

Рецензия
На рабочую программу
для детей 6-7 лет по информатике и
программированию

Авторы: Чепенюк Ольга Сергеевна
Ганина Мария Сергеевна
Педосенко Инна Сергеевна

Представленная программа содержит все структурные компоненты, содержание которых полностью раскрыты. Пояснительная записка раскрывает новизну программы, которая заключается и использовании авторской системы самостоятельной работы обучающихся. Педагогическая целесообразность объясняется в формировании у детей навыков элементарного программирования. Все обучение построено на принципах систематичности и последовательности; дифференцированного подхода; создание ситуации успеха. Образовательный процесс строится с учетом возрастных особенностей детей. Сроки реализации программы распределены на этапы, каждый этап программы предполагает получение обучающимися необходимых знаний и навыков. В пояснительной записке представлены методы и формы работы, а также методы контроля и управления образовательным процессом. Ожидаемые результаты программы основываются на результатах прохождения образовательного маршрута обучающихся. Образовательные цели и задачи представлены по этапам обучения, что определяет высокую технологичность данной программы.

Содержание учебно-тематического плана предполагает постепенное усложнение учебного материала на каждом этапе обучения. Концентрическая структура программы позволяет обучающимся получать новые знания на основе уже имеющихся, большая роль определена самостоятельной работе обучающихся.

Методическое обеспечение программы определяется перечнем необходимых условий и пособий для успешной реализации содержания программы.

Данную программу могут использовать в своей работе воспитатели и специалисты ДОО.

Секретарь:
Рецензент, руководитель НОЧУ ДПО
«Краснодарский многопрофильный
институт дополнительного образования»:

29.11.2022 года.



Фурсова А.В.

Литвинов К.А.



**Рабочая программа для детей
6-7 лет по информатике и
элементарному программированию**

Авторы:
Чепенюк Ольга Сергеевна
Ганина Мария Сергеевна
Педосенко Инна Сергеевна

Содержание:

- I. Целевой раздел 2
 - 1.1 Пояснительная записка 2
 - 1.2 Нормативно-правовое обеспечение разработки программы 3
 - 1.3 Цели и задачи 4
 - 1.4 Особенности развития детей дошкольного возраста в результате реализации дополнительной образовательной программы 4
 - 1.5 Ожидаемые результаты освоения программы 5
 - I.6. Мониторинг развития детей в процессе реализации программы 6
- II. Содержательный раздел 7
 - 2.1. Условия реализации программы 7
 - 2.2 Примерный план реализации дополнительной образовательной программы по информатике и элементарному программированию 7
- III. Организационный раздел 10
 - 3.1 Правила при работе с оборудованием 10
 - 3.2 Расписание проведения занятий по информатике и элементарному программированию 11
 - 3.3 Формы участия родителей в процессе изучения курса информатики и элементарного программирования 12
 - 3.4 Методическое обеспечение и материалы 12

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1 «Гимнастика для глаз и физминутка»

Приложение 2 «Конспекты занятий»

1. Целевой раздел

1.1 Пояснительная записка

Данная рабочая программа реализуется для детей возраста 5-7 лет.

Направленность группы: общеобразовательная.

Срок реализации программы: 1 год.

Форма занятий: занятия проводятся с подгруппами 4-5 человек.

Режим занятий: занятия проводятся во второй половине дня один раз в неделю, продолжительностью 30 минут при реализации данной образовательной программы параллельно с реализацией дополнительной образовательной программы по робототехнике, в случае применения только программы по информатике и элементарному программированию, занятия проходят 1 раз в неделю по 30 минут (из них 15 минут за ноутбуком).

Данная программа является вариативной частью основной образовательной программы дошкольной образовательной организации.

Формы и методы, используемые для реализации программы:

- наглядные (просмотр фрагментов мультимедийных и учебных фильмов по программированию и составлению алгоритмов, обучающих презентаций, рассматривание схем, таблиц, иллюстраций, дидактические игры, личный пример взрослых);
- словесные (совместное составление заданий/условий, беседы, дискуссии, моделирование ситуации)
- практические (проекты, игровые ситуации, элементарная поисковая деятельность (опыты с составлением программ, компьютерных игр и мультфильмов с использованием компьютерной графики), соревнования).

Актуальность программы заключается в следующем:

- востребованность и интерес, проявляемый детьми в возрасте 6-7 лет, к различным гаджетам;
- отсутствие методического обеспечения формирования основ владения детьми цифровыми информационными технологиями;
- необходимость ранней профессиональной ориентации. Программа отвечает современным требованиям в сфере образования - обучение навыкам жизни в современную цифровую эпоху и внедрение цифровых технологий в образовательные программы;
- в результате реализации Программы, дети познакомятся не только с элементарными принципами программирования, но и в дальнейшем смогут с

легкостью пользоваться интернет-ресурсами для поиска необходимой информации в процессе обучения, а также к моменту выпуска из детского сада будут владеть необходимыми навыками работы с компьютером, которые также пригодятся для дальнейшего обучения в школе. Освоив элементарный язык программирования и составления алгоритмов, дети без проблем смогут планировать свою деятельность, разбивая на этапы и выделяя главные элементы на передний план, что соответствует принципам и методикам основной образовательной программы ДОУ, реализуемой в данном дошкольном учреждении;

