

Аннотация
к дополнительной образовательной программе
«Информатика в играх и задачах»

Данная программа направлена на работу по обучению старших дошкольников компьютерной грамоте и формированию основных математических представлений, абстрактно—логических и наглядно-образных видов мышления и типов памяти, мыслительных операций, основных свойств внимания.

В современном мире ребенок практически с рождения видит вокруг себя различные технические устройства, они очень привлекают ребенка. Общество живет в мире постоянного умножения потоков информации, постоянного изобретения устройств для обработки этой информации. Решать практические задачи человеку помогает компьютер. “Завтра” сегодняшних детей – это информационное общество. И ребенок должен быть готов психологически к жизни в информационном обществе. Компьютерная грамотность становится сейчас необходимыми каждому человеку. Воспитание правильного отношения к техническим устройствам, в первую очередь, ложится на плечи родителей, но и предъявляет качественно новые требования и к дошкольному воспитанию – первому звену непрерывного образования. Успешность осуществления позитивных для общества перемен связана с использованием в дошкольном учреждении информационных технологий.

Цели:

- 1 Развитие интеллектуальной активности ребенка, его стремления к самостоятельному усвоению знаний, поиску решения проблемных ситуаций, использованию знаковых способов действий.
- 2 Пропедевтика основных понятий информатики, освоение современных информационных технологий, навыков работы с компьютером.

Специфические задачи обучения дошкольников информатике можно условно разделить на три группы:

Задачи:

1) задачи, связанные с подготовкой к предстоящему обучению - построению информационно-логических моделей, деятельности, требующей применения умственных операций:

- абстрагирования;
- иерархической декомпозиции (т.е. деления целого на составные части

- и представление целого в виде иерархии составных частей);
- создание иерархии понятий (т.е. разделение набора понятий на более и менее общие и представление системы понятий в виде иерархии)

Объектом применения таких операций будут не только предметы, процессы, явления, но и действия, которые объекты могут выполнять (или над ними можно выполнять);

2) задачи, связанные с предстоящим освоением базисного аппарата формальной логики и формированием навыков использования этого аппарата для описания модели рассуждений;

3) задачи, связанные с подготовкой к творческой созидательной деятельности, развитием фантазии и воображения.

К первой группе можно отнести следующие задачи:

- научить выделять свойства предметов, находить предметы, обладающие заданным свойством или несколькими свойствами, разбивать множество на подмножества, характеризующиеся общим свойством;
- научить обобщать по признаку, находить закономерность по признаку;
- познакомить с вложенными подмножествами (не вводя термин);
- научить сопоставлять части и целое (для предметов и действий);
- познакомить с главной функцией (назначением) предметов;
- научить расставлять события в правильной последовательности;
- научить описывать свои действия;
- научить выполнять перечисляемую или изображенную последовательность действий;
- познакомить с функцией как действием, применяемым по отношению к разным предметам;
- научить описывать порядок действий для достижения заданной цели;
- научить находить ошибки в неправильной последовательности действий.

Ко второй группе можно отнести следующие задачи:

- познакомить с истинными и ложными высказываниями [не вводя термин];
- познакомить с отрицанием (не вводя термин);
- научить формулировать отрицание по аналогии;
- познакомить с использованием разрешающих и запрещающих знаков;
- познакомить с логической операцией "И" (не вводя термин).

К третьей группе можно отнести следующие задачи:

- научить называть как можно больше свойств и признаков одного объекта;
- научить видеть пользу и вред того или иного свойства в разных ситуациях;
- научить проводить аналогию между разными предметами;
- научить находить похожее у разных предметов;
- научить переносить свойства одного предмета на другие;
- научить представлять себя разными предметами и изображать поведение этих предметов.

Задачи по знакомству с компьютером и овладению компьютерными технологиями:

1. Приобщать детей к миру информационной культуры, подготовке к усвоению идей информатики.
2. Формировать навыки работы с персональным компьютером (программы Paint, Microsoft Word, Power Point .
интерфейс медиа - проигрыватель, познакомятся с основными принципами компьютерной анимации).
3. Обучать детей ориентации в смыслообразующих звеньях информационного потока, умению выстраивать из них логическую цепочку, приводящую к умозаключениям, самостоятельной интерпретации.
4. Тренировать цветовое и пространственное восприятие.
5. Развивать скорость реакции.
6. Пополнить словарный запас.
7. Научиться считать.
8. Развивать логическое мышление, коммуникативные навыки, моторику.

