**Програма занять гуртка**

**«Чарівні мандри в світ інформатики»**

для дітей старшого дошкільного віку

35 занять (1 заняття на тиждень)

Укладач:

вчитель інформатики

КЗ МНВК «Комп’ютерний центр»

Рощина Н. О.

Запропонована програма реалізує в межах варіативної складової Базового компонента навчання дітей старшого дошкільного віку за освітньою лінією «Комп’ютерна грамота». Програма складена на основі Інструктивно-методичних рекомендацій «Про організацію роботи в дошкільних навчальних закладах у 2012/2013 навчальному році» Міністерства освіти і науки, молоді та спорту України від 21.05.2012 № 1/9-388, Базового компоненту дошкільної освіти, який є Державним стандартом дошкільної освіти України. Програма орієнтована на соціальну необхідність зміни знаннєвої орієнтації учнів старшого дошкільного віку при організації педагогічного процесу. Програма враховує особливості регіону, навчального закладу, індивідуальних можливостей дітей, їх здібностей, потреб розвитку та побажання батьків чи осіб, які їх замінюють.

**Пояснювальна записка**

Комп’ютерна грамотність кожної людини – вимога сьогодення.

Базовий компонент дошкільної освіти, який єДержавним стандартом дошкільної освіти України, має варіативну складову - освітню лінію «Комп’ютерна грамота».

На сьогодні одним із основних напрямів державної освітянської політики в Україні визнано модернізацію системи дошкільної освіти з урахуванням принципів демократизації, гуманізації, індивідуалізації педагогічного процесу. В її основу покладено пріоритетність дошкільної ланки в єдиній національній системі неперервної освіти, а основним завданням визначено своєчасне становлення і повноцінний розвиток життєво компетентної творчої особистості з раннього дитинства.

Концепція програми «Чарівні мандри в світ інформатики» - сформувати уявлення дітей про світ, у якому кожна людина має доступ має доступ до комп’ютера, як засобу обробки інформації, з ціллю подальшого використання комп’ютера у навчанні та праці.

Ідея програми: виховання покоління, з ранніх років психологічно підготовленого до користування комп'ютером у подальшому житті.

Мета впровадження програми «Чарівні мандри в світ інформатики»:

* забезпечення інформатизації навчально – виховного процесу дошкільного закладу;
* забезпечення стартових можливостей дітям старшого дошкільного віку для навчання у школі і вивчення предмета «Сходинки до інформатики»;
* створення сприятливого розвивального середовища у дошкільному закладі в умовах застосування доцільних форм, методів і прийомів педагогічної діяльності, спрямованих на задоволення потреб та інтересів самої дитини;
* оптимальне використання можливостей кожного вікового періоду дитини для її повноцінного розвитку;
* формування інформатичної компетентності дітей старшого дошкільного віку;
* виховувати здатність розмірковувати, варіювати, використовувати попередній досвід;
* ознайомлення дітей старшого дошкільного віку з основами роботи на комп’ютері;
* навчити дотримуватися правил безпечної поведінки під час роботи комп’ютером.

У сучасному світі комп’ютер є своєрідним «інтелектуальним знаряддям», що дає людині змогу вийти на новий інформаційний рівень. Його можна розглядати і як сучасний засіб діяльності старшого дошкільника. П’ятирічна дитина проявляє інтерес до комп’ютера – його будови, функцій, можливостей, різноманітних комп’ютерних ігор. У цьому віці малюк здатний свідомо обирати спосіб дії, приймати особливі умови, які пропонує комп’ютерна технологія. Це стає можливим завдяки розвитку в дошкільника символічної функції наочно-образного мислення. Працюючи на комп’ютері, дитина шостого року життя діє з наочними екранними образами, якими надає ігрового значення, переходить від звичних практичних дій із предметами до дії з ними в образному плані (уявному, модельному, символічному).

