

Согласовано
Председатель профкома
Е. А. Павлова

Утвержден заведующей
МБДОУ № 73 «Аленушка»
Игнашова Е. П.
Приказ № от г.

Дополнительная общеразвивающая программа

«Знакомьтесь:компьютер».
для детей старшего возраста

Автор:
воспитатель
Мищенко Юлия
Васильевна

Рассмотрено:
на пед. совете №1
от 27. 08. 2018 г.

Пояснительная записка

Актуальность

Компьютерные игры обеспечивают достижение дошкольниками высокого уровня общего интеллектуального развития, обогащение познавательной основы личности ребенка, что необходимо для успешной деятельности в школе и всей последующей жизни

Новизна

Компьютерные развивающие программы становятся необходимым звеном развивающей предметной среды дошкольного учреждения, а компьютер - разноплановым средством деятельности ребенка. На современном этапе развития дошкольного образования, использование средств ИКТ происходит во всех областях детской деятельности. По сравнению с традиционными формами обучения дошкольников работа по внедрению ИКТ в воспитательно-образовательный процесс детского сада можно отметить ряд преимуществ:

- Предъявление информации на экране компьютера в игровой форме вызывает у детей огромный интерес;
- Проблемные задачи, поощрение при их правильном решении самим компьютером являются стимулом к познавательной активности детей;
- ИКТ дает возможность расширения использования электронных средств обучения, так как они передают информацию быстрее, чем при использовании традиционных средств;
- С помощью компьютера можно смоделировать такие жизненные ситуации, которые нельзя или сложно показать на занятии либо увидеть в повседневной жизни (например, планеты, солнечную систему, время);
- Высокая динамика деятельности способствует эффективному усвоению материала, развитию памяти, воображения, творчества детей.

Таким образом, компьютер становится развивающим средством самостоятельной деятельности ребенка.

Концепция

Компьютерные игры в дошкольной педагогике – одна из самых новых и актуальных проблем. Особое значение для развития дошкольника имеет его ведущая деятельность – игра, поэтому компьютеры в детском саду используются, прежде всего, как средство игры, с помощью которой ребенок решает самые разнообразные игровые задачи.

Компьютерные игры не изолированы от педагогического процесса детского сада. Они предлагаются в сочетании с традиционными играми и обучением, не заменяя их, а дополняя, обогащая педагогический процесс новыми возможностями. В компьютерных

играх дети оперируют в основном символами и знаками, поэтому особую значимость приобретает подготовленность детей. Компьютерным играм должны предшествовать игры с обычными игрушками и предметами – заместителями. Поэтапное формирование разных видов традиционных игр создает базу для приобщения детей к компьютерным играм.

Л. С. Выготский отмечает, что ребенок играет в то, что он хочет, но не может осуществить в реальной жизни в силу своего возраста (например, поехать на машине). Зная этапы развития игры, можно предлагать компьютерные игры на закрепление тех способов, которыми ребенок владеет, и, учитывая зону ближайшего развития, последовательно усложнять их, предлагая каждый раз что-либо новое. В зависимости от преобразования игрового действия и обобщения опыта деятельности С. Л. Новоселова выделяет ряд этапов развития игры: игра-манипулирование; отобразительная; сюжетно-отобразительная; сюжетно-ролевая игра. Поэтапно развивающаяся игра как деятельность обеспечивает и становление соответствующего возрасту типа действия, и развитие символической замещающей функции мышления, что, в свою очередь, ведет к переходу мышления от наглядно-действенного к наглядно-образному и мышлению речевого понятийного типа.

Компьютерные игры формируют у детей умение понимать, принимать и самостоятельно ставить игровые задачи, что является необходимым условием развертывания детской мыслительной деятельности.

Цель

Познакомить детей с компьютером и способами работы с ним посредством динамических игр, детских компьютерных программ.

