

Кам'янець-Подільська міська рада
Управління освіти і науки
Лабораторія дошкільного виховання
Дошкільний навчальний заклад №2

Навчання дітей
старшого дошкільного віку
основ комп'ютерної грамоти

Автор: Осадчук Л.О., вихователь-методист дошкільного навчального закладу № 2

Даний посібник складається з двох розділів. До першого розділу увійшла програма з комп'ютерної грамоти «Файлик» (старший дошкільний вік). До другого розділу увійшли методичні рекомендації щодо викладання комп'ютерної грамоти, поради батькам, розробки занять та розвиваючі ігри. Проведення занять в ігрової формі сприяють кращому засвоєнню теоретичного матеріалу, розвитку логічного мислення у дошкільників, вироблення практичних навичок роботи з комп'ютером. Обов'язковою частиною занять є фізкультхвилинки та хвилинки релаксації.

Пропонований посібник призначений для вихователів з комп'ютерної грамоти.

ПЕРЕДМОВА

Все наше життя стало настільки залежним від створених нами речей, що якби людина раптом втратила їх, то довго проіснувати в цьому світі вона б не змогла. У час електроніки і інформатики необхідно крокувати в ногу з технічним прогресом. Ми живемо в століття інформації, в часи, коли відбувається комп'ютерна революція і є свідками того, що комп'ютери вже зайняли міцні позиції в багатьох галузях сучасного життя, швидко проникають у школи, дитячі садки і сім'ї. В сучасних умовах України комп'ютер є своєрідним «інтелектуальним знаряддям» і дозволяє людині вийти на новий інформаційний рівень.

Комп'ютер для дітей в сучасному світі – це не дивина, це потужний технічний засіб навчання, який відіграє роль незамінного помічника у вихованні дошкільників.

Базовий компонент дошкільної освіти, який є Державним стандартом дошкільної освіти України, має варіативну складову – освітню лінію «Файлик».

Програмою передбачено оволодіння дітьми старшого дошкільного віку основ комп'ютерної грамоти. Вона спрямована на формування життєвої компетентності дитини, вироблення активної життєвої позиції, розвиток пізнавальних здібностей та системне засвоєння ними програмових знань, умінь та навичок дошкільника як суб'єкта власного життя.

Концепція програми «Файлик» має на меті формування уявлень дітей про світ, у якому кожна людина має доступ до комп'ютера, як засобу обробки інформації, з метою подальшого використання комп'ютера у навчанні та праці.

Комп'ютер в дошкільному навчальному закладі можна розглядати як сучасний засіб діяльності дитини старшого дошкільного віку. Введення його у систему дидактичних засобів можна вважати істотним чинником

збагачення інтелектуального, естетичного, морального і фізичного розвитку дитини, розвитку творчих здібностей, формування особистості.

Провідною умовою використання комп'ютера є всебічний розвиток дитини, підготовка її до життя й діяльності в «комп'ютерній дійсності», тобто формування у неї позитивного емоційного ставлення до комп'ютера, сприйняття його як помічника в різних видах діяльності, бути коректним користувачем та розуміти його призначення й можливостей для досягнення поставленої мети. Адаптація до комп'ютерного світу не тільки полегшить дитині входження в доросле життя, але й буде сприяти ефективності навчання за допомогою комп'ютера й використання його в ігровій діяльності.

Основним змістом програми є взаємодія дітей старшого дошкільного віку з комп'ютером. Педагог має сформувати у дитини: елементарні уявлення про інформацію та інформатику; про обчислювальну техніку та сфери її застосування; про поняття, що є основою комп'ютерної грамоти (системний блок, монітор, клавіатура, принтер, сканер, модем); базові вміння та навички користувача персонального комп'ютера, що передбачають розвитку алгоритмічного й логічного мислення, використовуючи розвивальних програм та коректного споживача всесвітнього простору інтернет. Програма враховує індивідуальні можливості дітей, їх здібності, потреби розвитку та побажання батьків.

Програма
з комп'ютерної грамоти
«Файлик»
(старший дошкільний вік)

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Сучасний дошкільник виявляє інтерес до комп'ютера – його будови, функцій, можливостей, різноманітних комп'ютерних ігор. В дошкільному віці вона здатна свідомо обирати спосіб дії, приймати особливі умови, які пропонує комп'ютерна технологія. Це стає можливим завдяки розвитку у дошкільника символічної функції наочно-образного мислення. Працюючи на комп'ютері, дитина діє з наочними екранними образами, які наділяє ігровим значенням, переходить від звичних йому практичних дій з предметами до дії з ними в образному плані (уявному, модельному, символічному). Освоєння комп'ютерних засобів формує у дітей особливі особистісні властивості, передумови теоретичного мислення, здатність до свідомого вибору способу дії, спрямованого на розв'язання задачі, здатність працювати в індивідуальному темпі. Оволодівати елементарною комп'ютерною технологією, дитина краще за інших готова «думати розумом», розв'язувати задачі у внутрішньому плані, почуватися компетентною (мотиваційно, інтелектуально, операційно) у житті в інформаційному суспільстві.

Програма передбачає роботу за такими напрямками: формування у дітей основ комп'ютерної грамотності; розвиток пізнавальних психічних процесів дошкільників: мислення, увагу та пам'ять; розв'язання виховних завдань. Орієнтуючись на пріоритети й світові тенденції розвитку, програма водночас створює простір для широкого використання педагогом різних освітніх технологій, прояву творчості і гнучкості у підході до дитини.

Психологи відзначають: чим раніше дитина познайомиться з комп'ютером, тим меншим буде психологічний бар'єр між нею і машиною, тому що в дитини практично немає страху перед технікою. Чому? Тому що комп'ютер приваблює дітей, як будь-яка нова іграшка, і саме так у більшості випадків вони на нього дивляться.

Метою даної програми є формування знань, умінь та навичок, потрібних для свідомого оволодіння основами комп'ютерної грамоти на рівні початківця, дати елементарні уявлення дошкільникам про комп'ютер як сучасний технічний засіб, який розширює інформаційний горизонт людини.

Завдання програми:

- навчити дитину елементарних прийомів роботи з комп'ютером у процесі виконання ігрових та навчально-розвивальних програм, створених для дітей дошкільного віку;
- розширити обізнаність із комп'ютером, способами керування комп'ютером за допомогою клавіатури, «миші»;

- формувати здатність розуміти і використовувати спеціальну термінологію (клавіатура, екран, програма, диск, клавіша, комп'ютерні ігри тощо);
- набуття вмінь дотримуватись правил безпечної поведінки під час роботи з комп'ютером;
- розвивати логічне та абстрактне мислення;
- сформувати у дітей елементарні навички правильного «етикету» користувача.

Програму можна використовувати під час організації індивідуальних занять, додаткових освітніх послуг та гурткової роботи з комп'ютерної грамоти. Основною формою якої є заняття, які проводяться два рази на тиждень, тривалістю – не більше 12 хвилин. Забороняється одночасно користуватися одним комп'ютером двом або більше дітей. Ефективність організації життєдіяльності старшого дошкільника як користувача комп'ютера засвідчується певним обсягом знань, умінь та навичок, набутих ним у ході засвоєння різних тем.

Плануючи роботу з комп'ютером, слід урахувати багатофункціональність комп'ютерних програм. Вони допомагають дошкільникові здійснювати режисерську гру, стимулюють креативні здібності, гнучкість мислення, навчають грамоти, конструювання, математики, іноземної мови. За допомогою навчально-розвивальних програм старший дошкільник зможе збагатити свої уявлення і про навколишній світ, і про власне «Я».

Вікова специфіка потребує індивідуальної форми організації роботи дошкільника за комп'ютером. Вона будується як співпраця дорослого і дитини, що дає змогу користувачеві-дошкільнику, з одного боку, почуватися самостійним, а з другого – відчувати підтримку дорослого. Важливо, щоб педагог та його вихованці ставилися до комп'ютера як до пізнавального та навчального інструмента. У ході роботи з розвиваючими іграми варто виховувати інтелектуальні, вольові та емоційні якості особливості, культивувати звичку до свідомої та сумлінної праці, вправляти в умінні долати труднощі, переживати радість пізнання та досягнення успіху. Доцільно надавати старшим дошкільникам право вибору, створювати умови для самостійної поведінки та творчої ініціативи, підтримувати їхнє прагнення експериментувати за доброзичливої та компетентної співучасті дорослих.

Заняття з комп'ютерної грамоти не проводяться за рахунок сну, прогулянок, оздоровчих процедур. Під час організації занять особлива увага приділяється дотриманню дітьми правил техніки безпеки.

НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва блоку	Кількість занять		
		Усього	У тому числі	
			Теоре тичних	Практич них
1	Ознайомлення з комп'ютером і його складовими	4	2	2
2	Будова комп'ютера	4	4	4
3	Збереження інформації на ПК	6	3	3
4	Комп'ютер розвиває логіку	15	5	10
5	Графічний редактор «PAINT»	15	5	10
6	Знайомство з навколишнім світом	5	1	4
7	Текстовий редактор	15	5	10
	Всього занять на рік	64		

ЗМІСТОВІ БЛОКИ ОСВІТНЬОЇ РОБОТИ

З ОРГАНІЗАЦІЇ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАМОТИ

Блок 1. Ознайомлення з комп'ютером і його складовими

Освітні завдання	Показники компетентності дітей
Знайомити з комп'ютерним класом, його облаштуванням, дати загальні відомості про комп'ютер, його призначення, викликати інтерес до занять	Пояснюють процеси обробки інформації; аналізують процеси обробки інформації; описують важливість застосування комп'ютера в житті людини;

	називають сфери застосування комп'ютера; мають поняття «інформація», її види; називають органи чуття, за допомогою яких людина сприймає інформацію; знають історію виникнення комп'ютера; володіють правилами безпеки під час роботи на комп'ютері
Мультимедійне забезпечення: - <u>«Сходінки до інформатики»</u>: «Як поводитись з комп'ютером», «Де використовують комп'ютер» - <u>«Комп'ютер Їжачка»</u>: «Історія комп'ютера» - <u>«Школа Вовка Панаса»</u>: «Мій комп'ютер»	

Блок 2. Будова комп'ютера

Освітні завдання	Показники компетентності дітей
Познайомити зі складовими частинами комп'ютера, їх призначенням; ознайомити з пристроєм мишка, навчити натискати на ліву кнопку мишки один та два рази; навчити перетягувати елементи за допомогою мишки по екрану; познайомити з пристроєм вводу –	Називають пристрої комп'ютера та їх призначення; орієнтуються у напрямках: угору, униз, ліворуч, праворуч; використовують клавіші керування курсором при виконанні практичних робіт; розуміють призначення клавіш («Робочий стіл», меню «Пуск», «Мій

клавiатурую, вчити користуватися де – якими кнопками	комп'ютер», «Мої документи», «Корзина»), системного блоку, монітору; отримують навички користування маніпулятором «миша»; вміють вмикати та вимикати його
Мультимедійне забезпечення: - <u>«Комп'ютер Іжачка»</u>: «З чого складається комп'ютер» - <u>«Сходишки до інформатики»</u>: «Лісова галявина», «Мильні бульбашки», «Стрільці по яблуках» - <u>«Пізнайко»</u>: «Розвиток дрібної моторики рук» - <u>«Маша і Ведмідь»</u> - <u>презентація</u>: «Мій комп'ютер»	

Блок 3. Збереження інформації на ПК

Освітні завдання	Показники компетентності дітей
Познайомити з поняттями «диск», «флешка», їх призначення та користування	Розуміють призначення носіїв інформації, флешки, орієнтуються у виборі носія інформації, вміють вибрати потрібний носій; використовують певний носій інформації для її збереження (флешка, диск)
Мультимедійне забезпечення: - <u>«Комп'ютер Іжачка»</u>: «Дискети та диски», «Інформація та файли як зберегти інформацію» - <u>«Мій комп'ютер»</u>: «Продавець дисків»	

Блок 4. Комп'ютер розвиває логіку

Освітні завдання	Показники компетентності дітей
Формувати елементарні математичні поняття, удосконалювати навички рахунку, вміння працювати з цифрами і геометричними фігурами, орієнтуватися на площині і у величинах, розвивати комунікативні здібності, розширювати словниковий запас і знання про навколишній світ, навчати дітей вирішувати завдання конструктивної діяльності, допомогти у розвитку просторових уявлень	Розпізнають закономірність у розташуванні цифр; вміють рахувати предмети, шукати закономірності; орієнтуються у розв'язуванні логічних задач; виявляють інтерес до пізнання предметів навколишнього світу, долаждає їх, виділяє основні властивості (форму, розмір, подібність, відмінність)
Мультимедійне забезпечення:	
- <u>Пізнайко</u>: «Орієнтування», «Геометричні фігури», «Вивчаємо кольори», «Вчимося рахувати», «Розвиток мислення», «Розвиток уваги», «Вивчаємо фігури», «Розвиток пам'яті» - <u>«Снігова королева»</u> - <u>«Сорока-білобока. Петрик. Лісові пригоди»</u> - <u>«Школа Вовка Панаса»</u>: логіка 1, логіка 2, математика 1, математика 2	

Блок 5. Графічний редактор «PAINT»

Освітні завдання	Показники компетентності дітей
Формувати знання про програму «PAINT», вчити розрізняти її ярлик	Вміють відкрити та закрити вікно графічного редактора «PAINT»;

на робочому столі, сформувати знання про інструменти програми, навчити елементарним навичкам роботи; розвивати здатність до створення малюнку, конструкції, образу, фантазії, розповіді по картинці, звукового аналізу слів	розпізнають основні інструменти; знають основні кольори; можуть вибрати інструмент та створити простий малюнок; з допомогою дорослого визначає вдале поєднання кольорів, розташування предметів у просторі, співвіднесення їх за розміром, проявляє перші естетичні смаки; фантазує, відтворює прості вигадані образи у власній творчій діяльності
Мультимедійне забезпечення: - <u>«Комп'ютер Іжачка»</u>: «Малюнки на комп'ютері» - <u>«Графічний конструктор»</u> - <u>«Пізнайко»</u>: «Вчимося малювати»	

Блок 6. Знайомство з навколишнім світом

Освітні завдання	Показники компетентності дітей
Сформувати елементарні поняття про дану програму, необхідність та користь її використання, знайомство з поняттям інтернет	Описують можливості мережі інтернет; пояснюють необхідність вміння працювати у мережі; розуміють призначення пошукової системи інтернету; орієнтуються у здійсненні пошуку засобами мережі; розпізнають браузер та вміють

	відкрити його вікно
Мультимедійне забезпечення: - <u>«Мій комп'ютер»</u>: «Зіпсована мережа», «Атака вірусів», «Віджени хакера»	

Блок 7. Текстовий редактор

Освітні завдання	Показники компетентності дітей
Формувати граматичний лад мови, звукову культуру мовлення, вміння читати та сенсорні можливості	Описують можливості текстового редактора; розпізнають курсор та вміють переміщувати його по тексту; уміють вибрати певну літеру на клавіатурі; вміють набрати текст, користуватися клавіатурою, мишкою
Мультимедійне забезпечення: - <u>Пізнайко</u>: «Читаємо по складах», «Вивчення букв», «Розвиток дрібної моторики рук», «Розвиток мовлення». - <u>«Школа Вовка Панаса»</u>: «Абетка», «Вчимося читати» - <u>«Комп'ютер Їжачка»</u>: «Учимося друкувати» - <u>«Як дружили вовк та заєць»</u> - <u>«Лунтик вчить літери»</u> - <u>«Троє з Простоквашино»</u> - <u>«Сорока-білобока . Аліса вивчає українську мову»</u> - <u>«Сходинки до комп'ютера»</u>: «Кіт-риболов», «Незнайко на містку», «Незвичайний поїзд»	

**ОРІЄНТОВНИЙ ПЕРЕЛІК
ОБЛАДНАННЯ ДЛЯ РОБОТИ ГУРТКА**

Обладнання	Кількість/шт.
Комп'ютер	10
Мультимедійний апарат	1
Мультимедійний екран	1
Сканер	2
Принтер	1
Пристрої фото-, відео-, аудіозапису	За потребою
Ігрові та навчально-розвивальні програми	За потребою

**Методичні рекомендації
та поради щодо
організації навчання
комп'ютерної грамоти
дітей в дошкільному
навчальному закладі**

Нормативно-правова база з питань інформатизації

У навчальному дошкільному навчальному закладі №2 «Гномик» створена добірка нормативних документів, яка включає:

Закони України:

1. Закон України «Про Концепцію Національної програми інформатизації» 75/98-ВР.
2. Закон України від 01.06.2010 № 2297-VI «Про захист персональних даних». Закон набрав чинності з 1 січня 2011 року.
3. Закон України «Про Національну програму інформатизації» 74/98-ВР.

