

СОГЛАСОВАНА

Заместитель директора по учебно-
воспитательной работе

Е.С. Е.С. Мошкова
« 12 » 10 2018 г.

УТВЕРЖДЕНА

Приказом директора школы № 180/2
от 12.10 2018 г.

Директор средней школы №12
Е.Б. Толстякова



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ШКОЛЫ РАННЕГО РАЗВИТИЯ

«Компьютерные занятия»

2018 – 2019 учебный год

Количество часов по учебному плану: 12 часов

Количество часов по программе: 12 часов

Программа:

Составитель: учитель информатики Мошкова Е.С.

Е.С. Мошкова Е.С.

« 11 » 10 2018 г.

Пояснительная записка

Наряду с традиционными учебными пособиями в настоящее время появилось большое количество образовательных электронных ресурсов. Компьютерное обучение - новый способ обучения, одним из его разновидностей можно считать использование обучающих игровых программ.

Целью введения компьютера в жизнь дошкольника является «...прежде всего, формирование у него психологической готовности к жизни в обществе, широко использующем информационные технологии».

С расширением рынка игрового программного обеспечения компьютерные игры все больше места занимают в жизни ребенка. В настоящее время рынок переполнен играми, насаждающими агрессию и насилие. Психологическая зависимость от компьютерных игр отрицательно влияет на психическое и соматическое состояние ребенка. Чтобы оградить ребенка от негативного влияния компьютерных игр необходимо тщательно следить за выбором игровых программ.

В данную программу включены такие компьютерные игры, которые будут способствовать развитию познавательной активности ребенка и побуждать его к активному пополнению знаний об окружающем мире. Благодаря этому у детей развиваются психические процессы, необходимые для обучения в школе: мышление, память, восприятие, познавательная активность. В этих играх, как и во всякой творческой деятельности, ребенку потребуется активизировать свое мышление, сообразительность, находчивость, умение рассуждать.

Ребенок не всегда способен концентрировать свое внимание в течение всего занятия на его содержание. Внимание обладает рядом свойств: концентрация, устойчивость, переключаемость. Обучающие игровые программы позволяют ребенку развивать в игровой форме указанные свойства внимания, что позволит ему быть более усидчивым, сосредоточенным в процессе учебной деятельности. Кроме того, у ребенка задействованы все виды памяти: образная, эмоциональная, зрительная, слуховая, логическая. Одна из основных заповедей улучшения памяти, -повторение. Дети, как правило, с большим интересом играют в одну и ту же игру много раз, тем самым укрепляют свою память. От занятия к занятию перед ребенком ставятся различные дидактические задачи, которые требуют от него определенным объем знаний и умений. В процессе игры начинает формироваться интерес к учебной деятельности, а игровая мотивация ребенка постепенно смещается на учебную.

Занятия на компьютере имеют большое значение и для развития произвольной моторики пальцев рук, что особенно актуально при работе с дошкольниками. В процессе выполнения компьютерных заданий им необходимо в соответствии с поставленными задачами научиться нажимать пальцами на определенные клавиши, пользоваться манипулятором «мышь». Кроме того, важным

моментом подготовки детей к овладению письмом, является формирование и развитие совместной координированной деятельности зрительного и моторного анализаторов, что с успехом достигается на занятиях с использованием компьютера.

Ребенок овладевает новым способом, более простым и быстрым, получения и обработки информации, меняет отношение к новому классу техники и вообще к новому миру предметов.

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

Цель программы: развитие интеллектуальных способностей и познавательных процессов у дошкольников.

Задачи:

- развитие и формирование зрительно-пространственной ориентации;
- формирование и развитие произвольных психических функций (произвольное внимание, мышление, память и поведение);
- развитие абстрактного, наглядно-образного мышления;
- формирование и развитие логического мышления (классификация, сравнение, обобщение);
- закрепление навыков счёта и чтения;
- приобретение практических навыков при работе с ПК.

