

Коррекционно-развивающие занятия с детьми 6-7 лет по формированию рационального использования компьютера

(Автор разработанных занятий и историй: педагог-психолог Детского сада №118 ОАО «РЖД», к.пс.н., Лидия Михайловна Макарова)

Предисловие

В настоящее время, вместе с внедрением информационных технологий в среду дошкольного образования, овладением основами компьютерной грамотности с дошкольного возраста, на основе игры, что, безусловно, благоприятно влияет на развитие психических процессов, творческих способностей и традиционных видов деятельности детей (Е.В. Гамаль, И.О. Ивкина, И.Е. Пашелите, Р.Е. Радева, Е.О. Смирнова, Л.Д. Чайнова и др.) возникает достаточно серьезная психологическая проблема – игровая компьютерная зависимость. Упускается значимый момент в жизни детей и подростков, как активная двигательная игра, вытесняющая естественным образом скопившиеся напряжение, агрессию. О роли игры в детском возрасте указывали выдающиеся психологи и педагоги, как Л.С. Выготский, А.А. Венгер, А.Н. Леонтьев, К.Д. Ушинский, Д.Б. Эльконин, Ж. Пиаже и др.

Многолетний опыт наблюдения автора за развитием детей дошкольного возраста, результаты психолого-педагогической диагностики психологической готовности к школе показывают снижение такого ее компонента, как социально-личностная готовность (сформирована у 25% детей подготовительных групп), при высоком интеллектуальном развитии детей. Формированию социально-личностной готовности к школе способствует мотивационно-потребностная сфера, которая при достаточно высокой познавательной активности современных дошкольников демонстрирует игровую потребность с низким уровнем развития эмоционально-волевой сферы. Происходящая замена активной игры компьютерными играми – основная проблема, нивелирующая значение игры, как таковой, для общего развития детей и тормозящая гармоничный переход на новую ступень, поскольку для этого не сформированы необходимые новообразования (например, позиция школьника).

Другая проблема, связанная с недостаточной личностной зрелостью, – это школы дошкольников при средних образовательных учреждениях. Они также забирает один год у детей, которые, не реализовав естественную потребность в ролевой игре «в школу» в детском саду, вынуждены становиться «школьниками» преждевременно и вместо общения с родителями, совместной игры с ними, вечером, или в выходные дни, дети идут в школу. Отсюда, нежелание её посещать, конфликты с родителями, которые хотят, как «лучше» для своих детей и, как успокоение – компьютерная игра,

герои которой найдут нужные слова, чтобы подбодрить ребенка, похвалить его за «прохождение еще одного уровня» – так формируется компьютерная зависимость. Авторская психолого-педагогическая статистика показывает, что 95% детей старшего дошкольного возраста умеют пользоваться гаджетами: телефоном, планшетом, компьютером, и 100% из них имеют любимую компьютерную игру. Кроме того, выявлена проблема снижения потребности детей в чтении и его замещения просмотром мультфильмов (50% опрошенных детей).

А.Н. Леонтьев указывал, что игровая деятельность детей дошкольного возраста, в среднем, должна занимать 3-4 часа в день, безусловно, он не имел в виду игры на компьютере.

Приведенные ниже сценарии занятий нацелены на профилактику формирования игровой компьютерной зависимости у детей.

Цель профилактики: познавательное и социально-личностное развитие детей как основы рационального использования компьютера

Под рациональным использованием компьютера понимается: представления детей о нормах работы на компьютере, следование им использование психогимнастических упражнений для снятия мышечного напряжения глаз и рук, а также отсутствие агрессивных сюжетов в предпочитаемых компьютерных играх и зависимости от них.

Примечание: психогимнастические игровые упражнения дети усваивают на занятиях компьютерной грамотности в условиях детского сада.

Тема: Я и время

Цель: формирование понятия времени, как основы регулирования деятельности

Образовательные задачи:

- 1) познакомить с понятиями время, часы, циферблат, час, минута, секунда;
- 2) повторение понятий величины, формы, цвета;
- 3) отработать навык определения времени по часам

Развивающие задачи:

- 1) развивать внимание, память, мышление, основы рефлексии, творческие способности;
- 2) активизировать конструктивные и изобразительные навыки

Воспитательные задачи:

- 1) сформировать основы для регулирования времени игры на компьютере;
- 2) познакомить с понятиями друг и помощь, активизация этих качеств у детей;
- 3) активизировать чувство осознания своих проступков и умение конструктивно выражать свои эмоции;
- 4) приобщение к чтению

Количество занятий: 6

Ориентировочное время проведения: 25-30 минут на одно занятие.