Укази Президента України:

1. Указ Президента України № 926/2010 від 29.09.2010 «Про заходи щодо забезпечення пріоритетного розвитку освіти в Україні».

Акти Кабінету Міністрів України:

1. Розпорядження Кабінету Міністрів України від 20.10.2010 № 2009-р «Про керівника Національної програми інформатизації».
2. Розпорядження Кабінету Міністрів України від 15.11.2010 № 2119-р «Про затвердження переліку завдань (проектів) Національної програми інформатизації на 2010 рік, їх державних замовників та обсягів фінансування».
3. Розпорядження Кабінету Міністрів України від 02.03.2011 № 192-р «Про затвердження плану заходів з проведення у 2011 році Року освіти та інформаційного суспільства».
4. Розпорядження Кабінету Міністрів України від 27.08.2010 № 1722-р. Про схвалення Концепції Державної цільової програми впровадження у навчально-виховний процес загальноосвітніх навчальних закладів

інформаційно-комунікаційних технологій «Сто відсотків» на період до 2015 року.

Накази:

1. Наказ Держінформнауки від 21.11.2010 № 75 «Про затвердження Порядку взаємодії структурних підрозділів Держінформнауки при формуванні та виконанні НПП». 2. Наказ Міністерства освіти і науки, молоді та спорту України від 02.12.2011 № 903 «Правила використання комп'ютерних програм у навчальних закладах».

2. Наказ Міністерства освіти і науки, молоді та спорту України від 25.03.2011 № 280 «План заходів з проведення у 2011 році Року освіти та інформаційного суспільства».

3. План заходів з проведення у 2011 році Року освіти та інформаційного суспільства Додаток до наказу МОНМСУ від 25.03.2011 № 280

4. Наказ Міністерства освіти і науки, молоді та спорту України від 01.04.2011

Особливості використання комп'ютера для розвитку дитини-дошкільника

Сучасні інформаційно-комунікативні технології надають нові перспективи для розвитку освіти та якісно і принципово змінюють дидактичні підходи, а також самі методологічні засади організації освітньо-виховної роботи. А для цього необхідно створення принципово нової парадигми набуття умінь і навичок, які б сприяли більш ефективному формуванню інтелекту творчих здібностей дітей, розвитку ціннісного світогляду, що сприяють формуванню навичок спілкування та повноцінного існування в сучасному інформаційному суспільстві.

Спілкування дітей дошкільного віку з комп'ютером починається з комп'ютерних ігор, ретельно підібраних з урахуванням віку й навчальної спрямованості.

Однією з найважливіших функцій комп'ютерних ігор є навчальна. Комп'ютерні ігри створені так, що дитина може одержати узагальнене поняття про предмети або різноманітні ситуації. Під час ігор розвивається мислення, дитина рано починає розуміти, що предмети на екрані – це не реальні речі, а тільки знаки цих реальних речей. Таким чином, у дітей починає розвиватися так звана знакова функція свідомості, тобто розуміння того, що є кілька рівнів навколишнього середовища – це й реальні речі, і картинки, схеми, слова або числа і ін.

Під час комп'ютерних занять у дітей поліпшуються пам'ять і увага. Дитина мимоволі звертає увагу на навчальний матеріал якщо він є яскравим й цікавим. І тут комп'ютер просто незамінний, тому що передає інформацію у привабливій для дитини формі, а це прискорює запам'ятовування матеріалу, і робить його осмисленим і довгостроковим.

Заняття дітей на комп'ютері мають велике значення не тільки для розвитку інтелекту, але й для розвитку їхньої моторики. У будь-яких іграх,

від найпростіших до складних, дітям необхідно вчитися натискати пальцями на певні клавіші, що розвиває дрібну моторику рік. Учені зазначають, що чим більше ми робимо дрібних і складних рухів пальцями, тим більше ділянок мозку включається в роботу. Як і руки, очі також широко представлені в корі головного мозку. Чим уважніше ми вдивляємося в те, над чим працюємо, тим ефективнішим буде процес запам'ятовування. Ось чому так важливо формувати моторну координацію і координацію спільної діяльності зорового й моторного аналізаторів, що з успіхом досягається на заняттях, де діти працюють з комп'ютером.

Спілкування з комп'ютером викликає в дітей жвавий інтерес, спочатку як ігрова діяльність, а потім і як навчальна. Цей інтерес лежить в основі пізнавальної мотивації, довільної пам'яті й уваги, адже саме ці якості забезпечують психологічну готовність дитини до навчання в школі.

Комп'ютерні ігри вчать дітей переборювати труднощі, контролювати виконання дій, оцінювати результати. Завдяки комп'ютеру стає ефективним навчання цілеспрямованості, плануванню, контролю і оцінки результатів самостійної діяльності дитини, через сполучення ігрових і не ігрових моментів. Дитина входить у сюжет ігор, засвоює правила, відповідно діє і прагне досягнення результатів. Крім того, практично у всіх іграх є свої герої, яким потрібно допомогти виконати завдання. Таким чином, комп'ютер допомагає розвинути не тільки інтелектуальні здібності дитини, але й виховати вольові якості, такі як самостійність, зібраність, зосередженість, посидючість, спонукає дитину до співпереживання, допомоги героям ігор тощо, збагачуючи тим самим його ставлення до навколишнього світу.

Педіатр з університету Вейна Сяомін Лі і психолог з університету Огайо Меліса Аткинс дійшли висновку, що дошкільники, які користуються комп'ютером, краще підготовлені до одержання середньої освіти. Вони набагато успішніше проходять тести на підготовку до школи в порівнянні з їхніми однолітками.

Однак, крім ігор, дошкільники, наслідуючи батьків, намагаються на комп'ютері ще й працювати: вони друкують, малюють, пробують користуватися різними пристроями та програмами. Використання комп'ютера поліпшує дитячі моторні навички й здібності щодо мов, допомагає розпізнавати цифри та літери.

Інтерес до комп'ютера у дітей старшого дошкільного віку проявляється в стійкому позитивному ставленні до нього, у бажанні і прагненні діяти з ним, у перевазі цього виду діяльності іншим видам. Розвиток дітей в умовах взаємодії з комп'ютером ґрунтується на створенні в них відповідних мотиваційних установок, на зміні (при необхідності) характеру і обсягу завдань, на забезпеченні активності в роботі з комп'ютером, в ході якої діти поступово стають суб'єктами діяльності. А все це веде до усвідомлення дитиною своїх можливостей, свого росту, збільшення самостійності в спілкуванні з комп'ютером і, як наслідок – до вирішення основного завдання – розвитку особистості, адаптованої до «комп'ютерної діяльності».

Для проведення гуртка з комп'ютерної грамоти велике значення мають умови, у яких проходять заняття за комп'ютером. Вони можуть проводитися лише в присутності вихователя. Найкращим варіантом буде комп'ютерно-ігровий комплекс, який складається з трьох зон: зона попередньої роботи; робоча зона; зона релаксації.

Комп'ютерно-ігровий комплекс бажано спроектувати в вигляді круглого простору, зовнішній край якого являє собою заокруглений еркер з вікнами діаметром 10 м (вони мають виходити на північ, північ-захід) і обов'язково повинна бути ігрова зала або куточок для ігор і релаксації.

Стіни в комп'ютерній залі бажано фарбувати в пастельні, світлі тони. Не допускається використання чорних, червоних та оранжевих кольорів. Для поліпшення мікроклімату в комп'ютерній залі повинні бути квіти й акваріум.

Штори для кімнати краще дібрати однотонні, що пасують до тону стін. Окрім естетичної, вони виконують ще й гігієнічну функцію: в разі необхідності штори мають повністю закривати вікна, щоб розсіяти сонячне світло. До того ж штори, хоча б частково, поглинають зовнішні шуми, а тому вони мають бути вдвічі ширшими за вікна. Також можна використовувати жалюзі.

Гармонійне поєднання кольорів стін, штор, меблів і комп'ютерів – важлива передумова психологічного комфорту дитини під час роботи за комп'ютером.

Кімнату слід систематичного провітрювати або обладнати її системою кондиціонування; щодня тут треба робити вологе прибирання: витирати пил із системних блоків, зокрема з екранів моніторів, а також двічі на тиждень прибирати за допомогою пилососа. До речі, неприпустимо покривати підлогу комп'ютерної зали «ковдрою», оскільки вона сприяє накопиченню статичної електрики. Поверхня підлоги має бути рівна, неслизька, зручна для очищення, з антистатичними властивостями.

Робоче місце – це зручний стіл, стілець, комп'ютер. Стіл повинен складатися з двох частин та бути одномісним. На одній частині столу розміщується монітор, на іншій – клавіатура. Також, комп'ютери дітей бажано обладнати навушниками та мікрофонами.

Дитині має бути зручно за робочим столом. Руки, при роботі, повинні опиратися на стіл або на підлокітники крісла. Спина потрібно тримати прямою. Адже, організм дитини дошкільного віку ще не сформований: хребет, а також хрящі, що сполучають хребці, еластичні, зв'язки і м'язи недостатньо міцні і при неправильному сидінні під час занять приймає нефізіологічні вигини, в результаті чого формується неправильна постава і викривлення хребта. Постійний нахил голови вперед, зведення плечей вперед спричиняє сутулість, округлення спини. Стійка сутулість, у свою чергу, викликає інші негативні зміни в організмі: грудна клітка стає

пласкою, зменшується її об'єм, порушується нормальний розвиток органів грудної порожнини, з'являється недостатня амплітуда дихальних рухів, порушується легеневе дихання і кровообіг черевної порожнини. Дитина, вдихаючи менше свіжого повітря, одержує недостатню кількість кисню, що призводить до порушення обміну речовин, а це відбивається на правильному функціонуванні всіх органів і тканин. У дитини розвивається недокрів'я, знижується апетит, вона стає млявою, швидше втомлюється.

Відстань від очей дитини до екрана має бути від 50 до 80 см. Дитина повинна сидіти за комп'ютером так, щоб лінія погляду (від ока до екрана) була перпендикулярна екрану і спрямована на його центральну частину. За одним комп'ютером має займатися одна дитина.

Враховуючи те, що комп'ютер є досить потужним засобом в організації розвитку дітей, необхідно пам'ятати, що його використання в навчально-виховних цілях у дошкільних навчальних закладах вимагає дотримання вимог щодо організації як самих занять, так і всього режиму в цілому. Інститутом вікової фізіології проводились дослідження проблеми безпечного спілкування дошкільників з комп'ютером і зроблено узагальнення і сформульовано висновки:

- заняття з комп'ютером в дошкільному навчальному закладі проводяться з дітьми старше 5 років;

- максимальна одноразова тривалість роботи на комп'ютері складає:

- для дітей 6 років I-II групи здоров'я 15 хвилин на день;*

- для дітей III групи здоров'я – 10 хвилин на день;*

- для дітей 5 років I-II групи здоров'я – 10 хвилин на день;*

- для дітей 5 років III групи здоров'я – 7 хвилин на день;*

- для дітей 5 – 6 років, що відносяться до групи ризику по зору – відповідно 10 і 7 хвилин на день;*

- заняття дітей з комп'ютером організовуються 2 рази на тиждень. Максимальна кратність роботи впродовж тижня для дітей 5 і 6 років – 3 рази;

- дні тижня, в які можна працювати з комп'ютером: вівторок, середа, четвер – оптимальні, понеділок – можливо, п'ятниця – недопустимо;

- рекомендований час дня для занять: перша половина дня – оптимальний, друга половина дня – допустимо;

- місце роботи з комп'ютером в 30-хвилинному розвивальному занятті – середина заняття, між ввідною (підготовчою) і заключною частинами;

- стиль поведінки педагога: небажане емоційне збудження дітей

- під час роботи дітей дошкільного віку обов'язковою є профілактика загальної втоми і зорового стомлення. Гімнастику для очей, тривалістю 1,5 - хвилини потрібно проводити зразу ж після роботи на комп'ютері;

- після кожного заняття приміщення провітрюється.

Як зазначалося вище, для організації занять дошкільнят з комп'ютером, крім комп'ютерної зали має бути зала релаксації.

Зона релаксації використовується для передкомп'ютерної підготовки й післякомп'ютерної релаксації, для відпочинку дітей та педагога, фізкультурної реабілітації, емоційного розвантаження. В цій залі діти виконують гімнастику для втомлених очей. Релаксаційний простір може також використовуватися для ігор і занять відповідно до розпорядку дня. Приміщення обладнується дитячими меблями, килимом або килимовим покриттям. Затишок створюють кімнатні рослини, акваріуми з рибками, клітки з декоративними птахами. Для організації освітньо-виховної роботи повинні бути різноманітні іграшки, дидактичні ігри, роздатковий матеріал на кожну дитину, магнітофон для проведення фізкультурних хвилинки і релаксацій та ін.

Організація занять з комп'ютерної грамоти для дітей старшого дошкільного віку

Основи комп'ютерної грамотності та знайомства з навколишнім світом з допомогою комп'ютера входить до варіативної частини змісту дошкільної освіти. Основною формою організації роботи з комп'ютером є заняття, які проводяться 2 рази на тиждень тривалістю для дітей шостого року життя - 7-10 хвилин, сьомого року - 10-12 хвилин. Вони організовуються з невеликими підгрупами дітей, що забезпечує можливість персональної роботи дошкільників з комп'ютером та здійснення індивідуального і диференційованого підходів до кожного вихованця. Заняття будуються на основі бесід та практичних дій (спеціальних вправ, ігор дидактичного характеру з математичним, мовленнєвим, природничим, людинознавчим, образотворчим змістом та ін.) з чітким дотриманням встановлених санітарно-гігієнічних норм.

В ході роботи з дітьми-дошкільниками використовується добірка навчальних та розвивальних комп'ютерних програм, яка встановлюється на всі машини. Діти працюють лише з цими програмами, інше програмне забезпечення не використовується.

Заняття з дітьми будуються на ігрових методах і прийомах. Це дозволяє дітям у цікавій, доступній формі отримати знання, вирішити поставлені педагогом завдання. Вони організовуються у вигляді бесіди педагога (який має відповідну освіту) з дітьми. Спочатку йдуть заняття загального спрямування та практичної роботи на комп'ютері.

Для більш ефективного і міцного оволодіння дітьми знаннями, програма з комп'ютерної грамотності будується на основі поступового занурення дітей в навчальні теми, що забезпечує вирішення основних груп завдань та сприяє розвитку розумових процесів. Це такі теми:



Комп'ютерні заняття у дітей складаються з 3-х частин: підготовчої (вступної), основної та заключної.

