Модель выстраивания психологических взаимодействий дошкольника с компьютером и интернетом.

1. Что нового может дать компьютер по сравнению с живым педагогом?

1. в компьютерных играх ребенок начинает понимать, что предметы на экране - это не реальные вещи, но только знаки этих реальных вещей
2. прохождение заданий квеста
3. интерактивный сюжет

Правильный ответ: интерактивный сюжет

2. Что может привести дошкольника к иллюзорному восприятия мира?

1. нарушение зрения
2. иллюзорные картинки в компьютерной игре
3. отсутствие развитых когнитивных навыков на уровне, который позволят ребенку правильно выбирать поступающую информацию

Правильный ответ: отсутствие развитых когнитивных навыков на уровне, который позволят ребенку правильно выбирать поступающую информацию

3. Какая функция сознания очень рано начинает развиваться у детей дошкольного возраста в компьютерной игре?

1. коммуникативная
2. символическая
3. знаковая

Правильный ответ: знаковая

4. Какие информационные источники существуют для дошкольников в настоящее время?

1. DVD-диски
2. сайты и порталы в Интернете
3. компьютерные игры
4. все выше перечисленное

Правильный ответ: все выше перечисленное

5. При сочетании в работе с компьютером действий рук и видимым действием на экране у дошкольника развивается:

1. зрительно-моторная координация
2. зрительное воображение
3. моторная ловкость

Правильный ответ: зрительно-моторная координация

6. К каким нарушениям у дошкольника приводит слишком долгое время, проводимое в Интернете, отсутствие контроля над информацией в сети, пониженная активность ребенка?

1. физическим
2. все выше перечисленное
3. социальным
4. эмоциональным

Правильный ответ: все выше перечисленное

7. Чем руководствуется современный дошкольник, придумывая сюжеты для игр?

1. телевизионной информацией
2. рассказами взрослых
3. компьютерными играми

Правильный ответ: телевизионной информацией; компьютерными играми

8. Нажатие пальцами на определенных клавиш компьютера развивает у дошкольников:

1. глазомер
2. слуховое восприятие
3. мелкую моторику руки

Правильный ответ: мелкую моторику руки

9. Современное поколение дошкольников чаще получает информацию через:

1. видео ряд
2. путешествия
3. чтение книг

Правильный ответ: видео ряд

10. В каком дошкольном возрасте компьютерные игры дают возможность облегчить процесс перехода психического действия из внешнего плана во внутренний?

1. 5-6 лет
2. 4-5 лет
3. 3-4 года
4. 6-7 лет

Правильный ответ: 4-5 лет

11. Какая важнейшая функция осуществляется с помощью компьютерных игр?

1. обучающая
2. социальная
3. трудовая

Правильный ответ: обучающая

12. Какие конструктивные плюсы имеют компьютерные игры в развитии дошкольников?

1. подготовка ребенка к взрослой жизни и работе с компьютером
2. у детей развиваются такие важнейшие операции мышления как обобщение и классификация, которые при стандартном обучении начинают формироваться с 6-7 лет
3. ребенок не мешает взрослым дома заниматься своими делами

Правильный ответ: у детей развиваются такие важнейшие операции мышления как обобщение и классификация, которые при стандартном обучении начинают формироваться с 6-7 лет

13. Максимальная одноразовая длительность работы на компьютере для детей б лет, относящихся к группе риска по состоянию зрения не должна быть более:

1. 7 минут в день
2. 10 минут в день
3. 15 минут в день
4. 5 минут в день

Правильный ответ: 10 минут в день

14. Какой процесс может вызвать у ребенка появление эмоциональных отклонений, таких как: ночные страхи, раздражительность, агрессия, гиперактивность и нарушение сна?

1. психосоматические нарушения
2. новые соседи по лестничной площадке
3. отсутствие навыков в понимании содержания информации

Правильный ответ: отсутствие навыков в понимании содержания информации

15. Максимальная одноразовая длительность работы на компьютере для детей 5 лет, относящихся к группе риска по состоянию зрения не должна быть более:

1. 10 минут в день
2. 5 минут в день
3. 7 минут в день
4. 15 минут в день

Правильный ответ: 7 минут в день