

Департамент образования и науки Брянской области  
Государственное бюджетное образовательное учреждение  
среднего профессионального образования  
«Клинцовский социально-педагогический колледж»

**Глушкова Татьяна Николаевна**

Специальность 44.02.01  
Дошкольное образование  
Курс 2, группа Д20  
Форма обучения очная

**Компьютер и детский сад**  
Реферат

Научный руководитель  
Космачев В.К. \_\_\_\_\_

Клинцы  
2021

## **ОГЛАВЛЕНИЕ**

<b>ОГЛАВЛЕНИЕ .....</b>	<b>2</b>
<b>Компьютер в детском саду .....</b>	<b>3</b>
<b>Медицинский контроль .....</b>	<b>8</b>
<b>Примерный комплекс упражнений для глаз.....</b>	<b>13</b>

## Компьютер в детском саду

Компьютеризация школьного образования в нашей стране уже имеет свою, хотя и небольшую историю. А вот использование компьютеров на занятиях в детских садах только начинается. Но это новшество требует тщательного изучения не только со стороны педагогов и психологов, но и медиков. Основания для беспокойства самые весомые. Гигиенические исследования, проведенные в школах, показали, что занятия с компьютером могут приводить к утомлению и появлению жалоб не зрительный дискомфорт — усталость глаз, боль, зуд, мелькание или двоение и т. д. Чаще всего жалуются школьники, которые имеют те или иные дефекты зрения, не скорригированные очками.

Степень утомления на занятиях с ЭВМ определяется качеством изображения на экране дисплея, содержанием занятия и, конечно, возрастом ребенка.

Дошкольники более чувствительны к воздействию различных факторов среды, поскольку их организм находится в состоянии интенсивного развития. Именно в возрасте 5—6 лет формируется нормальная рефракция глаза, происходит переход физиологической дальнозоркой рефракции в нормальную или близорукую, если к этому имеются генетические предпосылки или условия зрительной работы не соответствуют гигиеническим требованиям (низкий уровень освещенности, напряженная длительная зрительная работа на близком расстоянии, неразборчиво напечатанные текст и рисунки, неудобная поза и т. д.). Интенсивно развивается костно-мышечная система, совершенствуется работа внутренних органов и коры головного мозга, формируется произвольное внимание и многие другие функции, определяющие общее развитие ребенка. Поэтому очень важно, чтобы занятия не оказали неблагоприятного воздействия на здоровье.

С этой целью в НИИ гигиены и профилактики заболеваний среди детей и подростков ВНИЦ профилактической медицины Минздрава СССР и НИИ физиологии детей и подростков АПН СССР были проведены наблюдения за состоянием здоровья и работоспособности детей шести лет одного из детских садов Москвы, в

учебно-воспитательном процессе которого использовался компьютерно-игровой комплекс (КИК) «Электроник». В состав КИК входит ЭВМ БК 0010 с видеотерминалом цветного изображения. Занятия проходят в специально оборудованном компьютерном зале. Содержание программного обеспечения занятий разработано НИИ дошкольного воспитания АПН СССР. Анализ используемых игровых программ показал, что все они соответствовали возрастным возможностям детей.

Для оценки влияния игровых занятий с использованием КИК до и после этих занятий у детей определялись функциональное состояние зрительного анализатора, центральной нервной системы (ЦНС) и умственная работоспособность. В процессе игровой деятельности проводились хронометражные наблюдения за поведением дошкольников, в том числе и за характером изменения позы. Дополнительным контролем служили исследования умственной работоспособности в течение всего дня пребывания в детском саду. Результаты показали: доля непосредственного общения дошкольников с экраном дисплея во время занятий высока и составляет 78—82 %. Для определения допустимой одноразовой длительности оценивалось влияние 5-, 10- и 15-минутных занятий с компьютером. Продолжительность игровых занятий в 5 минут не вызывала неблагоприятных изменений в организме детей: функциональное состояние ЦНС и зрительного анализатора практически не изменялось. При 10-минутной игре внешние признаки утомления (двигательное беспокойство, отвлечения) отмечались лишь в отдельных случаях и в самом конце игры — на последней минуте. Однако

были выявлены признаки снижения функционального состояния ЦНС (в 5 % случаев) и отмечено ухудшение показателей состояния аккомодационного аппарата глаза (в 20 % случаев), что особенно нежелательно для детей этого возраста. Таким образом, 10-минутная продолжительность игровых занятий с компьютером у части дошкольников приводит к появлению признаков утомления. В первую очередь страдает аккомодационная система глаза, обеспечивающая четкое рас-

сматривание предметов на близком расстоянии. Это может привести к развитию близорукости.

