**Как правильно организовать работу**

**ребенка дошкольного возраста на компьютере**

*Давыдова С.И., Паршина И.Е., воспитатели*

*МБДОУ ДС №62 «Золотой улей»*

*г. Старый Оскол Белгородской области*

Существуют жесткие требования к организации режима работы на компьютере детей дошкольного возраста, к обустройству рабочего места. Соблюдение этих норм и требований позволит не доводить ребенка до состояния переутомления, перенапряжения, а поможет сделать работу на компьютере полезной и развивающей.

*Режим работы*

1. He рекомендуется допускать ребенка дошкольного возраста к компьютеру чаще 2-3 раз в неделю, больше одного раза в течение дня, а также поздно вечером или перед сном.
2. Продолжительность разовой работы ребенка на компьютере не должна превышать 10 минут для детей пяти лет, 15 минут – для детей шести лет.
3. После игры за компьютером полезно провести с ребенком в течение 1 минуты зрительную гимнастику, чтобы снять напряжение с глаз, а также выполнить физические упражнения для снятия общего утомления и напряжения с мышц шеи, верхнего плечевого пояса.

*Рабочее место ребенка*

1. Очень важно правильно организовать рабочее место ребенка, чтобы не навредить его здоровью и физическому развитию.

Ребенок при работе на компьютере должен сидеть правильно:

- стул должен быть со спинкой и желательно с подножкой;

- монитор нужно устанавливать только на верхнюю столешницу, клавиатура и мышь должны располагаться перед монитором так, чтобы было место на столе для опоры предплечий рук ребенка;

- глаза должны быть на уровне середины или 2/3 экрана монитора;

- расстояние от глаз до экрана монитора должно быть в пределах 60 – 70 сантиметров;

- источники освещения в комнате не должны вызывать блики на экране, поэтому монитор нельзя располагать напротив окна или прямого источника света;

- провода и кабеля компьютера должны подводиться к задней панели и не быть в прямом доступе для ребенка.

1. В комнатах, где включен компьютер, достаточно быстро теряет влагу воздух, поэтому чаще проветривайте эти комнаты, проводите влажную уборку, используйте искусственные увлажнители воздуха.

*Начало игры с компьютерной программой*

1. Начинайте играть в компьютерную программу всегда вместе с ребенком. Обсуждайте с ним ход выполнения заданий, возможные действия, способы решения задач.

Наблюдая за ребенком, вы сможете убедиться, насколько ему подходит эта компьютерная программа, интересна ли она ему, не слишком ли сложна или, наоборот, легка и насколько он сможет справляться с работой в дальнейшем самостоятельно.

1. Взаимодействие с родителем в процессе любой работы (в том числе – игры на компьютере) развивает речь и мышление ребенка, а также способствует установлению взаимопонимания и эмоциональной близости между ним и родителем, что очень важно для гармоничного развития ребенка.

Также в совместной с ребенком игре вы сможете увидеть, с какими заданиями он может справиться сам, а с какими - только с вашей помощью. Это подскажет, над какими темами нужно поработать с ребенком дополнительно, каких знаний у него еще нет, в чем он испытывает трудности.

1. Если во время работы с компьютерной программой вы наблюдаете у ребенка такие симптомы, как головокружение, дезориентация, непроизвольные движения или подергивания, следует немедленно прекратить работу с компьютером и этой программой.

Это может быть свидетельством сильного эмоционального воздействия содержания компьютерной программы на ребенка, особой его нервной реакции на яркий мерцающий экран, может говорить о сильной впечатлительности или иных особенностях нервной системы, темперамента и характера.

Помните, что в период дошкольного детства психика ребенка особо чувствительна к внешним воздействиям.

*Компьютерная игра и собственная деятельность ребенка*

Основное развитие ребенка происходит в ведущих видах деятельности дошкольника: в сюжетной, ролевой, режиссерской игре, в конструировании, рисовании, лепке, в восприятии сказок и др. Компьютер не может заменить никакую из основных видов деятельности, но может стать вполне эффективным дополнительным средством развития.

Участвуя в организации работы ребенка на компьютере, стремитесь реализовать единую сюжетную линию, чтобы обычная деятельность, игра предшествовала работе на компьютере или следовала за ней, уточняя представления или знания, полученные при работе с компьютерной программой.

Компьютерные программы должны расширять опыт и знания и малыша, стимулировать творческие способности, давать почву для новых идей, обогащать представления о реальном окружающем мире, а не уводить в мир нереальных вещей, предметов и отношений.

Представим некоторые задания, которые можно выполнять с помощью компьютера.

1. «Умная раскраска». Это упражнение направлено на развитие пространственного мышления и обучение буквам. В нем нужно раскрасить определенные буквы на экране в соответствии с заданными условиями. Например: покрасить в желтый цвет большую букву «Л» в правом нижнем окне.
2. «Составь слово из букв». В этом упражнении нужно составить из предложенных на выбор букв слово, ориентируясь на картинку-подсказку. Рядом с каждой буквой и картинкой изображен динамик. Нажав на него, можно услышать, как правильно читается та или иная буква или все слово целиком.
3. «Разгадай слово». В этом упражнении требуется разгадать зашифрованное слово. Для этого надо вставить в пустые ячейки буквы, на которые начинаются изображенные над ячейками картинки.
4. «Составь слово из слогов». В левой части экрана дан начальный слог какого-либо слова. Над ним изображена картинка-подсказка. Требуется подобрать подходящее окончание слова из пяти предложенных на выбор вариантов.
5. «Составь из букв слово». В этом упражнении требуется составить из предложенных на выбор букв два слова к картинкам.
6. «Закончи предложения». В верхней части экрана находятся три предложения, в каждом из которых отсутствует одно последнее слово. На месте недостающих слов изображены цветные овалы. Внизу экрана находятся четыре картинки. Требуется подобрать к каждому предложению подходящую картинку на место отсутствующего слова. Одна картинка останется, она лишняя.
7. «Домино». В задании представлено «буквенное» домино. На каждой игральной костяшке с одной стороны изображена какая-то буква, а с другой - картинка. Требуется выложить костяшки в ряд, подбирая их таким образом, чтобы буквы совпали с картинками, на эти буквы начинающимися.
8. «Поиск предметов». В центре экрана изображена буква. Вокруг нее находятся восемь разных картинок. Требуется выбрать из них три картинки, которые начинаются на эту букву.
9. «Лото из букв». В этом задании требуется вставить подходящие карточки в игровое поле с буквами. На выбор даны пять карточек, две из них – лишние.

**Литература**

1. Бабаева, Ю. Д., Ковалев, В. В., Тихомиров, О. К. Диалог с ЭВМ: психологические аспекты [Текст] /Ю. Д. Бабаева, В. В. Ковалев, О. К. Тихомиров //Вопросы психологии. - 1983. - № 2. - С. 27 - 32.
2. Лысенко, Е. Е. Игра с ЭВМ как вид творческой деятельности: Дисс. ... канд. психол. даук [Текст] /Е. Е. Лысенко. - М., 1988. - 194 с.
3. Махлах, Е. С. Игровая деятельность младших школьников и подростков: Дисс.... канд. психол. наук [Текст] /Е. С. Махлах. - М., 1988. - 324 с.

4. Шмелев, А. Г. Основы психодиагностики [Текст] /А. Г. Шмелев. - Рос- тов-н/Д: Академия, 1995. - 176 с.