

Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 34
общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением деятельности
по познавательно-речевому развитию детей
Красногвардейского района Санкт-Петербурга

ПРИНЯТО

На педагогическом Совете ГБДОУ № 34

Протокол №4

« 23 » 05 2014 г



Программа дополнительного образования
По компьютерной грамотности
«Гимнастика для ума
возраст детей 5-7 лет срок реализации 2 года

составитель: Соколова Е.С.

должность: педагог дополнительного образования,
воспитатель

Санкт-Петербург
2014

Пояснительная записка

Мир компьютеров все больше и больше вторгается в нашу жизнь. Использование новых информационных технологий требует хорошей компьютерной подготовки, причем проникновение в этот удивительный мир человек может начать не только окончив школу, но и гораздо раньше. В современных условиях родители и педагоги должны быть готовы к тому, что при поступлении в школу ребенок столкнется с применением вычислительной техники. Поэтому заранее необходимо готовить ребенка к предстоящему взаимодействию с информационными технологиями. В связи с этим знакомство с новыми компьютерными технологиями в дошкольном возрасте считается оправданным.

Для успешного обучения в школе важен не столько набор знаний, сколько развитое мышление, умение получать знания, использовать имеющиеся навыки для решения различных учебных задач. Большие возможности при этом раскрываются при работе с компьютером.

Одним из факторов, обеспечивающих эффективность образования, является непрерывность и преемственность в обучении.

Программа по компьютерной грамотности «Гимнастика для ума» построена по методу последовательного углубления и усложнения материала, рассчитана для детей 5-7 лет, на 2 года обучения.

Она согласуется с программой по информатике для дошкольников «Все по полочкам» и с программой по информатике для начальной школы «Информатика в играх и задачах» А.В.Горячева, рекомендованной Министерством образования РФ и является начальным звеном непрерывного курса информатики 0-11, который разрабатывается в рамках Образовательной программы «Школа 2100» под руководством А.В.Горячева.

Программа «Гимнастика для ума» реализуется с детьми дошкольного возраста в игровой форме и совместной деятельности в утренние и вечерние часы используя интеграцию образовательного процесса **без увеличения учебной нагрузки на ребенка.**

Рекомендуемая схема организации деятельности по реализации программы:

- ➡ В основе лежит дидактическая игра, создающая мотивацию к деятельности.
Детям предлагается дидактическая игра, в ходе которой они вспоминают то, что поможет им познакомиться с новой темой (актуализация знаний и умений). Игра должна быть такой, чтобы в ходе ее в деятельности ребенка не возникало затруднения. Каждый ребенок должен принять участие в игре.
- ➡ Затруднение в игровой ситуации.
В ходе игры должна возникнуть ситуация, вызывающая затруднение в деятельности детей, которое они фиксируют в речи (мы это не знаем, мы это еще не умеем...). Воспитатель выявляет детские вопросы и вместе с детьми определяет тему занятия. В результате ребятами делается вывод, что необходимо подумать, как всем вместе выйти из затруднительной ситуации.
- ➡ Открытие нового знания или умения.
С помощью диалога на основе предметной деятельности детей подвести к обучению нового материала. Оформи в речи новое, дети возвращаются к ситуации, вызвавшей затруднение, и проходят ее, используя новый способ действия.
- ➡ Повторение и развивающие задания.
Проводятся при наличии свободного времени.

► Итог занятия.

Дети фиксируют в речи, что нового узнали;

Примечание. Во время занятия дети работают с настольными тренажерами за столами 2–5 минут (клавиатурой и мышью). Все остальное время предполагается их перемещение из одного игрового пространства в другое. Дидактические игры проводятся как за столами, компьютерами, так и в свободном игровом пространстве. Физминутки снимают утомление детей средствами релаксационных упражнений.

1.1. Целью программы «Гимнастика для ума» является обучение детей компьютерной грамотности.

1.2. Задачи

► Познакомить детей с компьютером, как современным инструментом для обработки информации:

- познакомить с историей ЭВМ;
- познакомить с назначением ЭВМ;
- познакомить с устройством ЭВМ.

► Познакомить детей с правилами поведения в КИК и правилами безопасной работы на компьютере.

► Помочь преодолеть при необходимости психологический барьер между ребенком и компьютером.