- в современном мире очень важно умение работать в команде - в процессе реализации данной образовательной программы дети не только научатся работать в команде, но и с легкостью смогут в дальнейшем аргументировано отстаивать своё мнение, а также давать разъяснения и обосновывать принятые решения. Данная дополнительная образовательная программа подразумевает не только индивидуальные, но и коллективные задания, которые способствуют развитию социально-коммуникативных способностей детей;

Кроме того, обращаясь к Федеральному проекту «Успех каждого ребёнка», можно увидеть, что его приоритетным направлением является реализация дополнительных образовательных программ, в том числе инженерно-технической направленности. А если обратиться к Федеральному проекту «Цифровая образовательная среда», которая ориентирует на внедрение современных цифровых технологий в образовательные программы, и сопоставить с ростом современных цифровых технологий и их применением в обычной жизни, то можно увидеть важность и значимость реализации дополнительной образовательной программы по информатике и элементарному программированию уже в дошкольном возрасте.

Данная программа поможет педагогам дошкольных образовательных организаций поддержать детскую инициативу в освоении интересного увлекательного мира технического прогресса.

1.2 Нормативно-правовое обеспечение разработки программы:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» (273-ФЗ от 29.12.2012 года)
2. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013 г. № 1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования».)
3. СанПиН 2.4.1.3049-13 "Санитарно - эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы в дошкольных организациях (Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 15 мая 2013 г. №26).

4. «Основная образовательная программа дошкольного образования МБДОУ д/с ОБ №6.

5. Конвенция о правах ребенка ООН.

1.3. Цели и задачи:

Целью данной программы является развитие познавательной активности дошкольников посредством современных информационных технологий.

Задачами дополнительной образовательной программы является:

- развивать у дошкольников интерес к техническому творчеству;
сформировать у детей элементарные понятия о возможностях при работе с цифровыми технологиями;
- сформировать у дошкольников умение правильно использовать в процессе образования цифровые технологии и вызвать интерес к их применению;
- сформировать умение планировать свою деятельность и выделять главное;
- формировать умение составлять и анализировать причинно-следственные связи;
- формировать предпосылки учебной деятельности: умение и желание трудиться, выполнять задания в соответствии с инструкцией и поставленной целью, планировать будущую работу, доводить начатое дело до конца;
- развивать познавательную активность детей, воображение, фантазию, творческую инициативу, самостоятельность;
- развивать диалогическую и монологическую речь, расширять словарный запас;
- развивать мелкую моторику;
- развивать память, внимание;
- сформировать умение работать совместно с детьми и педагогом в процессе выполнения коллективных заданий;
- воспитывать толерантность друг к другу.

1.4. Особенности развития детей дошкольного возраста в результате реализации дополнительной образовательной программы

Содержание программы обеспечивает развитие личности, мотивации и способностей детей, охватывая следующие направления развития (образовательные области):

Познавательное развитие:

Благодаря работе с интерактивной доской / столом дети будут иметь представления о правилах работы с цифровым оборудованием, научатся работать в графических редакторах, а также узнают элементарный язык программирования и составления кодов (алгоритмов). Работая с клавиатурой и интернет-платформами на знание клавиатуры, у детей появятся основы грамоты. В процессе реализации

данной образовательной программы, дети смогут провести аналогию с обыденной жизнью и понять истинную пользу от различных гаджетов.

Социально - коммуникативное развитие:

Организация мозговых штурмов для поиска новых решений. Обучение принципам совместной работы и обмена идеями, совместно обучаться в рамках одной группы. Подготовка и проведение демонстрации выполненного подгруппой задания. Становление самостоятельности: распределять обязанности в своей группе, проявлять творческий подход к решению поставленной задачи, создавать модели реальных объектов и процессов, видеть реальный результат своей работы. Умение выделять главное, систематизировать и планировать свою деятельность, как индивидуально, так и в составе подгруппы.

Речевое развитие:

Общение в устной форме с использованием специальных терминов. В процессе проведения детьми открытых занятий, а также презентаций своих работ развиваются задатки ораторского искусства.

1.5. Ожидаемые результаты освоения программы:

В результате освоения дополнительной образовательной программы по информатике и элементарному программированию дети овладеют следующими умениями:

- умение систематизировать;
- умение работать по предложенным инструкциям;
- умение творчески подходить к решению поставленной задачи;
- умение составлять алгоритмы, а в дальнейшем и с легкостью планировать свою деятельность;
- умение довести решение поставленной задачи до конца и получения результата;
- умение коллективно работать над проектом, эффективно распределять обязанности между членами подгруппы;
- умение работать в элементарных графических редакторах;

- умение ориентироваться в клавиатуре и знание азов грамоты;
- демонстрировать свои работы;
- мыслить логически;
- умение составлять причинно-следственные связи.

1.6. Мониторинг развития детей в процессе реализации программы

Контроль за реализацией программы осуществляют заведующий ДОО, заместитель заведующего по воспитательной и методической работе.

Форма отчётов, предоставляемых воспитателем: конспекты занятий, фото/видео отчеты знаковых событий.

Мониторинг развития детей в процессе реализации программы проводится путем организации открытых занятий, соревнований и тестирований детей в процессе освоения программы.

Периодичность проведения мониторинга.

Открытое занятие проводится 2 раза в год: в декабре на открытое занятие приглашаются представители администрации детского сада, в апреле на открытое интерактивное занятие приглашаются родители.