Задачи

1. Освоить важные фрагменты математических основ информатики в наглядной графической и трехмерной форме
2. Получить информационно-технологические умения при работе с компьютером
3. Обогащать словарь детей новыми терминами (клавиатура, дисплей, диск, дискета, мышка и др.)
4. Развивать психические процессы, творческое мышление
5. Развивать комбинаторные способности, мелкую моторику

Принципы

Принцип научности

В работе использовала лицензионные компьютерные программы, методические рекомендации, научные разработки авторов, работающих в данном направлении. В компьютерные программы закладываются явления, которые не могут быть представлены в обычных условиях во всем многообразии и единстве. Компьютер помогает выделить наиболее значимые явления, связи, представить их более выпукло, в динамике, показать то, что невозможно увидеть в естественных условиях. Например, в игре «Измени время», дети имеют возможность изменить чередование частей суток, времен года. В старшем дошкольном возрасте детей начинают привлекать компьютерные игры, в которых учебный материал дан в более открытой форме, он как бы менее скрыт в игровые задачи. Такие игры, формируя познавательную направленность, способствуют плавному переходу к обучению в школе (например, в игре «Числовая машина» дети соотносят количество предметов с цифрой).

Принцип доступности

Многие компьютерные игры строятся по принципу постепенного усложнения игровой и дидактической задач, как бы поддерживая ребенка в «зоне ближайшего развития». Такая поэтапность, заложенная в программе, часто не позволяет перейти на следующий уровень без выполнения задания предыдущего уровня. В других играх можно с помощью выбора в «меню» произвольно выбирать уровень сложности задания. В некоторых играх программа сама подстраивается под ребенка и предлагает ему новые задания с учетом его прежних ответов: более сложные, если задания выполняются успешно, или более простые – в обратном случае. Управление программами с помощью координатного манипулятора «мышь» требует от детей развитой координации «глаз – рука». На начальном этапе ознакомления с компьютерными играми, дети осваивали несложные приемы управления мышкой (например, в игре «Построй домик мышке», дети размещали необходимые геометрические фигуры на отмеченное место, выполняя щелчок мышью). Более тонкие манипуляции требуются в играх: «Композиторы», «Помоги муравьишке собрать мармеладки» и т. д. Организация работы с детьми была построена с учетом способностей, возраста и интересов детей, индивидуальных темпов их развития; в доступной для них форме, в соответствии с требованиями программы «Детство».

Принцип последовательности и систематичности

Дети систематически упражнялись в манипулировании мышкой, ориентировке на плоскости экрана, самостоятельном решении игровых задач, используя в своей речи необходимые термины (дискета, клавиатура, монитор и т. д.).

Обучение детей игре на компьютере происходило последовательно, поэтапно как на занятиях, так и в совместной и самостоятельной деятельности

- На начальном этапе работы знакомила детей с историей возникновения компьютера «Сказка о друзьях или о том, как появился компьютер»:

-Давным-давно в одном маленьком городке, в подвале старого заброшенного дома жила маленькая серая мышка с длинным, словно провод, хвостом. Спала она, где придется, питалась тем, что найдет на соседней свалке. И вот однажды утром, проголодавшись, она снова направилась туда в поисках кусочка хлеба. Вдруг слышит мышка странные звуки. Как будто кто-то зубами щелкает. Испугалась мышка, запищала, хотела, было убежать, да слышит: «Не бойся меня, мышка». Подкралась и видит: лежит на куче мусора старая печатная машинка и кнопками щелкает. Рассказала она мышке свою историю. Оказывается, она служила верой и правдой много лет одной писательнице. Но однажды машинка напечатала не ту букву, и хозяйка выбросила её, купив себе новую машинку. Пожалела её мышка и позвала к себе жить. Пока шли они к себе домой, увидели маленький, выдавший виды телевизор. Он рассказал им историю, похожую на историю печатной машинки, о том, как бывший хозяин выбросил его после покупки нового телевизора. Решили они доказать своим хозяевам, что и старые вещи еще могут пригодиться. «Мы должны стать известными», - сказала мышка друзьям. «Я умею печатать тексты», - говорит печатная машинка. «А я могу показывать их на своем экране», - подхватил телевизор. «Хорошо, а я буду вами руководить и помогать», - произнесла мышка. Друзья решили придумать себе новые имена. Печатную машинку назвали клавиатурой, так как её кнопки похожи на клавиши рояля. Телевизор стал называться монитором, а мышка решила остаться мышкой. А все вместе они стали называться компьютер. Писательница и бывший хозяин телевизора вскоре узнали о новом изобретении, которое приобрело мировую известность. Сегодня о существовании компьютеров знает каждый, но не все догадываются, что их появлению мы обязаны старой печатной машинке, выдавшему виды телевизору и юркому зверьку с длинным, словно провод, хвостом – мышке».