У першій, підготовчій частині заняття відбувається введення дитини в сюжет заняття. В цій частині проводяться розвиваючі ігри, бесіди, конкурси, змагання, які мають на меті підготовку дитини до роботи з комп'ютером, допомагають їй впоратися з поставленим завданням, проводяться гімнастика для очей та пальчикова гімнастика, а також гімнастика для підготовки зорового, моторного апарату до роботи з комп'ютером. Зазвичай ця частина заняття проводиться в залі релаксації.

Наприклад, друге заняття (після першого ознайомлення з комп'ютером) педагог може розпочати з повторення матеріалу попереднього заняття методом запитань-відповідей:

- Як називається зала, де розміщуються комп'ютери?
- Що вміє робити комп'ютер?

- З яких частин складається комп'ютер?
- Навіщо потрібні комп'ютери людям? та ін.

Такі питання можуть бути з будь-якої іншої тематики, наприклад, з повторення або вивчення матеріалу з математики, мовленнєвого спілкування, художньої літератури, малювання, природи, народної творчості, правил дорожнього руху, сенсорики.

Після такої бесіди з дітьми, педагог пропонує дітям відпочити, щоб підготуватися до роботи з комп'ютером, проводить з ними фізкультурну хвилинку. Тривалість цієї частини заняття 10 – 15 хвилин.

Друга, основна частина заняття також триває 10 – 15 хвилин. Вона містить у собі новий матеріал щодо устрою комп'ютера та роботи з ним, закріплення нового матеріалу, самостійну роботу дітей з комп'ютером, індивідуальну роботу педагога з дітьми. Ця частина заняття може бути продовженням підготовчої частини, її доповненням або заохоченням. При цьому слід зауважити, що класно-урочна система, фронтальні та змагальні методи тут неприпустимі. В цій частині заняття педагог намагається сформувати необхідні дитині навички в роботі з комп'ютером, зокрема з мишою, клавіатурою, різноманітними меню.

Є декілька способів введення дитини в комп'ютерне навчання, а саме:

- пояснення дитині призначення кожної клавіші у відповідній послідовності, практична демонстрація функцій тієї або іншої клавіші, пояснення роботи з мишою;
- при вивченні нових клавіш, необхідно орієнтуватися на існуючі у дитини навички роботи з комп'ютером;
- пропонувати дитині роль дослідника, експериментатора, надавати їй можливість самостійно вчиняти дії за допомогою нових клавіш та уточнювати пояснення функцій, які виконують дані клавіші.

Третя, заключна частина заняття, необхідна для зняття зорової напруги. Проводиться вона в залі релаксації. Саме в цій частині заняття педагог

проводить з дітьми гімнастику для очей, комплекс вправ для профілактики зорової втоми, фізкультурні хвилинки, розслаблення під музику.

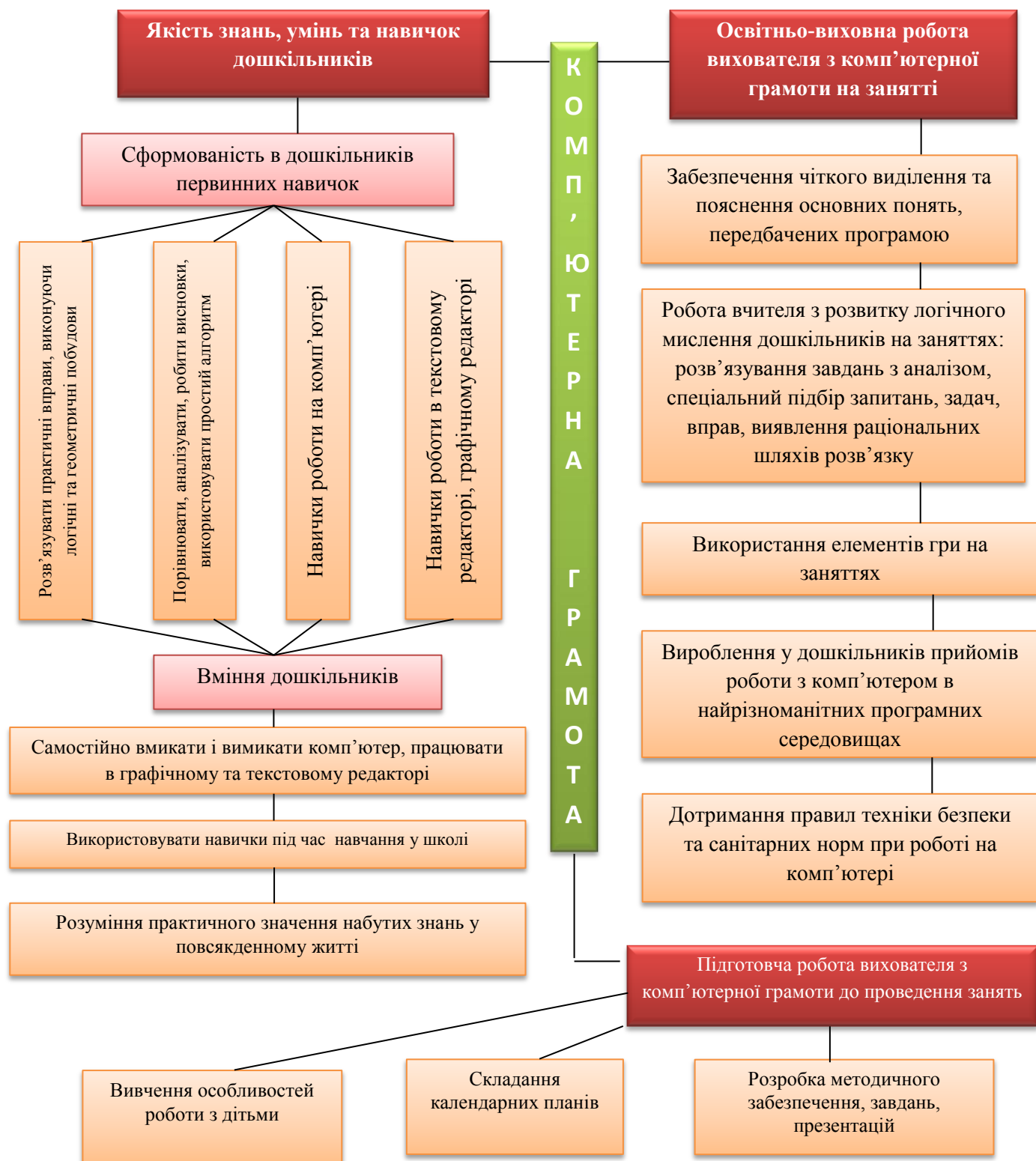
В заключній частині підводиться підсумок заняття, де педагог має нагоду ще раз закріпити з дітьми новий матеріал, назви, які необхідно запам'ятати, з'ясувати що їм сподобалось, а що давалось важче. Тривалість цієї частини до 5 хвилин (3 хв. – гімнастика, 2 – підсумок).

Формування у дітей навичок роботи з комп'ютером – процес складний та тривалий, адже можуть виникати проблеми, пов'язані із засвоєнням неправильних дій, із недоліками у роботі з клавіатурою, мишою, програмами тощо, які потім буде важко скорегувати. З цією метою доцільно привертати увагу до правильно виконаних дій, заохочувати бажання повторити їх, радіти успіхам. Доцільно надавати дітям право на вибір, самостійну поведінку та творчу ініціативу, підтримувати їхнє прагнення експериментувати. Важливо, щоб педагог, який організовує роботу дошкільнят на комп'ютері, ставився до нього як до пізнавального, навчального інструмента, а не іграшки. При цьому варто зазначити, що комп'ютерні ігри повинні доповнювати звичайні, збагачувати педагогічний процес новими методиками, спонукати дошкільнят до творчості.

Слід зауважити, що навчання роботі на комп'ютері передбачає також знання старшими дошкільниками алфавіту, їх вміння читати. Навчити взаємодії з комп'ютером дитину, яка не вміє читати, дуже важко та й доцільність такого намагання сумнівна.

В ході спілкування з комп'ютером потрібно виховувати інтелектуальні, вольові та емоційні якості особистості, культивувати звичку до свідомої та сумлінної праці, уміння долати труднощі, переживати радість пізнання та досягнення успіху.

Пріоритетні напрями роботи вихователя з дошкільниками під час комп'ютерної грамоти



Дитячі освітні комп'ютерні ігри та їх місце в педагогічному процесі дошкільного навчального закладу

Комп'ютер вводячи дитину у певну ігрову ситуацію та надаючи дидактичну допомогу у вигляді навчального матеріалу з ілюстраціями та графіками дозволяє істотно покращити навчально-виховний процес та якісно змінити контроль за діяльністю дітей.

Комп'ютер підсилює мотивацію дітей, сприяє підвищенню цікавленості. Новизна роботи з комп'ютером сама по собі сприяє підвищенню інтересу до навчання, а можливість регулювати навчальні завдання за ступенем складності позитивно позначаються на мотивації.

Крім того, комп'ютер дозволяє повністю усунути одну з найважливіших причин негативного ставлення дітей до навчання – проблеми нерозуміння матеріалу (новий матеріал подається в інтерактивній формі, що забезпечує та зберігає стійкий інтерес та увагу дітей). Працюючи на комп'ютері, діти отримують можливість виконати завдання до кінця, для цього у комп'ютерних іграх існує система стимулювання (підказки та заохочення на зразок: «Молодець», «Спробуй ще раз», «Подумай», «Чудово», які супроводжуються позитивними або негативними звуками).

Комп'ютерні ігри та вправи необхідно розглядати як особливий засіб, що стимулює творчу активність дітей. Вони цікаві та доступні, а закладені в них ігрові завдання містять не тільки навчальний матеріал, способи та засоби для його вирішення, а ще мотив та мету, які стимулюють дитину. Дитина, працюючи за комп'ютером, має реальну можливість бачити на екрані результат своєї роботи.



Разом з тим необхідно пам'ятати, що дитина граючись потрапляє в різні уявні ситуації, однак її емоції – реальні. Далеко не всі комп'ютерні ігри спроможні вирішити освітні завдання. Візьмемо, наприклад ігри, де головним завданням є швидке натискання клавіш, такі ігри дають розвиток сенсорики та деяких параметрів уваги, але разом з тим стимулюють підвищення у дитини рівня тривожності, бажання сховатися від дійсності в уявному світі. Тому дуже важливо підбирати ігри, які б за змістом розвивали дитину.

Для дітей дошкільного віку існує чимало навчальних комп'ютерних програм для навчання читання, рахування, математичного мислення та для загального розвитку дітей (розвиток уяви, уваги, мислення, логіки). Це такі програми як: Пізнайко: «Орієнтування», «Геометричні фігури», «Вивчаємо

кольори», «Вчимося рахувати», «Розвиток мислення», «Розвиток уваги», «Вивчаємо фігури», «Розвиток пам'яті»; «Снігова королева», «Сорока-білобока. Петрик. Лісові пригоди»; «Школа Вовка Панаса»: логіка 1, логіка 2, математика 1, математика 2 та інші. Вони виконані за допомогою флеш-анімації, із зручною системою управління та ігровим сюжетом. Такі ігри формують у дітей навички з математики, логічного читання та письма, розвивають мислення, увагу, уяву та ін. Для ознайомлення можна скористатися іграми з дитячих розвиваючих сайтів таких як: дитячий портал «Сонечко», «Дитячий світ», «Розвиваючі ігри».

Комп'ютерні ігри дозволяють організувати навчальну діяльність в цікавій формі. Дитину постійно супроводжує гном, кролик, або інший казковий герой, який спонукає її до дій. Дитина попадає в різні незвичайні ситуації, сама собі ставить завдання, шукає засоби для їх вирішення, і при кожному успішному вирішенні отримує вагоме емоційне заохочення. При цьому у дитини формується установка на самостійний пошук, критичне ставлення до оточення і самого себе, бажання дізнатися нове.

Комп'ютерні ігри, що використовуються в роботі з дітьми дошкільного віку умовно можна поділити на підгрупи:

1. розвиваючі комп'ютерні ігри (спрямовані на формування загальних розумових здібностей, а також пам'яті, мислення, уваги);
2. навчальні комп'ютерні ігри (які знайомлять дитину з початками математичних понять, дидактичних уявлень, з основами систематизації, класифікації, синтезу, аналізу понять, навчають грамоті, читанню);
3. ігри – квести (де правила гри приховані і дитина повинна дійти до усвідомлення цілі і способу дій, тобто знайти ключ для розв'язання завдання);
4. ігри – забави (без завдань для розвитку, проте дають можливість дитині порозважатись, здійснити пошукові дії і побачити результат у вигляді мультика);

5. комп'ютерні діагностуючі ігри (допомагають виявити рівень знань, розвитку, здібностей або відхилень).

Комп'ютерним іграм повинні передувати ігри зі звичайними іграшками і предметами-замінниками, діяльність з опорою на реальний предмет чи реальні дії. До гри на комп'ютері дитина залучається лише за умови своєчасного розвитку різних видів діяльності: предметно-продуктивної, ігрової, музичної, конструкторської, зображувальної та ін. Адже, комп'ютерним іграм дошкільників властиві загальні, спільні з ігровою діяльністю риси. Водночас вони мають свої правила, свою специфіку, обумовлену технологічними особливостями, а також особливостями психофізичного впливу комп'ютерних ігор на дітей. Правила комп'ютерних ігор схожі за правилами до традиційних ігор, проте мають принципові відмінності:

- комп'ютерні ігри будуються за принципом поступового ускладнення ігрових та дидактичних завдань;

- «етапність», закладена в програмі, часто не дозволяє перейти на наступний рівень без виконання завдань попереднього рівня;

- в одних іграх можна за допомогою «меню» довільно дозувати рівень складності завдання. В інших «адаптивних» іграх програма сама підлаштовується під дитину і пропонує їй нові завдання з врахуванням її попередніх відповідей: складніші, якщо завдання виконується успішно, чи простіші – коли навпаки;

- деяким комп'ютерним іграм притаманний елемент випадковості, новизна, раптовість, несподіваність. Можуть раптово виникати нові персонажі, нові ситуації, явища і взаємозв'язки.

**Розробки занять та
розвиваючі ігри з
комп'ютерної грамоти
для дітей старшого
дошкільного віку**

Тема. Вступ. Знайомство з комп'ютерним світом

Програмовий зміст. Ознайомити дітей з історією виникнення комп'ютера; дати перше уявлення про комп'ютер; зацікавити дітей в подальшому вивченні комп'ютерної грамоти.

Матеріал: зображення перших та сучасні комп'ютери.

Хід заняття

Вихователь. Сьогодні ви разом зі мною вирушити у захоплюючу подорож до комп'ютерного світу. Але зважайте на те, що справа ця не проста, треба бути дуже уважними, слухняними.

Ви вже напевно зрозуміли, людина, яка працює на комп'ютері, трохи чарівник. А ви бажаєте стати чарівниками і навчитися творити чудеса? *(Діти відповідають).*

Тоді ми сміливо будемо крокувати у новий, цікавий світ – де на вас чекають захоплюючі пригоди. Ви станете художниками, будівельниками, тощо.

Вихователь. Сьогодні важко уявити, як би жили люди без комп'ютерів, адже за їх допомогою можна розв'язати найважливіші завдання.

Комп'ютер – це машина, яка може: приймати, обробляти, зберігати і видавати інформацію.