Освоєння комп’ютерних засобів формує в дітей передумови теоретичного мислення, здатність свідомо обирати спосіб дії, спрямованій на розв’язання завдання, а також особистісні якості, здатність працювати в індивідуальному темпі. Дитина, яка оволоділа елементарною комп’ютерною технологією краще за інших здатна розміщувати, розв’язувати задачі у внутрішньому плані, почуватися компетентною.

Протягом навчання за програмою:

* діти ознайомляться із можливостями використання обчислювальної техніки в науці, техніці, освіті, охороні здоров’я, побуті та повсякденному житті;
* у них будуть сформовані знання, вміння та навички, потрібні для свідомого оволодіння елементами комп’ютерної грамотності, уявлення про комп’ютер як сучасний технічний засіб, що розширює інформаційні обрії, допомагає орієнтуватись у світі в умовах великої технізації життя;
* середовище навчання створює передумови для розвитку у дітей теоретичного мислення, елементарної рефлексії (усвідомлення) способів дії;

Основна форма організації навчання – заняття. Воно проводиться у вигляді бесіди вчителя (який має відповідну підготовку) та практичної діяльності дітей на комп’ютері. Для практичних занять слід використовувати навчально-розвивальні та ігрові комп’ютерні програми, спеціально розроблені для дошкільнят, зміст та оформлення яких відповідає віковим психофізіологічним особливостям дітей. Інше програмне забезпечення не використовується.

Тривалість заняття – не більше 12 хв. 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.

Навчання дошкільнят комп’ютерної грамотності передбачає такі форми роботи: бесіди про комп’ютер та його значення в житті сучасної людини, про сучасні інформаційні технології, про будову та основні складники комп’ютера; практичні завдання, спрямованні на засвоєння дошкільником елементарних прийомів «спілкування» з комп’ютером розвиток його здібностей, розширення та поглиблення уявлень про навколишній світ за допомогою спеціальних комп’ютерних програм.

В ході індивідуальних бесід педагог пояснює дитині необхідність засвоєння правил дій з робочими пристроями комп’ютера, а в ході занять практичного спрямування навчає користуватися ними. Пояснює значення комп’ютера в сучасній Україні та світі, розповідає, як він використовується у різних сферах життя. Звертає увагу на те, що комп’ютер – складний технічний пристрій, робота з яким вимагає дотримання правил безпечної поведінки.

Організовуючи роботу старшого дошкільника на комп’ютері, педагог має дотримуватися санітарно-гігієнічних вимог, визначених нормативними документами: добре провітрювати приміщення (не менш, ніж двічі), стежити за відповідністю меблів вимогам: для першої ростової групи (1000-1150мм) висота стільниці має дорівнювати 460мм; стіл, розрахований на одну дитину, має бути завширшки не менш як 700мм, завглибшки – 600-800мм; стілець обов’язково має бути з вертикальною спинкою. Ноги користувача комп’ютера не повинні згинатися більш як на 90, під столом має вистачати місця для вільного їх розміщення. Висоту стола зі стільцем слід добирати таким чином, щоб напівзігнуті руки (наприклад, коли вони лежать на клавіатурі) спиралися або на стіл, або на підлікотник крісла. Хребет при цьому має бути прямим (неприродно нахилений стан хребта порушує легеневе дихання та кровообіг черевної порожнини). Варто спочатку в ігровій формі навчити дітей правильно сидіти за комп’ютером, утримуючи найбільш природну позу, а вже потім дозволяти їм працювати на ньому.

Робоче місце дитини слід підготувати так, щоб їй було зручно працювати з комп’ютером. Для цього треба перевірити розташування клавіатури і маніпулятора «миші» (чи не потребує робота з ними зайвого навантаження на різні групи м’язів, зайвих рухів). Монітор розміщують так, щоб екран був на 10-15 нижче від горизонтальної лінії погляду очей. Відстань від очей дитини до екрана має дорівнювати 40-80см залежно від висоти символів на екрані.

При організації робочого місця дитини особливу увагу слід звернути на розмір та якість роботи «миші» як основного знаряддя, яким користується дитина. Неточна робота цього пристрою призводить до невідповідності переміщення вказівника на екрані рухами руки дитини, що дратує і викликає швидку втому. Не рекомендується використовувати «миші» старих моделей. Розмір «миші» має відповідати розміру руки дитини.