- Проводила беседу с детьми на тему: «Где и как используется компьютер», используя необходимую наглядность

- В дальнейшем дети познакомились с устройством компьютера, способами ввода и хранения информации через динамические игры: «Найди недостающую половинку», «Расставь необходимые кнопки на клавиатуре», «Поставь дискету в дисковод» и др. (см. приложение).

- На следующих этапах дети учились манипулировать мышью, включать и выключать компьютер. А в дальнейшем, уже в компьютерных играх, принимать, понимать и решать игровую задачу, находить творческие пути её решения.

Принцип индивидуального и дифференцированного подхода

Подбор компьютерных игр, методов и приёмов работы осуществлялся в зависимости от индивидуальных особенностей детей, темпа овладения новыми информационными технологиями. Так, если у ребенка не получалось выполнить щелчок мышью, то использовала прием «рука в руку», или, если, не удавалось понять игровую задачу, то предлагала прослушать задание еще раз, или выполнить его по образцу. Также следует отметить, что детям, имеющим возможность поупражняться в

играх на компьютере дома, задания предлагала более сложные или с наименьшим количеством инструкций.

Принцип наглядности

Для ознакомления детей с устройством компьютера применяла соответствующие карточки – модели, во время беседы с детьми на тему: «Где и как используется компьютер», использовала необходимый демонстрационный материал (см. приложение), а также применяла компьютер и средства мультимедиа, как наглядное сопровождение в игровых, тематических и других видах занятий.

Принцип гуманности

Все компьютерные программы, используемые в работе с детьми, имеют положительную нравственную направленность, в них нет агрессивности, жестокости, насилия и других моментов, травмирующих детскую психику

Методы и приемы:

1.Наглядный.

Для ознакомления детей с устройством компьютера используются соответствующие карточки – модели с изображением составных частей компьютера. Во время беседы с детьми на тему: «Где и как используется компьютер», применяется необходимый демонстрационный материал.

2.Игровой.

Так как ведущим видом деятельности ребенка - дошкольника является игра, то вся деятельность детей с компьютером происходит с использованием игровой ситуации. Дети строят домик для мышки, учат своих гостей (Деда мороза, Незнайку, Буратино) играть в ту или иную игру. В играх с мячом закрепляются названия составных частей компьютера, профессии, в которых применяется компьютер и т. д.

3. Практический.

Дети имеют возможность практически упражняться в манипулировании мышкой, кнопками, вставлять дискету в дисковод, печатать свое имя

4.Словесный.

Во время знакомства детей с компьютером, компьютерными играми используются такие приемы, как:

- объяснение (например, как нужно сидеть за компьютером),
- уточнения (например, что нажимать на кнопки нужно отрывисто, но не сильно),
- вопросы к детям (« Как нужно включать компьютер?»),

- поощрения («Смелее, ты все делаешь верно»),

-обращение к прошлому опыту детей («Какие вы знаете геометрические фигуры?Давайте построим из них домик для мышки»),

-указания («Щелкните по значку и выслушайте задание»).

Также используется рассказывание детям сказки («Сказка о друзьях или о том, как появился компьютер»), беседы на такие темы, как: « Где и как используется компьютер»

5.Информационный.

Во время работы за компьютером, дети получают необходимую информацию, используют ее для достижения результата.

Оборудование

Для работы по данной теме была обеспечена соответствующая компьютерная среда, а именно: наличие компьютера, мультимедийного экрана, проектора, ноутбука.