Вихователь. Основне призначення комп'ютера допомагати людині в її повсякденному житті та роботі: розраховувати космічні польоти, вирощувати рослини, управляти польотами літаків, рухом поїздів, продавати в касах квітки, ставити хворим діагноз, призначати лікування,

випускати книги з кольоровими малюнками, знімати фільми, писати та виконувати музичні твори, навчити дітей та дорослих тощо.

Фізкультурна хвилинка

Виросла трава яка!
Кропива та осока
Піднімаємо вище ніжки
Та не сходьте із доріжки

По стежині напрямки
Дружно ходили залюбки.
То повернемося боком,
То йдемо усі з підскоком.

Ходили, ходили на носках,
А тепер на п'ятах.
Перевіримо поставу,
Зведемо лопатки.

Екскурсія по комп'ютерному класу.

Підсумок заняття.

Тема. *Можливості та використання комп'ютера у різних сферах життя*

Програмовий зміст: ознайомити дітей з можливостями комп'ютера, його використання у різних сферах життя; показати в яких професіях використовується комп'ютер; продовжувати зацікавлювати дітей в подальшому вивченні комп'ютерної грамоти.

Матеріал: комп'ютерна гра «Як використовують комп'ютер».

Хід заняття

Вихователь. На попередньому занятті, ми з вами відправились у чудову подорож до комп'ютерного світу. Вивчили, що таке комп'ютер.

- Для чого потрібен комп'ютер?

- Основне призначення комп'ютера?

Вихователь. Сьогодні ми поговоримо про можливості та використання комп'ютера.

Давайте всі разом підійдемо до комп'ютера і подивимося де можна використовувати його.

(Діти дивляться на екран, де по черзі з'являються різні малюнки, а вихователь пояснює).

1) Мультиплікація. Комп'ютер може не лише «показувати» мультфільми, а й допомагати створювати їх.

2) Банк. У пам'яті комп'ютера зберігається інформація про грошові рахунки клієнтів.

3) Салон краси. Комп'ютер може допомогти перукареві підібрати зачіску, яка найбільше пасує до обличчя людині.

4) Супермаркет. Комп'ютер знає ціни всіх товарів, які є у магазині, й допомагає касиру швидко підраховувати вартість покупок.

5) Міліція. У комп'ютерну картотеку міліція, заносить інформацію про злочинців та інші необхідні дані. Це полегшує роботу правоохоронців.

6) Будівництво та архітектура. Комп'ютер полегшує архітектуру проектування будинків.

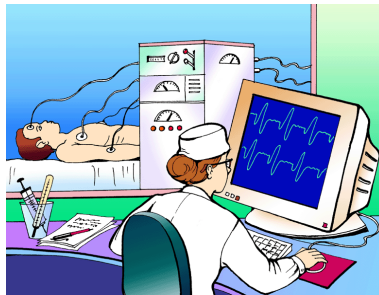
7) Видавництво. Комп'ютер – незамінний помічник у моделюванні нових автомобілів.

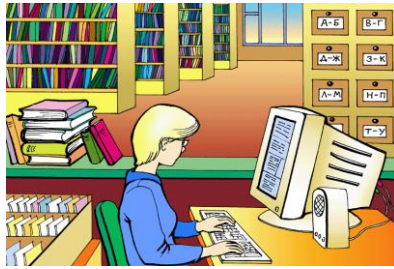
8) Музика. Комп'ютер допомагає композиторові створювати й записувати нові пісні.

9) Залізниця. Комп'ютер містить інформацію про розклад рухів поїздів та наявність вільних місць у них.

10) Бібліотека. Комп'ютер може швидко знайти потрібну книгу в бібліотечному каталозі.

11) Моделювання. Комп'ютер – незамінний помічник у моделюванні нових автомобілів.





Фізкультурна хвилинка

*Всі піднесли руки – раз!
На носках стоїть весь клас,
Два присіли, руки вниз,
На сусіда подивись.
Раз! – і вгору,
Два! – і вниз,
На сусіда подивись.*

*Будем дружно ми вставати,
Щоб ногам роботу дати.
Раз – присіли, два – піднялись.
Хай мужніє ваше тіло.
Хто старався присідати,
Може вже відпочивати.*

Вихователь. Що ж уміє робити наш комп'ютер? (Діти розглядають малюнки і разом з вихователем перераховують, що може робити комп'ютер).

Відповіді дітей: читати, писати, друкувати, малювати, рахувати, грати на музичних інструментах, в різні цікаві ігри, співати, показувати мультфільми

Вихователь. Профілактика втомлюваності зору:

Вправа: виконується сидячи. Міцно заплющити очі на 3-5 сек. Розплющити очі на 3-5 сек. Повторити 3-6 разів. (Зміцнює м'язи повік, сприяє кращому кровообігу, розслабляє м'язи очей).

Підсумок заняття:

- Діти, що нового ви взнали на занятті?
- В яких сферах використовується комп'ютер?
- Що уміє робити комп'ютер?

Тема. «Як поводитися з комп'ютером». Правила техніки безпеки і поведінки під час роботи з комп'ютером

Програмовий зміст: ознайомити дітей з основними принципами безпечної роботи з комп'ютерною технікою; провести інструктаж з ТБ і ПБ; прищеплювати дітям бажання працювати на комп'ютері.

Матеріал: комп'ютерна гра «Правильно – неправильно».

Хід заняття

Вихователь. На попередньому занятті ми ознайомилися з можливостями комп'ютера, а також в яких сферах життя можна використовувати комп'ютер. Давайте спробуємо повторити без допомоги картинок.

- В яких професіях використовується комп'ютер?
- Що означає слово «комп'ютер»?
- Що вміє робити «комп'ютер»?
- Чи потрібен «комп'ютер» сучасній людині?

Ми з вами зрозуміли, що комп'ютер дуже потрібна річ і, що сучасна людина майже не може обійтися без комп'ютера.

Вихователь. Але для того, щоб навчитися працювати на комп'ютері, ми повинні спочатку знати, як поводитися з комп'ютером. Що можна робити у комп'ютерному класі, а що не можна. В цьому нам допоможе наш комп'ютер і комп'ютерна гра «Правильно – неправильно».

Фізкультурна хвилинка:

Тік-так, тік-так.
Всі ми робимо ось так.
Руки в гору піднімаємо
І повільно опускаємо.
Один, два, три,
Руки ширше розведи

Вихователь. Профілактика втомлюваності зору: Вправа. Сидячи. Міцно заплющити очі на 3-5 сек. Повторити 3-6 разів. (зміцнює м'язи повік, сприяє кращому кровообігу, розслабляє м'язи очей).

Підсумок заняття

«Правильно – неправильно»



**Тема. «В світі комп'ютерів». Основні складові частини
персонального комп'ютера**

Програмовий зміст: продемонструвати основні складові частини комп'ютера; розповісти про їхнє призначення; вчити правильно вимовляти терміни.

Матеріал: персональний комп'ютер.

Хід заняття

Вихователь. Сьогодні ми продовжимо з вами знайомство за нашим новим «другом» – комп'ютером.



На попередніх заняттях ви ознайомились з історією виникнення комп'ютера, його можливостями та використанням у різних сферах життя; правила безпечної поведінки в комп'ютерному класі та за роботою на ньому.

У майбутньому освіченою буде вважатися лише та людина, котра вмітиме користуватися комп'ютером. Ось і для нас з вами настає час сісти за комп'ютери. Але спочатку повинні ми ближче познайомитися з ним.

Вихователь. З яких частин складається комп'ютер? Комп'ютер – це не один прилад, а багато різних пристроїв, внутрішніх і зовнішніх. З першим ознайомимося з основними зовнішніми пристроями:

Монітор (дисплей) – першим нас зустрічає монітор – найчарівніша частина комп'ютера. Як ви гадаєте, на що він схожий (*на телевізор, має форму квадрата*). На його екран виводиться інформація.



Системний блок – справжнім королем комп'ютера є головний блок. Він тому і головний, що не тільки об'єднує усі частини, а й керує усім. Ставитися до нього треба дбайливо, з повагою. Ніколи без дорослих не вмикати і не вимикати.



Керувати комп'ютером системному блоку допомагають різні програми. Вони і про його «здоров'я» дбають, і «навчають», і «виховують» його.

Мишка. А тепер зверніть будь-ласка свою увагу на стіл, праворуч від монітора є щось маленьке, сіреньке, з довгим

хвостиком. Це комп'ютерна мишка. Вона дуже любить спати, але варто лише доторкнутися до неї – і вона прокидається. Мишка дуже чутлива. Вона пересувається по спеціальному килимку. Мишка має дві кнопки: праву й ліву. Лівою користуються частіше, вона головна. Права кнопка служить для допоміжних операцій. Детальніше про роботу мишки ми ознайомимося далі – в процесі навчання.



Клавіатура завжди знаходиться перед монітором. На ній безліч клавіш з літерами та різними значками. Вона потрібна для того, щоб набирати букви, цифри, всілякі знаки, але не тільки це.

Фізкультурна хвилинка «Повітря»

*Руки вгору підняли, повітря вдихнули.
Через рот хутчіш назад його повернули.
Вниз-вгору, вгору-вниз ручками змахнемо.
Потім підемо у ліс, там гриби зберемо.
Нахилились, піднялись, у кошик поклали.
Ось грибочок, ще один, безліч їх зібрали.
А тепер йдемо назад, повітря вдихаєм,
Пострибаємо до школи, пісеньку співаєм.*

Вихователь. Дітки ви постійно повинні пам'ятати, коли працюєте за комп'ютером, обов'язково треба час від часу відпочивати: виконувати зарядку. Тоді ви будете не тільки розумними, але й здоровими.

Хто здоровим хоче бути,

Про зарядку не забудь!

Вихователь. А тепер давайте повторимо, що нового ми сьогодні вивчили.
(Показую на частини комп'ютера, а діти намагаються назвати їх).

Профілактика втомлюваності зору (гімнастика для очей).

Працюючи за комп'ютером, ви відчуваєте, що наші очі стомлюються. Кожного разу після того, як ми попрацюємо на комп'ютері, будемо виконувати комплекс вправ для профілактики зорової втоми. Гімнастика для очей дуже важлива. Спеціальні вправи зміцнюють м'язи очей, а відтак поліпшується зір.

Підсумок заняття

- З яких приладів складається комп'ютер?
- Що робить монітор?
- Скільки кнопок має «мишка»?
- З чого складається клавіатура?

Тема. «В світі комп'ютерів».

Освоєння клавіатури

Програмовий зміст: повторити вже вивчений матеріал; сприяти розвитку логічного мислення; детально розглянути складові частини клавіатури; вивчити призначення основних клавішів; виховувати стриманість, уважність.

Матеріал: клавіатура.

Хід заняття

Вихователь. Повторення попереднього матеріалу:

- Що означає слово «комп'ютер»?
- З чого складається «комп'ютер»?
- Як називається пристрій схожий на телевизор? Навіщо він?
- Що вмє робити комп'ютер?
- Навіщо людям потрібен комп'ютер?

Вихователь. Молодці, діти. Добре засвоїли попередній матеріал. А сьогодні ми детальніше ознайомимося з клавіатурою.

Клавіатура – це руки комп'ютера. Вона потрібна для введення літер, цифр та різної інформації, а також клавіатура використовують в багатьох різних комп'ютерних іграх. Клавіатура має багато різних клавіш (101/102 клавіші). У кожної клавіші своє призначення.



Є алфавітно-цифрові клавіші – це для введення літер, цифр.

Функціональна клавіатура. Додаткові цифрові клавіші – це клавіші з цифрами у правій частині клавіатури.

Клавіші курсору – чотири клавіші зі стрілками, які переміщують курсор; в комп'ютерних іграх керують рухами героїв.

Спеціальні клавіші – розташовані в різних місцях клавіатури. Esc (стоп) – припинити, закінчити, відмінити дію. Backspace (Bs) «гумка» - виправляє помилки, стирає зайве; Enter (введення) – закінчує введення символів, дає команду почати працювати; Pause (пауза) – робить паузи в грі, в роботі комп'ютера; Пробіл – продовжити роботу, для пропусків між словами, в деяких іграх – розпочати гру.

Фізкультурна хвилинка

Я намалюю зайчика для вас – раз. *Роблять колові рухи руками над головою.*

Це у нього, бачите, голова – два. *Руки кладуть на голову.*

Це у нього вуха догори – три. *Піднімають руки вгору до вух.*

Це стирчить у нього хвостик сірий – чотири. *Повертають тулуб праворуч, ліворуч.*

Це очиці весело говорять – п'ять. *Прикладають руки до очей.*

Ротик, зубки – хай моркву їсть –шість. *Імітують жування моркви зайцем.*

Шубка тепла хутряна на нім – сім. *Плещуть в долоні.*

Ніжки довгі, щоб гасав він лісом – вісім. *Підскакують на місці.*

Ще навколо посаджу дерев я – дев'ять. *Садять дерева, притоптують ямки.*

І хай сонце сяє з піднебесся – десять. *Піднімаються на носках, руки вгору.*

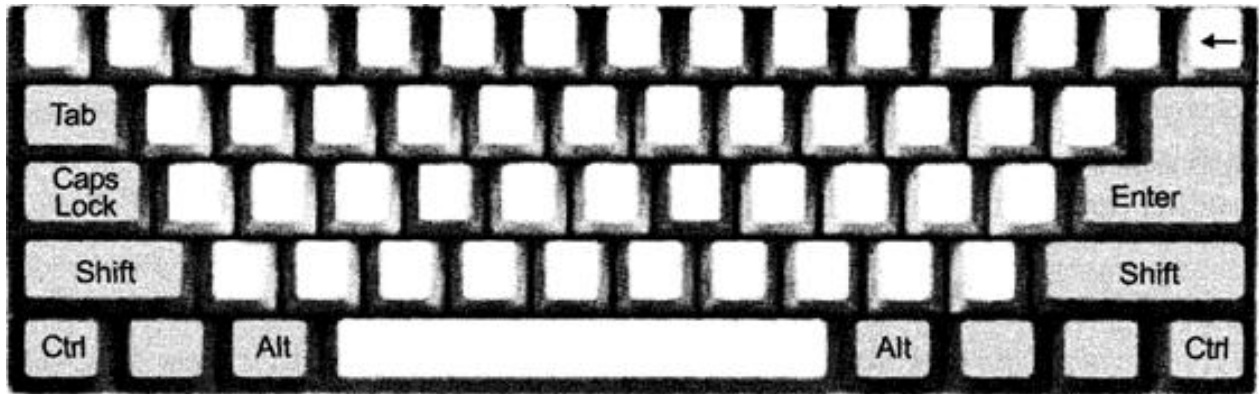
Вихователь. А тепер дітки пропоную сісти за комп'ютери і виконати такі завдання:

- Покажіть велику клавіатуру. Знайдіть клавіші для введення цифр.
- Покажіть клавіші для введення літер. Нажміть пару клавіш з літерами.