Соревнования проводятся:

- в ноябре проводятся соревнования внутри группы для определения состава участников команды открытой технологической фестиваль «Спорт. Творчество. Интеллект»;
- в декабре/январе - открытый технологический фестиваль: «Спорт. Творчество. Интеллект» в категории алгоритмика «КОТОБОТ»;
- в апреле - соревнования с участием родителей. Проходящие в форме интерактивного открытого занятия.

Тестирование проводится в игровой форме в процессе всего периода реализации программы с интервалом 1 раз в 1,5-2 месяца.

II. Содержательный раздел

2.1 Условия реализации программы

Для полноценной реализации данной программы необходима работа с подгруппами, как в индивидуальном порядке (с одной подгруппой составом 4-5 человек), так и на фронтальных занятиях, где присутствует одновременно 2 подгруппы.

Для организации обучения потребуется:

Дидактический материал (карточки с заданиями, таблицы, наглядные пособия и так далее)

Дидактическая настольная игра, выполненная своими руками «Рабочий стол компьютера»

Дидактическая игра «Алгоритмика», выполненная совместно с детьми.

Интерактивная доска*

Интерактивный стол

Ноутбук - 2 штуки

Доступ в интернет

2.2 Примерный план программы по информатике и элементарному программированию.

Месяц	Неделя	Тема занятия	Краткое описание занятия
Сентябрь	1	Что такое информатика?	Знакомство с интерфейсом (внешним видом) компьютера / ноутбука
	2		Систематизация информации по файлам, с применением дидактической игры «Рабочий стол компьютера»
	3		
	4		Составление алгоритмов по нахождению информации в папках компьютера
Октябрь	1	Что такое алгоритмика?	Знакомство с онлайн программированием на базе спрайта «КОТОБОТ» и «Лайтбот»
	2		

	3		КОТОБОТ краски
	4		
Ноябрь	1		
	2		КОТОБОТ кубики
	3		Программирование алгоритма для Лайтбота
Декабрь	1-2	Лучшая тренировка-это соревнования	Соревнование между детьми «Кто быстрее нарисует цветок» (на платформе КОТОБОТ)
	3	А мы и сами можем!	Составление собственного кода по принципу работы КОТОБОТ
	4		Решение кодов друг друга
Январь	2	Возможности фоторедакторов	Знакомство с интерфейсами графических редакторов
	3		Рисование ф графическом редакторе Paint и Tux Paint
	4		Знакомство с встроенным фоторедактором в интерактивный стол
Февраль	1-3	Что такое Scratch?	Знакомство с интерфейсом программы и основными принципами Scratch программирования https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getS arted
	4	Поздравление с днём Защитника отечества	Изготовление открытки для папы в графическом редакторе
Март	1	Поздравление с международным женским днем	Создание поздравительной открытке при помощи Scratch

	2	Scratch - это интересно!	Создание игры на базе платформы Scratch
	3		Создание мультфильма на базе платформы Scratch
	4		
Апрель	1		Проведение открытых занятий для родителей
	2	Где живут веселые буквы на клавиатуре?	Знакомство с клавиатурой и расположением букв на ней
	3		Игра на знание и ориентирование на клавиатуре https://nabiraem.ru/games/balls/ https://www.10palcev.net/56-bukvoed-klaviatumyy- https://10palcev.net/ , также можно использовать игры, входящие в программное обеспечение интерактивного стола
	4		Игра на знание и ориентирование на клавиатуре https://nabiraem.ru/games/keyboard (данную онлайн игру можно заменить настольной игрой, выполненной совместно с детьми)
Май	1-3	А мы знаем и умеем!	Закрепление пройденного материала по темам, наиболее интересным для детей.
	4		Создание итоговой работы по выбору детей на любую из пройденных тем.

Темы

интереса детей и степени их усвоения пройденного материала.

III. Организационный раздел

3.1 Правила при работе с оборудованием

Во время проведения занятий по информатике и элементарному программированию подгруппы придерживаются следующих правил:

- мы учитываем мнение каждого;
- во время работы с интерактивным столом, каждый участник подгруппы выполняет своё задание или его часть, не мешая при этом товарищам;
- при работе с компьютерами, монитор руками или какими-либо посторонними предметами не трогают;
- обсуждение происходит тихо - так, чтобы не мешать другим подгруппам при работе одновременно нескольких подгрупп;
- при работе с интерактивным столом, не допускается наваливаться на него, садиться или ложиться;
- при работе с интерактивным (сенсорным) оборудованием, руки должны быть сухими и чистыми;
- включать оборудование или приступать к выполнению задания можно только с разрешения воспитателя;
- после завершения работы, оборудование выключается.

Содержание программы наряду с групповой формой работы во время занятий, также включает индивидуальный и дифференцированный подход к детям. Все занятия делятся на теоретические и практические

План теоретического занятия:

- заполнение журнала присутствующих на занятиях обучаемых;
- объявление темы занятий, постановка целей и задач;
- раздача наглядных и раздаточных материалов для самостоятельной работы, повторение пройденного материала;
- представление и объяснение новой темы как вербальным, классическим методом преподавания, так и при помощи различных современных технологий в образовании: аудио-, видео-уроки, презентации, интернет-сайты;
- проверка и закрепление полученных знаний.