Организация компьютерной среды в ДОУ способствует ускорению развития ряда психических функций детей, формированию ребенка как самостоятельной личности, умеющей принимать решения и реализовывать их посредством манипуляций с компьютером. В педагогическом кабинете было сформировано компьютерное место: подобрана и установлена соответствующая мебель (стол и стул установлены так, чтобы уровень глаз ребенка приходился на центр экрана монитора, а оптимальное расстояние от глаз до экрана составляет – 60-70 см.), клавиатура установлена таким образом, чтобы перед ней было место для опоры свободно лежащих предплечий ребенка (для снятия статического напряжения с мышц плечевого пояса). Стены, шторы, цвет мебели были подобраны в одной цветовой гамме, так как это важное условие для психологического комфорта ребенка при работе за компьютером.

Была подобрана детская компьютерная программа, согласно возрасту и индивидуальных особенностей детей: «Размышлялки»

Были разработаны динамические игры, игровые занятия с детьми: «Добавь потерянную половинку», «Собери коврик для мышки», «Поставь дискету в дисковод» и др.

Содержание

Планирование

дата	Октябрь 1 неделя
тема	Сказка о друзьях
цель	Познакомить детей с назначением компьютера, его происхождением
оборудование	Компьютер, иллюстрации к сказке, мультимедиа
методические приемы	1. Рассказывание сказки 2. Рассматривание иллюстраций 3. Беседа по вопросам 4. Рассматривание компьютера 5. Демонстрация видео – фильма на компьютере

дата	Октябрь 2, 3 неделя
тема	Составные части компьютера
цель	Познакомить детей с устройством компьютера
оборудование	Листы бумаги, фломастеры, иллюстрации, ножницы, карточки с заданиями на каждого ребенка, клей пва
методические приемы	1. Игровая ситуация: приход Незнайки 2. Закрепление пройденного материала 3. Практическое задание: зарисовка детьми профессий, связанных с компьютером 4. Беседа об устройстве компьютера 5. Динамическая игра: «Добавь потерянную половинку»

дата	Октябрь 4 неделя
тема	Средства записи и хранения информации
цель	Познакомить детей со средствами записи и хранения информации
оборудование	Динамические игры: «Разложи картинки», «Сосчитай диски», «Поставь дискету в дисковод», ножницы, иллюстрации
методические приемы	1. Повторение пройденного материала: практическое задание «Разложи картинки» 2. Беседа о средствах записи и хранения информации 3. Практическое задание «Поставь дискету в дисковод» 4. Работа детей на индивидуальных карточках «Сосчитай диски»

дата	Ноябрь 1.2 неделя
тема	Знакомство с клавиатурой
цель	Познакомить детей с клавиатурой
оборудование	Динамические игры: «Назови кнопки», «Найди нужную клавишу», карточки с изображением клавиатуры на каждого ребенка, ножницы, клей
методические приемы	1. Игровая ситуация 2. Закрепление материала: игра «Назови кнопки» 3. Знакомство с названиями и назначением клавиш на клавиатуре 4. Работа детей на индивидуальных карточках «Найди нужную клавишу» 5. Ввод детьми какого-либо символа или слова

дата	Ноябрь 3.4 неделя
тема	«Построй домик мышке»
цель	Развивать у детей умение пользоваться мышкой, ориентироваться на плоскости экрана, закрепить названия геометрических фигур
оборудование	Диск с игрой «Размышляйки», компьютер, динамические игры: «Продолжи ряд», « Найди недостающую фигуру», фломастеры
методические приемы	1. Загадки о геометрических фигурах 2. Правила работы с компьютером 3. Игра «Построй домик мышке» 4. Практическое задание на индивидуальных карточках «Найди недостающую фигуру», «Продолжи ряд» 5. Зрительная гимнастика

дата	Декабрь 1 неделя
тема	« Архитектор»
цель	Развивать у детей умение пользоваться мышкой, ориентироваться на плоскости экрана
оборудование	Диск с игрой «Размышляйки», компьютер, игра :«Сложи узор»
методические приемы	1. Игровая ситуация 2. Игра на компьютере «Архитектор» 3. Игра « Сложи узор» 4. Зрительная гимнастика

