

МДОБУ «Детский сад №8 «Сказка»

Цикл занятий по компьютерной грамотности

разработчик Вандышева О.В. (воспитатель)

Пояснительная записка

Современное общество предъявляет новые требования к поколению, вступающему в жизнь. «Завтра» сегодняшних детей – это информационное общество. Психологическая готовность к жизни в нем сейчас необходимы каждому человеку.

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

Информатизация дошкольного образования открывает педагогам новые возможности для развития методов и организационных форм воспитания и обучения детей. В сегодняшних условиях родители и педагоги должны быть готовы к тому, что при поступлении в школу ребенок столкнется с применением компьютерной техники. Поэтому заранее необходимо готовить ребенка к предстоящему взаимодействию с информационными технологиями. Запрос родителей, наличие материально-технической базы в ДОУ, наличие компьютерной техники и гаджетов дома (компьютеры, ноутбуки, планшеты, смартфоны и др.), вызывающей огромный интерес у детей - все это привело к тому, что мы разработали цикл занятий. Цикл создан с целью обучения детей компьютерной грамотности и просвещения родителей в данном направлении.

Для успешного обучения в детском саду 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.

Общение детей дошкольного возраста с компьютером начинается с компьютерных игр, тщательно подобранных с учётом возраста и учебной направленности. Игра - одна из форм практического мышления. В игре ребенок оперирует своими знаниями, опытом, впечатлением, отображенными в общественной форме игровых способов действия, игровых знаков, приобретающих значение в смысловом поле игр. Ребенок обнаруживает способность наделять нейтральный (до определенного уровня) объект игровым значением в смысловом поле игры. Именно эта способность является главной психологической базой для введения в игру дошкольника компьютера как игрового средства.

Компьютерные игры, включенные в систему обычных игр, вносят свой вклад в совершенствование воспитания всестороннее развитие творческой личности ребенка.

У ребенка развивается:

- восприятие, зрительно-моторная координация, образное мышление;
- познавательная мотивация, произвольная память и внимание;
- произвольность, умение построить план действий, принять и выполнить задание.

Элементы компьютерной грамотности усваиваются детьми легче, если ведущим мотивом их деятельности становится игра. Это вызывает у детей большую эмоциональную и интеллектуальную готовность к дальнейшему развитию умственных и творческих способностей.

Актуальность

Введение компьютера в педагогический процесс детского сада позволяет переложить на него часть дидактической нагрузки, делая при этом процесс обучения более интересным, разнообразным и интенсивным. Компьютер не заменяет традиционное занятие, а только дополняет его.

Цикл занятий «Компьютерная грамотность» разработан на основе Программы подготовки дошкольников по информатике (автор: З.М. Габдуллина). Использовались пособия к данной программе: “Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет”, “Информатика”. Цикл занятий адаптирован в соответствии с возрастом, применены игровые технологии.

Цикл занятий рассчитан на 4 месяца 1 раз в неделю для детей 5 – 7 лет. Продолжительность 30 минут.

Отличительная особенность состоит в том, что данный цикл занятий решает проблему непрерывности дошкольного и школьного образования.

Цикл занятий по развитию у дошкольников компьютерной грамотности разработан в соответствии со следующими нормативными документами:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (Утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013 г. N 1155);
- «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам – образовательным программам дошкольного образования» (приказ Министерства образования и науки РФ от 31 июля 2020 года №373);
- Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций»

(Утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 года №28 «Об утверждении СанПиН» 2.4.3648 - 20).

- Постановление Правительства Российской Федерации от 5 августа 2013 г. № 662 «Об осуществлении мониторинга системы образования».

Рекомендуемая схема организации деятельности по реализации цикла:

- 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...). 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. Оформив 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.

I. Целевой раздел

1.1 Цели и задачи реализации цикла занятий дошкольного образования.

Цель: обучение детей компьютерной грамотности

Задачи:

1. Образовательные:

- формировать начальные навыки работы за компьютером;
- формировать умение работать за компьютером и соблюдать правила техники безопасности.