- А тепер треба почистити екран, скористайтесь gumкою – клавiшею зi стрiлкою ←

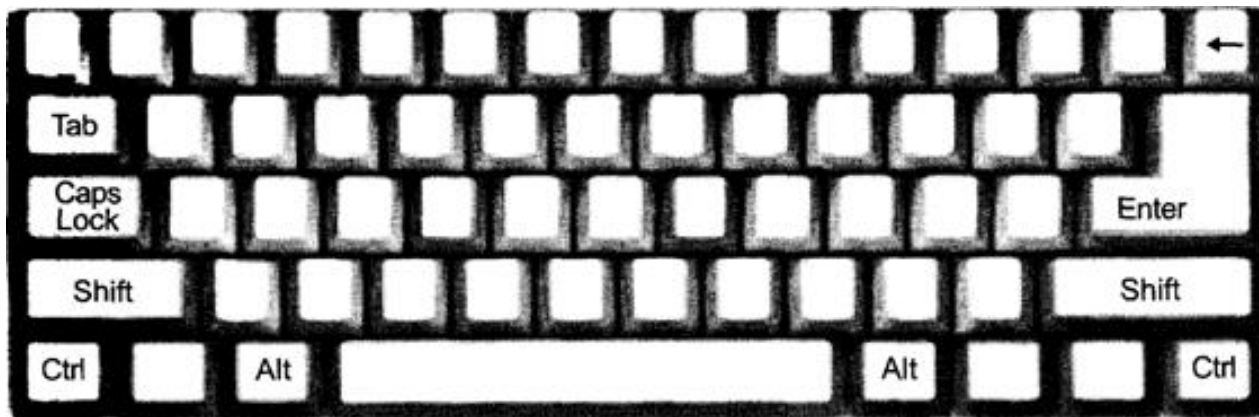
- Покажіть малу клавiатуру.

Завдання 2. Зафарбуйте у червоний колір клавiші з лiтерами, що позначають голосні звуки, а в синій — приголосні.



Завдання 3. На зображенні клавiатури зафарбуйте:

- ✓ у зелений колір клавiшу, яка дає змогу зробити пропуск між словами;
- ✓ у жовтий колір клавiшу, яка використовується для введення великої лiтери;
- ✓ у блакитний колір клавiшу, яка перемикає режими великих і малих лiтер;
- ✓ у червоний колір клавiшу, яка вилучає символ лiворуч від курсора.



Профілактика втомлюваності зору.

Підсумок заняття. Запитання для перевірки засвоєння:

- Навіщо потрібна клавiатура?
- Які види клавiш ви знаєте? Назвіть їх.

Тема. *Порівняння за кольором, розміром, розташуванням*

Програмовий зміст: Повторити правила техніки безпеки. Продовжувати навчати дітей користуватися клавіатурою. Вивчати назви та призначення клавішів. Вчити дітей порівнювати предмети за кольором, розміром, розташуванням. Сприяти розвитку логічного мислення.

Хід заняття

Вихователь. Повторення правил техніки безпеки за допомогою опитування. Запитання з метою виявлення знання призначення клавішів.

- Навіщо потрібна клавіатура?
- Із скількох частин складається клавіатура?
- Як називаються ці частини? Покажіть їх.
- Покажіть клавіші курсору.
- Покажіть клавіш Стоп. Навіщо він?
- Покажіть клавіш Пробіл. А він навіщо?
- А тепер покажіть клавіш Початок. Для чого це клавіш?

Фізкультурна хвилинка

Я намалюю зайчика для вас – раз. Прикладають руки до очей.

Роблять колові рухи руками над Ротик, зубки – хай моркву їсть – головою. шість.

Це у нього, бачите, голова – два. Імітують жування моркви зайцем.

Руки кладуть на голову. Шубка тепла хутряна на нім – сім.

Це у нього вуха догори – три. Плещуть в долоні.

Піднімають руки вгору до вух. Ніжки довгі, щоб гасав він лісом –

Це стирчить у нього хвостик сірий – вісім.

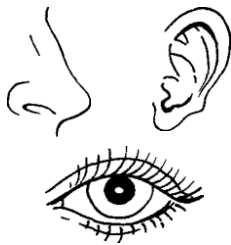
чотири. Підскакують на місці.

Повертають тулуб праворуч, Ще навколо посаджу дерев я – ліворуч. дев'ять.

Це очиці весело говорять – п'ять. Садять дерева, притоптують ямки.

І хай сонце сяє з піднебесся – десять. Піднімаються на носках, руки вгору.

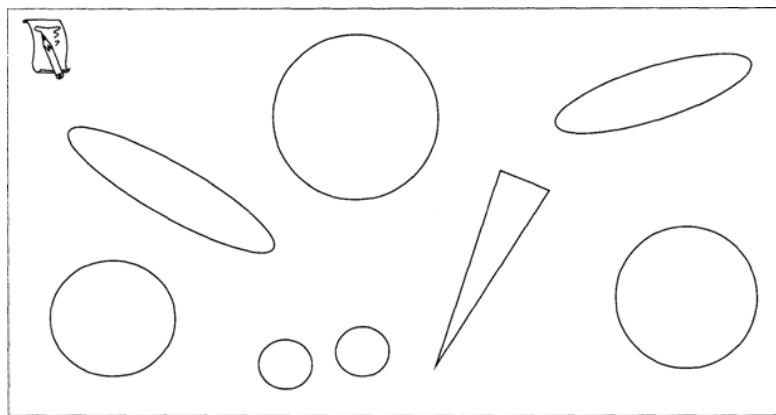
Завдання 1. Вкажи, за допомогою яких органів чуттів ти сприймаєш інформацію:



про колір неба;
про запах квітів;
про голоси птахів;
про смак фруктів;
про вологість трави.



Завдання 2: Намалуй овочі та фрукти, взявши за основу геометричні фігури.



Вихователь. Самостійна та індивідуальна робота над грою «Побудуй будиночок для Котика».

Зараз ви будете грати в гру, яка називається «Побудуй будиночок для Котика». Уважно подивіться на екран монітора. На ньому ви бачите Котика, який хоче побудувати будинок, а внизу знаходяться матеріал за допомогою якого треба будувати. Ця гра грається за допомогою клавіш курсорчика. (Усі пояснення вихователь підкріплює демонстрацією).

Профілактика втомлюваності зору

Підсумок заняття

Запитання для перевірки засвоєного:

- Як називається гра, в яку ви грали?
- Що треба було виконати в цій грі?

Тема. «Мишка і Курсорчик найкращі друзі, і наші помічники»

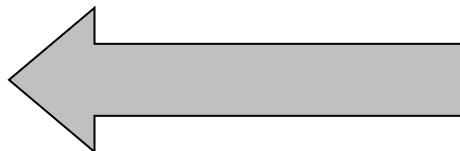
Програмовий зміст: навчити дітей рухати мишкою по килимку у заданому напрямку. Сприяти розвитку логічного мислення. Вчити дітей розрізняти «курсорчик» в різних програмах. Повторити основні частини комп'ютера.

Хід заняття

Вихователь. На попередніх заняттях ми вивчили з яких основних частин складається комп'ютер. Давайте разом пригадаємо:

- Як називається пристрій з телевізійним екраном?
- Назвіть пристрій, який має багато клавішів?
- Покажіть пристрій, який ми називаємо мишкою?
- Назвіть саму головну частину комп'ютера.

Вихователь. Дуже добре, що ви так все добре запам'ятали! А тепер дітки подивіться дуже уважно на екран монітора. Що ви там бачите? Так, на екрані ви бачите стрілочку. Що, це за стрілочка? Це – курсорчик, найкращій другої мишки! Чому? Тому, що кути ви пресуватиме мишку по килимку на столі, туди пересувається курс орчик на екрані монітора.



Вихователь. Курсорчик трохи чарівник, бо може перетворюватися то на стрілку, то на руку, то на машину, то на олівець. Він постійно підказуватиме тобі, що треба зробити у цій частині екрана.

Фізкультурна хвилинка

Вихователь. Зараз ви будете грати в гру, яка називається «Розібраний малюнок». Але спочатку пригадаємо, що мишка має дві клавіші праву та ліву. В цій грі ми будемо використовувати тільки ліву клавішу.

Профілактика втомлюваності зору.

Підсумок заняття

Тема. Музичний дивосвіт

Програмовий зміст: розвивати у дітей інтерес до пізнання музики. Знайомити з музичними інструментами. Виховувати вміння уважно й зосереджено слухати музичні твори. Формувати музичну культуру.

Матеріал: комп'ютерна гра «Музичні звуки».

Хід заняття

Вихователь. Уявіть, що наш комп'ютерний клас перетворився на концертну залу з музикантами і слухачами. Я буду диригентом – Маестро. Маестро – це головний музикант, який керує оркестром. Щоб потрапити на концерт, треба купити квитки. Для цього маємо виконати кілька завдань.

Завдання 1. Впізнайте й назвіть музичні інструменти, які зображенні на екрані монітора.

Подивіться навколо. Ви бачите музичні інструменти? Прислухайтесь. Що ви чуєте?

Нічого. Скрізь тихо. Навколо панує тиша. Саме в тиші й народжується музика.

- А що потрібно, щоб утворилися музичні звуки? Так, музикант і музичний інструмент. Музичні звуки співучі, їх створюють люди. Музичний звук може бути ніжним або грізним. Музичні звуки – це зерна музики. Для того, щоб їх добувати, люди створили музичні інструменти. Багато музичних інструментів, що грають разом, називаються оркестром.

Завдання 2. Гра «Музичні звуки». Треба впізнати музичний інструмент за його звучанням. *(Діти слухають мелодії у виконанні різних інструментів).* Вихователь розповідає, що комп'ютер теж може бути музичним інструментом, тобто імітувати звуки різних музичних інструментів. Музика може бути сумною або веселою, швидкою або повільною. Ось послухайте музичний твір, відтворений комп'ютером. *(Звучать мелодії у виконанні комп'ютера).*

Фізкультурна хвилинка

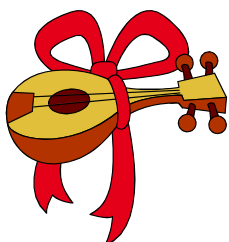
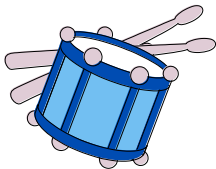
Вихователь. Сьогодні ми лише трішечки доторкнулися чарівних музичних звуків. Попереду нас чекає багато цікавих зустрічей з музикою.

Майже кожна комп'ютерна гра має музичний супровід. Музика передає настрій гри, настроїв героїв.

Профілактика втомлюваності зору

Підсумок заняття

Музичні інструменти



Тема. «Комп'ютер і час». Орієнтування в часі

Програмовий зміст: розповісти дітям про комп'ютер і час. Показати, як комп'ютер «стежить» за часом. Вчити дітей цінувати час. Сприяти розвиткові навичок орієнтування в часі.

Матеріал: годинник.

Хід заняття

Вихователь. Діти, уважно послухайте загадку і спробуйте її відгадати.

А що то за штука, що цілий рік стука?

Ще й тік-так приказує, людям час показує

(Годинник).

- А навіщо нам годинник?

- З яких частин він складається?

Так, з корпусу, циферблата, годинної та хвилинної стрілок. Хвилина стрілка довша за годинну.

Годинна стрілка показує скільки зараз годин. Хвилинна – скільки хвилин.

Вихователь. Сьогодні ми будемо працювати з годинною стрілкою. Який час зараз на годиннику?

Покажіть на екрані монітора годинник, який показує три години. Зараз на годиннику друга година. Скажіть час, який покаже годинник: через одну годину, через три.

Що буде з козою через 6 років? *(Вона подорослішає на 6 років).*

Чи може йти дощ два дні підряд? *(Ні. День змінюється вечором, вечір – ніччю).*

Фізкультурна хвилинка

Всі піднесли руки – раз!

На носках стоїть весь клас,

Два присіли, руки вниз,

На сусіда подивись.

Раз! – і вгору,

Два! – і вниз,

На сусіда подивись.

Будем дружно ми вставати,

Щоб ногам роботу дати.

Раз – присіли, два – піднялись.

Хай мужніє ваше тіло.

Хто старався присідати,

Може вже відпочивати.

Вихователь. Не тільки годинник стежить за часом, а й комп'ютер. Майже в кожному комп'ютері є свій годинник. Ось подивіться (демонструється програма AL). Минув час, відведений на гру, комп'ютер її вимикає. Наприклад, демонструється гра «Вампірчики». Подивіться на екран. Зверху ви бачите цифри – вони вказують на час, відведений на гру. Якщо з'являються нулі, то гра закінчується. Починай грати спочатку. Щоб почати гру, знову натисніть F1. Мішень рухається за допомогою комп'ютерної мишки.

Вихователь. Самостійна та індивідуальна робота. Сідайте за комп'ютери. Почали гру.

Профілактика втомлюваності зору

Підсумок заняття

Запитання для перевірки засвоєного:

- Скільки стрілок має годинник?
- Яка стрілка довша?
- На що вказує годинна стрілка?

ГОДИННИК



Тема. «Цікава математика і комп'ютер».

Цифри від 1 до 7

Програмовий зміст: формувати елементарне математичне уявлення на комп'ютері. Вміти аналізувати і приймати рішення. Виховувати стриманість, уважність.

Матеріал: програма «Планета чисел для малят», комп'ютерна гра «Будинок чисел», лялька Бетті.

Хід заняття

Вихователь. Сьогодні до нас у гості завітала дівчинка, яку звати Бетті, давайте привітаємося з нею і познайомимося. Вона завітала до нас не просто так, а для того, щоб допомогти вам дітки відправитись до цікавого математично-комп'ютерного світу.

– А як ви вважаєте, хто нам в цьому допоможе? Так, звичайно – це наш друг і помічник комп'ютер. Адже він може виконувати різну роботу: читати, малювати, конструювати, співати, та ще дуже гарно рахувати.

Вихователь. Бесіда про цифри. Ви вже знайомі із цифрами 1,2,3,4,5,6,7. Давайте разом пригадаємо, як вони виглядають. (*Діти дивляться на екран монітора, де зображенні цифри*).

– А, хто хоче пограти в цікаву математичну гру на комп'ютері разом з Бетті?

Всі хтять. Добре, але спочатку ви повинні виконати декілька завдань, які нам приготувала Бетті.

Завдання. Одного разу ходила Квочка з курчатами по дворі. Раптом, як лине дощик. Квочка мерщій на землю присіла й завоктала: «Квок-квок-квок!» Це означає: «Ховайтеся негайно!» І всі курчата залізли до неї під крилечка. А скільки курчаток не послухалися своєї мами й не заховалися? (*дивляться малюнок із завданням*).

Молодці ви дуже добре впоралися із завданням.

Вихователь. Самостійна та індивідуальна робота. Гра «Будинок чисел». Ви повинні порахувати дикобразів (або кукурудзяні початки), після цього вибирайте гарбуз із вірним рахунком. Мета цієї гри розвивати у дітей 4-6 років навички лічби.

Профілактика втомлюваності зору

Підсумок заняття

ЦИФРИ

1

2

3

4

5

7

6

Тема. В гостях у казки «Рукавичка»

Програмовий зміст: формувати у дітей уявлення про зиму та її місяці. Закріпити порядкову лічбу в межах семи. Збагачувати словниковий запас. Розвивати спостережливість, уміння відгадувати загадки. Повторити клавіатуру.

Матеріал: книжка з казкою «Рукавичка».

Хід заняття

Вихователь. Відгадайте загадку:

Брати одного віку мають хатку невелику.

Не велика – не мала, та багато в ній тепла.

(Рукавичка)

Вихователь. Так, це рукавичка. Як називається казка, де є рукавичка? Сьогодні ми побуваємо в гостях у казки «Рукавичка». Давайте пригадаємо, як починається ця казка. «Ішов дід лісом, а за ним біг собачка. Ось дід загубив рукавичку...» *(На екрані монітора поступово з'являються зображення героїв казки).*

- Скільки всього звірів прибігло до рукавички?

- Хто прибіг перший? Другий? ...

- Порахуйте звірів один за одним.

- На якому місці знаходиться ведмідь?

Давайте порахуємо справа наліво.

- В яку пору року відбуваються події в казці «Рукавичка»?

- Як називається перший зимовий місяць?