За санітарними нормами комп’ютери (монітори - екрани) встановлюються на відстані, не меншій за 1,2 м один від одного і не більше, ніж 0,8м від батарей опалювання. Загальне освітлення робочих місць у комп’ютерній залі має підтримуватись у межах 300-500 люкс. Норма площі на один комп’ютер становить не менше 6м2. Не можна встановлювати екрани комп’ютерів навпроти вікон. Природне світло має падати збоку, а штучне – згори. На вікнах мають бути штори або жалюзі. У комп’ютерному класі слід підтримувати певний рівень вологості повітря. Не можна допускати перевищення норм показників електростатичності у приміщенні, захаращувати його сторонніми меблями, іграшками (особливо м’якими). Щодня слід проводити вологе прибирання приміщення.

Основна увага приділяється дотриманню старшими дошкільниками правил техніки безпеки. З цією метою складається простий перелік правил користування комп’ютером, обов’язковий для всіх, і з використанням казкових персонажів обігрується кожне з них та всі разом.

Під час роботи дошкільника на комп’ютері загальне освітлення кімнати має наближатися до світіння монітора. Важливо стежити, щоб на екрані не було бліків від вікон або освітлювальних приладів (щоб дитині не доводилось весь час крутити головою, аби розглянути зображення на різних ділянках монітора). По закінченні варто провести комплекс фізичних вправ для профілактики зорової та статичної втоми. Це вправи з тренування акомодації (найпростіша вправа – нанести на віконну шибку кружечок діаметром 5-7мм: дитина протягом кількох хвилин переводить погляд із кружечка – відстань його від очей приблизно 25-30см – на віддалений предмет за вікном і знову – на кружечок). Для дітей із порушенням зору показання до занять із комп’ютером установлює офтальмолог.

Плануючи ігри та заняття з комп’ютером, слід ураховувати 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, навчального інструмента, а не як до іграшки або полігона ігор. У ході роботи з ними 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.

Результати освітньої роботи:

* обізнаність із комп’ютером, способами керування комп’ютером за допомогою клавіатури, «миші»;
* здатність розуміти і використовувати спеціальну термінологію (клавіатура, екран, програма, диск, клавіша, комп’ютерні ігри) та елементарні прийоми роботи з комп’ютером у процесі виконання ігрових та навчально-розвивальних програм, створених для дітей дошкільного віку;
* вміння дотримуватись правил безпечної поведінки під час роботи з комп’ютером.