План практического занятия:

- воспитанники приступают к выполнению задания только после того, как воспитатель полностью завершит вводную/теоретическую часть занятия;
- по возможности процесс самостоятельной работы детей преподаватель записывает на фото или видео камеру для возможности дальнейшего обсуждения и разбора ошибок с детьми, а также для анализа готовности детей к соревнованиям или мониторинга;
- во время занятия на компьютерах или с интерактивным столом/доской через 15 минут после начала занятия проводится гимнастика для глаз или физминутка (см. приложение);

- в конце каждого занятия, направленного на самостоятельное выполнение задания, дети презентуют свои работы другим подгруппам или воспитателю;
- практические занятия начинаются с повторения основных правил и принципов работы с оборудованием, заканчиваются разбором допущенных ошибок во время занятия.

3.2 Расписание проведение занятий по информатике и элементарному программированию

Занятия проводятся по подгруппам, одновременно могут заниматься не более 2х подгрупп по 5 человек каждая. Все дети из группы делятся на равные подгруппы. Состав подгрупп может меняться в зависимости от успеваемости в освоении программы. Подгруппы формируются таким образом, чтобы каждая подгруппа была примерно на равном уровне развития. В случае, если одна подгруппа становится более сильной, то состав меняется для обеспечения возможности детей делиться знаниями и умениями друг с другом в рамках одной подгруппы.

Занятия проводятся во второй половине дня в промежутке между полдником и ужином. Каждая подгруппа занимается один раз в неделю по 30 минут при условии реализации в группе дополнительной образовательной программы по робототехнике. В случае, если программа по робототехнике не реализуется параллельно с программой по информатике и элементарному программированию, то занятия проводятся 2 раза в неделю.

Расписание занятий и состав подгрупп корректируется в зависимости от расписания дополнительных занятий.

3.3 Формы участия родителей в процессе изучения курса информатики и элементарного программирования

Детский сад и семья должны стремиться к созданию единого пространства развития ребенка. На родительском собрании в сентябре родители знакомятся с планом изучения курса на учебный год (раздаются буклеты). Родителям рассказываются все плюсы данной программы и возможные перспективы детей в дальнейшем.

Формы участия родителей:

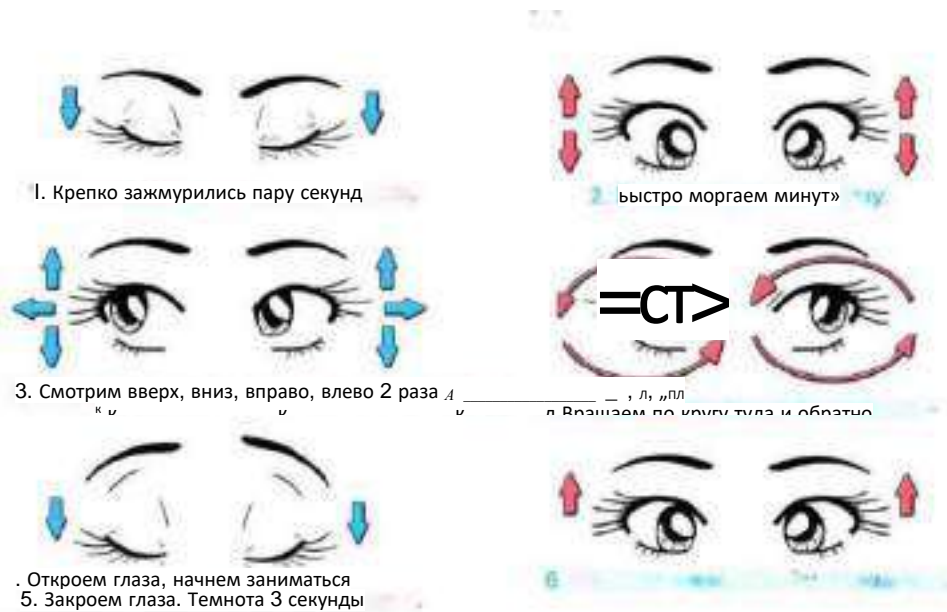
- Участие в открытом занятии.
- Помощь детям в процессе подготовки к соревнованиям.
- Сопровождение детей на соревнования.
- Составление совместно с детьми собственных алгоритмов и кодов

3.4 Методическое обеспечение и материалы:

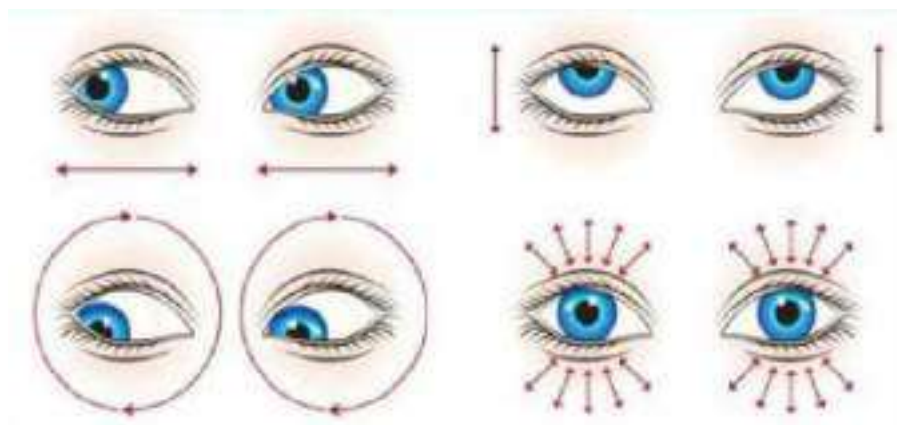
1. Интернет платформа Scratch <https://scratch.mit.edu/>
2. Интернет платформа КОТОБОТ <https://kotobot.app/>
3. Интернет платформа НАБИРАЕМ.РУ <https://nabiraem.ru/games/>
4. Интернет платформа <https://www.lightbot.lu/>