Основная часть: знакомство с сюжетом авторской коррекционно-развивающей истории «Приключения щенка по кличке «Минутка», в 6 частях.

Форма проведения: индивидуальная и групповая.

Методы: беседа, дидактическая игра, сказка и арт-терапия, конструирование.

Оснащение: цветные карандаши, простой карандаш, ластик, трафареты круга, квадрата, ромба, бумага (формат А-4), пластилин, настенные часы, картон, ножницы, клей.

Ознакомление с авторской сказкой.

«Приключение щенка по кличке Минутка»

Занятие 1.

Сегодня я хочу познакомить вас с одной историей, которая называется: «Приключение щенка по кличке «Минутка». Это история достаточно длинная, и мы будем с ней знакомиться в течение нескольких встреч. Усаживайтесь поудобнее. Ну, что готовы?! Тогда начинаем!

Мальчику Пете исполнилось 7 лет. На день рождения ему подарили щенка, о котором он давно мечтал. Щенок был таким непоседой и бегал по всей квартире так быстро, что взрослые называли его Минуткой.

Пете было непонятно, почему называли так его меньшего друга, и он решил спросить об этом бабушку.

– Бабушка, разве наш щенок похож на часы?

Бабушка немного подумала и ответила, гоняя веником «Минутку»: «Время так быстротечно, сынок, что час кажется минутой».

Петя опять ничего не понял. Ему, наоборот, казалось, что каждая минута — это как час, особенно, когда ему говорили «подожди еще минутку».

Да уж, подумал Петя, как мы по-разному ощущаем одно и то же время. Хорошо, что придумали часы, благодаря которым соблюдается порядок: люди вовремя приходят на работу, учебу, или в детский садик, как я, вовремя ложатся спать и вовремя встают. От размышлений его отвлек Минутка, который терся о его ноги, пытаясь привлечь к себе внимание.

Щенок метался, подбегая то к бабушке, то к Пете. Он тоже думал: «кому же вильнуть хвостиком в знак согласия? - Может бабушке?! – ведь, она кормит его такими вкусными косточками, что оближешь лапки. Или Пете? – доводы, которого тоже казались убедительными, особенно, когда тот говорил «подожди минутку, я пройду еще один уровень в игре на компьютере, и мы пойдем гулять». В тот момент, когда Минутка ждал, ему тоже казалось, что прошел уже час. Возможно, что так оно и было.

Однажды, щенок послушался Петю и выбежал на улицу один. На дворе была зима, и падал густой снег. Вдруг налетел ветер и образовался вихрь, в который и попал наш Минутка. Не успел он моргнуть глазом и понять, сколько времени прошло, как очутился в незнакомом большом здании, напоминавшим замок. Он огляделся вокруг и увидел на стенах разнообразные часы, циферблат, которых был обрамлен рамкой различной формы, величины и

цвета. Циферблат - это такой круг на часах, где располагаются цифры, указывающие время. Здесь были часы-ромбики, и треугольники, и квадраты, и круги. Даже стол, посередине комнаты, напоминал большой циферблат золотистого цвета. Маленькая стрелка, отмерявшая часы, была красного цвета, а большая, что показывает минуты, - зеленая. Еще одна, быстрая стрелка, та, которая отмеряет секунды – оранжевая. Вокруг стола стояли четыре стула, на спинках которых также были часы с такими же стрелками.

Вопросы для обсуждения: ребята, как вы думаете, в какое королевство попал Минутка?

(дети озвучивают свои версии, например, «королевство часов» и.т.п.). А давайте, попробуем нарисовать это королевство. Дети рисуют (10-15 мин).

Во время обсуждения рисунков обратить внимание на формы часов, циферблат, расположение цифр (важно, заранее подготовить макет часов, или иметь настоящие настенные часы).

Возможно, ваши рисунки помогут Пете найти своего друга. Я так думаю, что он отправится искать его. А вы как думаете? Об этом мы узнаем в следующий раз.

Занятие 2

Ребята, в прошлый раз, мы с вами познакомились с одной историей про щенка. Кто напомним, как звали щенка, как называлась это история? Что произошло со щенком? Почему это с ним произошло? Куда он попал? Хотите узнать, что произошло дальше? Усаживайтесь удобнее и слушайте!

На самом деле, это было королевство времени.