дата	Декабрь 2 неделя
тема	« Композиторы»
цель	Продолжать развивать у детей умение пользоваться мышкой, ориентироваться на плоскости экрана, развивать внимание, фонематический слух, чувство ритма
оборудование	Диск с игрой «Размышляйки», компьютер, карточки с заданиями «собери коврик для мышки»
методические приемы	1. Игра «Угадай предмет по описанию» 2. Игра на компьютере «Композиторы » 3. Игра «Собери коврик для мышки» 4. Зрительная гимнастика

дата	Декабрь 3. 4 неделя
тема	« Календарь природы»
цель	Закреплять у детей умение ориентироваться во времени (месяц, минута, день , час, год,)
оборудование	Диск с игрой «Размышляйки», компьютер, карточки с заданиями: «Покажи время»
методические приемы	1. Игровая ситуация 2. Игра на компьютере «Календарь природы» 3. Игра «Покажи время» 4. Зрительная гимнастика

дата	Январь 3 неделя
тема	«Угадай мое число»
цель	Закреплять у детей умение решать примеры на сложение и вычитание в пределах 10, соотносить число с цифрой, ориентироваться на плоскости экрана
оборудование	Диск с игрой «Размышляйки», компьютер, карточки с заданиями
методические приемы	1. Игровая ситуация 2. Игра на компьютере «Угадай мое число» 3. Выполнение заданий на карточках 4. Зрительная гимнастика

дата	Январь 4 неделя
тема	« Лесное озеро»
цель	Закреплять у детей представления об особенностях образа жизни животных в зависимости от времени года, развивать мелкую моторику, мышление, внимание
оборудование	Диск с игрой «Размышляйки», компьютер, карточки с заданиями
методические приемы	1. Игровая ситуация 2. Игра на компьютере «Лесное озеро» 3. Выполнение заданий на индивидуальных карточках 4. Зрительная гимнастика

дата	Февраль 2 неделя
тема	«Чудики-юдики»
цель	Развивать у детей мелкую моторику, мышление, внимание, комбинаторные способности
оборудование	Диск с игрой «Размышляйки , сборник №1», компьютер, карточки с заданиями
методические приемы	1. Игровая ситуация 2. Игра на компьютере «Чудики-юдики» 3. Выполнение заданий на индивидуальных карточках 4. Зрительная гимнастика

дата	Февраль 3 неделя
тема	«Затейники»
цель	Развивать у детей мелкую моторику, мышление, внимание, комбинаторные способности
оборудование	Диск с игрой «Размышляйки , сборник №3, компьютер, карточки с заданиями
методические приемы	5. Игровая ситуация 6. Игра на компьютере «Затейники» 7. Выполнение заданий на индивидуальных карточках 8. Зрительная гимнастика

дата	Февраль 4 неделя
тема	«Продолжи ряд»
цель	Развивать у детей мелкую моторику, мышление, внимание, комбинаторные способности
оборудование	Диск с игрой «Размышляйки », компьютер, карточки с заданиями
методические приемы	1. Игровая ситуация 2. Игра на компьютере «Продолжи ряд» 3. Выполнение заданий на индивидуальных карточках 4. Зрительная гимнастика

дата	Март 1 неделя
тема	«Магазин Чудиков-юдиков»
цель	Продолжать развивать у детей умение комбинировать предметы по нескольким признакам.
оборудование	Диск с игрой «Размышляйки », компьютер, карточки с заданиями
методические приемы	1. Игровая ситуация 2. Игра на компьютере «Магазин Чудиков-юдиков» 3. Выполнение заданий на индивидуальных карточках 4. Зрительная гимнастика

дата	Март 2, 3 неделя
тема	«Исследователи Земли»
цель	Расширять знания детей о различных континентах, продолжать формировать умение ориентироваться на плоскости экрана, развивать у детей мелкую моторику, мышление, внимание,
оборудование	Диск с игрой «Размышляйки», компьютер, карточки с заданиями
методические приемы	1. Игровая ситуация 2. Игра на компьютере «Исследователи земли» 3. Выполнение заданий на индивидуальных карточках 4. Зрительная гимнастика