Вихователь. *А місяць грудень на радість людям*

Сніжком присипле замерзле груддя.

Назва «грудень» походить від характеру місяця. Із настанням заморозків розбита дорога перетворюється в суцільне груддя. Тому в народі казали: грудень на возі витрусить не тільки сіно, а й душу.

- А як називається другий місяць зими?

А місяць січень кличе Мороза.

Морозить лиця, щипає носа.

Назва місяця походить від того, що він ділить зиму навпіл – січе зиму навпіл. Січень снігом сипле, а мороз вогнем пече.

- Як називається останній зимовий місяць?

А місяць лютий вітрами дує.

На водах мости будує.

Назва місяця походить від слів «мороз лютує». Це останній найкоротший місяць зими. Зима ніяк не хоче відступати та все з весною сперечається, кому на землі господарювати. Тому в лютому часто бувають великі морози й відлиги.

- Назвіть зимові місяці по порядку.

Фізкультурна хвилинка. «Веселі каченята»

1-2 - всі пірнають,

3-4 - виринають,

5-6 - на воді міцніють крила молоді,

7-8 - що є сили всі до берега попливли,

9-10 – всі зігнулись, обтрусилась, потягнулись.

І пішли попід горою.

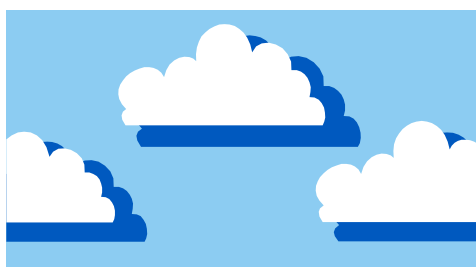
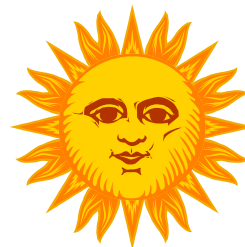
Снідають травкою смачною.

Вихователь. Самостійна та індивідуальна гра. Сьогодні ми будемо грати в гру «Явища погоди». В цій грі ми повинні вказати в яку пору року йде: дощ, сніг, вітер, сяє сонце.

Профілактика втомлюваності зору

Підсумок заняття

«Явища природи»



Тема. «Фантазії зими»

Програмовий зміст: формувати творче мислення дітей, їх художньо-графічні вміння та навички на якісно новому рівні, з використанням такого універсального інструмента, як комп'ютер, вміння зосереджувати увагу й здійснювати цілеспрямоване спостереження комп'ютерного простору та комп'ютерного середовища; вчити виділяти головне й другорядне у власній роботі.

Матеріал: Комп'ютер, картки із зображенням інструментів меню для малювання, мольберт із малюнком «екран-монітор», кружечок діаметром 5-7 см синього кольору, лялька-хлопчик.

Попередня робота з дітьми: Закріплення навичок роботи з мишкою, програмою Paint та меню для малювання.

Хід заняття

Вихователь: Сьогодні у нас незвичайний день. Справа у тому, що до нас хтось завітав у гості. Дітки, скажіть мені, хто це? (Вихователь показує ляльку-Пустунчика з олівцями).

Діти: Це Пустунчик!

Вихователь: Так, дуже добре, що ви не забули про нашого Пустунчика, який вже не раз допомагав нам у вивченні комп'ютера. І ось він знову до нас завітав. А, як ви гадаєте, що Пустунчик збирається робити?

Діти: Малювати.

Вихователь: А чому ви так вважаєте?

Діти: Бо в нього у руках олівці.

Вихователь: Так, вірно. А де можна малювати олівцями?

Діти: В групі, в образотворчій студії, дома (в альбомі, в зошиті, на чистому аркуші паперу).

Вихователь: А в комп'ютерному класі?

Діти: Ні, тут малюємо за допомогою комп'ютера.

Вихователь: Добре. А вам дітки подобається малювати на комп'ютері?

Діти: Так, подобається!

Вихователь: Тоді давайте розкажемо Пустунчику, як це потрібно робити. Скажіть мені, будь-ласка, хто головний помічник у малюванні на комп'ютері?

Діти: Мишка.

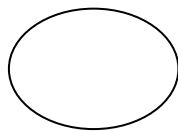
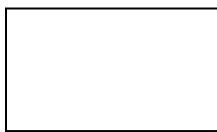
Вихователь: Вірно. А ще без чого не можна обійтись, коли малюєш на комп'ютері?

Діти: Меню для малювання.

Вихователь: А що це таке?

Діти: Розповідають, що у меню для малювання є фарби та інструменти.

Вихователь: Молодці! А інструменти давайте пригадаємо разом. (Вихователь показує на мольберті малюнок «екран-монітор» і меню для малювання, потім - на кожний інструмент, намальований на спеціально виготовлених картках, діти повинні сказати, що це за інструмент і що можна намалювати за його допомогою. І так по кожному інструменту.



Пряма і крива лінія

Олівець і стирачка

Прямокутник і багатокутник

Розпилювач і заливка

Пензлик

Після того, як діти пригадали, які інструменти в меню для малювання вони знають, вихователь запитує дітей, яка зараз пора року.

Діти: Зима.

Вихователь: А якою буває зима, і який колір переважає зимою?

Діти: Холодною, сніжною. Білий.

Вихователь: Щоб намалювати зиму, який колір паперу ми беремо?

Діти: Блакитний, синій, сірий.

Вихователь: Дуже добре. А тепер закрийте очі і уявіть собі зиму, яку б ви хотіли намалювати.

Діти заплющують очі і уявляють (кілька секунд грає спокійна музика).

Вихователь: Уявили? А тепер тихенько, не поспішаючи підходимо до комп'ютерів, не забуваючи про правила безпеки за комп'ютером (діти пригадують, що не можна робити) і починаємо малювати те, що кожний уявив про зиму.

Діти малюють 10-15 хвилин. Звучить спокійна музика, яка б не заважала дітям працювати.

Після того, як діти закінчують малювати, проводиться вправа і гімнастика - релаксація.

Вправа: На віконне скло приліпити кружечок діаметром 5-7 см. Дитина переводить погляд з кружечка (відстань від очей приблизно 25-30 см) на віддалений предмет за вікном і знов переводить його на кружечок протягом кількох секунд.

Гімнастика для очей і фізкультурна хвилинка:

В небо ось летить літак (див. знизу догори)

Я дивлюсь на нього так. (див. згори вниз)

З ним зібрався я в політ, (показують на себе)

Хоч мені ще мало літ.

Правим я крилом змахнув (див. вправо)

Подивись.

Лівим вдало повернув (див. вліво)

Подивись.

Ось мотор уже завів, (рухи руками)

Відірвавсь і полетів. (підстрибують і роблять рухи руками, як літак)

Вихователь: А тепер, після того, як наші очі відпочили, розкажіть Пустунчику, що ви намалювали.

Діти розповідають про свої малюнки Пустунчику.

Тема. «А в нас у гостях Їжачок!»

Мета: навчати дітей працювати у програмі Microsoft Paint, зокрема орієнтуватися на комп'ютерному аркуші, користуватися інструментами програми; закріплювати знання, яких діти набули під час основного освітнього процесу, зокрема знання про геометричні фігури та порядковий рахунок, уявлення про пори року; удосконалювати вміння орієнтуватися у просторі; аналізувати об'єкти й виокремлювати з представленого ряду зайвий за характерними ознаками; розвивати творчі здібності, уяву, увагу, вміння слухати і чути, приймати завдання і керуватися під час його розв'язання за вказівками педагога; формувати адекватну самооцінку; виховувати допитливість та прагнення допомагати одне одному.

Обладнання та матеріали: комп'ютер; розвивальна комп'ютерна гра «Пізнайко»; роздатковий матеріал — картинки із зображеннями тварин; геометричні фігури, вирізані з кольорового картону; дидактичні ігри: «Хто зайвий»; «Хто де живе».

Хід заняття

Діти разом з вихователем стають кружка, вітаються з комп'ютером.

Діти: Здрастуй комп'ютер, веселий дружок!

Дізнатися про тебе допоможе комп'ютерний гурток!

Вихователь: Діти, подивіться уважно, чи є у нас в кабінеті щось таке, чого раніше не було?

Діти: Так. Там хтось сховався.

Вихователь: А ви хочете дізнатися, хто це? *(Так.)* Для цього потрібно відгадати загадки.

Вихователь загадує загадки, діти відгадують.

Вихователь: Зайцю — валянки на лапки,

А для вовка — теплу шапку.

І собі пошив піджак.

Хто кравець такий? *(Їжак.)*

Вихователь: Що за звір в саду повзе,
На спині яблука везе? *(Це їжачок.)*

Вихователь: Правильно, діти, до нас прийшов Їжачок. А як ви гадаєте, навіщо Їжачок прийшов до нас у гості? *(Погратися, подивитися, чого ми навчилися.)*

Вихователь: Молодці, здогадалися. А ще Їжачок приніс нам цікаве завдання, лише хвилюється, що ми не зможемо його розв'язати. Їжачок помітив, що у нас на столиках немає ні олівців, ні листочків. Як ми будемо розв'язувати завдання — Їжачок не знає.

Діти: У нас же є комп'ютер. Ми зможемо малювати на комп'ютерному листочку за допомогою комп'ютерного олівця.

Вихователь: Діти, покажемо Їжачку, як ми можемо за допомогою комп'ютера розв'язати його завдання? *(Так.)*

Вихователь: Щоб дізнатися, хто з вас за яким столом сьогодні працюватиме, я пропоную кожному взяти з демонстраційного столу по одній геометричній фігурі. Які це фігури? *(Круги.)*

У класі чотири столи і чотири стільці різного кольору: червоного, жовтого, синього та зеленого. Кожна дитина бере зі столу одну геометричну фігуру і сідає за стіл, що за кольором відповідає обраній фігурі.

Робота за комп'ютером «Розв'язуємо завдання Їжачка»

Вихователь: Я буду читати завдання Їжачка, а ви уважно слухайте і розв'язуйте. Вам потрібно намалювати стільки кругів, скільки разів я плесну в долоні *(плескає в долоні чотири рази, діти малюють у програмі Microsoft Paint чотири круги)*. Отже, Їжачок просить вас перший круг «перетворити» на фрукт. Цей фрукт солодкий, буває червоного, жовтого і зеленого кольору, Їжачок його дуже любить. Здогадалися? *(Це яблуко.)*

За допомогою комп'ютерної програми Microsoft Paint

діти «перетворюють» круг на яблуко.

Вихователь: Молодці! Наступне завдання — другий круг «перетворити» на овоч. Про нього говорять: «Сто одежинок, і всі без застібок». (*Капуста або цибуля.*)

Діти «перетворюють» круг на капусту чи цибулю.

Вихователь: Чудово! Слухайте наступне завдання. Вам необхідно третє коло «перетворити» на предмет посуду, з якого можна пити чай. (*Це чашка.*)

Діти розв'язують завдання.

Вихователь: Молодці! Діти, скільки кругів у нас залишилося? (*Один.*)

Вихователь: Цей круг нам з вами потрібно «перетворити» на домашню тварину, яка від народження має вуса. (*Кішка, собачка, хом'ячок.*)

Діти розв'язують завдання.

Вихователь: Які молодці! Усі відмінно впоралися із завданнями Їжачка. Тепер відпочиньмо і виконаймо гімнастику для очей.

Гімнастика для очей

Вихователь указкою малює в повітрі геометричні фігури, а діти стежать за указкою очима і говорять, яку фігуру намалював вихователь.

Дидактична гра «Хто де живе»

Вихователь: Діти, погляньте уважно на столик.

На столі викладені картинки із зображеннями тварин: білочки, зайчика, їжачка, котика, ведмедика.

Вихователь: Їжачок вирішив познайомити нас зі своїми друзями. Скільки всього друзів у Їжачка? (*Четверо.*)

Вихователь: Як їх можна назвати одним словом? (*Тварини.*)

Вихователь: Скільки всього тварин? (*П'ять.*)

Вихователь: Як ви гадаєте, хто зайвий у цій групі тварин? Чому? (*Котик, бо він домашня тварина, а інші — дикі.*)

Вихователь: Граємо далі. У кожної тварини є будиночок. Ми позначимо

будиночки тварин геометричними фігурами. Погляньте, наш котик буде жити в будиночку такої форми (*показує фігуру*). Яка це фігура? Якого кольору? (*Червоний квадрат.*)

Вихователь по черзі показує геометричні фігури й називає тварину, яка житиме в будиночку відповідної форми. Потім просить дітей запам'ятати, хто в якому будиночку живе, і накриває демонстраційний матеріал.

Вихователь: Вам, діти, необхідно правильно «поселити» тварин у себе на столику.

На столах перед дітьми розкладений роздатковий матеріал: картинки із зображеннями тварин і геометричні фігури. Діти розв'язують завдання. Після того, як усі впорються із завданням, вихователь перевіряє правильність розв'язання, залучаючи дітей до оцінювання.

Фізкультурна хвилинка

Їжачок-боровичок

Не скидає голочок,

Робить все він по порядку.

Спершу робить він зарядку.

(*Діти йдуть по колу одне за одним, зупиняються.*)

Головою помахав.

Раз-два-три-чотири.

Потім вправно присідав.

Раз-два-три-чотири.

(*Діти нахиляють голову вліво-вправо, присідають.*)

На двох ніжках пострибав.

Раз-два, раз-два.

Лапки догори підняв.

Раз-два-три-чотири.

(*Діти стрибають на місці, піднімають руки вгору та опускають вниз.*)

Ось який він молодчина,
Вправний он який хлопчина
Наш маленький їжачок,
Їжачок-боровичок.

(Йдуть по колу одне за одним, виконують дихальні вправи.)

Гра за комп'ютером «Пізнайко»

Гімнастика для очей

Промінчик вгору, промінчик вниз,
(Діти дивляться вгору, потім — униз.)

Промінчик, дітям усміхнись,
(Усміхаються одне одному.)

Вправо, вліво подивись,
(Дивляться вправо, потім — уліво.)

Навколо сонечка пройди.
(Водять очима по колу за часовою стрілкою.)

Підбиття підсумків

Вихователь: Сподобалося вам заняття, діти? Що ми сьогодні робили?
Кому було складно впоратися із завданням? У чому була складність?

Вихователь: А тепер ми усміхнемося,
Дружно за руки візьмемося,
Й одне одному ми на прощання,
Подаруєм своє побажання.

«Мудрий їжачок»

Мультимедійний посібник

Мета: розвивати логічне та креативне мислення, пам'ять, уяву, дрібну моторику. Виховувати уважність, бажання і вміння допомагати один одному, почуття взаєморозуміння, зацікавленість у кінцевому результаті. Вчити дітей знаходити розбіжності, бачити закономірності у розташуванні предметів, вміння орієнтуватися у просторі, виконувати найпростіші усні обчислення. Формувати елементарне уявлення про комп'ютер як сучасний технічний засіб, що розширює інформаційні обрії, допомагає орієнтуватися у світі; закріплювати вміння свідомо обирати спосіб дій, керувати комп'ютером за допомогою «мишки».

Матеріали: проектор і комп'ютер, або локальна мережа з комп'ютерів, телевізор, презентація в «PowerPoint 2003», CD-диск.

Короткий опис, методичні рекомендації з використання: «Мудрий їжачок» захоплююча гра, яка відноситься до розряду розвиваючих ігор. Мультимедійний посібник створений з метою допомогти дитині познайомитись зі світом цифр. Граючись дошкільник вирішуватиме найпростіші обчислення, які належить виконати, крім того, додатково розвиваються навички роботи з комп'ютером. Дитина, яка оволоділа елементарною комп'ютерною технологією, краще за всіх здатна розмірковувати, розв'язувати задачі, почуватись компетентною. Перехід з одного слайда на інший здійснюється тільки при правильному рішенні приклада.