При 15-минутной продолжительности занятия у всех детей уже на 10—12-й минутах появлялось двигательное беспокойство, которое нарастало и усиливалось к концу занятия. Увеличивалось число ошибок при игре, ослабевал интерес к ней. Все это сопровождалось снижением функциональных возможностей зрительного анализатора и ЦНС,

Таким образом, полученные данные свидетельствуют о том, что предельно допустимая длительность игровых занятий на ЭВМ для детей шести лет не должна превышать 10 минут.

Наблюдения также показали, что наиболее неблагоприятные изменения в функциональном состоянии отмечались преимущественно в понедельник и пятницу. Так, к концу недели снижался уровень умственной работоспособности дошкольников, более половины из них заканчивали компьютерные занятия с выраженным утомлением. У всех детей ухудшались показатели, отражающие состояние аккомодационного аппарата глаза. Примерно такая же картина отмечалась и в понедельник. Таким образом, в качестве наиболее благоприятных дней для проведения занятий с компьютером в группе детей седьмого года жизни могут быть рекомендованы вторник, среда и четверг. Анализ данных показал: без ущерба для состояния здоровья дети могут заниматься на ЭВМ лишь один-два раза в неделю. При увеличении занятости (три и более раз в неделю) большинство детей значительно утомлялись.

Выраженное утомление диагностировалось и в том случае, если занятия с компьютером проводились после трех обязательных занятий или в период, отведенный для прогулки.

Для поддержания устойчивого уровня работоспособности и сохранения здоровья большое значение имеют условия, в которых проходят занятия за компью-

тером. Они могут проводиться лишь в присутствии воспитателя или преподавателя, который несет ответственность за безопасность ребенка.

Для проведения таких занятий необходим специальный кабинет, площадь которого определяется из расчета 6 м<sup>2</sup> на одно рабочее место (стул и стол), оборудованное с учетом роста детей. Стул должен обязательно иметь спинку. Наши исследования показали: в тех случаях, когда вместо стульев использовались кубы, ухудшение осанки детей к концу года отмечалось в два раза чаще, чем в группах, где не было занятий с ВДТ. Ребенок должен сидеть за компьютером так, чтобы линия взора (от глаза до экрана) была перпендикулярна экрану и приходилась на его центральную часть. Оптимальное расстояние глаз до экрана составляет 55—65 см. За видеотерминалом недопустимо одновременно заниматься двум и более детям, поскольку это резко ухудшает условия рассматривания изображения на экране.

Для уменьшения зрительного напряжения важно, чтобы изображение на экране компьютера было четким и контрастным, не имело бликов и отражений рядом стоящих предметов.

Необходимо также исключить возможность засветки экрана, поскольку это снижает контрастность и яркость изображения. Для защиты от света могут быть использованы легкие шторы или жалюзи.

Освещенность поверхности стола и клавиатуры должна быть не менее 300 лк, а экрана — не более 200 лк.

При работе компьютеров в помещении создаются специфические условия: уменьшается влажность, повышается температура воздуха, увеличивается количество тяжелых ионов, возрастает электростатическое напряжение в зоне рук детей. Напряженность электростатического поля усиливается при отделке кабинета полимерными материалами.

Пол должен иметь антистатическое покрытие, а использование ковров и ковровых изделий не допускается.

Для поддержания оптимального микроклимата, предупреждения накопления статического электричества и ухудшения химического и ионного состава воздуха необходимо: проветривание кабинета до и после занятий и влажная уборка — протирка столов и экранов дисплеев до и после занятий, протирка полов после занятий.

Признавая, что компьютер — ново-мощное средство для интеллектуального развития детей, необходимо помнить, что его использование в учебно-воспитательных целях в дошкольных учреждениях требует тщательной организации как самих занятий, так и всего режима в целом.

Компьютерно-игровой комплекс действует с января 1989 года. Он размещен в комнате площадью 40 м<sup>2</sup>, смежной с физкультурным залом. Установка комплекса произведена под контролем медико-технической комиссии (в составе главного энергетика и инженера-электроника, инспектора по технике безопасности, представителей пожарной инспекции и санэпидемстанции, офтальмолога и психоневролога). Комплект учебной вычислительной техники «Электроника КУВТ-86» состоит из ЭВМ ДВК-2Ш и 10 рабочих мест «Электроника БК-0010Ш» (на базе цветных телевизоров «Электроника Ц-431», с интерпретатором языка «Бейсик», 72-клавишный). Клавишный вариант конструкции БК-0010 оказался неприемлемым для применения в дошкольном учреждении из-за невозможности использования символьных накладок для учебных и игровых программ. Попытки изготовления различных приспособлений к стандартной клавиатуре не дали желаемого результата. Поэтому клавишная аппаратура была переделана вручную на мембранную с символьными накладками.