Программа занятий для старших групп составлена на основе Программы подготовки дошкольников по информатике (авторы: А.В. Горячев, Н.В. Ключ). Данная программа по информатике для дошкольников согласуется с программой по информатике для начальной школы "Информатика в играх и задачах", 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. Используются пособия к данной программе: "Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников", "Все по полочкам" (рабочая тетрадь). «Компьютер для дошколят» - это пособие адресовано педагогам и родителям с описанием в игровой форме популярных компьютерных программ. В тетрадях много занимательных игр, заданий творческого характера.

“Информатика для дошкольников” – это прекрасное практическое пособие для педагогов, где досконально расписаны задачи, ход занятий, подготовка к их проведению.

По данной программе обучение дошкольников можно проводить без использования компьютеров. Наши занятия интегрированы: 1- занятия по рабочим тетрадям; 2 - работа с компьютером (показ и просмотр обучающих видеофильмов, слайдов и работа детей с развивающими и обучающими играми. Для каждой темы подобраны задания из различных обучающих компьютерных программ.

Материал в компьютерном варианте – уроки компьютерной грамоты, позволяющие быстро и весело познакомить детей с компьютером, основными программами и командами. Благодаря обучению с помощью данной компьютерной программы дети научатся пользоваться мышкой, клавиатурой, освоят интерфейс медиа-проигрывателя, познакомятся с основными принципами компьютерной анимации. Полученные знания закрепляются в мини- играх, практических заданиях. Игры самых разных жанров: логические задачи, головоломки, раскраски, логические задачки и др. Они помогут тренировать цветовое и пространственное восприятие, развивать скорость реакции, пополнить словарный запас, научиться считать. Несложные задания научат дошкольника не только азам работы с компьютером, но и будут развивать логическое мышление, коммуникативные навыки, моторику.

Занятия по информатике проводятся со старшими дошкольниками 1 раз в неделю специально отведенной комнате «Развивающих игр» с использованием компьютера и компьютерных развивающих игр при непосредственной работе детей в рабочей тетради А. В. Горячева. Знакомство с компьютером и работа с упражнениями происходит с опорой на звуковой и зрительный контроль. Их визуализация происходит на экране монитора в виде мультипликационных образов и символов.

На каждом занятии предполагается освоение детьми теоретических знаний (5—10 мин) и практических навыков (работы на компьютере, компьютерных игр (10мин), выполнение заданий в рабочей тетради (10 мин). Продолжительность занятий – 30 минут.

Количество академических часов в неделю- 1 час.

Количество академических часов в год составляет 32 часа.

Курс тесно связан с такими учебными дисциплинами, как «Математика», «Развивающие игры».

После знакомство с каждой из программ дети выполняют итоговое задание: Новогодняя открытка в программе Paint, поздравительная открытка к 8 Марта в

программе Microsoft Word, оформление презентации «Мой день в детском саду» в программе Power Point

Режим занятий: 1 час в неделю в течение 8 месяцев, длительностью 25-30 минут.

Срок обучения: 32 часа.

Форма подведения итогов: открытое занятие.

Структура занятий:

Вводная часть: создание интереса, игровая мотивация.

Включается гимнастика для глаз, пальчиковая гимнастика для подготовки зрительного, моторного аппарата к работе

Основная часть:

- выполнение заданий в рабочей тетради
- теоретическое знакомство с устройством компьютера, приемами работы в программах;
- практическое выполнение заданий на компьютере,

Заключительная часть:

- упражнения на развития мышления и логики с использованием компьютерных игр.

Проводится гимнастика для глаз для снятия зрительного напряжения, физ. минутки, точечный массаж, комплекс физических упражнений, расслабление под музыку - для снятия мышечного и нервного напряжения

Ожидаемые результаты

- Формирование представлений детей старшего дошкольного возраста о возможностях компьютера, как современного инструмента для получения и обработки информации;
- Формирование начальных навыков работы на компьютере;
- Преодоление психологического барьера при работе на компьютере;
- Формирование навыков учебной деятельности: умения принимать и ставить учебно-познавательную задачу, умения слушать и следовать указаниям, умения планировать собственную деятельность и работать по алгоритмам, умения контролировать ход деятельности и оценивать результаты собственной деятельности;
- Формирование элементарных математических представлений и навыков, логики;
- Развитие сенсорных возможностей ребенка;
- Развитие основных психических процессов: памяти, внимания, воображения, мышления;

- Приобретение самостоятельности, собранности, сосредоточенности, усидчивости;
- Приобщение к сопереживанию, сотрудничеству, сотворчеству;
- Овладение комплексом различных компьютерных игр.