Развитие компьютерной грамотности у детей старшего дошкольного возраста

Аннотация. В данной статье рассматривается значение **развития основ компьютерной грамотности у детей дошкольного возраста**, отмечается, что внедрение **компьютера в жизнь дошкольника** основано на требовании приоритета **развития** личности каждого ребёнка в условиях информатизации.

Наше время – это время информационных технологий, **компьютерной революции**. **Компьютеризация** проникла практически во все сферы жизни и деятельности современного человека. Общество нуждается в том, чтобы его члены были готовы к труду в десятки раз более производительному и творческому, что обеспечивается наукоё мкостью информационных средств: от персональных **компьютеров** до глобальных связей Интернета.

Сегодня почти в каждом доме и каждой **дошкольной** образовательной организации есть **компьютер**, который используется как самый современный инструмент для обработки информации и эффективное средство организации воспитательно-образовательного процесса. Для **ребенка-дошкольника компьютер – это новая игрушка**, поэтому у него нет страха перед техникой. Чем раньше дети познакомятся с **компьютером**, овладеют им, тем меньше будет психологический барьер между ними и машиной.

**Компьютер** – это всеобщая универсальная информационная система, способная соединиться с различными направлениями образовательного процесса, обогатить и в корне изменить **развивающую среду дошкольной** образовательной организации в целом. Отечественные и зарубежные исследования по использованию **компьютеров** в детских садах доказывают не только возможность и целесообразность этого, но и особую роль **компьютера в развитии** интеллекта и в целом личности ребёнка *(С. Новоселова, Г. Петку, И. Пашелите, С. Пейперт, Б. Хантер и др.)*.

В 80-90-ые годы XX века в детских садах нашей страны начали активно использовать возможности **компьютерных** средств деятельности. Сегодня процесс информатизации **дошкольного** образования является достаточно масштабным и эффективным. Общение ребенка **дошкольного возраста и компьютера начинается с компьютерных игр**, которые подбираются родителями или специалистами с учетом **возраста** и индивидуальных особенностей. **Компьютерная игра – это**«специально созданная **компьютерная программа**, предоставляющая пользователю *(играющему)* возможность активного участия в изменении игровых ситуаций, отображаемых на экране **компьютера**».

Одна из важнейших функций **компьютерных игр – обучающая**. **Компьютер** передает информацию ребенку в привлекательной форме, что ускоряет запоминание содержания, делает его осмысленным и долговременным. С помощью детских **компьютерных игр развивается воображение**, память, внимание, мышление, логика, творческие способности.

С использованием **компьютерных** игр становится интереснее изучать математику, музыку, природу. По сравнению с традиционными формами обучения **детей дошкольного возраста**, **компьютер** обладает рядом преимуществ. Информация на экране представлена в форме игры – интерес **детей повышается**. В **компьютерной** игре используются образы, которые понятны **дошкольникам**. Проблемные задачи, поощрение ребенка при их правильном решении самим **компьютером – это стимул для развития** познавательной активности ребёнка. Индивидуализация обучения позволяет ребёнку приобрести уверенность в себе.

Кроме того, **компьютер** очень терпелив и не ругает никогда за ошибки, а ждет, пока ребёнок сам их исправит. Занятия на **компьютере** имеют большое значение для **развития моторики**. В любых **компьютерных** играх детям необходимо учиться нажимать пальцами на клавиши, это **развивает мелкую мускулатуру**. Как и руки, очень большое представительство в коре головного мозга имеют глаза. Чем внимательнее человек всматривается в то, над чем он работает, тем больше пользы 18 его мозгу.

Поэтому важно формировать моторную координацию и координацию совместной деятельности моторного и зрительного анализаторов, что с успехом достигается на занятиях **детей с компьютером**. Методологическая концепция моделей новых форм организации воспитательно -образовательного процесса в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом **дошкольного** образования подразумевает создание благоприятных условий для воспитания **дошкольников** в соответствии с их **возрастными** и индивидуальными особенностями.

Основой при организации образовательного процесса в **дошкольной** образовательной организации выступает ориентация не только на **компетенции**, которые формируются в **дошкольном возрасте**, но и на **развитие** совокупности личностных качеств, в том числе и тех, которые обеспечивают готовность ребенка к обучению в школе. Новый образовательный стандарт **дошкольной** ступени прямо указывает на необходимость обеспечения преемственности целей, задач и содержания образования, реализуемых в рамках образовательных **программ дошкольного** и начального общего образования. Уровень современной информатизации побуждает **развивать** навыки работы с информационными и коммуникационными технологиями с **дошкольного возраста** во всех образовательных учреждениях.

Элементы **компьютерной грамотности формируются у детей легче**, если ведущими мотивами их деятельности являются игровые методики. Игра вызывает у **детей** большую эмоциональную и интеллектуальную готовность к дальнейшему **развитию** умственных и творческих способностей. Поэтому **компьютер** должен войти в жизнь **ребенка-дошкольника через игру**.

В ходе игровой деятельности ребенка, обогащенной **компьютерными средствами**, возникают психические новообразования: теоретическое мышление, **развитое воображение**, способность к прогнозированию результатов действий, проектные качества мышления. Эти новообразования ведут к повышению уверенности в собственных силах, **развитию** творческих способностей **детей**.

Таким образом, формирование основ **компьютерной грамотности у детей старшего дошкольного возраста** оказывает весомое влияние на разные стороны **развития**. Возникают новые виды деятельности ребёнка, которые тесно связаны с **компьютерными играми** : **компьютерное конструирование**, творческое экспериментирование, что способствует появлению новых горизонтов **развития личности**.