► Сформировать начальные навыки работы за компьютером:

- познакомить с манипулятором "Мышь"
- познакомить с клавиатурой;

► Формировать опыт практической, познавательной, творческой и другой деятельности с современным программным обеспечением

1.3. Актуальность

"Никакой прогресс и модернизация не возможны без информационных технологий. Мы должны научить людей с самого детства и на всех этапах образовательного процесса не бояться информации, научить ею пользоваться, с ней работать и правильно распоряжаться. Это невозможно сделать без современных информационно-коммуникационных технологий в сфере образования и науки», - отметил премьер министр страны Д.А. Медведев.

Программа является хорошим стартом для ознакомления дошкольников с компьютерными технологиями, реализует принцип преемственности и обеспечивает развитие и воспитание дошкольников в соответствии с концепцией Образовательной системы «Школа 2100».

Отличительная особенность программы «Гимнастика для ума» состоит в том, что она реально решает проблему непрерывности дошкольного и школьного образования.

1.4. Новизна

Новизна программы «Гимнастика для ума» предполагает использование компьютера как самого совершенного информационного средства, наряду с использованием калькулятора, книги, авторучки, видеомagnитофона, телевизора и пр., совершенствует процесс обучения. Эволюция компьютеров и программного обеспечения привела к достаточной простоте их освоения для самых неподготовленных пользователей, в том числе младших школьников и даже дошкольников.

Программа использует современные компьютерные программы:

- ➡ «Компьютер для дошкольника»(2008г. «Одиссей»),
- ➡ «ПервоЛого» (обучающая мультимедиа-программа на базе языка Лого для дошкольного и начального школьного образования (от 4 лет и старше)),
- ➡ Tux Paint(2007г. компания «медиаХауз») входит в комплект образовательной системы «Школа 2100»;
- ➡ «Раскрась-ка» - все программы лицензированы и допущены Министерством образования - позволяют в игровой форме ознакомить детей с историей компьютера, с его составными частями, правилами поведения и техникой безопасности работы на компьютере.
- ➡ А так же «Пазлы для все семьи» и игровые презентации для обрабатывания навыков по управлению мышью и клавиатурой.

1.5. Концепция:

Программа разработана на основе исследования ученых и специалистов НИИ дошкольного воспитания Центра «Дошкольное детство» им. А.В.Запорожца, ЦНИИ «Электроника», ВНИИ технической эстетики, МГУ им .Ломоносова., НИИ общей и педагогической психологии Педагогического института РАО и независимой Ассоциации «Компьютер и детство», а так же с учетом опыта создания информационной компьютерной среды в ГБДОУ № 34 .

Идея концепции заключается в формировании системы знаний и умений при работе с современными технологиями, в обеспечении развития личности ребенка. В центре образовательного процесса – взаимодействие преподавания и учения, деятельность, как педагога, так и ребенка.

Решающая роль в развитии ребенка принадлежит обучению, происходящему в «зоне ближайшего развития личности» (Л.С. Выготский).

Педагогические воздействия опережают, стимулируют, направляют и ускоряют развитие способностей личности, развивая целостную совокупность личностных качеств: знания, умения и навыки; способы умственных действий; самоуправляющиеся механизмы личности; эмоционально-нравственную и деятельностно - практическую сферы.

Основные принципы концепции:

- ➡ Высокий, но посильный уровень трудности.
- ➡ Воспитание у детей положительной мотивации к обучению, познавательных интересов, включение в образовательный процесс эмоциональной сферы.

2. Содержание

Программа разработана и рекомендуется к реализации:

- ➡ в рамках программы ГБДОУ № 34;
- ➡ в соответствии с Временными (примерных) требованиями к содержанию и методам воспитания и обучения, реализуемыми в дошкольном образовательном учреждении;
- ➡ конкретное содержание деятельности определено учебным планом «Гимнастики для ума»