Як реалізується на занятті (час і місце, форма використання): рекомендується для дітей старшого дошкільного віку при вивченні та закріпленні матеріалу з логіко-математичного розвитку.















«Допоможем Буратіно»

Мультимедійний посібник

Мета: розвивати логічне та креативне мислення, пам'ять, уяву, дрібну моторику. Виховувати уважність, бажання і вміння допомагати один одному, почуття взаєморозуміння, зацікавленість у кінцевому результаті. Вчити дітей основних кольорів, бачити закономірності у розташуванні предметів, вміння орієнтуватися у просторі, виконувати найпростіші маніпуляції з мишкою. Формувати елементарне уявлення про основні кольори, геометричні фігури та овочі і фрукти; закріплювати вміння за вказівкою вихователя обирати спосіб дій, керувати комп'ютером за допомогою «мишки».

Матеріали: проектор і комп'ютер, або локальна мережа з комп'ютерів, телевізор, презентація в «PowerPoint 2003», CD-диск.

Короткий опис, методичні рекомендації з використання: «Допоможем Буратіно» захоплююча гра, яка відноситься до розряду розвиваючих ігор. Мультимедійний посібник створений з метою допомогти дитині познайомитись зі світом цифр. Граючись діти краще будуть запам'ятовувати основні кольори та геометричні фігури, крім того, додатково розвиваються навички роботи з комп'ютером. Дитина, яка оволоділа елементарною комп'ютерною технологією, краще за всіх здатна розмірковувати, розвиває пам'ять та увагу, почуватись компетентною. Перехід з одного слайда на інший здійснюється тільки при правильному рішенні приклада.

Як реалізується на занятті (час і місце, форма використання): рекомендується для дітей старшого дошкільного віку при вивченні та закріплення матеріалу з пізнавального розвитку.















Комплекс вправ для профілактики втомлюваності зору в ігровій формі

Далеко - близько

Вихователь називає предмет, а діти очима знаходять його й визначають відстань до нього. (Повторити 3 рази).

Кирпатик

Діти прикладають вказівний палець правої руки до носа і по черзі кожним оком дивляться на кінчик носа. (Повторити 6 разів)

Сонячні промінчики

Психогімнастика



Вихователь: «Діти, сядьте на килим. Уявіть, що ви граєтесь на сонячній галявині. Вам весело і приємно. Сонячні промінчики обгорнули ваше тіло.

Ось сонячні промінчики сіли вам на брови. Струсіть їх! А ось промінчики доторкнулися до ваших очей. Покліпайте. Розплющуйте широко очі. Подивіться навкруги. Знайдіть, де сяє сонечко. Ой, яке воно яскраве! Як боляче очам! Швидко їх заплющте. Розплющить очі і подивіться на свої пальчики. Станьте на коліна, підніміть угору руки. Подивіться на кінчик пальців. Там угорі сяє сонечко. Воно зігріває нас. Ой, як приємно! Усміхніться».

Комплекс вправ, які діти виконують сидячи

- Вправа 1.** Міцно заплющити очі на 3 - 5 секунд. Повторити 1- 6 разів. *(Зміцнює м'язи повік, сприяє кращому кровообігу, розслаблює м'язи очей).*
- Вправа 2.** Часто кліпати очима протягом 30 сек. *(Сприяє поліпшенню кровообігу).*
- Вправа 3.** Склепити повіки. Вказівним і середнім пальцями масажувати їх протягом 1 хвилини у напрямку від носа до скронь і навпаки. *(Розслабляє м'язи, поліпшує кровообіг).*
- Вправа 4.** Трьома пальцями кожної руки злегка натиснути на повіки. Тримати 1 – 2 секунди. Зняти пальці з повік. Повторити 3 – 4 рази. *(Поліпшує циркуляцію рідини всередині ока).*
- Вправа 5.** Подивитися перед собою вдалечінь 2 - 3 секунди. Перевести погляд на кінчик носа на 3 - 5 секунд. Повторити 4 – 6 разів. *(Тренує здатність тривалий час дивитися на розміщені близько предмети).*
- Вправа 6.** Робити перемінні рухи витягнутими вперед руками. Стежити очима за руками. Повторити 3 - 5 разів. *(Розвиває координацію складних рухів, зміцнює вестибулярний апарат).*
- Вправа 7.** Робити колові рухи очима в різних напрямках. Повторити 3 - 6 разів. *(Сприяє розвитку складних рухів, зміцнює вестибулярний апарат).*

Комплекс вправ, які діти виконують стоячи

- Вправа 1.** Дивитися перед собою вдалечінь 2 - 3 секунди. Перевести погляд на палець витягнутої правої руки. Затримати погляд на 3 - 5 секунд. Опустити руку. Повторити 8 - 10 разів. *(Сприяє поліпшенню зору для роботи на близькій відстані).*
- Вправа 2.** Протягом 3 - 5 секунд дивитись обома очима на палець витягнутої правої руки. Прикрити ліве око. Дивитися правим оком 3 - 5 секунд. Повторити 3 - 5 разів, прикриваючи по черзі то ліве, то праве око. *(Поліпшує гостроту зору).*
- Вправа 3.** Витягнути вперед напівзігнуту праву руку (всі пальці, крім вказівного, зібрані в кулак). Повільно рухати рукою справа наліво і зліва направо. Стежити очима за вказівним пальцем. Повторити 8 - 10 разів. *(Зміцнює м'язи очей).*
- Вправа 4.** Підняти вгору зігнуту в лікті праву руку. Повільно рухати руку вгору - вниз, стежачи за нею очима. Повторити 8 - 10 разів. *(Зміцнює м'язи очей).*
- Вправа 5.** Підвести очі вгору. Опустити вниз. Подивитися вправо - вліво. Повторити 4 - 6 разів. *(Розвиває координацію складних рухів).*

Фізкультурні хвилинки

Ми любимо працювати

Застукали молотки «тук – тук».

Забиваємо цвяхи «тук – тук».

Долоні зібрати в кулак, руки зігнути. Бити кулаками один до одного та кліпати очима в такт. Повторити 5 разів.

Взяли в руки ми косу –

Косим квіти і траву.

Руки простягнути вперед. Тулуб нерухомий. Повернути руки вправо-вліво. Очима стежити за руками. Повторити 5 разів.

В руки щітки ми беремо

І паркан білити йдемо -

Ось так.

З'єднати руки разом. Піднімати вгору – опустити. Очима стежити за рухами рук. Повторити 5 разів.

Веселий прапорець

*Діти сидять на килимі,
тримаючи в руках синій і червоний прапорці.*

1. Підняти вгору червоні прапорці. Опустити. Підняти сині. Опустити. Повторити 3 рази. *(Очі стежать за прапорцями).*
2. Підняти руки вгору. Помахати прапорцями. Покліпати очима 1 хвилину. Опустити руки вниз.
3. Руки простягнути вперед. Зігнути праву руку, заплющити ліве око. Розігнути руки. Розплющити око. Зігнути ліву руку. Заплющити праве око. Розігнути руку. Розплющити око. Повторити 3 рази.
4. Підняти руки вгору. Подивитися на прапорці. Голову тримати нерухомо. Опустити на рівень плечей праву руку, потім ліву – подивитися вправо-вліво. Опустити руки вниз. Подивитися на прапорці. Повторити 3 рази.

Кіт голівкою махає,
Мишеняток всіх лякає.
Ось так, ось так.
Мишеняток всіх лякає.
Котик дуже наш сміливий,
Нахилився вправо-вліво.
Ось так, ось так.
Нахилився вправо-вліво.
Швидше котик присідай,
Мишку лапками хапай.

Ось так, ось так.
Мишку лапками хапай.
Котик стрибає щомиті,
Хоче він мишку зловити.
Ось так, ось так.
Хоче він мишку зловити.
Котик ліг на килимок,
Та й згорнувся у клубок.
Досить бігати, стрибати,
Прийшов час відпочивати.



Всі ми звикли до порядку -
Дружно робимо зарядку.
Ми на радість цьому дому
Проганяємо сон і втому.

Тік-так, тік-так.
Всі ми робимо ось так.
Руки вгору піднімаємо
І повільно опускаємо.
Один, два, три -
Руки ширше розведи.



Уклонись щодня
Батькові низенько,
Бо його серденько
До тебе близенько.

Уклонись щодня
Матінці ще нижче,
Бо її серденько
До твого ще ближче

Зимонька до нас прийшла,
Сніг пухкий нам принесла.
І летять, летять сніжинки
На дерева, на стежинки.
По сніжку, як по перині,
Покачаємось на спині.
У заметах сніг лежить,
Під ногами він скрипить.
Щоб сніжну гірку збудувати,
Треба спинку прогинати.

А тепер всі на санчатах
В ліс поїдемо до зайчаток.
Зайченята дружно грають,
Під ялинкою стрибають.
А лисичка виглядає -
Зараз зайчика спіймає.
Доки звірі наші грали,
Руки в нас позамерзали.
Погріємо?
А тепер на лижі стали
І додому всі помчали.



Інформація

для батьків на тему:

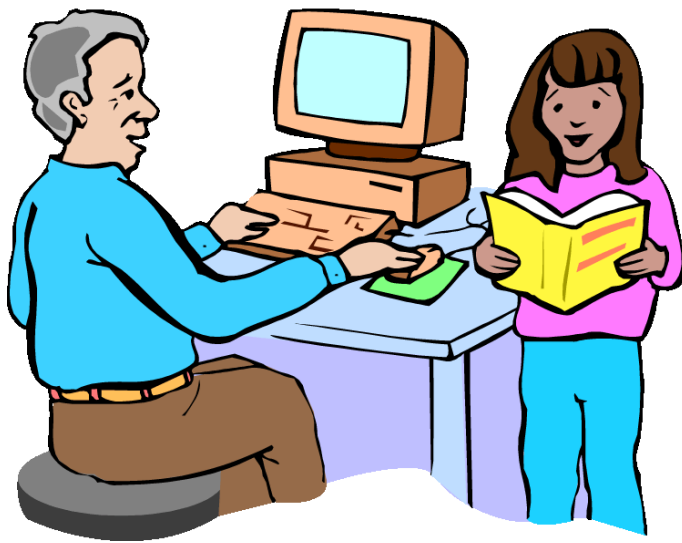
**«Комп'ютер і
дитина:
інтелектуальний
прогрес чи емоційна
катастрофа»**

XXI століття – час абсолютно нових підходів у розвитку й вихованні дітей (наприклад, за методиками Глена Домана, немовля можна розвивати практично з колиски). Водночас психологи в паніці: сучасні діти значно випереджають в інтелектуальному розвитку своїх однолітків 5 – 7-річної давності, а їхні батьки зовсім беруть до уваги малюків. Хоча цей аспект розвитку дитини набагато важливіший за інтелектуальну складову. Як результат – діти вправно читають англійською, проводять години біля комп'ютера, але страждають десятками фобій і фізично ослаблені.

Сучасні технології, безперечно, корисні. Веб-камера не гірше за гувернантку доглядає за дитиною, а віртуальний репетитор повністю може замінити реального викладача під час формування інтелекту дитини. Водночас тривога навчених життям бабусь і мам цілком обґрунтована: без ЖК-дисплея перед очима і hands-free у вухах дитина набагато краще збереже зір, слух і здоров'я.

Статистика стверджує, що 9 із 10 дітей віком від 8 до 15 років зіштовхуються з порнографією в Мережі, близько 17% регулярно зазирають на заборонені сайти, а приблизно 5,5% готові втілити побачене там у життя.. У мережі можна зіштовхнутися з пропагандою насильства, націоналізму й садизму. Дитині можуть розповісти, які приємні на смак наркотики, які незабутні відчуття викликає алкоголь і як виготовити саморобну бомбу.

Особливо актуальна проблема комп'ютерної залежності. Фахівці у США не перший рік досліджують проблему JAD: маленькі пацієнти з таким діагнозом проводять за комп'ютером 16 - 8 годин на добу. Діти скаржаться на бажання якнайшвидше увійти в Інтернет — щойно прокинувшись або повернувшись зі школи. Якщо немає можливості це зробити, впадають у стан пригніченості й депресії. Найбільш схильні до цього захворювання діти вікової групи від 14 до 19 років емоційний вік і фізіологічний стан своїх.



Коли найкраще розпочинати ознайомлення дитини з комп'ютером? Щодо цього побутує безліч думок. Більшість фахівців стверджують, що ази комп'ютерної техніки можна опановувати не раніше 8 - 9 років (допустимо, але небажано з першого класу). У цьому віці

дитині вперше можуть знадобитися найпростіші програми (*Word, Excel, Internet Explorer* або *інший веб-браузер*), щоб виконувати деякі домашні завдання або спілкуватися з однокласниками. Батькам слід потурбуватися про спеціальну навчальну літературу для дитини й для себе.

Починати треба дуже обережно: перші сеанси за комп'ютером не повинні перевищувати 20 хвилин, для дітей 6 – 7 років – 15 хвилин, для підлітків (12 – 15 років) – півгодини. Кожен місяць час за монітором можна продовжувати на 5 – 10 хвилин, доводячи до 1,5 – 2 годин на день. Оптимальний графік для дитини: 15 хвилин роботи й 10-хвилинна перерва (*краще на свіжому повітрі, граючись із однолітками, а не сидячи за телевізором чи книжкою*).

Якщо батьки хочуть навчати дитину користуватися комп'ютером професійно, то тоді краще починати з 6 класу, а якщо для батьків головне, щоб вона не заважала дома, сидячи за комп'ютером, то тоді можна з 4 – 5 років.

Природно, це не стосується дітей з ослабленим здоров'ям. Змалку дітей можна навчати графічної програми *Paint*, яка розвиває у малят перші навички графіки, ознайомлює з палітрою кольорів, стимулює дизайнерські здібності. Не секрет, що теперішні батьки не займаються з дітьми

малюванням. Діти швидко все схоплюють, і деякі комп'ютерні програми допомагають їм художньо розвиватися.

Купивши комп'ютер, батьки зіштовхуються з не менш актуальним питанням – де його поставити? Фахівці вважають, що бажано не в дитячій кімнаті, навіть якщо це подарунок дитині. Цей прилад може порушити гармонію простору за фен-шуєм. Крім того, приохотившись до Інтернету, дитина може потай вмикати комп'ютер уночі.

Практичні поради батькам

**«Як уникнути
проблем пов'язаних
з використанням
комп'ютера?»**



Уникнути проблем, пов'язаних з використанням комп'ютера,

допоможуть наступні прості вправи:

1. Закрийте очі, не напружуючи очні м'язи, рахуйте: «один, два, три, чотири». Широко розкрийте очі і подивіться удалину, рахуючи: «один, два, три, чотири, п'ять, шість». Повторіть вправу 4-5 разів.

2. Подивіться на кінчик носа, рахуйте: «один, два, три, чотири». Переведіть погляд удалину, рахуючи: «один, два, три, чотири, п'ять, шість». Повторіть вправу 4-5 разів.

3. Не повертаючи голови (голова прямо), робіть поволі кругові рухи очима вгору - управо - вниз - вліво і у зворотний бік: вгору - вліво - вниз - вправо. Потім подивіться удалину, рахуючи: «один, два, три, чотири, п'ять, шість». Повторіть вправу 4-5 разів.

4. При нерухомій голові переведіть погляд вгору, рахуйте: «один, два, три, чотири», подивіться прямо, рахуючи: «один, два, три, чотири, п'ять, шість».