5. Раздаточный и дидактический материал (схемы составления алгоритмов, настольная игра «Алгоритмика», настольная игра «Рабочий стол компьютера», клавиатура от компьютера) -приложение 2
6. Интерактивная доска
7. Ноутбук с выходом в интернет
8. Интерактивный стол
9. Письменные принадлежности
10. Фото/видео камера для записи и возможности дальнейшего анализа совместно с детьми и педагогами.

Гимнастика для глаз



Гимнастика 1



Гимнастика 2

Упражнения для глаз будем делать мы сейчас.

Смотрим вверх и смотрим вниз,
Смотрим вдаль и смотрим вблизи.

Часто - часто поморгай,
После глазки закрывай.

Сосчитай так до пяти,
И с начал всё начни.

Если глазки устают -
Упражнения спасут!

Гимнастика 3

Физминутки при работе за компьютером или интерактивным столом

Физминутка 1



Физминутка 2

Раз, два - выше голова,
Три, четыре - руки шире,
Пять, шесть - тихо сесть,
Семь, восемь - лень отбросим.

Физминутка 3

Раз - согнуться, разогнуться,
Два - нагнуться, подтянуться,
Три- в ладоши три хлопка,
Головою три кивка,
На четыре - руки шире,
Пять, Семь, восемь - лень отбросим.
шесть - тихо сесть,

Раз - подняться, потянуться, Два - согнуться, разогнуться, Три - в ладоши три хлопка, Головою три кивка.

На четыре - руки шире,
Пять - руками помахать,
Шесть - на место сесть опять

Конспект НОД по ознакомлению дошкольников с компьютером

«Путешествие в страну компьютерных игр»

Программное содержание:

- обобщить и систематизировать знания детей о назначении и способах использования компьютера в быту и на рабочем месте, познакомить с основными понятиями информатики.
- сформировать представление о требованиях безопасности и гигиены при работе за компьютером.
- вызвать у детей интерес к работе с компьютерными технологиями.
- содействовать развитию информационной культуры воспитанников.
- расширять словарный запас воспитанников.
- формировать понятия и способы информационной деятельности.
- развивать интеллект и творческие способности воспитанников.

Материалы и оборудование: устройства компьютера (монитор, клавиатура, системный блок, мышь, дополнительные устройства, которые можно подключить к компьютеру (колонки, наушники, принтер, сканер, джостик, видеокамера, мультимедийный проектор, авторские игры-презентации «Компьютер, какой он?», «Правила поведения в компьютерном классе», картинки «Как работать с компьютером, карточки для индивидуальной работы детей, компьютер с программным обеспечением на каждого ребенка, Электронная поддержка: «Компьютер для дошкольников». «Компьютер для малышей (часть 1). Учимся пользоваться мышкой». «Компьютер для малышей (часть 2). Учимся пользоваться мышкой и клавиатурой».

Предварительная работа: Знакомство педагога по информатике с группой детей. Беседы с целью дать общие сведения о компьютере и его свойствах и назначении. Чтение стихотворений, рассматривание фотографий, рассматривание иллюстраций, экскурсии в бухгалтерию, в кабинет заведующей и делопроизводителя.

Ход занятия:

Педагог приходит в группу к детям.

- Ребята, внимание! Я пришла я к вам для того, чтобы пригласить в одно сказочное путешествие, которое продлится целый год. Оно доставит нам много приятных минут, давайте же скорей отправляться в путь. Готовы вы отправиться в очень увлекательное путешествие в «*Страну компьютерных игр*»? *(ответы детей)*

- Тогда отправляемся *(идем в кабинет информатики)*

Перед дверью в кабинет информатики. Кто знает, что здесь может быть? *(Ответы детей)* Смотрите дверь заперта. А здесь какая-то загадка, дверь откроется, если мы отгадаем загадку:

Загадка: Что за друг такой? - Железный,

Интересный и полезный.

Дома скучно, нет уюта,

Если выключен. *(компьютер)*

- Правильно! *(Входим в кабинет и рассматриваем и называем увиденное).*

- Ребята, здесь столько много компьютеров, а для чего они нужны? А вы знаете? Для чего нужны компьютеры? Где используется компьютеры?

Начнем мы свое путешествие с одной сказки, давайте ее послушаем *(Все действия сопровождаются демонстрацией).*

В одной стране, чудной стране,

Где побывать дано тебе и мне,

Жил был один смешной чудака,

Который представлял компьютер так :

«Машина умная, но не пойму что,

Где у ней, и почему?..»

(Просмотр мультимедиа) дети сидят за столами.

- Ребята, а посмотрите как внимательно, что лежит у вас на столах? (лежат части от картинки с изображением компьютера, Давайте соберем картинку. Дидактическая игра «*Собери картинку*» *(изображение компьютера)*)

- Ребята, что получилось? *(Компьютер)* Правильно!