Минутка был очень наблюдательным щенком и заметил, что все часы показывают разное время. И это его совсем запутало и испугало, так как он не мог понять сколько времени прошло, с того момента, как он убежал от Пети и бабушки. При воспоминании о бабушке, он ощутил урчание в животе и вспомнил о сахарной косточке, которой у него не было с самого утра. Ощущение голода было таким сильным, что Минутка был уверен в том, что уже вечер.

Щенок огляделся по сторонам и увидел еще одну дверь. Он подумал, что через нее можно попасть в кухню и, там, подкрепиться. Минутка подтолкнул дверь своей лапой, и она открылась. Действительно это была столовая, где пахло очень вкусно, но нигде не было видно еды. То, что это была столовая, он понял по мебели и посуде, а также по запаху ароматной сахарной косточки. У Минутки потекли слюнки. Чтобы как-то отвлечься от голода, щенок стал рассматривать посуду на столе. Она тоже была странная: на тарелках были изображены часы, только стрелки были в виде косточек. Маленькая и широкая стрелка-косточка показывала часы, большая и узкая указывала на минуты, а тонюсенькая косточка была уже (ударение над первым слогом), чем минутная и служила секундной стрелкой. Цвет косточек-стрелок был таким же, как в гостиной дворца.

Вопросы для обсуждения: кто напомним, каким цветом была выкрашена стрелка, указывающая часы, минуты и секунды? А как называлось королевство? (Королевство времени) Почему? Молодцы! Вы, ребята, наблюдательны и внимательны, как и наш Минутка! Давайте изготовим из пластилина такие же тарелки, которые Минутка увидел в столовой комнате замка. И каждый из вас установит свое время. (Дети изготавливают тарелки-часы и называют установленное время).

Занятие 3.

Ну что, готовы послушать продолжение истории про щенка Минутку? Тогда, слушайте!

Как вы помните, Минутке хотелось очень есть, а косточки на тарелках были не настоящие, но с настоящим ароматом, вызывающим аппетит. Минутка жалобно заскулил, вспомнив про Петю и бабушку. Он сто раз пожалел, что ослушался своего друга и убежал без разрешения из дома.

Вдруг он услышал шаги, доносившиеся из соседней комнаты. Эти шаги напоминали стук часов: «Тик-так, тик-так». Он слышал их в доме Пети и не раз засыпал под их тиканье. Но тогда ему не было так страшно и одиноко. Минутка заскулил еще громче.

– Кто это к нам пожаловал и скулит здесь? – услышал грозный голос Минутка и посмотрел в сторону двери, откуда доносился вопрос. Он увидел старика с длинной бородой, в атласном халате с рисунками часов, как и во всех комнатах, только маленькими. На голове старика была большая корона, посередине которой циферблат с позолоченной каемкой по краям, цифры и стрелки были золотые, и отличались только величиной. Еще Минутка заметил, что время показывалось совершенно другое, чем на всех остальных часах. Он подумал: «где же указано правильное время: на часах, увиденных в залах, или на короне этого странного человека?»

На короне указывалось следующее время: маленькая стрелка стояла около цифры 7 между цифрой 6, а большая указывала на цифру 5. Секундная тонкая стрелка пробегала по циферблату так, как будто, соревновалась с кем-то невидимым и, казалось, особой роли не играла.

Его размышления были прерваны повторным вопросом:

– Ты кто и как тебя зовут?

Вопрос детям: как вы думаете, кем был хозяин замка? (Примерные ответы детей: король, царь часов, времени). Да это был он - король времени! А как вы поняли, что это король? – Да, правильно, по короне. Давайте изготовим корону! А вдруг, она тоже пригодится нашим героям!

Дети изготавливают корону и циферблат со стрелками. Отмеряют указанное время и стараются сформулировать: который час и сколько минут. Давайте потренируемся! Я буду говорить вам, который час и минуты необходимо отложить на циферблате, а вы будете двигать стрелки и показывать мне это время. Замечательно! Можно поиграть с ребенком (детьми), поочередно говорить, какое время необходимо показать на «часах»

Можно попросить ребенка (детей) придумать самим условия игры.

Занятие 4.

В прошлый раз мы познакомились с еще одним героем истории «Приключение щенка по кличке «Минутка». Помните, кто это был? Правильно. Король времени. Ну, что хотите знать продолжение этой истории? Хорошо, слушайте!

– Я щенок и зовут меня Минутка. Я потерялся, я хочу к Пете и очень проголодался! - снова заплакал щенок. - А Вы кто? - всхлипывая, осмелился он спросить хозяина дворца.

Минутка вслушался в свой голос и вместо лая, с переводом на человеческий язык, у него получилось только: тик-так, тик-так, тик-так. Если посчитать сколько раз Минутка произнес эти слова, то получилось бы ровно 60. Щенок испугался еще больше.