Аналогічним чином переводите погляд вниз-прямо, управо-прямо, вліво-прямо, по діагоналі в одну і іншу сторони і прямо. Повторіть вправу 3-4 рази.

Проблеми, пов'язані з м'язами і суглобами. Найчастіше це просто оніміння шиї, біль у плечах і попереку або коліки в ногах. Але бувають, проте, і серйозніші захворювання. Найбільш поширений кистьовий тунельний синдром, при якому нерви руки ушкоджуються унаслідок частої і тривалої роботи на комп'ютері (професійне захворювання програмістів, машиністів і людей, робота яких ведеться в основному на комп'ютері). У дітей такі проблеми виникають рідко, оскільки вони не проводять стільки часу за комп'ютером, як дорослі професіонали.

Обов'язково прослідкуєте, щоб стілець, на якому сидить дитина, не був дуже високим або дуже низьким. Примушуйте дитину під час занять за комп'ютером не горбитися. Якщо ви виробите у нього звичку сидіти рівно і дивитися прямо на комп'ютер, то найімовірніше йому вдасться в майбутньому уникнути проблем з м'язами і суглобами.

Стрес, депресія і інші нервові розлади, викликані впливом комп'ютера на психіку людини. Спілкування з комп'ютером, особливо з ігровими програмами, супроводжується сильною нервовою напругою, оскільки у відповідь вимагає швидкої реакції. Короточасна концентрація нервових процесів викликає у дитини явну втому. Працюючи за комп'ютером, він отримує своєрідний емоційний стрес.

Необхідний серйозний контроль з боку батьків за змістом ігор і спрямованістю сайтів, які дитина відвідує в Інтернеті. Необхідно повністю захистити дитину від злих і жорстоких ігор. Але навіть якщо гра або програма орієнтована на вік вашого малюка, не можна просто запустити її на комп'ютері і залишити дитину з нею наодинці. Навіть найкращі комп'ютерні ігри та програми роблять життя однобоким, а розвиток - неповноцінним.

Комп'ютерні ігри стимулюють ділянки головного мозку, які відповідають за зір та рух. Але при цьому у дітей, що проводять довгі години за комп'ютерними іграми, не розвиваються лобові частки мозку. А саме там знаходяться ділянки, відповідальні за поведінку, тренування пам'яті, емоції, навчання, які повинні розвиватися до зрілого віку.

Глосарій

Аватар – малюнок з зображенням в профілі користувача, необов'язково фото.

Авторизація – це процедура надання користувачу визначених повноважень у системі.

Аутентифікація – перевірка запропонованого ідентифікатора на відповідність об'єкту, пересвідчення в його справжності.

Апгрейд – модернізація, поліпшення технічних характеристик комп'ютера шляхом заміни застарілих деталей.

Байт – одиниця виміру інформації (дорівнює 8 бітам)

База даних – упорядкований набір взаємопов'язаних відомостей, даних про предметну частину.

Буфер – частина оперативної пам'яті комп'ютера, що використовується для тимчасового збереження даних.

Графічний редактор — прикладне середовище, призначене для створення і редагування графічних зображень.

Відео – навчальні засоби, які включають візуальні зображення: нерухомі - слайди (малюнки, діаграми, графіки, креслення тощо); рухомі - фільми, відеокасети (демонстрація дії інструментів, обладнання, аналіз змін в часі з використанням анімації тощо); аудіо- відеоконференції в реальному масштабі часу.

Вебкамера – цифровий пристрій, призначений для передачі відео в реальному часі через інтернет.

Дискета – носій невеликого обсягу інформації, що має вигляд гнучкої пластикової пластини у захисній оболонці.

Диск – кругла плоска форма з гнучкого пластика (гнучкий диск) або не гнучкого металу (жорсткий диск), покрита магнітним матеріалом на якій зберігається інформація в цифровій формі.

Додаток – програмний засіб, призначений для роботи під певною операційною системою.

Джостік – пристрій, вводу, що використовується як альтернатива клавіатурі і миші, часто пристосовують в ігрових програмах.

Доступність – властивість інформації, завдяки якій інформаційний ресурс має необхідний користувачу вигляд, знаходиться в тому місці де це потрібно користувачу і тоді коли це йому потрібно.

Електронна бібліотека - електронні навчальні ресурси, які зберігаються на сервері базової структури дистанційного навчального закладу.

Електронна книга – високотехнологічний пристрій, куди можна ввести інформацію обсягом на тисячі друкованих сторінок.

Електронна пошта (e-mail) – всесвітня система розсилки і одержання інформації, одна із основних послуг Інтернет.

Електронний (комп'ютеризований) підручник (посібник) – відрізняється від традиційного тим, що в його змісті закладена специфічна система управління процесом навчання, яка включає засоби нелінійного структуроутворення та оптимізації навчального матеріалу, діагностики і корекції знань, розгалужену мережу зворотного зв'язку. Переваги електронних видань над паперовими: великий обсяг текстової інформації (див. гіпертекст); можливість сканування та копіювання тексту; кращий сервіс: дизайн, музичний супровід, відеокліпи; наявність у тексті довідково-інформаційної пошукової системи; компактність видання тощо.

Інформаційно-(теле)комунікаційна система (ІКС) – це така організаційно-технічної системи, що реалізує певну технологію (або сукупність технологій) оброблення інформації, та (або) телекомунікаційної системи технічної системи, що реалізує певну технологію (або сукупність технологій) передавання даних шляхом їх кодування у формі фізичних сигналів.

ІКТ – інформаційні і комунікаційні технології.

Інтерактивний режим – режим безпосередньої взаємодії людини-користувача з персональним комп'ютером (ПК).

Inter EduNet (International Education Network) – глобальна міжнародна освітня система – проект ЮНЕСКО і Міносвіти Російської Федерації.

Інтернет – глобальна мережа, яка зв'язує тисячі компактних мереж і дає змогу забезпечити зв'язок між мільйонами користувачів і доступ до інформаційних ресурсів усього світу.

Інтертекст – комп'ютерний посібник з інтерактивним викладенням навчальної інформації.

Інформатизація освіти – це процес, в якому політичні, соціально-економічні, технологічні і правові механізми тісно пов'язані на основі застосування комп'ютерів, інформаційних технологій і засобів зв'язку.

Інформатика – наука, яка вивчає інформаційні процеси і системи в соціальному середовищі.

Інформаційні технологи і засоби інформатики в системі ДН: текстові і графічні редактори; електронні таблиці; засоби управління базами даних; гіпертексти; експертні системи; мультимедіа-технології; геоінформаційні (ГІС-технології; інтерактивні Web-технології; системи комп'ютерного відеоконференцзв'язку (КВКЗ) тощо.

Клавіатура QWERTY – схема розташування клавіш на клавіатурі. Назва якої походить від перших шести літер верхнього ряду клавіатури.

Клавіатура – компонент комп'ютерної системи, який дає можливість користувачеві керувати комп'ютером в певному аспекті.

Комп'ютерна система – це сукупність програмно-апаратних засобів, яку подають на оцінювання. Під оцінюванням тут розуміють експертне оцінювання захищеності інформації в системі, яке є складовою експертизи або сертифікації на відповідність чинним нормативним документам і стандартам.

Комп'ютерна графіка – одна з галузей застосування комп'ютерів. Створення малюнків на комп'ютері відбувається за допомогою спеціально призначених програм-графічних редакторів.

Конфіденційність – властивість інформації, завдяки їй лише уповноважені користувачі мають змогу її отримувати.

КИТ – комп'ютерні інформаційні технології.

Комплеї – навчальні комп'ютерні програми, ділові ігри.

Комп'ютерний навчальний посібник – посібник, який підтримує комп'ютерну технологію, де основним засобом навчання є комп'ютер.

Комунікація – процес обміну інформацією.

КТ – комп'ютерні телекомунікації.

Локальна корпоративна мережа – це мережа, яка обслуговує обмежену кількість користувачів на відміну від мережі Інтернет.

Монітор – пристрій який відтворює образи, створені комп'ютерним відеоадаптором. Мікрокомп'ютер – комп'ютер сконструйований на базі однокристального мікропроцесора.

Мультимедіатехнології – одночасне використання різних засобів надання інформації: тривимірна комп'ютерна графіка; звуковий та відеоряд; динаміка зображень: інтерфейси віртуальної реальності, які дають змогу досягати в навчальних програмах граничної наочності.

Оперативна пам'ять – пристрій, призначений для збереження поточної інформації в комп'ютері.

Операційна система – базовий комплекс програмного забезпечення, що виконує управління апаратним забезпеченням комп'ютера або віртуальної машини та забезпечує керування обчислювальним процесом і взаємодію з користувачем.

Принтер – комп'ютерний периферійний пристрій, який відтворює на папері або на іншому матеріалі текст чи зображення. Принтер зі світлодіодом – електрофотографічний принтер, подібний до лазерного, тому

що, він використовує електростатичний заряджений барабан для перенесення тонера на папір.

Програмне забезпечення – сукупність програм системи оброблення інформації та програмних документів, необхідних для експлуатації цих програм.

Проксі-сервер – служба в комп'ютерних мережах, що дає клієнтам змогу виконувати непрямі запити до інших мережеслужб, наприклад, доступ до інтернету.

Процесор – контрольно-обчислювальний пристрій комп'ютера, пристрій, що інтерпретує та виконує команди. Процесор введення і виведення – апаратура, що призначена для здійснення операцій вводу/виводу, тобто вивільнення центрального процесора (ЦП) від цієї роботи.

Растрове зображення складається з маленьких однокольорових точок — пікселів (від англ. picture element — елемент картинки). Це найменший елемент растрового зображення, який характеризується кольором та яскравістю.

Сканер – професійний пристрій, що використовує світлосенсорне обладнання під час сканування паперу чи іншого носія і транслює чорно-білі і кольорові еталони в цифровому сигналі. Сканувати-пересувати світлочутливий механізм по поверхні носія інформації, перетворюючи світлі та темні зони на поверхні в бінарні коди.

Спрайт (англ. Sprite – фея; ельф) – графічний об'єкт у комп'ютерній графіці.

CD-ROM – диск який, зберігає дані з високою ємністю та використовує лазерну оптику зчитування. CD-ROM drive-пристрій зберігання інформації на диску, який використовує технологію компакт-диска.

Сервер – це потужний комп'ютер, що забезпечує роботу локальної чи глобальної мережі.

Точка доступу – центральний пристрій бездротової мережі, що використовують для організації з'єднання між бездротовими клієнтами, а також для з'єднання дротового й бездротового сегментів, виконуючи функції моста між ними.

Цілісність – властивість інформації, яка дає можливість лише вповноваженим користувачам її модифікувати.

Файловий сервер – сервер для підтримки спільних папок і зберігання файлів, призначених для використання в мережі

Хмарні обчислення – це модель забезпечення зручного доступу через мережу до спільного джерела обчислювальних ресурсів (наприклад, до комунікаційних мереж, серверів, засобів збереження даних, прикладних програм та сервісів), які користувач має змогу налаштовувати для своїх потреб. Тобто з будь-якої точки світу, з будь-якого комп'ютера можна під'єднатися до віддаленого сервера, який підтримує технології хмарних обчислень, запустити потрібну програму і працювати в ній так, ніби вона встановлена на вашому комп'ютері. Файли користувача зберігаються на тому ж таки сервері.

Література

1. Базовий компонент дошкільної освіти України (нова редакція) / К.: 2012
2. Белікова Н., Комп'ютерно-ігровий комплекс // Палітра педагога. 2001. – № 4. С. 14 – 17., 2002. № 1. – С. 19 – 22.
3. Волошина О.В. Розвиток просторових уявлень на заняттях інформатики в дитячому саду. / О. В. Волошина// Інформатика. – 2006. – №19.
4. Журнал «Комп'ютер у школі та сім'ї», 2001р., №2
5. Журнал «Комп'ютер у школі та сім'ї», 1999р., №1
6. Журнал «Комп'ютер у школі та сім'ї», 2003р., №5
7. Журнал «Комп'ютер у школі та сім'ї», 1998р., №1
8. Журнал «Дошкільне виховання», 1999р., №5
9. Журнал «Палітра педагога», 2002р., №1
10. Кравцов С.С., Ягодина Л.А. Комп'ютерні ігрові програми як засіб стабілізації емоційного стану дошкільнят.// С. С. Кравцов, Л. А. Ягодина//Інформатика. – 2006. – №12.
11. Кириченко Н. Комп'ютер активізує творчість // Дошкільне виховання. –1998. –№4. – С.8–9.
12. Кореганова О.І. Комп'ютер у дошкільному закладі // Комп'ютер у школі та сім'ї. – 2000. – №3. – С.40.
13. Лисенко Н.В., Кирста Н.Р. Комп'ютерні ігри // Педагогіка українського дошкілля . – 2002. – С .101 – 116
14. Полька Н. Комп'ютер: санітарні вимоги // Дошкільне виховання. – 1999. – №5. – С.8
15. Шестопалов Є.А. Основи комп'ютерної грамотності (книга 4). Шепетівка «Аспект», 2005.

<http://www.solnet.ee/games/> – дитячий портал «Сонечко», містить корисні методичні матеріали та розвиваючі ігри для малят.

<http://www.onlandia.org.ua/html/etusivu.htm> – проект «Он-ландія» безпечна веб-країна.

<http://www.idea-ukraine.org/> – відкритий світ інформаційних технологій, пропонують навчання комп'ютерній грамотності та безпеки дітей в Інтернеті.

<http://www.microsoft.com/ukr/ua/> – сайт корпорації «Microsoft» навчання та сертифікація, онлайніві навчання комп'ютерній грамотності та основам безпеки дітей в мережі Інтернет.

http://www.skazochki.narod.ru/index_flash.html – «Дитячий світ» містить вірші, загадки, ігри.

<http://playroom.com.ru/games.htm> – дитяча ігрова кімната в якій можна знайти різноманітні казки, розвиваючі та комп'ютерні ігри, розмальовки, матеріали по вивченню англійської мови.

<http://www.baby.com.ua/iqr.html> – сайт про дитину і для дитини, тут можна знайти розвиваючі та он-лайн ігри для дітей.

<http://www.idea.dp.ua/baby/> – сайт присвячений підготовці дошкільника до школи, можна знайти електронні книги, розвиваючі ігри, поради батькам.

www.kazka.in.ua – Українська казка

Зміст

Передмова.....	3
----------------	---

1	Програма з комп'ютерної грамоти «Файлик» (старший дошкільний вік).....	5
2	Методичні рекомендації і поради щодо організації навчання комп'ютерної грамоти дітей в дошкільному навчальному закладі.....	15
3	Нормативно-правова база з питань інформатизації.....	16
4	Особливості використання комп'ютера для розвитку дитини-дошкільника.....	18
5	Організація занять з комп'ютерної грамоти для дітей старшого дошкільного віку.....	24
6	Пріоритетні напрями роботи вихователя з дошкільниками під час комп'ютерної грамоти.....	28
7	Дитячі освітні комп'ютерні ігри та їх місце в педагогічному процесі дошкільного навчального закладу.....	29
11	Розробки занять та розвиваючі ігри з комп'ютерної грамоти для дітей старшого дошкільного віку.....	33
12	Комплекс вправ для профілактики втомлюваності зору	83
13	Фізкультхвилинки.....	86
14	Інформація для батьків на тему: «Комп'ютер і дитина: інтелектуальний прогрес чи емоційна катастрофа».....	89
15	Практичні поради батькам «Як уникнути проблем пов'язаних з використанням комп'ютера?».....	93
16	Глосарій.....	96
17	Література.....	102