Дыхательное упражнение. «Пузыри»

Эй, скорее посмотри, *(Звать к себе, помахивая кистями)*

Мы пускаем пузыри: *(Перед тем как назвать каждый цвет, сильно надувать щеки)*

Синий, красный, голубой. *(Быстро выдохнуть)*

Выбирай себе любой!

В. Ребята, а вы знаете, что за компьютером нельзя сидеть долгое время? *(Ответы)*. А почему? *(Ответы детей)*. Если долго сидеть за компьютером, может испортиться зрение. Поэтому для работы за компьютером отводится определённое время и обязательно нужно делать гимнастику для глаз *(зрительную гимнастику)* чтобы глазки отдохнули.

Далее педагог показывает мультимедийную презентацию о правилах поведения в компьютерном классе.

Вот, например, такая. Сейчас мы разучим с вами комплекс гимнастики для здоровья наших глазок.

Зрительная гимнастика: "У компьютера"

Встали все, встряхнулись.

И немного потянулись

Мы с компьютером играли. *(Сидя, потереть ладонями лицо)*

Ох, глаза наши устали, *(Слегка прикрыть глаза веками)*

Надо глазкам отдых дать,

Будем быстро мы моргать. *(Быстро моргать)*

Раз, два, три, четыре, пять *(наклоны в сторону)* Будем быстро мы моргать.

А теперь глаза закроем, *(Выполнять упражнения в соответствии с указанием)*

Широко опять откроем.

Раз - закроем, два - откроем,

Три - закроем, на четыре вновь откроем.

Раз, два, три, четыре, пять

Не устанем закрывать.

И ладошками глаза

Мы закроем не спеша,

Посидим в темноте. *(присели)*

Снова мы глаза откроем, *(встали)*

На работу их настроим.

-Ребятки, давайте с вами пройдем тихонечко к компьютерам и попробуем немного поработать мышью и клавиатурой (дети отрабатывают навыки работы с мышью и клавиатурой индивидуально, педагог помогает при возникновении затруднений, следит за осанкой детей).

Отработка навыков движения компьютерной мыши по экрану, одинарного щелчка левой кнопки мыши, перемещение объектов по экрану с зажатой левой кнопкой мыши.

Отработка навыка включения и выключения компьютера.

Оценка деятельности детей.

В. Ребята, вам понравилось в кабинете информатики. Скажите, о чём вы сегодня узнали? Для чего нужны компьютеры? Ну, что же, тогда до встречи. До свидания! *(Дети возвращаются в группу)*.

«Рабочий стол. Управлением компьютером с помощью мыши».

Цель – познакомить детей с понятием «Рабочий стол», научить управлять компьютером при помощи мыши.

- Задачи:*
1. обучение детей управлению компьютером с помощью мыши;
 2. отработка навыка включения компьютера;
 3. введение на интуитивном уровне понятия графического интерфейса – «Рабочего стола», «значка»;
 4. управление действием на экране щелчком левой кнопки мыши;
 5. формирование и развитие произвольных психических функций (произвольное внимание, мышление, память и поведение);
 6. расширение знаний об окружающем мире;
 7. развитие самостоятельности и уверенности в себе;
 8. воспитание информационной культуры.

Оборудование: Компьютеры, проектор, экран, интернет-ресурсы (раздел «Игры на внимание и память» (строка 4), страница 1, «Звери в лесу»).

Демонстрационный материал: презентация «Рабочий стол».

Ход занятия

1. Введение в игровую ситуацию.

Педагог: Здравствуйте, ребята! Сегодня мы снова начнем наше занятие с игры на внимание. Посмотрите на мой стол и перечислите все, что вы на нем видите.

Дети: На вашем столе находятся: компьютер, ручки, карандаши, листы бумаги, ножницы, настольная лампа, линейка, стерка, книги, игры.

Педагог: Молодцы! Вы очень внимательны и наблюдательны! Как вы думаете, зачем мне все эти предметы?

Дети: Эти предметы вам нужны для работы!

Педагог: Хорошо! А, если все, лежащие на этом столе, предметы мне нужны для работы, то, как можно назвать этот стол?

Дети: Думают. Дают ответы.

Педагог (уточняет): Столы имеют разное назначение. Есть журнальный столик, сидя за которым, обычно, просматривают газеты. Есть обеденный стол, что за ним делают?

Дети: Кушают.

Педагог: Правильно! Я **работаю** за этим столом, как он называется?

Дети: Рабочим.

Педагог: Правильно! Я могу сесть за **рабочий стол** и: включить настольную лампу, магнитофон, взять в руки ножницы, достать из ящика стола бумагу, ручку и т.д. Но этих вещей так много, они заполняют все пространство **рабочего стола**, и мешают мне! Что же делать? Может быть, среди всех этих предметов, есть один прибор, который может заменить все лежащие здесь предметы?

Дети: Да, есть! Это компьютер!

Педагог: Молодцы! Садитесь за компьютеры и включайте их!

Самостоятельная работа воспитанников по отработке навыков включения компьютера

Педагог: Компьютеры загрузились, и что появилось на экране?

Дети: На экране появился интерфейс компьютерной программы Windows.

Педагог: Молодцы! Интерфейс компьютерной программы Windows называют **Рабочим столом**. Во всем мире изображение на экране монитора называют Рабочим столом, потому что компьютер способен заменить рабочий стол со всеми его принадлежностями.

