Программа «Х-файл»

Пояснительная записка.

Окружающая действительность предстает перед ребенком во всем ее многообразии. Приобщение детей ко всему, чем живет общество, - задача, которую человечество решает с тех пор, как стала осознаваться необходимость в передаче каждому последующему поколению опыта предыдущего.

В сегодняшнем мире дети практически с рождения видят вокруг себя различные технические устройства, они очень притягивают детей к себе. Современные люди живут в мире увеличения потоков информации, постоянной модернизации устройств. Решать задачи разной сложности помогает компьютер. Будущее сегодняшних детей – это информационное общество. И ребёнок должен быть готов к жизни в таком мире. Компьютерная грамотность становится сейчас необходимой каждому человеку. Воспитание правильного отношения к техническим устройствам в первую очередь ложится на плечи родителей, но предъявляет и качественно новые требования к дошкольному воспитанию – первому звену непрерывного образования. Успешность данных перемен связана с внедрением в дошкольном учреждении информационных технологий.

Интеллектуальное развитие дошкольника сегодня невозможно без компьютера, который является для него самым современным игровым инструментом, вместе с тем служит мощным техническим средством обучения и играет роль незаменимого помощника педагога в воспитании и развитии.

Играя на компьютере, малыш рано начинает понимать, что предметы на экране – это не реальные вещи, а только знаки, обозначающие их. Таким образом, начинает развиваться знаковая функция сознания, понимание того, что есть несколько уровней окружающего нас мира – это и реальные вещи, и картинки, схемы, слова или числа.

В процессе занятий дошкольников на компьютерах улучшается их память и внимание. В раннем возрасте дети обладают непроизвольным вниманием, они не могут осознанно стараться запомнить тот или иной материал. И только на яркий и значимый материал ребенок непроизвольно обращает внимание. И здесь компьютер просто незаменим, так как передает информацию в привлекательной для детей форме, что не только ускоряет запоминание содержания, но и делает его осмысленным и долговременным.

Занятия на компьютере имеют большое значение для развития не только интеллекта, но и моторики. В любых играх, от самых простых до сложных, необходимо учиться нажимать пальцами на определенные клавиши, что способствует развитию мелкой мускулатуры рук и моторики детей. Очень большое представительство в коре головного мозга имеют глаза. Чем внимательнее ребенок всматривается в то, над чем работает, тем больше пользы его психическому развитию. Вот почему важно формировать моторную координацию и совместную деятельность зрительного и моторного анализаторов, что с успехом достигается на занятиях.

Современные исследования в области дошкольной педагогики К.Н. Моторина, М.А. Холодной, С.А. Шапкина и др. свидетельствуют о возможности овладения компьютером детьми в возрасте 3-6 лет. Как известно, этот период совпадает с моментом интенсивного развития мышления ребенка, подготавливающего переход от наглядно-образного к абстрактно-логическому мышлению. На этом этапе компьютер выступает особым интеллектуальным средством для решения задач разнообразных видов деятельности. И чем выше интеллектуальный уровень осуществления деятельности, тем полнее в ней происходит обогащение всех сторон личности. Как известно, игра является одной из форм практического мышления.

Научные исследования по использованию развивающих и обучающих компьютерных игр, организованные и проводимые специалистами Ассоциации «Компьютер и детство» в содружестве с учеными многих

институтов, начиная с 1986 года, и исследования, проведенные во Франции, показали, что благодаря мультимедийному способу подачи информации достигаются следующие результаты:

- дети легче усваивают понятия формы, цвета и величины;
- глубже постигаются понятия числа и множества;
- быстрее возникает умение ориентироваться на плоскости и в пространстве
- тренируется эффективность внимания и память;
- раньше овладевают чтением и письмом;
- активно пополняется словарный запас;
- развивается мелкая моторика, формируется тончайшая координация движений глаз.
- уменьшается время, как простой реакции, так и реакции выбора;
- воспитывается целеустремлённость и сосредоточенность;
- развивается воображение и творческие способности;
- развиваются элементы наглядно-образного и теоретического мышления.

Играя в компьютерные игры, ребенок учится планировать, выстраивать логику элемента конкретных событий, представлений, у него развивается способность к прогнозированию результата действий. Он начинает думать прежде, чем делать. Объективно все это означает начало овладения основами теоретического мышления, что является важным моментом при подготовке детей к обучению школе. Одной из важнейших характеристик компьютерных игр является обучающая функция. Компьютерные игры выстроены так, что ребенок может получить себе не единичное понятие или конкретную учебную ситуацию, но получит обобщенное представление обо всех похожих предметах или ситуациях. Таким образом, у него формируются столь важные операции мышления, как обобщение, классификация предметов по признакам.

Общение с компьютером вызывает живой интерес сначала как игровая деятельность, а затем и как учебная. Именно этот интерес лежит в основе формирования важных структур: познавательной мотивации, произвольной памяти и внимания, и именно они обеспечивают психологическую готовность ребенка к обучению в школе.

Компьютер помогает развить не только интеллектуальные способности ребенка, но и воспитывает волевые качества, такие как самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость, а также приобщает к сопереживанию, помощи героям игр, обогащая тем самым его отношение к окружающему миру.

Использование компьютерных технологий в работе с детьми дошкольного возраста являются еще пока нетрадиционной методикой, но с ее помощью можно более эффективно решать образовательные задачи, которые будут способствовать подготовке ребенка к обучению в школе.