На занятиях используются развивающие, и обучающие программы, разработанные ЦНИИ «Электроника» МЭП СССР совместно с лабораторией игры НИИ дошкольного воспитания АПН СССР.

Занятия проводятся со старшими дошкольниками один раз в неделю по подгруппам в 8—10 человек (предельное нахождение детей у дисплея 15 мин). Пока одна подгруппа находится в компьютерно-игровом зале, другая занимается в спортивном зале. Затем дети меняются местами. Таким образом чередуется умственная и физическая нагрузка. Кроме того, создается положительная эмоциональная атмосфера, позволяющая детям легко, с большим интересом усваивать необходимые знания. Каждое занятие структурно разделено на четыре части: вводная (объяснение), основная (игры на компьютерах), заключительная (анализ игры) и двигательная — для снятия мышечного напряжения (гимнастика для глаз, общеразвивающие упражнения).

Все работы по созданию условий в компьютерно-игровом зале и занятия с детьми находятся под строгим контролем медиков. С этой целью заключен договор с кафедрой детских болезней лечебного факультета Горьковского медицинского института.

### **Медицинский контроль**

1. Изучение влияний на уровне организма как целостной системы; анализ адаптационных возможностей организма (АВО) по методике А. В. Аболенской («Педиатрия» — 1989 — № 6).

2. Изучение реакции организма на уровне клетки; анализ особенностей высшей нервной деятельности; динамический контроль за состоянием детей на клиническом уровне.

3. Разработку доступных методов контроля за здоровьем детей (типа прогностических сценариев обучения), методов профилактики возможных сдвигов.

Медицинский контроль, проводимый в течение года, позволяет констатировать:



1. Никакого негативного влияния на нервную систему, органы чувств, кожу при занятиях, регламентированных временными методическими рекомендациями «Гигиенические условия организации учебных занятий с применением компьютеров...», не установлено.

2. Выявлены некоторые, сдвиги адаптационных возможностей организма (АВО) ребенка в ходе занятий. Так, при нормальном исходном уровне АВО после игры отмечается его снижение, что можно объяснить затратой энергии. При исходном сниженном уровне АВО в процессе игры он повышается, т. е. психоэмоциональное напряжение (ожидание неизвестного) после игры снимается. Отсюда следует, что, возможно, главным стрессовым фактором является элемент «экзотики» при контакте с компьютером, который при постоянных занятиях исчезает.

3. Выявлено положительное влияние на восстановление адаптационных возможностей детского организма занятий физкультурой и плаванием.

Таким образом, полученные медицинские данные позволяют сделать следующие выводы:

— занятия в компьютерно-игровом зале допустимы и безопасны для детей старше 5 лет (младший возраст пока не изучался);

— нормативы количества занятий в неделю целесообразно пересмотреть в сторону их увеличения: проводить 2 занятия в неделю по 15 минут (это снизит элемент напряженности у детей);

— при работе с видеотерминалами перспективно использование физкультурной реабилитации, витаминноэнергетических комплексов и адаптогенов (типа элеутерококка, пантокрин) за 30 минут до занятий.

В течение года нами опробовано около 40 игр, предложенных в комплектах «Знайка». В перспективном планировании работы в компьютерно-игровом зале обязательно учитывались программные задачи на данный период,

степень сложности конкретной игры, а также чередование разных серий игр («математика», «изобразительное творчество», «конструирование» и т. д.).

Последовательная и систематическая работа с детьми в компьютерно-игровом зале в течение года позволила сделать следующие выводы:

1. Занятия с применением компьютеров очень интересны дошкольникам. Они с большим удовольствием осваивают программы, добиваясь их правильного решения.

2. Психологическая готовность дошкольников к использованию компьютерных программ различного содержания и уровня формируется всей системой жизни ребенка в детском саду, т. е. процесс овладения элементарной компьютерной грамотностью требует от педагогов высокого уровня воспитательно-образовательной работы.

3. Большое значение имеет правильный подбор игр, соответствующих возрастным возможностям.