дата	Март 4 неделя
тема	«Собери мармеладки»
цель	Формировать умение ориентироваться на плоскости экрана и в пространстве, развивать у детей мелкую моторику, мышление, внимание,
оборудование	Диск с игрой «Размышляйки», компьютер, карточки с заданиями
методические приемы	1. Игровая ситуация 2. Игра на компьютере «Собери мармеладки» 3. Выполнение заданий на индивидуальных карточках 4. Зрительная гимнастика

дата	Апрель 1 неделя
тема	« Покази, который час»
цель	Закрепить у детей временные представления, продолжать формировать умение ориентироваться на плоскости экрана, развивать у детей мелкую моторику, мышление, внимание,
оборудование	Диск с игрой «Размышляйки», компьютер, карточки с заданиями
методические приемы	1. Игровая ситуация 2. Игра на компьютере « Покази, который час» 3. Выполнение заданий на индивидуальных карточках 4. Зрительная гимнастика

дата	Апрель 2 неделя
тема	« Рисуем гусеницу»
цель	развивать у детей умение рисовать предмет по заданным признакам, развивать мелкую моторику, мышление, внимание,
оборудование	Диск с игрой «Размышляйки», компьютер, карточки с заданиями
методические приемы	5. Игровая ситуация 6. Игра на компьютере « Рисуем гусеницу» 7. Выполнение заданий на индивидуальных карточках 8. Зрительная гимнастика

дата	Апрель 3 неделя
тема	«Фантазеры»
цель	Продолжать развивать у детей умение создавать рисунки, используя необходимые кнопки, развивать воображение
оборудование	Диск с игрой «Размышляйки», компьютер, карточки с заданиями
методические приемы	1. Игровая ситуация 2. Игра на компьютере «Фантазеры» 3. Выполнение заданий на индивидуальных карточках 4. Зрительная гимнастика

дата	Апрель 4 неделя
тема	« Рассели жильцов»
цель	Продолжать развивать у детей умение пользоваться мышкой, принимать игровое задание
оборудование	Диск с игрой «Размышляйки», компьютер, карточки с заданиями
методические приемы	1. Игровая ситуация 2. Игра на компьютере «Рассели жильцов» 3. Выполнение заданий на индивидуальных карточках 4. Зрительная гимнастика

дата	Май 1 неделя
тема	«Торги»
цель	Продолжать развивать у детей умение пользоваться мышкой, принимать игровое задание, развивать логическое мышление
оборудование	Диск с игрой «Размышляйки» , компьютер, карточки с заданиями
методические приемы	1. Игровая ситуация 2. Игра на компьютере «Торги» 3. Выполнение заданий на индивидуальных карточках 4. Зрительная гимнастика

дата	Май 2 неделя
тема	« Инкубатор»
цель	Продолжать развивать у детей умение пользоваться мышкой, принимать игровое задание, развивать логическое мышление.комбинаторные способности
оборудование	Диск с игрой «Размышляйки» , компьютер, карточки с заданиями
методические приемы	1. Игровая ситуация 2. Игра на компьютере «Инкубатор» 3. Выполнение заданий на индивидуальных карточках 4. Зрительная гимнастика

дата	Май 3 неделя
тема	«Составь программу шоу»
цель	Продолжать развивать у детей умение пользоваться мышкой, принимать игровое задание, развивать логическое мышление
оборудование	Диск с игрой «Размышляйки», компьютер, карточки с заданиями
методические приемы	1. Игровая ситуация 2. Игра на компьютере «Составь программу шоу» 3. Выполнение заданий на индивидуальных карточках 4. Зрительная гимнастика

дата	Май 4 неделя
тема	диагностика
цель	Выявление уровня усвоения детьми элементарных навыков управления компьютером
оборудование	компьютер, карточки с заданиями
методические приемы	1. Игровая ситуация 2. Выполнение заданий на индивидуальных карточках