**ЗМІСТ НАВЧАЛЬНОГО МАТЕРІАЛУ ТА ВИМОГИ ДО НАВЧАЛЬНИХ ДОСЯГНЕНЬ вихованців**

| Зміст навчального матеріалу | Навчальні досягнення вихованців |
| --- | --- |
| 1.«Інформація». *(4 заняття)* | |
| 1. Інформація довкола нас. Поняття «інформація». | *Описують* сфери діяльності люди­ни та види інформації, пов’язані з цією діяльністю.  *Пояснюють* яким чином людина сприяє інформацію. |
| 1. Види інформації. Як ми отримуємо інформацію. | *Описують* поняття «інформація», її види. *Називають* органи чуття, за допо­могою яких людина сприймає інфор­мацію. |
| 1. Передача інформації. Способи передачі інформації. | *Описують* процеси передачі інформації. *Називають* способи передачі інформації. |
| 1. Зберігання інформації. | *Називають* носіїінформації та їх застосування. |
| 2.Значення комп’ютера в житті людини *(4 заняття)* | |
| 1. Обробка інформації. | *Пояснюють* процеси обробки інфор­мації.  *Аналізують* процеси обробки інфор­мації. |
| 2. Значення комп’ютера в житті людини. | *Описують* важливість застосування комп’ютера в житті людини.  *Називають* сфери застосування комп’ютера. |
| 3. Ознайомлення з комп’ютером. | *Називають* пристрої комп'ютера. |
| 4. Вмикання і вимикання комп’ютера. | *Виконують* вмикання і вимикання комп’ютера. |
| 3. Будова комп’ютера *(8 занять)* | |
| 1. Перше знайомство зі складовими комп’ютера. | *Називають* при­строї комп'ютера та їх призначення. |
| 2. Ознайомлення з клавіатурою. | *Розуміють* призначення клавіш.  *Орієнтуються* у напрямках: угору, униз, ліворуч, праворуч. |
| 3. Закріплення навичок роботи з клавіатурою. | *Використовують* клавіші керування курсором при виконанні практичних робіт.  *Виконують* практичні завдання. |
| 4. Ознайомлення з мишею. | *Отримують* навички користування маніпуля­тором «миша». |
| 5. Закріплення навичок роботи з мишею. | *Отримують* навички вибору об'єкта за допомогою маніпулятора «миша» та роботи з цим об’єктом. |
| 6. Ознайомлення з системним блоком. | *Розуміють* призначення системного блоку. |
| 7. Ознайомлення з монітором. | *Розуміють* призначення монітору.  *Вміють* вмикати та вимикати його. |
| 8. Закріплення знань з теми «Будова комп’ютера» | *Використовують* маніпулятор «ми­ша» і клавіші керування курсором при виконанні практичних робіт.  *Розуміють* призначення складових частин комп’ютера. |
| 4. Збереження інформації на ПК *(4 заняття)* | |
| 1. Ознайомлення з поняттям «диск». | *Розуміють* призначення носіїв інформації.  *Вміють* їх розрізняти. |
| 2. Ознайомлення з поняттям «флешка». | *Розуміють* призначення флешки.  *Орієнтуються* у виборі носія інформації. |
| 3. Закріплення знань з теми «Збереження інформації на ПК». | *Розуміють* призначення носіїв інформації.  *Вміють* вибрати потрібний носій. |
| 4. Виконання практичних завдань зі збереження інформації. | *Використовують* певний носій інформації для її збереження. |
| 5. У світі математики та логіки *(4 заняття)* | |
| 1. Гра «Таблиця цифр». | *Розпізнають* закономірність у розта­шуванні цифр.  *Описують* спосіб розв'язування ло­гічної задачі. |
| 2. Гра «Знайди цифру». | *Вміють* рахувати предмети, шукати закономірності. |
| 3. Гра «Логіка». | *Орієнтуються* у розв'язуванні логічних задач.  *Наводять* приклади задач. |
| 4. Ознайомлення з професією програміст. | *Описують* професію програміста.  *Пояснюють* чи подобається вона їм. |
| 6.Графічний редактор *(4 заняття)* | |
| 1. Ознайомлення з графічним редактором. | *Вміють* відкрити та закрити вікно графічного редактора.  *Розпізнають* основні інструменти. |
| 2. Розфарбовування готових малюнків. | *Уміють* вибрати інструмент та виконати вправу на розмальовку.  *Знають* основні кольори. |
| 3. Створення простих малюнків. | *Вміють* вибрати інструмент та створити простий малюнок. |
| 4. Виконання практичних завдань зі створення і розфарбовування малюнків. | *Розуміють* призначення основних інструментів графічного редактора.  *Вміють* вибрати інструмент та створити і розмалювати простий малюнок. |
| 7.Знайомство з навколишнім світом *(4 заняття)* | |
| 1. Ознайомлення з Інтернетом | *Описують* можливості мережі Інтернет.  *Пояснюють* необхідність вміння працювати у мережі. |
| Пошук в Інтернеті. | *Розуміють* призначення пошукової системи Інтернету.  *Орієнтуються* у здійсненні пошуку засобами мережі. |
| Гра «Навколишній світ». | *Розпізнають* браузер та вміють відкрити його вікно.  *Описують* спосіб пошуку інформації засобами мережі. |
| Закріплення знань з теми «Знайомство з навколишнім світом». | *Розуміють* призначення мережі Інтернет.  *Вміють* здійснювати пошук. |
| 8. Текстовий редактор *(4 заняття)* | |
| Ознайомлення з текстовим редактором. | *Описують* можливості текстового редактора.  *Розпізнають* курсор та вміють переміщувати його по тексту. |
| Набирання окремих літер з клавіатури. | *Уміють* вибрати певну літеру на клавіатурі.  *Знають* правила набору тексту. |
| Набирання текстового фрагменту. | *Вміють* набирати правильно текст. |
| Підсумкове заняття. | *Розуміють* призначення текстового редактора.  *Вміють* набрати текст, користуватися клавіатурою, мишкою. |