2. Развивающие:

- развивать логическое мышление;
- развивать абстрактное, наглядно-образное мышление;
- раскрывать творческие способности и наклонности детей;
- расширять словарный запас детей и знания об окружающем мире;
- развивать сенсорные возможности ребёнка;

3. Воспитательные:

- воспитывать самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость;
- воспитывать культуру общения, навыки сотрудничества;
- воспитывать бережное и аккуратное отношение к технике.

1.2. Принципы и подходы

Принципы и средства обучения:

Доступность

- Материал преподносится в простой, доступной для детей этого возраста форме, а также с использованием различного дидактического материала.
- Компьютерные программы должны быть легкими в управлении.

Наглядность

Так как у детей дошкольного возраста в обучении все еще ведущую роль оказывает наглядно-действенное и наглядно-образное мышление, то важным моментом на занятии является наглядность материала. Это:

- - специальная оснащенность кабинета: яркое оформление кабинета;
- - различный дидактический материал для занятия (картинки, фигурки из бумаги);
- - подборка компьютерных программ для занятий (с использованием красочных, ярких картинок, анимации, звуковых эффектов).

Индивидуальный подход

- Индивидуальная работа - это один из самых эффективных способов обучения дошкольников.

ФГОС

Федеральный государственный образовательный стандарт (ФГОС) требует расширения возможностей использования ИКТ в образовательном процессе. Информационные технологии становятся инструментом формирования универсальных логических действий дошкольников. Внедрение компьютерных технологий в процесс обучения детей стало неотъемлемой частью образовательного процесса.

Требования СанПиНа 2.4.3648-20 к обеспечению безопасных условий образовательной деятельности. При использовании ЭСО с демонстрацией обучающих фильмов, программ или иной информации, предусматривающих ее фиксацию в тетрадях воспитанниками и обучающимися, продолжительность непрерывного использования экрана не должна превышать для детей 5-7 лет – 5-7 минут.

Для снижения утомляемости детей в процессе осуществления непосредственно образовательной деятельности с использованием компьютерной техники необходимо обеспечить гигиенически рациональную организацию рабочего места: соответствие мебели росту ребенка, достаточный уровень освещенности. Экран видеомонитора должен находиться на уровне глаз или чуть ниже, на расстоянии не ближе 50 см. Ребенок, носящий очки, должен заниматься за компьютером в них.

Недопустимо использование одного компьютера для одновременного занятия двух или более детей.

Для установки компьютера используется специальная мебель: для каждого ПК – это стол и регулируемый стул. Стулья отрегулированы, имеют опору для спинки ребенка и установлены так, чтобы уровень глаз ребенка приходился на центр экрана монитора (или 2/3 его высоты) (СанПиН п. 2.4.5).

Индивидуальные места дошкольников располагаются периметрально, экранами внутрь помещения, с подводкой электропитания к задней панели, располагающейся к стене, в соответствии с требованиями безопасности.

На окнах однотонные жалюзи в тон стен. Помимо эстетической, шторы несут еще и гигиеническую нагрузку: полностью закрывают оконный проем (в случае надобности) и рассеивают солнечный свет, а также поглощают шум. Стены, шторы, цвет мебели и компьютеров – все должно гармонизировать друг с другом. Это важное условие для психологического комфорта ребенка при работе за компьютером (СанПиН п.2.8.2).

В компьютерном кабинете ежедневно делается влажная уборка, вытирается пыль с компьютеров, особенно с экранов мониторов и дважды в неделю проводится уборка пылесосом (СанПиН п. 2.11.2).

1.3 Ожидаемые результаты реализации цикла:

По окончании цикла занятий дети знают и умеют:

- правила работы с компьютером, организацию рабочего места и ТБ;
- название и функциональное назначение основных устройств компьютера;
- создавать простейшие изображения в графическом редакторе Paint; печатать слова в программе Word; составлять презентацию из двух слайдов в программе Power Point;
- иметь навык работы с клавиатурой, мышкой ориентироваться на экране монитора;
- пользоваться игровыми и обучающими программами;
- самостоятельно запускать компьютер и программы.

1.4 Диагностика.

Результаты диагностики и анализ усвоения детьми программы используется для того, чтобы помочь ребенку преодолеть трудности в усвоении программы, обратить внимание специалистов на проблему и совместно решить ее.