4. Особое место занимает предварительная работа с детьми (обогащение знаниями по тому или иному вопросу, знакомство с некоторыми символами). Так, например, игры «Водители» и «Дорожные знаки» представляют значительные трудности для детей-шестилеток, которые ранее не посещали детский сад или поступили к нам из других дошкольных учреждений. Наши воспитанники, как правило, легко справляются с заданиями, так как имеют возможность еще в младших группах освоить все необходимые знаки и символы в автогородке.

5. Игры серий «Математика» и «Азбука в картинках» помогают детям лучше усваивать знания, полученные на занятиях, стимулируют приобретение новых знаний. Так, например, благодаря огромному интересу к компьютерным математическим играм, все дети, старшей группы в кратчайший срок усвоили цифры до 10 без специальной подготовки (игра «Приглашение в гости»).

6. Практика показала: большое значение для быстрого освоения игры имеет правильная постановка игровой задачи.

С этой целью разработаны конспекты занятий-игр, занятий-сказок, позволяющих повысить интерес детей (для игр «Построй домик», «Шарики», «Садик», «Дом» и т. д.).

7. Непременным условием организации компьютерных игр является высокий уровень сформированности творческой игры. Именно в творческой игре у ребенка развивается способность наделять тот или иной предмет каким-то игровым значением, что необходимо для осмысленного оперирования символами на экране дисплея,

8. Следует подчеркнуть, что режиссерские игры, а также игры из серии «Изобразительное творчество» имеют много общего в способах и этапах выполнения задания. Поэтому, освоив последовательность выполнения действий в одной игре (например, «Космос»), дети легко переносят их в другие («Город», «Море»),

9. Замечено, что дети лучше справляются с заданием, если работают за компьютером парами, Работа «один на один» является усложнением задания,

10. Параллельно с обычными группами в компьютерно-игровом зале занимаются дети логопедических групп (даже с общим недоразвитием речи и задержкой психического развития). И хотя качество их работы несколько хуже, но большинство из них справляются с предложенными заданиями, часто не решая подобных вопросов на обычных занятиях.

11. Важным моментом, на наш взгляд, является и то, что компьютерные игры (особенно математические) являются своеобразной диагностикой деятельности воспитателя, так как сразу выявляют пробелы в тех или иных вопросах воспитательно-образовательной работы.

Компьютерная техника используется не только для игр детей. Благодаря множительному печатному устройству к каждому педсовету выпускается «Педагогический вестник». Кроме того, в соответствии с научным договором с медицинским институтом внедряется программа индивидуального прогноза здоровья ребенка. Суть данной методики в следующем: путем автоматизированного (компьютерного) тестирования родителей (о состоянии здоровья малыша и всех членов его семьи, социально-бытовых условий и т. д.) определяется предрасположенность ребенка к каким-либо заболеваниям, прогнозируется вероятная патология и даются конкретные рекомендации по профилактическим физкультурно-оздоровительным мероприятиям. Причем все данные о детях закладываются в память компьютера и могут в любое время воссоздаваться для контроля и сравнения результатов.

Приведем примерный конспект занятия по игре «Построй домик».

Воспитатель обращается к детям: «Посмотрите, какую интересную книгу я для вас приготовила. Как она называется? («Три поросенка».) Кто помнит, о ком эта книга? Как звали поросят? Почему Ниф-Нифа и Нуф-Нуфа называют глупыми поросятами? В каком доме они спаслись от волка? Хотите прослушать продолжение этой интересной сказки?»

Некоторое время Ниф-Ниф и Нуф-Нуф жили у своего брата Наф-Нафа в его крепком каменном доме. Но со временем поросята подросли, и им стало тесно даже в этом просторном помещении. Решили два глупых поросенка построить себе каждый по кирпичному дому. Достали грузовик, погрузили в него кирпичи и поехали на строительную площадку. Но поросята очень торопились и ехали по кочкам и ухабам, не разбирая дороги. Добравшись до стройки, они увидели, что все кирпичи раскололись, осколки растерялись по дороге. Прикладывали поросята один кирпич к другому, прикладывали, да все равно дырки получаются. Давайте поможем им найти кусочки, сложить кирпичи и построить домики, чтобы не замерзли поросята зимой».

После краткого объяснения способов работы с клавиатурой дети приступают к выполнению задания. Построив домик, ребенок получает поощрительную карточку с изображением поросенка и, если позволяет время, приступает к повторному строительству.