раздел	тема занятия	цель	содержание	средства
Компьютерная азбука	Знакомство с компьютером	Дать общие сведения о компьютере, его свойствах, назначении.	Для чего нужен компьютер? Где можно встретить компьютер?	CD «Компьютер для дошкольников»
	Правила работы в компьютерном классе	Познакомить с правилами работы в компьютерном классе.	Как правильно вести себя за компьютером? Инсценировка различных ситуаций	Презентация «Правила поведения в компьютерном классе»
	Правила техники безопасности	Познакомить с техникой безопасности работы с компьютером, с гимнастикой для глаз.	Знакомство со Смайликом. Рассказ Смайлика о запрещающих и разрешающих знаках (в картинках)	Карточки с изображением Смайликов CD «Компьютер для дошкольников» Презентация гимнастики для глаз
	Устройство компьютера	Познакомить с составными частями компьютера	Рассмотреть составные части: монитор, системный блок, приборы ввода информации – мышь.	CD «Компьютер для дошкольников» Лого пеналы с муляжами Мышь.
Учимся работать на компьютере	Знакомство с мышью	Познакомить с устройством ввода МЫШЬ	Рассказ Смайлика о устройстве ввода - мышь, рассмотреть действующие кнопки и колесико, нажатие на кнопки мыши – дид. задание «Повтори»	CD «Компьютер для дошкольников» Презентация «Мышка» Лого пеналы с муляжами Мышь
	Знакомство с мышью. Один щелчок мыши	Научить нажимать на левую кнопку мыши один раз	Рассказ Смайлика о левой кнопке мыши, демонстрация одиночного щелчка мыши дид. задание «Повтори»	Презентация «Мышка» Лого пеналы с муляжами Мышь
	Знакомство с мышью. Двойной щелчок мыши	Научить нажимать на левую кнопку мыши два раза, выполнять двойной щелчок	Рассказ Смайлика о левой кнопке мыши, демонстрация двойного щелчка мыши. Практические упражнения – «Сделай так же»	Презентация «Мышка» Лого пеналы с муляжами Мышь
	Знакомство с мышью	Научить перетаскивать элементы с помощью мыши	Рассказ Смайлика о левой кнопке мыши, демонстрация способа перетаскивания мышью. Развивающая программа «Пазлы для всей семьи»	Презентация «Мышка» «Пазлы для все семьи» Лого пеналы с муляжами Мышь
	Тестовое занятие «Компьютер – что это?»	Выявить уровень знаний и умений		

Перспективное планирование учебного материала /Подготовительная к школе группа/

	тема занятия	цель	содержание		
1	Компьютерная азбука	Знакомство с компьютером	Продолжать знакомство с компьютером, его свойствами, назначением. Познакомить с историей возникновения	Для чего нужен компьютер? История возникновения компьютера Кому нужен компьютер в работе? Где можно увидеть компьютер? (беседа)	CD «Компьютер для дошкольников»
2		Правила работы в компьютерном классе и техника безопасности	Закрепить правила работы в компьютерном классе, технику безопасности работы с компьютером и с гимнастку для глаз.	Рассказ Смайлика о Правила работы за компьютером, о технике безопасности. Продолжать знакомство с запрещающими и разрешающими знаками (картинками) Инсценировка различных ситуаций	Презентация «Правила поведения в компьютерном классе».CD «Компьютер для дошкольников» Презентация гимнастики для глаз
3		Устройство компьютера	Познакомить с составными частями компьютера, с устройствами ввода и вывода информации	Рассказ Смайлика о составных частях компьютера: мониторе, системном блоке, приборах ввода и вывода информации - принтер, колонки; Дид. игра: «Назови правильно»	Презентация «Из чего состоит компьютер» Карточки с изображением Смайликов
4	Учимся работать на компьютере	Знакомство с рабочим столом.	Дать понятие «рабочий стол», научить украшать «рабочий стол»	Рассказ Смайлика о Пиктограммах, ярлыках; Практическое задание: Укрась «рабочий стол»	CD «Компьютер для дошкольников»
5		Мышь и ее устройство	Продолжать знакомить с устройством ввода – МЫШЬ. Закрепить умение выполнять щелчок и двойной щелчок, перетаскивание элементы с помощью мыши	Рассказ Смайлика о устройстве ввода – МЫШЬ, ее свойствах, устройстве, функции. Практическое задание: Один щелчок мыши, Двойной щелчок мыши. Перетаскивание	Презентация «Мышка» Лого пеналы с муляжами Мышь.
6		Знакомство с клавиатурой	Познакомить с устройством ввода – клавиатурой, учить пользоваться некоторыми кнопками	Рассказ Смайлика о устройстве ввода информации клавиатуре, о ее свойствах, устройстве, о некоторых кнопках: кнопки – буквы; кнопки – цифры; кнопки – стрелки;Enter; delete; пробел	Презентация «Клавиатура» Лого пеналы с муляжами Клавиатура.
7		Знакомство с программами	Дать понятие «программа», учить различать ярлычки программ	Рассказ Смайлика о ярлычках знакомых программ:Paint; Tux Paint; Раскрась –ка. Дид игра: «Найди ярлычок»	CD «Компьютер для дошкольников»
8		С файлами и папками	Дать понятие «папка»,»файл», учить различать их ярлыки	Рассказ Смайлика о папках и файлах. Рассмотреть внешний вид, познакомить со свойствами. Дид игра:	CD «Компьютер для дошкольников»