Король, заметив смятения Минутки, поспешил его успокоить. Ведь от этой собачки зависело: быть королевству с правильным временем или нет?!

Не пугайся щенок, я понимаю все, что ты хочешь сказать. Я король времени, и ты в моем королевстве неслучайно. Наверное, ты заметил, что время на всех часах разное? Это злой волшебник вывел из строя минутную стрелку на всех часах. Единственно правильное время осталось только на моей короне, и я не смыкаю глаз, берегу ее. Но этого недостаточно и надо исправить время на остальных часах. Ведь если не исправить, то люди будут везде опаздывать, и может произойти много бед. Но я стар, и мне тяжело исправить самому все часы в моем замке за 30 минут. А ты, тот самый щенок, куда запрятал злой волшебник украденную минутку. Поэтому тебя так и назвали «Минутка». От минутки очень много зависит. Вот если бы на минуту раньше я закрыл окно, то злой волшебник не смог бы влететь в мой замок и украсть минуту. И ты бы не убежал раньше, если бы Петя следил за временем игры на компьютере. Вот видишь, Минутка, как действия одного могут влиять на действия другого, особенно когда не соблюдается время. Ладно, не скули, пора исправлять ситуацию.

Кстати, лаять и снова попасть в мир людей ты сможешь только тогда, когда Петя, от которого ты сбежал, докажет, что он твой настоящий друг, то есть,

найдет тебя, и вы вместе исправите время на всех моих часах. И самое главное, будете следить за временем по часам, а не по своим ощущениям.

А сейчас поешь, отдохни и подумай, как подсказать Пете дорогу в наш замок.

Вопросы для обсуждения: давайте поможем щенку и придумаем, как сообщить Пете о том, где находится Минутка. (предложения детей: письмо-рисунок, самолетик из рисунка, голубь с письмом. (Принимаются все предложения.). Нарисуйте такой рисунок, по которому Петя поймет, что это письмо от Минутки, и где он находится.

Занятие 5.

Ребята, готовы слушать продолжение истории про щенка Минутку? Тогда, слушайте!

Король хлопнул три раза в ладоши, сказал три раза «так - тик, тактик, тактик» и стрелки-косточки на тарелке превратились в настоящие вкусные лакомства. Минутка с жадностью их обглодал и немного успокоился

Но ему не давал покоя еще один вопрос: почему он тикает 60 раз? И он спросил об этом короля. Властелин времени начал объяснять.

– Одна минута вмещает в себя 60 секунд. Ты заметил, как быстро бегают секундная стрелка по кругу?

– Да, – ответил Минутка.

– Так вот, как только секундная стрелка пройдет весь круг – это и будет 60 секунд.

– А! то есть, пройдет одна минута? Я заметил, что пока секундная стрелка бежала по кругу, минутная передвинулась с одной черточки к другой – поделился своими соображениями Минутка.

Вопрос детям: ребята, а вы нашли эти черточки-минутки? Добиться, чтобы все дети показали на циферблате изображения минут. Молодцы!

– Умница! – похвалил его король. Посчитай теперь эти черточки-минутки между одной цифрой и другой.

Минутка быстро посчитал и сказал «5».

Вопрос детям: а, вы, ребята, посчитали эти минутки? Сколько у вас получилось?

Знаю! – продолжал Минутка, — это расстояние между цифрами занимает 5 минут. А цифры и числа, которые написаны на циферблате, что означают? - проявлял любознательность Минутка.

– Это указатели часов, и на них указывает маленькая стрелочка. Та цифра, к которой стрелочка ближе и укажет, который сейчас час. «Чтобы хорошо разбираться в часах, надо тренироваться», – сказал король. – У тебя для этого есть немного времени. Обязательно потренируйся!

Король хлопнул в ладоши и исчез.

Щенок остался один. Он опять загрустил и ругал себя за свой проступок. Где же теперь его друг Петя, и как ему сообщить о своем местонахождении? Он стал усиленно думать и заснул.

Ему приснился сон, в котором, вы ребята, подсказали ему свои идеи. На следующем занятии мы с вами узнаем, чем же завершилась эта история.

Занятие 6.

