МБДОУ-д/с "Берёзка"

р.п.Лысые Горы

«Принята» «Утверждено»

на педсовете Заведующая МБДОУ - д/с «Берёзка»

МБДОУ - д/с «Берёзка» Нефёдова Н.В. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Протокол № 1 от 30.08.2013г. Приказ № 77 от 30.08.2013г.

**«Путешествие**

**в компьютерную**

**страну»**

(срок реализации 1 год)

Возраст детей с 6 до 7 лет

Количество детей 6 человек

**Руководитель:** Тютьманова А.А., воспитатель МБДОУ-д/с "Берёзка",

первая квалификационная категория

Саратовская область, р.п.Лысые Горы

2013 год

*Овладевать знаниями надо в детстве,*

*ибо то, что будет  запечатлено в* *раннем возрасте*

*останется в памяти навсегда»*

**1**. **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 сегодняшних 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 «Путешествие в компьютерную страну» 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 «Путешествие в компьютерную страну» 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. 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.

**Целью**   программы  «Путешествие в компьютерную страну»  является   обучение детей компьютерной грамотности.

**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 преодолевать 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

**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 глава государства В.В. Путин.

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 «Путешествие в компьютерную страну»   состоит в том, что она реально решает проблему непрерывности дошкольного и школьного образования.

**Новизна**

Новизна программы «Путешествие в компьютерную страну» предполагает использование компьютера как самого совершенного информационного средства, наряду с использованием калькулятора, книги, авторучки, видеомагнитофона, 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.

**Концепция:**

Программа разработана на основе исследовании 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 прогимназии №18 «Родничок» и в рамках реализации муниципальной программы «Компьютеризация в образовании».

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.

**Содержание**

Программа разработана и рекомендуется к реализации:

в  рамках программы «Детство» В.И. Логиновой;

в соответствии с  Временными  (примерных) требованиями к содержанию и методам воспитания и обучения, реализуемыми в дошкольном образовательном учреждении;

**Учебно-тематический план.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Тема** | **Коли-чество занятий** | **Часы (мин)** | |
| **Теория** | **Практика** |
| 1.  2.  3.  4.  5.  6.  7.  8.  9.  10. | Изучение методической литературы. Мониторинг.  Знакомство с компьютером.  Правила работы за компьютером и техника безопасности.  Устройство компьютера.  Знакомство с рабочим столом.  Мышь и её устройство.  Знакомство с клавиатурой.  Знакомство с программами.  Знакомство с файлами и папками.  Тестовое занятие "Компьютер - что это?". | 4  4  4  4  3  4  4  5  3  1 | 2 ч.  20 мин.  20 мин.  20 мин.  15 мин.  20 мин.  20 мин.  25 мин.  15 мин.  5 мин. | -  1 ч. 40 мин.  1 ч. 40 мин.  1 ч. 40 мин.  1 ч. 15 мин.  1 ч. 40 мин.  1 ч. 40 мин.  2 ч. 05 мин.  1 ч. 15 мин.  25 мин. |
|  | **ИТОГО:** | **36** | **4 ч. 40 мин.** | **13 ч. 20 мин.** |

**Календарно-тематическое планирование**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Месяц** | **Тема занятия** | **Программное содержание** |
| Октябрь  9, 15, 23, 29 | Знакомство с компьютером. | Продолжать знакомство с компьютером, его свойствами, назначением. Познакомить с историей возникновения. |
| Ноябрь  6, 12, 20, 26 | Правила работы за компьютером и техника безопасности. | Закрепить правила работы за компьютером, технику безопасности работы с компьютером и гимнастку  для глаз. |
| Декабрь  4, 10, 18, 24 | Устройство компьютера. | Познакомить с составными частями компьютера, с устройствами ввода и вывода информации. |
| Январь  15, 21, 29 | Знакомство с рабочим столом. | Дать понятие «рабочий стол», научить украшать «рабочий стол» |
| Февраль  4, 12, 18, 26 | Мышь и её устройство. | Продолжать знакомить с устройством ввода – МЫШЬ. Закрепить умение выполнять щелчок и двойной щелчок, перетаскиваание элементы с помощью мыши |
| Март  4, 12, 18, 26 | Знакомство с клавиатурой | Познакомить с устройством ввода – клавиатурой, учит пользоваться некоторыми кнопками |
| Апрель  1, 9, 15, 23, 29 | Знакомство с программами | Дать понятие «программа», учить различать ярлычки программ |
| Май  7, 13, 21 | Знакомство с файлами и папками | Дать понятие «папка»,"файл", учить различать их ярлыки |
| Май  27 | Тестовое занятие «Компьютер – что это?» | Выявить уровень знаний и умений |

**Список литературы:**

Шиганова И.Н. Авторская программа обучения детей старшего дошкольного возраста компьютерной грамотности "Путешествие в компьютерную страну".

Исследования ученых и специалистов НИИ дошкольного воспитания  Центра «Дошкольное детство» им. А.В.Запорожца

Интернет – ресурсы [www.botik.ru/~robot](http://www.botik.ru/~robot); [kurs@robotland.botik.ru](mailto: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.

Симонович С.В. "Компьютер для детей. Моя первая информатика" - Москва: "АСТ - ПРЕСС ШКОЛА", 2005г. - 80 с.: цв. ил.

5. **Заключение**

Программа «Путешествие в компьютерную страну» 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.