Уровни

высокий

средний

низкий

Правила работы с компьютером, организация рабочего места и ТБ

ВЫСОКИЙ

Хорошо знает и не нарушает правила работы за компьютером и технику безопасности;

СРЕДНИЙ

Знает правила работы с компьютером и ТБ, но иногда нарушает их;

НИЗКИЙ

Требует постоянного внимания со стороны педагога

Название и функциональное назначение основных устройств компьютера

ВЫСОКИЙ

Знает название и назначение основных устройств компьютера, умеет пользоваться ими

СРЕДНИЙ

Знает название и назначение основных устройств компьютера, но неумело ими пользуется

НИЗКИЙ

Не знает название и назначение основных устройств компьютера, не умеет ими пользоваться

Рисунки в графическом редакторе Paint

ВЫСОКИЙ

Хорошо знает, как создаются рисунки в графическом редакторе Paint, самостоятельно сохраняет свою работу

СРЕДНИЙ

Имеет навыки работы в графическом редакторе Paint, но с затруднением ориентируется в панели инструментов

НИЗКИЙ

Не имеет навыков работы в графическом редакторе Paint, не ориентируется в панели инструментов, без помощи педагога не может сохранить работу

Пользоваться игровыми и обучающими программами

ВЫСОКИЙ

Ребенок выполняет задание самостоятельно

СРЕДНИЙ

Ребенок справляется с небольшой помощью взрослого

НИЗКИЙ

Ребенок практически не справляется с выполнением поставленной перед ним задачей даже с помощью взрослого

Личностные качества

ВЫСОКИЙ

Ребенок имеет постоянный интерес к занятиям, проявляет инициативность, усидчив, умеет вести себя в коллективе, доброжелателен по отношению к другим детям

СРЕДНИЙ

Интерес к занятиям непостоянен, не хватает упорства, терпеливости, редко проявляет инициативу, но при этом всегда готов оказать помощь другим

НИЗКИЙ

Интерес к делу проявляет редко, не усидчив, лишен инициативы, рассеян

1.5 Диагностические беседы

№ 1

«Правила работы с компьютером, организация рабочего места
и техника безопасности»

1. Можно ли бегать по кабинету?
2. Что делать, если компьютер не включается?
3. Как нужно сидеть на стульях?
4. Как нужно заходить в компьютерный кабинет?
5. Как следует нажимать на клавиши?
6. Что делать если не работает клавиатура или мышка?
7. Разрешается ли касаться экрана монитора?
8. Можно ли прикасаться к проводам?
9. Что делать, если почувствовал запах гари, или увидел повреждение оборудования, или услышал странный звук от компьютера?
10. Можно ли включать и выключать компьютеры без разрешения?

№ 2

«Название и функциональное назначение основных устройств компьютера»

Что за друг такой? - Железный,

Интересный и полезный.

Дома скучно, нет уюта,

Если выключен... (компьютер)

С телевизором - два брата,

Но для разных дел, ребята.

Не догадались до сих пор? -

К компьютеру... (монитор)

У компьютера рука

На веревочке пока.

Как приветливый мальчишка,

Кто вам тянет руку? (Мышка)

Лежит дощечка у экрана,

Буквам-кнопкам она мама!

Знает русский алфавит

И английским удивит -

Очень умная натура!

Это что? (Клавиатура)

Столбик черный, как-то странно,

Может бегать по экрану.

Посмотри на монитор,

Кто там бегаёт? (Курсор)

Скромный серый колобок,

Длинный тонкий проводок,

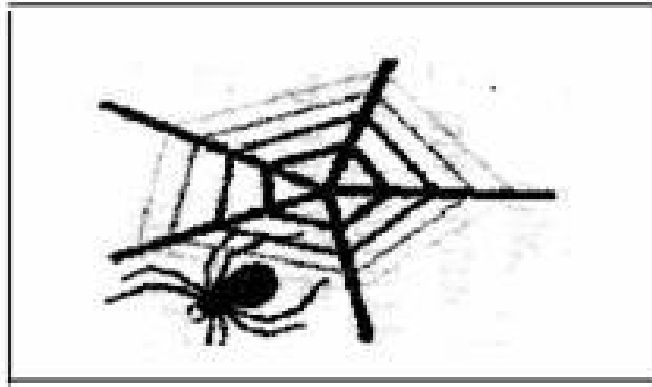
Ну а на коробке –
Две или три кнопки.
В зоопарке есть мартышка,
У компьютера есть ... (мышка)
Ты – как в море капитан,
Пред тобой горит экран.
Яркой радугой он пышет,
А на нем компьютер пишет
И рисует без запинки
Всевозможные картинки.
Наверху машины всей
Размещается... (дисплей)
Для чего же этот ящик?
Он в себя бумагу тащит.
И сейчас же буквы, точки,
Запятые – строчка к строчке!
Напечатает картинку
Ловкий мастер –
Струйный ... (принтер)