Данная программа рассчитана на 4 года. Программа предполагает проведение одного занятия в неделю – во второй младшей группе, в средней группе, в старшей и подготовительной группе. Продолжительность занятия во второй младшей группе – 15 минут, в средней группе – 20 минут, в старшей группе – 25 минут, в подготовительной группе – 30 минут. Программа познакомит дошкольников с первыми навыками работы за компьютером, с его устройством. А также программа содержит игры и упражнения на развитие мелкой моторики рук, логического мышления, воображения, памяти.

Цель программы : развитие мелкой моторики, интеллектуальной и творческой активности дошкольников в процессе освоения информационных компьютерных технологий

Задачи программы:

• Познакомить детей с компьютером как современным инструментом для обработки информации

• Развивать:

познавательные способности дошкольников;

творческое мышление;

личностные качества — активность, самостоятельность;

сенсорные возможности детей;

конструктивные способности;

воображение.

• Способствовать развитию детской компетентности

• Способствовать формированию предпосылок учебной деятельности; укреплению и сохранению здоровья детей, готовящихся к обучению в школе

• Развивать творческое, понятийно-образное, логическое, абстрактное мышление, использовать элементы эвристического мышления

• Развивать мелкую моторику пальцев рук, умение ориентироваться на листе бумаги.

В ходе выполнения заданий, ребёнок включается в эмоционально содержательную деятельность, может использовать своё право на ошибку, почувствовать уверенность в себе, самостоятельность, проверив правильность решения без помощи взрослого.

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

Пальчиковая гимнастика;

Гимнастика для глаз;

Физкультминутки;

Упражнения на релаксацию, с использованием музыкальных произведений;

Основные принципы построения программы.

1. От элементарного управления компьютерной программой к более сложному.

2. От постоянного руководства воспитателя к самостоятельной работе.

3. Концентрическое расположение тем с тенденцией к усложнению.

4. Чередование самостоятельной работы детей, работы в парах и фронтальной работы.

5. Частая смена видов деятельности.

6. Тесная взаимосвязь компьютерной игры и дидактической.

7. Подбор игр и заданий, имеющих различную степень сложности.

Особенности организации и структура занятий.

Каждое занятие носит комплексный характер, структурно разделено на четыре части:

1. Вводная часть.

Развивающие игры с применением иллюстрированного материала, беседы, конкурсы, задания для введения в сюжет игры, пальчиковая гимнастика или упражнения на согласование речи с движениями.

2. Основная часть.

Овладение способом управления программой детьми (последовательное объяснение назначения клавиш с наводящими вопросами, знакомство только с новыми клавишами, правилами игры, полный или частичный показ способов управления и др.). Компьютерная игра, направленная на решение обучающих и развивающих задач.

3. Двигательная.

Гимнастика для глаз и общеразвивающие упражнения для снятия напряжения.

4. Заключительная.

Анализ игры.

Материальная база.

Компьютерный зал, оснащенный 10 персональными нетбуками для детей, ноутбук, проектор, экран (интерактивная доска).

Пособия для занятий:

- Графический редактор Paint
- Текстовый редактор Microsoft Word

- Компьютерные игры разного содержания и уровня сложности

Предполагаемые результаты:

Дети 3-4 лет

будут знать:

- Названия основных частей компьютера
- Правила техники безопасности

будут уметь:

- управлять курсором используя стилус, ориентироваться на экране монитора.

Дети 4-5 лет

будут знать:

- Названия и функции основных частей компьютера
- Правила техники безопасности

будут уметь:

- управлять курсором используя стилус, ориентироваться на экране монитора.
- Пользоваться клавиатурой

Дети 5-6 лет

будут знать:

- Названия и функции основных частей компьютера. Для чего нужна: мышь, клавиатура, монитор, колонки, системный блок, принтер.
- Правила техники безопасности
- Правила работы, основные функции графического редактора
- Правила работы, основные функции текстового редактора

будут уметь:

- пользоваться мышью, клавиатурой управлять курсором, используя стилус.
- пользоваться графическим редактором
- пользоваться текстовым редактором

Дети 6-7 лет

будут знать знать:

- 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;
- Правила работы, основные функции графического редактора;

будут уметь

- работать 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.

Система мониторинга достижения детьми планируемых результатов освоения программы.

Анализ знаний, умений, навыков детей проводится 2 раза в год (декабрь, май) в игровой форме и итоговых занятиях.

Список используемой литературы:

1. Исследования ученых и специалистов НИИ дошкольного воспитания Центра «Дошкольное детство» им. А.В.Запорожца
2. Интернет – ресурсы www.botik.ru/~robot; kurs@robotland.botik.ru
3. «Учимся работать на компьютере» М.К.Антошин Москва 2004г.
4. «Компьютерные игры в обучении детей 4-7 лет» Л.К. Балабанова Волгоград 2012 г.
5. «Дошколенок + компьютер» Л.А. Коч, Ю.А. Бревнова Волгоград 2011 г.
6. Статьи Гурьева Сергея Владимировича «Компьютер в жизни ребенка» (кандидата педагогических наук, Российского государственного университета)
7. «Новые информационные технологии в дошкольном образовании Ю.М. Горвица Москва 1998г»
8. Журнал «Детский сад от А до Я» №1 2003 г.
9. Холодова О.А. «За три месяца до школы» - Москва РОСТ, 2013. – 80 с.
10. Дошкольник и компьютер: Медико-гигиенические рекомендации / Л. А. Леонова; Издательство НПО «МОДЭК», 2004. - 64 с.