

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
детский сад общеразвивающего вида № 57

Методическое
пособие
Развивающий
КОМПЬЮТЕРНЫЙ
КОМПЛЕКС



Оглавление

Введение.....	3
Пакет документов по организации РКК.....	4
<i>Приказ «Об утверждении Положения о Развивающем компьютерном комплексе».....</i>	<i>4</i>
<i>Положение о Развивающем компьютерном комплексе.....</i>	<i>5</i>
<i>Приказ «Об организации работы Развивающего компьютерного комплекса».....</i>	<i>8</i>
<i>Должностная инструкция воспитателя, ответственного за Развивающий компьютерный комплекс (РКК).....</i>	<i>9</i>
<i>Инструкция по охране труда и технике безопасности для воспитателя ответственного за РКК.....</i>	<i>11</i>
<i>Инструкция по работе с МП компьютерами для воспитанников....</i>	<i>13</i>
<i>Постановление о введении в действие санитарно-эпидемиологических правил и нормативов САНПИН 2.2.2/2.4.1340-03.....</i>	<i>14</i>
Дополнительная образовательная программа для детей старшего дошкольного возраста «Компьютерная азбука».....	20
Модель проведения занятий.....	32
Примерные технологические карты.....	33
Инструкция по созданию мультфильма в программе PervoLogo_3.0.....	44
Анкета для родителей «Мой ребенок и компьютер».....	56

Введение

Развивающий Компьютерный комплекс (РКК) – одна из современных форм работы, в которой взаимоотношения взрослого и ребёнка выстраиваются посредством технических видов коммуникации, позволяющих не только общаться в равных условиях, но и систематизировать знания, закреплять умения, свободно их использовать в самостоятельной жизнедеятельности. Особое внимание уделяется совершенствованию системы здоровьесбережения посредством внедрения новых технологий. Организация мероприятий в РКК позволяет приблизить детей к требованиям времени, повысить познавательный компонент, сформировать у них интегративные качества, эмоционально-оценочное отношение к окружающей предметной среде, а также вызывает чувство причастности к проблеме ЗОЖ, основам безопасности жизнедеятельности.

РКК в детском саду органически вписывается в общую систему педагогической работы, направленную на всестороннее развитие каждого ребёнка и представляет собой многофункциональный набор компонентов, образующих «компьютерную предметно-развивающую среду». Практика показала, что при этом значительно возрастает интерес детей к обучающему материалу, повышается уровень познавательных возможностей.

Пакет документов по организации РКК

Приказ «Об утверждении Положения о Развивающем компьютерном комплексе»

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
детский сад общеразвивающего вида № 57

ПРИКАЗ

№ 01-23/26-1

от 17.01.2014

Об утверждении Положения о
Развивающем компьютерном
комплексе

В связи с организацией в учреждении Развивающего компьютерного комплекса приказываю:

1. Утвердить Положение о Развивающем компьютерном комплексе
2. Ознакомить с Положением сотрудников учреждения
3. Разместить положение о РКК на сайте учреждения

Заведующий

Е.Г. Перепелица

УТВЕРЖДАЮ:

Заведующий детского сада № 57

_____ Е.Г. Перепелица

Приказ № 01-23/26-2 от 17.01.2014

« _____ » _____ 2014г.

**Положение
о развивающем компьютерном комплексе (РКК)
муниципального дошкольного образовательного учреждения
детского сада общеразвивающего вида № 57**

(данное Положение является локальным актом детского сада №57)

1. Общие положения

- 1.1. Настоящее положение является локальным правовым актом и разработано муниципальным дошкольным образовательным учреждением детским садом общеразвивающего вида № 57 в соответствии с законом РФ «Об образовании», СаНиП, Уставом и другими нормативными документами учреждения.
- 1.2. Развивающий компьютерный комплекс (РКК), оснащённый мобильными персональными компьютерами и используемый для образовательного процесса, создаётся с целью обеспечения реализации программы дополнительной образовательной услуги - кружка «Компьютерная азбука» и внедрения ИКТ в образовательный процесс.
- 1.3. Общий контроль образовательной деятельности в РКК осуществляется руководителем. Контроль за техническим и программным оснащением, а также за использованием и хранением МПК, осуществляется ответственным воспитателем.

2. Требования к организации помещений и рабочих мест

Помещение, в котором размещается РКК должно оборудоваться в соответствии с Санитарными правилами и нормами.

Оконные проёмы должны быть оборудованы регулируемые устройствами типа: жалюзи, занавесей, внешних козырьков и т.п.

В помещениях, оборудованных МПК, проводится ежедневная влажная уборка и систематическое проветривание после каждого часа работы на

МПК.