Ожидаемые результаты обучения

- Освоение детьми элементарных навыков управления компьютером:
 - осознают соотношения действий управления изображением на экране
 - понимают назначение символа – предмета
 - умеют пользоваться «мышкой» и другими средствами ввода информации

Осознание детьми во время игры на компьютере способов своих действий; умение понимать, принимать и самостоятельно ставить игровые цели

- Умение достигать результата в компьютерных играх, решение игровых задач творчески, самостоятельно
- применение детьми опыта, полученного в процессе компьютерных игр в различных видах деятельности
- обогащение и расширение словарного запаса у детей
- Использование детьми информации на мультимедийном экране для выполнения поставленных задач, а так же, как средство самоконтроля и самоанализа

Механизм определения результатов деятельности

Диагностика

Цель: выявить уровень понимания и решения развивающих игровых задач.

Уровни освоения программы:

Высокий: Ребенок умеет пользоваться средствами ввода информации, самостоятельно, творчески выполняет поставленную задачу, понимает и принимает условие игры, осознает способы своих действий. Достигает результата в играх любой степени сложности.

Средний: Ребенок владеет элементарными навыками управления компьютером, выполняет задания по словесной инструкции с небольшой помощью педагога, осознает игровые цели, экспериментирует во время выполнения компьютерной игры. В играх повышенной степени сложности не всегда достигает результата.

Низкий: Ребенок недостаточно владеет элементарными навыками управления компьютером, играет только вместе с педагогом, выполняя задание по образцу, к результату приходит методом хаотичных проб и ошибок. Игровые задачи решает только в отдельных играх.

Условные обозначения:

- Высокий уровень
- Средний уровень
- Низкий уровень

Начало обучения/конец обучения						
1.усвоение детьми элементарных навыков управления компьютером: умение пользоваться курсором, «мышкой», осознанность соотношения действий управления изображением на экране						
2.самостоятельность деятельности ребёнка						
3. уровень творческой направленности деятельности ребёнка, вариативное выполнение задачи						
4.осознание ребёнком смысла компьютерной игры: понимает, принимает, ставит сам игровые цели						
5.успешность выполнения, завершения компьютерной игры; осознание способов своих действий						

Список литературы

1. Горвиц Ю. М. «Новые информационные технологии в дошкольном образовании» (М – 1998)
2. Поддьяков Н. Н. «Особенности психического развития детей дошкольного возраста» (М – 1996)
3. Обухова Л. Ф. «Этапы развития детского мышления» (М – 1972)
4. Машбиц Е. И. «Психолого-педагогические проблемы компьютеризации обучения» (М – 1988)
5. Артемова Л. В. «Игра и ее роль в развитии ребенка-дошкольника» (М – 1978)
6. Антошин М. К. «Учимся работать на компьютере» (М – 2007)
7. Богатырев А. Н. «Знакомьтесь: компьютер! Динамическая игра для детей от 5 лет и старше».
8. Журнал «Дошкольное воспитание» (№ 9, 1989; № 2, 1989)
9. Журнал «Ребенок в детском саду» (№ 1, 2009).

Приложение

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №73 «Алёнушка» комбинированного вида
управления образования администрации
городского округа город Шарья Костромской области

Конспект занятия в старшей логопедической группе
по познавательному развитию на тему:
«Компьютер и его составные части»

Воспитатель: Мищенко Ю. В.

Цель:

познакомить детей с составными частями компьютера

программные задачи:

1. познакомить детей с устройством компьютера, со средствами передачи и хранения информации
2. обогащать словарь детей новыми терминами(клавиатура, системный блок, монитор, принтер, мышь)
3. развивать внимание, память, логическое мышление, познавательный интерес у детей

Материал и оборудование:

компьютер, карточки-модели к динамической игре «Добавь потерянную половинку», ножницы, клей ПВА.

Методы и приемы:

наглядный, практический, игровой, продуктивный, словесный (объяснение, инструкции, обращение к прошлому опыту, вопросы)

Ход

Игровая ситуация: приход Незнайки.

Н: Здравствуйте, ребята! Я знаю, что вы научитесь играть на компьютере, а не могли бы вы и меня научить, а то Знайка все время надо мной смеется и говорит: «Наш Незнайка ничего не знает». А я так хочу всему научиться.