Рабочий стол в жизни – реальный, сидя за таким столом можно реально совершать какие-то действия с реальными предметами - с ножницами, бумагой, ручкой и т.д.

Рабочий стол в компьютере – виртуальный, но он полностью заменяет реальный рабочий стол. Внимание, вопрос? Можем ли мы просто руками что-то делать в виртуальном пространстве компьютера - взять лист бумаги, написать на нем что-нибудь, включить музыку на рабочем столе компьютера?

Дети: Нет! Для этого нам нужна компьютерная мышь.

Педагог: Правильно! Именно компьютерная мышь позволяет пользователю взаимодействовать с программами и устройствами компьютера. А если у нас будет сенсорный экран?

Дети: Тогда мышка не нужна, мы будем управлять программами и устройствами при помощи пальцев!

Педагог: Молодцы! Теперь давайте рассмотрим Рабочий стол, что вы на нем видите?

Дети: Какие-то маленькие рисунки с текстами.

Педагог: Рабочий стол – это экран, на котором расположены инструменты (программы) и документы (тексты, рисунки, мелодии). Все они имеют условное обозначение (изображение), принятое во всем мире, поэтому интерфейс – графический.

Условное обозначение программы или документа на Рабочем столе принято называть «значком». Значки обеспечивают быстрый доступ к различным устройствам и программам компьютера. Условимся называть эти значки – объектами. Давайте рассмотрим несколько таких объектов.

Есть значок «Мой компьютер», который обеспечивает доступ к различным устройствам компьютера, «Корзина» - в нее отправляется «мусор», все то, что уже не нужно хранить в памяти компьютера.

Есть значок «Пуск», он располагается в левом нижнем углу экрана, в панели задач, который позволяет завершить работу Windows и выключить компьютер. А сейчас физкультминутка, а то вижу, что вы устали.

Под музыку проводится физкультминутки

2. Практическая часть.

Педагог: Ребята, занимайте места за компьютерами! Давайте поиграем на детском портале «Играемся».

Задание: В каталоге игр найти раздел «Игры на внимание и память» (строка 4), страница 1, «Звери в лесу». Вы должны найти всех зверей, которые спрятались в лесу, выбирая их по очереди с помощью мышки.

3. Самостоятельная работа детей по применению «нового» знания.

Самостоятельная работа детей по нахождению, включению и выполнению заданий игры «Звери в лесу».

4. Затруднения в работе.

Педагог оказывает детям индивидуальную помощь в нахождении, включении и выполнении заданий игры «Звери в лесу». Следит за правильной осанкой и выполнением детьми правил техники безопасности.

Педагог: Все справились с заданием?

Дети: Все!

5. Подведение итогов занятия.

Педагог: Тогда расскажите, что нового узнали, чему новому научились?

Дети: Мы вспомнили, что такое графический интерфейс, отработали навыки включения компьютера. Познакомились с понятиями «Рабочий стол», «значок», поиграли в компьютерную игру «Звери в лесу».

Педагог: Какие практические навыки работы с компьютером вы сегодня получили?

Дети: Мы отработывали навыки включения компьютера, движения компьютерной мыши по экрану, одинарного щелчка левой кнопки мыши, управления действием на экране щелчком левой кнопки мыши.

Педагог: Молодцы! Спасибо за работу! Занятие окончено! До свидания!

Дети: До свидания!

Конспект занятия по методике приобщения дошкольников к деятельности с компьютером «Формирование понятия «Алгоритм»

Программное содержание:

1. Формировать понятие «алгоритм»;
2. Формировать понятия «часть-целое»;
3. Учить расставлять события в правильной последовательности;
4. Активизировать словарный запас детей;
5. Развивать память, сообразительность, быстроту реакции;
6. Развивать творческое мышление;
7. Воспитывать вежливость, гостеприимство.

Материал к занятию : Картинки, карандаши, фишки, литы бумаги.

Структура занятия и методические приёмы по структуре :

1. Начало занятия : продолжительность 1,5 - 2 мин.

Методы :

- указания

2. Основная часть: продолжительность 18 – 20 мин

Методы и приёмы :

- беседа;
- художественное слово;
- демонстрация;
- игровой приём

3. Конец занятия : продолжительность 2 - 3 мин.

Методы и приёмы :

- анализ;
- педагогическая оценка;

Последовательный ход занятия :

– Здравствуйте, ребята! Сели красиво, спинки держим прямо, ножки ставим вместе, глазки. Вы любите ходить в гости? А приглашать гостей к себе в дом? А вы умеете это делать правильно? Сейчас я проверю, кто из вас умеет приглашать гостей. Я прочту вам стихотворение Даниила Хармса. А вы подскажете мне, если я что-то забуду, хорошо?

Я захотел устроить бал

И я гостей к себе... (ПОЗВАЛ)
Купил муку, купил творог

Испёк рассыпчатый (ПИРОГ)
Пирог, ножи и вилки тут,

Но что-то гости не... (ИДУТ)
Я ждал, пока хватило сил.

Потом кусочек ... (ОТКУСИЛ)
Потом подвинул стул и сел.

И весь пирог в минуту... (СЪЕЛ)
Когда же гости подошли,

То даже крошек не... (НАШЛИ)
- Понравился ли вам этот хозяин? Что ему удалось? Дети: Испечь пирог.
- Начнём вспоминать сначала. Что он решил сделать?