Организация учебного процесса

Программа ориентирована на работу с учащимися 6-7 лет и рассчитана на один год обучения.

Форма проведения занятий: индивидуальные, групповые.

Используемые методы:

- практические занятия;
- беседы;
- работа с дидактическим материалом (различные карточки с цифрами, картинками и буквами, различные предметы для классификации и т.д.);
- активные групповые методы обучения: игры, дискуссии, занятие-соревнование.

Характеристика ожидаемых результатов

В результате освоения программы «Компьютер для дошкольников» учащиеся получают целый комплекс знаний и приобретают определенные умения.

Учащиеся должны знать:

- назначение основных устройств, входящих в состав компьютера: системный блок, монитор, клавиатура, манипулятор «мышь»;
- правила безопасной работы с компьютером.

Уметь:

- пользоваться манипулятором «мышь»;
- различать на экране монитора указатель курсора и указатель мыши;

- выбирать объект на экране с помощью мыши (устанавливать указатель мыши и щелкать левой кнопкой мыши);
- рисовать рамку на экране с нажатой левой кнопкой мыши;
- перемещать объект с нажатой левой кнопкой мыши;
- пользоваться клавиатурой: вводить буквы и цифры, пользоваться клавишей «Enter»;
- выбирать щелчком мыши нужную строку в поле запроса типа «список» (главное меню, меню уровней);
- нажимать щелчком мыши кнопки действий на экране;
- вводить строку символов в окно ввода, удалять символы с помощью клавиши «BackSpace».

В конце учебного года проводится диагностика уровня усвоения образовательной программы. Для анализа овладения используются имеющиеся развивающие и обучающие компьютерные игры.

Как показывает практика уровень усвоения постоянно повышается. Управление компьютером (клавиатурой, мышью) усваивается детьми автоматически. Во время игры не акцентируется внимание ребенка на то, что его диагностируют, а перед ним ставятся определенные дидактические задачи, которые ребенок должен решить самостоятельно, и он «просто играет». Важно, чтобы во время компьютерных игр ребенок был раскрепощен, свободно владел компьютером, несмотря на то, что это новый вид игры.

Критериями оценки усвоения разделов образовательной программы служит самостоятельность ребенка, показанная в играх:

- ребенок практически не справляется с выполнением поставленной перед ним задачей даже с помощью взрослого - это говорит о низком уровне развития;
- на среднем уровне - справляется с помощью взрослого;
- на высоком - выполняет задание самостоятельно.

Результаты диагностики и анализ усвоения детьми образовательной программы используется для того, чтобы помочь ребенку преодолеть трудности в усвоении программы, обратить внимание специалистов на проблему и совместно решить её.

Поурочное планирование

| № | Тема | Количество часов |
|---|--|------------------|
| 1 | Правила ТБ в компьютерном классе. Знакомство с ПК | 1 |
| 2 | Работа с курсором. Буксировка объекта | 1 |
| 3 | Компьютер-вычислитель | 1 |
| 4 | Тренировка памяти | 1 |
| 5 | Найди лишнее | 1 |
| 6 | Геометрические фигуры | 1 |
| 7 | Рисуем с помощью палитры | 1 |
| 8 | Изучаем часы | 1 |
| 9 | Римская и арабская нумерация | 1 |

| | | |
|----|--|---|
| 10 | Логические игры | 1 |
| 11 | В объятиях паутины | |
| 12 | Путешествие в страну информатика (итоговое занятие) | |

Литература

1. Горячев А. В. Информатика в играх и задачах. - М.: Просвещение, 2012
2. Тур С. Н., Бокучава Т. П. Первые шаги в мире информатики. - М.: Айрис Пресс, 2012.

Электронные ресурсы:

1. Программы для дошкольников «Вундеркиндия»
2. «Несерьёзные уроки. Учимся мыслить логически».
3. Приложения к пособиям «Первые шаги в мире информатики»