№ 3

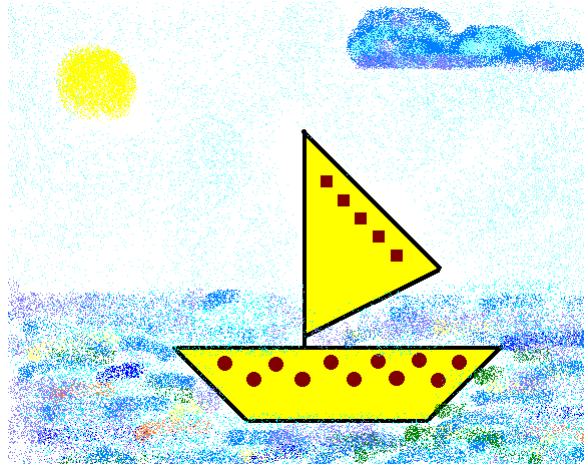
«Графический редактор Paint»

Изобрази:

Средний уровень



Высокий уровень



Для эффективного обучения, а также для снятия напряжения проводятся следующие мероприятия:

- Пальчиковая гимнастика;
- Гимнастика для глаз;
- Физкультминутки;
- Упражнения на релаксацию, с использованием музыкальных произведений;

Формы подведения итогов реализации цикла занятий:

- Диагностика, которая с учетом возраста может проводиться в виде игры, беседы
- Викторины
- Праздники – сюрпризы
- Работа на клавиатуре и с манипулятором мышь
- Рассказы о своих путешествиях по сказочной и волшебной стране
- Выставки рисунков, выполненных в графическом редакторе Paint.

II. Структура НОД

Каждое НОД комплексное оно включает в себя 3 этапа.

1 этап - подготовительный.

Идёт погружение ребёнка в сюжет НОД. Период подготовки к компьютерной игре идёт через развивающие игры, беседы, конкурсы, соревнования, которые помогут ему справиться с поставленной задачей. Включается гимнастика для глаз, пальчиковая гимнастика для подготовки зрительного, моторного аппарата к работе.

2 этап – основной.

Включает в себя овладение способом управления программой для достижения результата и самостоятельную игру ребёнка за компьютером. Используется несколько способов «погружения» ребёнка в компьютерную программу:

- последовательное объяснение ребёнку значения каждой клавиши
- ребёнку предлагается роль исследователя, экспериментатора, предоставляется возможность самостоятельно разобраться со способом управления клавиатурой и программой
- ребёнку предлагается карточка – схема, где задаётся алгоритм управления программой. На первых этапах дети знакомятся с символами, проговаривают и отрабатывают способы управления с педагогом, в дальнейшем, самостоятельно «читают»схемы.

3 этап – заключительный.

На этом этапе необходимо:

- провести релаксацию зрительного напряжения (проводится гимнастика для глаз)
- мышечного и нервного напряжений (физминутки, точечный массаж, комплекс физических упражнений).

Примерное содержание цикла занятий

1. Вводное занятие

Правила работы с компьютером и организация рабочего времени. Техника безопасности при работе на компьютере. Значение компьютера в жизни человека. Название и функциональное назначение основных устройств компьютера. Беседа по картинкам «Как работать за компьютером».

2. Из чего состоит компьютер.