### **Примерный комплекс упражнений для глаз**

Комплексы гимнастики для глаз, рекомендованные методическими разработками НИИ дошкольного воспитания АПН СССР, доступны детям. Однако мы считаем, что для повышения интереса к упражнениям и качественного выполнения их желательно проводить в игровой форме.

«Поиграем с матрешками» Упражнения выполняются стоя, у каждого ребенка в руках матрешка.

1. «Посмотрите, какая красивая матрешка пришла к вам в гости, какой красивый у нее платочек (2—3 сек).

Посмотрите, какая у меня матрешка (2—3 сек).

А теперь опять посмотрите на свою матрешку (2—3 сек)». Повторить 4 раза.

2. «Матрешки у нас веселые, любят бегать, прыгать. Вы за ними внимательно следите глазами: матрешка подпрыгнула вверх, присела, побежала вправо, влево». Повторить 4 раза.

3. «Матрешки любят кружиться в хороводе. Они пойдут по кругу, а мы будем глазами следить за ними». Повторить 4 раза.

4. «Моя матрешка очень любит играть в прятки. Вы сейчас крепко зажмурите глаза, а она спрячется. Попробуем глазами найти ее». Повторить 4 раза.

О роли интереса в приобщении старших дошкольников к компьютеру

Компьютеризация, постепенно проникающая практически во все сферы жизни и деятельности современного человека, вносит свои коррективы и в подходы к воспитанию и образованию детей дошкольного возраста. Отечественные и зарубежные исследования по использованию компьютера в детских садах убедительно доказывают не только возможность и целесообразность этого, но и особую

роль компьютера в развитии интеллекта и в целом личности ребенка (С. Новоселова, Г. Петку, И. Пашелите, С. Пейперт, Б. Хантер и др.).

И действительно, компьютер, обладая огромным потенциалом игровых и обучающих возможностей, оказывает значительное воздействие на ребенка, но, как и любая техника, он не самоценен, и только во взаимодействии педагога (воспитателя), ребенка и компьютера можно достичь положительного результата. То, какие цели ставит перед собой воспитатель, какими путями добивается их решения, определяет и то воздействие, которое оказывает компьютер на ребенка. И если сегодня уже можно говорить о допустимости использования компьютера в работе с детьми дошкольного возраста, то теоретические, дидактические и методические аспекты подобной работы еще требуют всестороннего и глубокого изучения.

Предлагаемая вашему вниманию статья отражает результаты эксперимента, проводимого кафедрой дошкольной педагогики Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена и Центра гармоничного развития детей дошкольного возраста «Сказка» (С.-Петербург) на протяжении ряда лет.

В ходе эксперимента осуществлялось теоретическое осмысление целей, задач, принципов использования компьютера в педагогическом процессе, разрабатывались и апробировались практические основы и методика работы, определялись критерии оценки эффективности применения компьютера.

Разделяя точку зрения многих исследователей, мы считаем основной целью использования компьютера в дошкольном учреждении всестороннее развитие ребенка, его подготовку к жизни и деятельности в «компьютерной действительности», т. е. формирование у него положительного эмоционального отношения к компьютеру, восприятие его как помощника в различных видах деятельности, понимание его назначения и возможностей для достижения поставленных целей. Адаптация к миру компьютеров не только облегчит ребенку вхождение во взрос-

лую жизнь, но и будет способствовать эффективности обучения с помощью компьютера и использования его в игровой деятельности.

Ведущая роль в процессе адаптации ребенка к компьютеру принадлежит интересу к нему и деятельности с ним, причем особенно важны возникновение интереса и его развитие на этапе знакомства с компьютером, поскольку без этого не произойдет переход на более высокий уровень овладения им (Н. Чудова).

Интерес к компьютеру у детей старшего дошкольного возраста проявляется в устойчивом положительном отношении к нему, в желании и стремлении действовать с ним, в предпочтении этого вида деятельности другим.

Нам могут возразить: все дети, знакомясь с компьютером и узнавая его возможности, испытывают интерес, удивление и радость от общения с ним. Действительно, подобное имеет место — это не что иное, как реакция на новизну, рефлекс «что такое?» (И. П. Павлов), но, как и любой рефлекс, такой интерес без соответствующего подкрепления быстро сходит на нет, и повторное его возбуждение требует больших усилий. Более того, наш опыт показывает, что при неправильной организации и методике проведения знакомства с компьютером интерес не только не возникает, но и уступает место такому нежелательному эмоциональному состоянию, как страх. Следовательно, первоначальная реакция на компьютер и действия с ним не может служить достаточным основанием для формирования адекватного положительного отношения, она является лишь отправной точкой для развития интереса к компьютеру.