Пріоритетні напрямки роботи вчителів інформатики КЗ МНВК «Компэютерний центр» з дошкільниками під час вивчення курсу «Чарівні мандри в світ інформатики»

**Завдання навчання за програмою**

**«Чарівні мандри в світ інформати**

**ки»**

Формування навичок

роботи з комп’юте

ром.

Ознайомлен

нядітей

з правилами

поведінки

та правила

ми

безпеки ро

боти

за ПК

Розширення кругозору,

усунення психологіч

ного

бар’єру

“Дитина та комп’ютер”

Закріплення знань,

вмінь у дітей

Розвиток інтелектуальної

активності дитини,

пошук рішень

проблемних ситуацій

Розвиток па

м’яті

уваги,

творчих

здібностей

Забезпечення досягнення дошкільниками високого рівня загального  інтелектуального розвитку, необхідного для успішного навчання в школі і для всього подальшого життя

Забезпечення безперервності та наступності навчання і виховання; гармонійне поєднання інтересів особистості і суспільства, втілення сучасних педагогічних технологій в освіту

Спрямованість інноваційних процесів розвитку освіти на особистість дитини, на розкриття її інтелектуальних, творчих здібностей, на задоволення інтересів і потреб у самовизначенні, на орієнтацію підростаючого покоління на здоровий спосіб життя.

Навчально-виховна робота вчителя на занятті

**ІНФОРМАТИКА**

Якість знань, умінь та навичок дошкільників

Забезпечення чіткого виділення та пояснення основних понять, передбачених програмою

Сформованість в дошкільників первинних навичок

Робота вчителя з розвитку логічного мислення дошкільників на заняттях: розв’язування завдань з аналізом, спеціальний підбір запитань, задач, вправ, виявлення раціональних шляхів розв’язку

Розв’язувати практичні вправи, виконуючи логічні та геометричні побудови

Порівнювати, аналізувати, робити висновки, використовувати простий алгоритм

Навички роботи на комп’ютері

Навички роботи в текстовому редакторі, графічному редакторі

Використання елементів гри на заняттях

Вироблення у дошкільників прийомів роботи в різних програмних середовищах

Вміння дошкільників

Дотримуватись культури роботи на комп’ютері, правил техніки безпеки та санітарних норм

Самостійно вмикати і вимикати комп’ютер, працювати в графічному та текстовому редакторі

Використовувати навички під час подальшого навчання у школі з предмету «Сходинки до інформатики»

Розуміння практичного значення набутих знань у повсякденному житті

Підготовча робота вчителя до проведення занять

Розробка методичного забезпечення, завдань, презентацій

Складання календарних планів, планів проведення занять

Вивчення особливостей роботи з дітьми - дошкільниками

**Модель старшого дошкільника**

Вміє в іграх відтворювати навколишню дійсність

Патріот своєї Батьківщини, поважає традиції та культуру свого народу

Має уявлення про здоровий образ життя

Володіє основами екологічно-логічної поведінки

Вміє взяти на себе роль організатора і виконавця

Вміє дотримуватись правил, усвідомлювати і координувати свої дії

Має соціальні та культурні навички

Проявляє відповідні особистісні якості

Здатний до вольової регуляції поведінки

Прагне займатися цікавими справами, вміє їх знаходити

Хоче подобатися

Модель старшого дошкільника

Проявляє ініціативу, щоб стати учасником гри

Ініціативний, активний



Володіє вміннями та навичками роботи на комп’ютері

Легко йде на контакт з оточенням, проявляє доброзичливість