				«Найди и назови отличие»	
9		Тестовое занятие «Компьютер – что это?»	Выявить уровень знаний и умений		

3. Ожидаемые результаты

По окончании 2-х годичного курса

Ребенок узнает:

- правила техники безопасности при работе на ЭВМ;
- название и функциональное назначение основных устройств компьютера, иметь представление о сущности информационных процессов, об основных носителях информации, процессе передачи информации;
- сущность понятия алгоритма ввода информации,
- правила работы с исполнителями алгоритмов
- правила работы, основные функции графического редактора;

Ребенок будет уметь:

- иметь навык работы с клавиатурой, мышкой ориентироваться на экране монитора
- пользоваться графическим редактором: создание рисунков, с использованием различных инструментов (карандаш, кисть, распылитель, заливка, фигуры), закрашивание рисунков с помощью заливки, распылителя,
- составлять словесные алгоритмы для решения логических задач;
- пользоваться игровыми и обучающими программами.
- понимать язык стрелок.

4. Методический инструментарий

Методологической основой программы «Гимнастика для ума» является **деятельностный подход** к применению новых информационных технологий в детском саду, который **состоит** в том, что в результате обучения по данной программе ребенок приобретает знания необходимые для овладения практическими умениями и знаниями, которые заданы целями обучения.

Основные методические подходы:

- Организуемая деятельность имеет гибкую структуру.
- На занятиях организуются беседы, дискуссии, создаются проблемные и игровые ситуации.
- Создаются педагогические ситуации общения на занятии, позволяющие каждому ребенку проявить инициативу, самостоятельность, избирательность в способах работы.
- Образовательный процесс строится на основе применения современных педагогических технологий.

Личностно-ориентированный подход предполагает специальное конструирование образовательного процесса, типов диалога с воспитанниками, форм контроля за личностным развитием ребенка в ходе освоения программы. На основе личностно-ориентированного подхода разработана поурочневая диагностика освоения программы. Реализация программы предполагает не только коллективные занятия, но и индивидуальную работу с помощью составления индивидуальных маршрутов развития отдельных воспитанников.

Игровая технология позволяет строить образовательный процесс как целостное образование, охватывающее определенную его часть и объединяет общим содержанием, сюжетом. На первом занятии дети отправляются в увлекательное путешествие в «Компьютерную страну». Все последующие занятия строятся в виде игры – путешествия в ходе, которого дети получают определенные знания и умения. В ходе реализации программы поддерживаются определенные правила поведения в компьютерном классе и имеются определенные атрибуты – Лого мышка.

Применение ИКТ необходимо для разработки презентаций, наглядного и раздаточного материала, различных схем. Отличительной особенностью мышления детей дошкольного возраста является наглядно-образность. Использование презентаций, наглядности позволяет педагогу, опираясь на знание особенностей детского мышления, привлечь их внимание к объяснению новой, достаточно сложной информации, внести в занятия сюрпризный момент.