В зависимости от длительности и устойчивости проявления интереса определяются основные ступени (уровни) его развития. Это:

- 1) поверхностный интерес к особенностям внешнего вида объекта, его наиболее впечатляющим действиям («реакция на новизну»);
- 2) ситуативный интерес, проявляющийся кратковременно, эпизодически при непосредственном контакте и угасающий с его прекращением;

3) интерес, проявляющийся в положительном, достаточно устойчивом отношении к компьютеру и действиям с ним и существующий наравне с интересом к другим объектам и явлениям окружающего мира;

4) элементарный познавательный интерес, в котором, в отличие от предыдущего, определяющую роль играет познавательный мотив — настойчивое желание больше узнать о компьютере, освоить новые способы действия с ним; интерес, проявляющийся как выраженное предпочтение деятельности с компьютером другим видам деятельности.

Однако последовательное изменение отношения ребенка к компьютеру, проходящее через все ступени, не является абсолютной закономерностью. В соответствии с особенностями мыслительной деятельности, личностными качествами, склонностями и предрасположенностью к подобного рода деятельности тенденция в динамике изменений интереса может осуществляться по одному из следующих направлений.

*1. Нейтральное отношение.* Ребенок не проявляет интереса к компьютеру ни при знакомстве с ним, ни в дальнейшем. Такие дети вообще отличаются низким уровнем развития познавательной активности и, как правило, не проявляют интереса и к другим видам деятельности. (Однако следует помнить, что некоторые дети не готовы к овладению именно этим видом деятельности, они еще не созрели до уровня, позволяющего им самостоятельно контактировать с компьютером, значит, отсутствие интереса будет проявляться у них только по отношению к компьютеру.)

*2. Постепенное снижение интереса.* Чаще всего наблюдается у детей, не готовых к подобной деятельности. Характерно, что угасание интереса не всегда означает неразвитость мотивационно-потребностной сферы, но может свидетельствовать о склонности ребенка к другим видам деятельности. Первоначальный интерес к компьютеру может быть достаточно сильным, но, удовлетворив потреб-



ность в новых впечатлениях, доступных ребенку по уровню его развития, он неизбежно снижается.

*3. Стабильный интерес.* Может характеризоваться различными уровнями. Особое внимание педагогов должны вызывать дети, проявляющие стабильный интерес высокого уровня. Изучение особенностей их мыслительной деятельности, склонностей и личностных качеств позволяет не только найти индивидуальный подход к ним, но и выявить (что вполне реально) их дальнейшую профессиональную ориентацию.

*4. Постепенное повышение интереса.* Детей этой группы характеризует достаточно развитая познавательная потребность, выражающаяся в активном заинтересованном отношении к новому, в стремлении к новым знаниям, в пытливости, любознательности.

Определение направления развития интереса имеет большой практический смысл. Результаты нашего эксперимента свидетельствуют: преобладающими являются второе и четвертое направления. Объединение детей с разными тенденциями в отношении к действительности, с разными потребностями в уровнях познавательной активности в одну группу не позволит достичь желаемого результата, т.е. качественного усвоения детьми необходимой информации. Дифференциальное отношение к детям в соответствии с направлением развития интереса должно найти отражение в специфических приемах организации и руководства взаимодействием ребенка с компьютером. Таким образом, изучение уровня и динамики развития интересов детей является эффективным диагностическим средством, позволяющим скорректировать методику работы в соответствии с индивидуальными особенностями личности каждого ребенка.

Для изучения интереса может быть использована методика выявления предпочтений «Выбор привлекательного вида деятельности», позволяющая получить достаточно объективные данные. Ребенку предлагается три серии картинок, изоб-

ражающих детей, занятых разными видами деятельности (сюжетно-ролевые игры, строительно-конструктивные игры, различные занятия, в том числе и за компьютером), из которых он должен выбрать наиболее привлекательную для него. Оценка и анализ полученных данных, сопоставление их на разных этапах приобщения детей к компьютеру позволяют определить, как протекает процесс развития интереса к нему.

Развитие детей в условиях взаимодействия с компьютером основывается на создании у них соответствующих мотивационных установок, на изменении (при необходимости) характера и объема заданий, на обеспечении активности в работе с компьютером, в ходе которой дети постепенно становятся субъектами деятельности. А все это ведет к осознанию ребенком своих возможностей, их росту, увеличению самостоятельности в общении с компьютером и итоге – к решению основной задачи – развитию личности, адаптированной к «компьютерной деятельности».