Дети: Захотел устроить бал.
- Правильно, и кого позвал к себе?

Дети: Гостей.
- Затем чем он занимался? Что купил?

Дети: Муку, творог.
- И испёк что?

Дети: Рассыпчатый пирог.
- Верно, испёк пирог, накрыл на стол, да? Что он положил на стол?

Дети: Ложки, вилки, пирог.
- И гости пришли?

Дети: Нет, они задерживались?
- И что произошло потом?

Дети: Он начал есть пирог.
- Да, сначала откусил один кусочек, а затем съел и весь пирог, да?

Дети: Да.
- А что больше: кусок пирога или сам пирог?

Дети: Пирог.
- Да, а сам пирог из чего состоит?

Дети: Из нескольких кусков.
- Да, и несколько кусков составляют один большой пирог, вы согласны?
Что случилось потом?

Дети: Пришли гости.

- И что они увидели? Да, от пирога даже крошек не осталось. Почему наш герой съел пирог?

Дети: Гости долго не шли.

- Что ему не удалось?

Дети: Устоять перед соблазном съесть его.

- А ещё?

Дети: Ему не хватило терпения.

- Да, он оказался нетерпеливым человеком. А воспитанным? Верно, невоспитанным. Как бы вы поступили на его месте?

Дети: Дождались гостей.

- Молодцы, если вы позвали к себе гостей, то нужно обязательно их дождаться, иначе выйдет именно так, как в этом стихотворении, да?

Дети: Да.

- Хорошо, я сегодня к нам гости пригласила волшебные карандаши. Вот они, посмотрите. Как вы думаете, почему они волшебные? (*Дети предлагают свои варианты*). Они волшебные потому, что могут выполнять любые наши команды по порядку? Хотите проверить? Хорошо, возьмите каждый в руку волшебный карандаш. Я буду говорить команды, а ваши карандаши будут рисовать. Итак, начнёт м:

1. «Поставь точку в верхнем левом углу прямоугольника»

2. «Обведи прямоугольник»

3. «Нарисуй на нём горошины».

- У всех получилось? Наши волшебные карандаши справились? Проверьте друг у друга. Молодцы, как наши карандаши выполняли действия?

Дети: По порядку.

- Сначала что вы сделали? Затем? Потом?

- Да, рисовали именно в той последовательности, которую я называла. Хорошо, положили волшебные карандаши на край стола, пусть отдохнут. А давайте и мы отдохнём. Поиграем? Играем в игру «Иду в гости». Сегодня гостями будут мальчики. Мальчики, подойдите ко мне, пожалуйста. Гостеприимными хозяйшками будут девочки. Девочки садятся так, чтобы рядом с каждой было свободное место для гостя. Девочки, я раздаю вам коробочки с фишками.

- Что делают гости, когда приходят в дом?

Девочки: Стучатся!

- Мальчики, покажите! Вот так, аккуратно и вежливо! А хозяйева?

Девочки: Спрашивают: «Кто там?»

- Девочки, покажите! А что гости отвечают?

Девочки: Здравуются. Называют себя. (Таким образом, хором составляется и проигрывается весь алгоритм)

- Всё верно, давайте начнём с Дамира. Дамир, к кому из девочек хочешь пойти в гости?

Дамир: К Насте.

- А ты помнишь, как нужно ходить в гости?

Дамир: Дамир.

- Хорошо, иди (*и т. д.*)

Дамир стучит в дверь:

Настя: Кто там?

Дамир: Здравствуйте. Это я (*имя*)

Настя: Проходите, садитесь.

Дамир: Спасибо (*садится*)

Настя: Угощайтесь, пожалуйста (*даёт фишку*)

Дамир: Большое спасибо, очень вкусно!

Настя: До свидания!

Дамир: До свидания!

- Молодцы, какие у нас мальчики вежливые гости, а девочки – гостеприимные хозяйки. Умнички! А теперь все сели на свои места. Наши волшебные карандаши принесли нам несколько заданий. Выполним их? Хорошо, итак слушайте внимательно. Перед вами лежат картинки. Вам нужно из нескольких картинок составить целую. Проверим, что вы видите на картинках?

Дети: Рыба, пирог, бабочка.

- Остановимся на рыбе. Что у нас сначала идёт?

Дети: Голова.

- Верно, затем?

Дети: Туловище с плавниками

- А потом?

Дети: Хвост.

- Правильно, вам понятно, как из нескольких картинок составлять одну целую? Молодцы, усложним задание. Я вам даю целые картины, а вы должны их расположить в нужном порядке: что за чем следует. Приступаем. Кто хочет проверить? Ответы детей.

- Все согласны? Правильно, молодец, Настя. Задания закончились, вы с ними справились, молодцы. Вам понравилось занятие? Что именно? Что мы делали? Что у вас хорошо получилось? Да, мы с вами беседовали, о герое стихотворения Даниила Хармса, также о том, каким должен быть гость.

Потом мальчики у нас были вежливыми гостями и девочки гостеприимными хозяйками. А задания какие выполняли? Вам понравилось? Молодцы, хочу похвалить Настю, Данила, Дамира, Вику – они сегодня были очень активными, старались. А с Ренатой и Дианой мы ещё будем тренироваться в составлении целых картинок из частей, верно? Спасибо, до новых встреч!