.д.), которые ведут к резкому повышению творческих способностей детей.
         Следует отметить, что достижения детей не остаются незамеченными. У них появляется чувство большей уверенности в себе. Робкие и малообщительные начинают активно делиться своими впечатлениями, достижениями в овладении компьютерным миром. Меняются отношения между детьми и родителями.
         Какие же подходы к применению компьютера в дошкольном возрасте наметились в настоящее время? Их три. Первый предполагает изучение компьютера и его возможностей, формирование первых навыков программирования на доступном для детей языке ЛОГО. Хотя программирование, по мнению многих, задача школы. Второе направление применение компьютера как средства обучения, основная цель которого использование компьютерных программ при обучении чтению, письму, математике и другим предметам. Третье направление - использование компьютера как средства познавательного развития ребенка.
         Каждое из перечисленных выше направлений имеет конкретные задачи, содержание и методы осуществления, аргументированные экспериментальными данными. Наиболее распространенное и полезное направление применения компьютера в дошкольном возрасте - использование его в качестве средства обучения в системе развивающей дидактики детского сада.
         Первые опыты применения компьютера в детском саду позволили выявить, что по сравнению с традиционными формами обучения дошкольников компьютер обладает рядом преимуществ.
         Во-первых, предъявление информации на экране компьютера в игровой форме вызывают у детей огромный интерес к деятельности с ним.
          Во-вторых, компьютер несет в себе образный тип информации, понятный дошкольникам, которые пока не умеют читать и писать. Движения, звук, мультипликация надолго привлекают внимание ребенка.
         В третьих, это отличное средство поддержания задач обучения. Проблемные задачи, поощрение ребенка при их правильном решении самим компьютером, являются стимулом познавательной активности детей.
         В четвертых, компьютер предоставляет возможность индивидуализации обучения В процессе своей деятельности за компьютером ребенок приобретает уверенность в себе, в том, что он многое может.
         В пятых, компьютер позволяет моделировать такие жизненные ситуации, которые нельзя увидеть в повседневной жизни (ледоход, полет ракеты или спутника, превращение куколки в бабочку, другие неожиданности и необычные эффекты).
         В-шестых, компьютер очень «терпелив», никогда не ругает ребенка за ошибки, а ждет пока он сам исправит их.
         Переходя к последнему направлению, использованию компьютера как средства познавательного развития ребенка, необходимо повторить, что основа жизнедеятельности ребенка в дошкольном возрасте это игра. По мнению Выгодского Л.С.: «Детская игра - вот та сфера, в которой фантазия находит свое наиболее полное обнаружение, и где она всецело протекает в своих берегах».
         Творческая игра важнейшая форма индивидуальной игры дошкольника. В нее начинают играть дети с 2-3-летнего возраста, и продолжается она в дошкольные годы, а если есть условия, то и в младшем школьном возрасте. Такая игра определяеся как игра без партнера, игра, где роли распределяются между игрушками, и ребенок одновременно и актер, и сценарист, и режиссер. Для самого ребенка роли безразличны, Его захватывает возможность практического воплощения в деятельности своих знаний (о жизни взрослых и детей, о море, животных, событиях, интересных ребенку). Такая игра, как и сюжетно-ролевая, характеризуется наличием мнимой или воображаемой ситуации, игровыми действиями. Используя возможность по-своему строить сюжет игры, использовать любые игрушки и предметы-заместители, ребенок может полностью выразить свою фантазию. На этой основе построены компьютерно-игровые программы серии «Режиссерские игры», помогающие ребенку развивать координацию движений руки, пальцев, учит ориентировке на плоскости, развивает пространственные представления, образную память, внимание, помогают усваивать понятие формы, величины, цвета, помогают овладеть чтением и письмом.
         Главный вопрос, который волнует ученых педагогов и родителей это насколько полезны ребенку компьютерные игры, каковы возможные последствия увлечением этими играми. Наряду со многими положительными моментами есть и немало отрицательных. Однако в последнее время появилось новое поколение компьютерных игр, разрабатываемых совместно программистами, педагогами и психологами, учитывающими возрастные особенности детей, закономерности их развития, воспитания и обучения. Результаты комплексных междисциплинарных исследований послужили научной основой для создания Ассоциацией «Компьютер и детство» (КИД) при участии НИИ дошкольного воспитания АПН, позднее центра «Дошкольное детство» имени А.В.Запорожца, более 200 компьютерных программ. Условно их можно разделить на три группы:
         1) обучающие программы, способствующие усвоению детьми букв, развитию навыков чтения, элементарных математических представлений и т. д.;
         2) развивающие программы, способствующие познавательному развитию дошкольников и побуждающие детей к самостоятельным творческим играм;
         3) диагностические игры, применяемые для выявления уровня развития у детей умственных способностей, памяти, внимания и т. д. В основном используются специалистами для решения специфических задач, в том числе в дошкольной коррекционной педагогике.
          В октябре 2003 г. ГОУ «Детский сад компенсирующего вида» № 2220 в Жулебино исполнилось 10 лет. Заведующая нашего детского сада Раевская М.Ф., продолжая дело первой заведующей Бордановой В.М., старается не только поддерживать заложенные ранее традиции, но и развивать их с учетом современных достижений практической педагогики дошкольного возраста. В нашем детском саду создан компьютерно-игровой комплекс, в котором обучаются через игру дети 5 и 6-летнего возраста, имеющие недостатки в развитии и нарушения речи. Работая в тесном контакте с логопедами детского сада, руководитель комплекса Гордеева И.В., использует развивающие и обучающие программы, которые помогают совершенствовать навыки по обучению грамоте, развитию зрительного гнозиса, пространственной ориентации, развитию внимания и ассоциативной памяти, мышления (словесного, логического, образного и др.) математике, конструктивной деятельности и творческому развитию детей.
         Многолетний опыт сотрудничества логопедов с компьютерно-игровым центром показал, что применение компьютеров в коррекционном детском саду не только возможно, но и чрезвычайно полезно. Компьютер это путь к интеллектуализации ребенка, помощь в диагностике развития, совершенствование всего педагогического процесса, развитие детской инициативы и любознательности, создание элементов развивающей среды, индивидуально-дифференцированного подхода к ребенку и положительного эмоционального фона.
         Исследуя практический опыт нашего и других детских садов, мы присоединились к мнению специалистов о том, что применение компьютера в дошкольном возрасте возможно и необходимо. Оно способствует повышению интереса к обучению, его эффективности, всесторонне развивает ребенка.
         В наши дни решающее значение в любой области человеческой деятельности имеет получение информации, ее отбор и применение. Компьютерные локальные, региональные, межрегиональные и, наконец, глобальные спутниковые системы связи создают особую инфраструктуру современной цивилизации. Пользоваться этой информационной инфраструктурой и обогащать ее будут завтра сегодняшние дошкольники. Именно поэтому дошкольник должен уже сегодня уметь пользоваться компьютером как средством своей деятельности.