Воспитатель: Ну, как, ребята, согласны вы помочь Незнайке? Но, сначала, давайте вспомним, что же такое компьютер? (Это то, на чем можно играть, рисовать, смотреть мультики...). Но, прежде всего – это устройство для хранения и обработки информации, т. е., всего того, что можно увидеть услышать об окружающем нас мире. Способы хранения передачи информации прошли долгий путь развития. Самыми древними средствами передачи информации были наскальные рисунки, сделанные первобытным человеком, с появлением письменности – свитки из пергамента, а потом уже – радио, телефон, телевидение, и, наконец, компьютер.

Н: А теперь мне уже можно поиграть на компьютере?

В: Подожди, Незнайка, сначала нам нужно выяснить, как устроен компьютер.

Ребята, подойдите поближе к компьютеру, встаньте так, чтобы всем было видно. Итак, в состав компьютера входит:

- системный блок – это сердце и мозг компьютера. Он выполняет команды и управляет устройствами компьютера.

- клавиатура – устройство для ввода информации, на следующем занятии мы познакомимся с ней подробнее.

- монитор – с помощью него информация выводится на экран

- принтер – печатающее устройство

- мышь – тоже устройство для ввода информации

А сейчас, ребята, я хочу вам предложить поиграть в игру «Добавь потерянную половинку». У вас на карточках нарисованы составные части компьютера, но, как вы заметили, только их половинки. Вам нужно найти потерянные половинки, вырезать и наклеить их на место. (Дети выполняют задание).

В: Ну, что, Незнайка, я думаю, что тебе есть уже чем удивить Знайку, а на следующем занятии мы поучимся включать и выключать компьютер, познакомимся с устройствами для хранения информации, а также поиграем в интересные игры.

Н: Спасибо вам, ребята! Можно я к вам еще приду ?

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №73 « Алёнушка» комбинированного вида
управления образования администрации
городского округа город Шарья Костромской области

Конспект занятия в старшей логопедической группе
по познавательному развитию на тему:
«Построим домик мышке»

Воспитатель: Мищенко Ю. В.

Цель:

Помочь построить домик для мышки

Программные задачи:

- 1.формировать у детей умение пользоваться мышкой, необходимыми кнопками
- 2.способствовать развитию познавательной поисковой деятельности детей
- 3.стимулировать инициативность и самостоятельность в решении игровых задач
- 4.развивать у детей умение ориентироваться на плоскости экрана монитора
- 5.закрепить название геометрических фигур
- 6.развивать мелкую моторику, логическое мышление, внимание, память

Методы и приемы: наглядный, игровой, поисковый, информационный, практический, словесный, индивидуальный. Поощрения, указания, инструкции, пояснения, напоминания.

В: Ребята, вы слышите, кто-то плачет? (Появляется игрушка мышь). Что же случилось? Оказывается, с наступлением зимы, норку мышки завалило снегом и ей стало негде жить. Ребята, как вы считаете, можем ли мы помочь мышке? (построим новый домик). А строить мы его будем из геометрических фигур. Какие геометрические фигуры вы знаете? А кто строит дома (строители). Щелкните «мышкой» по картинке с изображением мышки – это прораб – самый главный на стройке, а мы будем ему помогать и выполнять его указания. Для того чтобы построить дом, нужно выбрать из геометрических фигур слева, ту, которую назвал прораб, и переместить ее на фигуру справа, она обведена голубым контуром. Для этого нажимаем на левую кнопку мыши и, не отпуская, ведем ее на нужное место. Теперь можно отпустить. (Показываю).А теперь попробуйте каждый построить свой домик для мышки. Если вы все делаете верно, то тогда мышонок-прораб вас хвалит. Я думаю, что у вас все получится. Ну, вот домик готов, мышка с семейством вас благодарит за отличную работу. В следующий раз мы обязательно поиграем еще в эту игру. А сейчас выйдите из игры, щелкните по картинке с изображением коровки, затем нажмите на кнопку «стоп».