Рабочий стол. Внешний вид рабочего стола. Основные элементы рабочего стола: Мой компьютер, Корзина, кнопка Пуск, Часы, Календарь. Развивающая игра «Учимся пользоваться мышкой» Левая/правая кнопка мыши. Колесо прокрутки. Основные манипуляции с мышью: щелчок и двойной щелчок. Отработка навыков движения компьютерной мыши по экрану, одинарного щелчка левой кнопки мыши, перемещение объектов по экрану с зажатой левой кнопкой мыши. Перемещение предметов. Перемещение объектов рабочего стола. Удаление файлов и папок в корзину. Отработка навыка включения и выключения компьютера. Устройства ввода и вывода информации

3. Знакомство с интерфейсом программы Word. Игра «Нескучные уроки. Клавиатурный тренажер» Основные группы клавиш клавиатуры. Форматирование текста, изменение цвета, шрифта, месторасположения. Сохранение документа.

4. Знакомство с интерфейсом программы Paint. Раздел «Буфер обмена» (вставить, иконка ножниц, иконка двух документов). Раздел «Изображение» (выделить, обрезать, изменить размер, повернуть). Раздел «Инструменты» (карандаш, заливка цветом, текст, ластик, пипетка, масштаб). Раздел «Фигуры» (кисти, окно с фигурами, контур, заливка, толщина). Раздел «Цвета» (цвет 1, цвет 2, таблица цветов, изменение цветов)

5.Рисование рисунков в программе Paint.

6.Знакомство с интерфейсом программы Power point. Создание новых слайдов, изменение дизайна слайдов, вставка картинки в презентацию, сохранение презентации.

7.Совершенствование навыков работы в программе Power point. Создание своей презентации.

8. Итоговое занятие. Подведение итогов.

III. Организационный раздел

Материально-техническое обеспечение

Компьютерный класс:

- компьютер с мультимедийным проектором для демонстрации материала;
- компьютеры для детей для получения новых знаний и закрепления навыков работы;

Игровая зона компьютерного класса – это зона для предкомпьютерной подготовки и после компьютерной релаксации включает в себя:

- столы для работы детей
- демонстрационные дидактические игры
- демонстрационные и индивидуальные плакаты для обучения детей компьютерной грамотности, правилам поведения и правильной осанке

Организация развивающей предметно-пространственной среды

Предметно-пространственная среда согласно требованиям ФГОС дошкольного образования должна быть содержательно насыщенной, трансформируемой, полифункциональной, вариативной, доступной и безопасной.

Развивающая среда компьютерного класса соответствует возрастным особенностям и возможностям детей.

Эстетическая микросреда создаётся на каждом занятии и определяется его содержанием, является специфичной для каждого занятия.

Содержание каждого занятия хорошо продумывается, оно интересно для детей, вызывает у них положительные эмоции, творческую активность, а при его выполнении приносит удовлетворение достигнутым результатом.

Программно-методическое обеспечение образовательного

процесса Персональные компьютеры, интерактивная доска

Обучающие и развивающие компьютерные программы

- «Компьютер для Ежика»;
- «Нескучные уроки. Учимся пользоваться мышкой»;
- «Нескучные уроки. Клавиатурный тренажер»;
- «Незнайкина грамота»;
- «Веселые моторы»;
- «Учимся говорить правильно»;
- «Бука. Раскрашиваем на компьютере»;
- «Маша и медведь-подготовка к школе»;
- Конструктор мультфильмов «Мультити - пульти»;
- Программа Paint.

Взаимодействие с семьей

Проведение консультаций, бесед, мастер-классов, оформление информационного стенда, изготовление брошюр.

Примерные темы по взаимодействию с семьей:

«Компьютер – добро или зло»

«Дети в интернете – мы за них в ответе»

«Правила работы за компьютером дома»

Литература для педагога и родителей

1. Волошина, О. В. Развитие пространственных представлений на занятиях информатики в детском саду / О. В. Волошина// Информатика. – 2006. - №19.
2. Горячев, А. В., Ключ Н. В. Все по полочкам: пособие для дошкольников 5-6 лет /А. В. Горячев, Н. В. Ключ. – 2-е изд., испр. – М.: Баласс, 2004. – 64 с.

3. Горячев, А. В., Ключ Н. В. Все по полочкам. Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников /А. В. Горячев, Н. В. Ключ. – М.: Баласс, 2004. – 64 с.
4. Кравцов С. С., Ягодина Л. А. Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников/ С. С. Кравцов, Л. А. Ягодина//Информатика. – 2006. - №12.
5. Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи (СанПин 2.4.3648-20, от 28.09.2020, №28)