4.1. Формы

Программа «Гимнастика для ума» представляет собой систему занятий и совместной деятельности с детьми старшего дошкольного возраста по формированию умений и навыков работы на компьютере с использованием новых информационных технологий:

- учебный план, рассчитанный на два года обучения (36 занятий в год), по 25 - 30 минут (каждые 10 минут физминутка: гимнастика для глаз, пальчиковая гимнастика)
- деятельность по обучению компьютерной грамотности с детьми на компьютерах проводятся перед обедом или после дневного сна;
- проходит в игровой форме с *использованием компьютерных игр, электронных пособий (учебника) и компьютерных тестов.*

4.2. Методы и приемы

В программе «Гимнастика для ума» используются классические методы и приемы: наглядный, словесный (объяснение, пояснение, вопросы, беседа, художественное слово), игровой, диагностический; метод авансирования личности, метод мозгового штурма, а так же интерактивный метод.

Интерактивный метод (взаимный, «act» - действовать) – означает взаимодействовать, находится в режиме беседы, диалога с кем-либо. Другими словами, в отличие от активных методов, интерактивные ориентированы на более широкое взаимодействие детей не только с педагогом, но и друг с другом и на доминирование активности воспитанников в процессе обучения. Место педагога на интерактивных занятиях сводится к направлению деятельности на достижение целей. Педагог также разрабатывает план занятия (обычно, это *интерактивные упражнения и задания*, в ходе выполнения

которых ребенок изучает материал).

Следовательно, основными составляющими интерактивных занятий являются интерактивные упражнения и задания, которые выполняются детьми. Важное отличие интерактивных упражнений и заданий от обычных в том, что выполняя, их дети не только и не столько закрепляют уже изученный материал, сколько изучают новый.

4.3. Средства

Для реализации программы «Гимнастика для ума» необходимо:

- **Компьютерный класс:** компьютер с мультимедийным проектором для демонстрации материала; компьютеры для детей для получения новых знаний и закрепления навыков работы; принтер для печати детских рисунков, микрофон и наушники, сканер.
 - Компьютеры объединены в локальную сеть, оборудованы приводами CD-ROM и звуковыми картами. Мониторы соответствуют стандарту ТСО-95, компьютерный класс должен соответствовать требованиям СанПиН.
- **Игровая зона компьютерного класса** – это зона для предкомпьютерной подготовки и после компьютерной релаксации включает в себя:
 - Столы для работы детей
 - Раздаточный материал – логопены на каждого ребенка:
 - тетради с игровыми заданиями на каждое занятие
 - игры – головоломки,
 - раздаточный материал
 - Демонстрационные дидактические игры
 - Демонстрационные и индивидуальные плакаты для обучения детей компьютерной грамотности, правилам поведения и правильной осанке
- **Пособия для занятий**
 - СД «Компьютер и дошкольник» автор
 - Программы: Paint; TuxPaint; Раскрась-ка; ПервоЛого авторы

Индивидуальные пеналы с набором игр головоломок, дидактических игр и раздаточного материал

5. Методический аппарат

5.1. Рекомендации

Программа «Гимнастика для ума» успешно реализуется в ГБДОУ № 34

5.2. Инструктаж

Для получения положительных результатов обучения по программе «Гимнастика для ума» необходимо:

- ИКТ компетентность педагога
- соблюдение рекомендованных методов и приемом,
- использование авторских форм работы
- учебный план
- соблюдение техники безопасности работы на компьютере
- строгое выполнение требования СанПиН

Опираясь на личносно – ориентированный подход в обучении ,содержание программы можно корректировать в зависимости от:

- индивидуальных возможностей ребенка,
- творчества воспитателя
- технических средств обучения образовательного учреждения

5.3.Список литературы

- Исследования ученых и специалистов НИИ дошкольного воспитания Центра «Дошкольное детство» им. А.В.Запорожца
- Интернет – ресурсы www.botik.ru/~robot; kurs@robotland.botik.ru
- «Учимся работать на компьютере» М.К.Антошин Москва 2004г.
- Статьи Гурьева Сергея Владимировича «Компьютер в жизни ребенка» (*кандидата педагогических наук, Российского государственного университета*)
- «Новые информационные технологии в дошкольном образовании Ю.М.Горвица Москва 1998г»
- Журнал «Детский сад от А до Я» №1 2003 г.

1. Заключение

Программа «Гимнастика для ума» рекомендована для широкого круга читателей: воспитателей, старших воспитателей, специалистов по дополнительному образованию, учащихся педагогических колледжей, родителей.

Программа способствует формированию у ребенка знаний необходимых для овладения практическими умениями работы на компьютере и применения их в обучении новым информационным технологиям.