Ребята, наша история движется к завершению. Давайте, послушаем и узнаем, спасет ли Петя своего любимого щенка? Как вы думаете? (После небольшого обсуждения)

Тем временем, Петя, очень расстроенный, несколько дней тщетно искал своего друга. Он почти уже отчаялся найти его как, вдруг, в открытую форточку влетел бумажный самолетик. Мальчик развернул его и увидел на рисунке своего Минутку, в каком-то замке, где вокруг, на стенах, столе, стульях были изображены часы со странными стрелками красного, зеленого и оранжевого цвета. Наверху листа был написан знак из латинских букв SOS, что означает у моряков – «помогите». Внизу листа, слева, был нарисован мальчик, напоминавший самого Петю, от которого шла стрелочка, на конце которой была спираль из снежинок. В центре спирали был Минутка вверх ногами, и от него вела стрелочка к замку.

Реплика: вот видите, ребята, ваша идея с самолетиком сработала, и Минутка воспользовался ею. Вы – настоящие друзья!

Петя понял, что Минутка просит о помощи и подсказку, как попасть к нему. Он выбежал на улицу, где был сильный снегопад и не заметил, как попал в такой же снежный круговорот времени.

С этой минуты Петя также затруднялся определить, сколько же времени прошло, был ли утро, день или вечер?

Вдруг он очутился в том же замке, который он видел на рисунке, а навстречу бежал, виляя хвостиком Минутка, но не лаял, а тикал как часы. Петя не удивился этому, так как понял, что попал в волшебную страну и читал мысли друга без слов. Тот ему рассказал, что с ним произошло и о задании короля. Он сказал, что у них мало времени. Они должны за 30 минут исправить время на всех часах замка.

– Петя, прости меня, пожалуйста, что я без тебя убежал гулять», - сказал Минутка.

- И, ты, меня извини – попросил прощения Петя, - я тоже виноват, заигрался на компьютере и не следил за временем.

Петя взял Минутку на руки и погладил по голове, а тот, в знак примирения, лизнул Петю по щеке. Друзья помирились.

– Петя, я так волнуюсь, что мы не сможем правильно расставить время, хотя король меня учил его определять, но я не уверен в себе, – высказал опасения Минутка.

Но Петя его успокоил. – Не бойся, друг, в детском саду, на занятиях, я научился хорошо определять время на часах и считать до ста. А который час мы должны установить? – спросил Петя.

– Тот, который на короне короля? – ответил Минутка.

– А где же король с короной? – поинтересовался мальчик.

– Ах, взвизгнул щенок, король появится только после того, как мы снимем волшебные чары, то есть, расставим правильно время на часах! Что же делать? Я забыл, какое время было на его короне?

Реплика: ребята, только вы, можете помочь друзьям, вы уже не раз им помогали. Помните, вы делали эти короны и расставляли время. Маленькая стрелка, около какой цифры была? Кто напомним? (около цифры 7 между цифрой 6). А большая указывала на какую цифру? (на 5).

Давайте, хором подскажем: маленькая стрелка на семи, а большая - на 5. (дети произносят хором)

Спасибо большое, ребята! - поблагодарил Петя своих сверстников.

Реплика: то есть, это вас, ребята!

И друзья принялись исправлять время на часах! Вдруг они услышали невидимый голос короля времени. Он их предупредил о том, чтобы они не совершили ошибки. На выставление правильного времени на одних часах уходит ровно одна минута. Значит, на следующих часах надо выставить на одну минуту больше. Надо быть, очень внимательным и наблюдательным и

смотреть на минутную стрелку предыдущих часов, или уметь быстро считать в уме. Минутка и Петя стали одновременно ставить стрелку на выбранных часах. Затем они перешли к другим часам и там, уже, ставили стрелку на шестой минуте. Таким же образом они прибавляли одну минуту на следующих часах. Работа спорилась. Через тридцать минут все часы в замке показывали одинаковое время, и слышалось одномоментное тик-так, тик-так, тик-так.

Король времени появился так же неожиданно, как и исчез. Он поблагодарил друзей и выдал им грамоту с часами, на которой было написано «Почетные спасатели королевства правильного времени». А Пете, он дал наказ, что играть на компьютере детям можно 30 минут в день. Друзья поблагодарили короля времени за урок и пообещали, впредь, следить за временем по часам.

Король хлопнул три раза в ладоши, произнес три раза тик-так, и Петя с Минуткой в тот же миг, очутились дома, где их ждал вкусный ужин, приготовленный бабушкой.

Вопросы для обсуждения: понравилась ли вам история? Почему важно знать время? Что такое верный друг? Что вам больше всего понравилось? Какой урок извлекли из этой истории Петя и Минутка? Чему научила вас эта история? Сколько времени в день можно играть детям на компьютере? Нарисуйте то, что вам больше всего понравилось.