3. Материальное обеспечение РКК:

3.1. Комплектация РКК:

- 10 МП компьютеров, размещение которых соответствует санитарно-техническим нормам;
- колонки (по необходимости);
- принтер с допустимым уровнем шума (по необходимости);
- проектор;
- экран;
- сканер (по необходимости);
- оборудование для организации локальной сети;
- программное обеспечение;
- учебно-методическая литература,

3.2. РКК должен быть оснащён:

- средствами пожаротушения;
- стендом методической информации;

3.3. Информационный стенд должен содержать:

- инструкции по технике безопасности и о правилах работы;
- комплексы упражнений для гимнастики, физкультурных пауз, минуток для глаз;
- расписание работы РКК;
- дополнительные информационные материалы (по необходимости).

3.4. Финансирование материально-технической базы РКК производится из бюджетных и внебюджетных средств учреждения.

4. Ответственность за сохранность материальных ценностей в РКК.

4.1. Полную ответственность за сохранность материальных ценностей (МП компьютеров, оборудования, инвентаря, мебели, ПО) несёт ответственный за РКК воспитатель.

4.2. Все материальные ценности должны быть пронумерованы.

5. Функции РКК.

5.1. Развивающий компьютерный комплекс служит для проведения занятий, обучающих воспитанников основам компьютерной грамотности; использованию информационных технологий в образовательном процессе; прохождения обучающих и игровых программ.

6. Организация работы РКК.

6.1. Расписание занятий в РКК составляется старшим воспитателем и утверждается заведующим детского сада.

6.2. В помещении РКК обязательно должно быть выделено время для проведения профилактических работ.

7. Документация РКК.

- инструкции по ТБ и пожарной безопасности;
- инструкция и правила работы в РКК;
- журнал учета материально-технических ценностей;
- журнал неисправностей и профилактических работ по компьютерной технике и ПО;
- программа
- план работы
- табель посещаемости

8. Права и обязанности ответственного за РКК.

В обязанности ответственного за РКК входят функции по организации работы:

- подготовка комплекса к работе;
- поддержание рабочего состояния оборудования;
- контроль за соблюдением дисциплины и правил техники безопасности;
- своевременная установка и настройка необходимого программного обеспечения;
- организация банка программного обеспечения;
- очистка программного обеспечения от “вирусов”;

9. Порядок внесения изменений и дополнений в настоящее Положение

9.1. Настоящее Положение является бессрочным.

9.2. Настоящее Положение принимается на педагогическом совете и утверждается приказом руководителя учреждения.

9.3. Решение о внесении изменений и дополнений в настоящее Положение принимается на педагогическом совете и утверждается приказом руководителя учреждения

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение детский сад
общеразвивающего вида № 57

ПРИКАЗ

№ 01-23/ 26-1

от 17.01.2014

«Об организации работы развивающего компьютерного комплекса»

В соответствии с планом реализации программы развития учреждения до 2015 г. и реализацией проекта «Обогащение образовательного процесса ДОО средствами информационных технологий»

ПРИКАЗЫВАЮ:

1. Организовать в учреждении работу развивающего компьютерного комплекса (РКК).
2. Разместить РКК в помещении комнаты для развивающих игр.
3. Заместителю по АХР Моховой И.С. оснастить РКК средствами ИКТ необходимыми для проведения образовательной деятельности и мебелью. Обеспечить соответствие условий санитарным и противопожарным требованиям к помещению данного назначения. Разработать инструкцию по охране труда и технике безопасности при работе в РКК.
4. Заведующему Перепелице Е.Г. разработать должностную инструкцию для воспитателя ответственного за работу РКК.
5. Стратегической команде разработать положение о РКК
6. Назначить ответственного за работу РКК и материально-технические средства воспитателя Смирнову Л.П.
7. Воспитателю Смирновой Л.П. оформить необходимую документацию в соответствии с «Положением о РКК» и должностной инструкцией.
8. Старшему воспитателю Кондратьевой Р.С. составить график работы РКК исходя из учебного плана-графика и расписания непосредственной образовательной деятельности учреждения.
9. Медицинской сестре Кузнецовой З.Н. осуществлять контроль за соблюдением безопасных условий для воспитанников в РКК.
10. Контроль исполнения приказа оставляю за собой.

Заведующий _____ Е.Г. Перепелица

УТВЕРЖДАЮ:

Заведующий детского сада № 57

_____/Е.Г. Перепелица/
« ____ » _____ 2014 г.

Должностная инструкция Воспитателя, ответственного за развивающий компьютерный комплекс (РКК)

I. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ:

1. Инструкция разработана в соответствии с Законом РФ “Об образовании”, квалификационной характеристикой воспитателя.
2. Воспитатель, ответственный за РКК, руководит организацией образовательного процесса в развивающем компьютерном комплексе.
3. Назначается и освобождается от должности в порядке, предусмотренном КЗоТ РФ, Уставом учреждения.
4. Квалификационные требования: высшее или среднее специальное педагогическое образование.

II. ДОЛЖЕН ЗНАТЬ:

- законодательные и нормативные документы по вопросам образования;
- основы трудового законодательства;
- правила охраны жизни и здоровья обучающихся;
- основы педагогики;
- современные достижения в соответствующем направлении науки;
- программно-методическую документацию;
- правила и нормы охраны труда, ТБ и противопожарной защиты.

III. ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ ОБЯЗАННОСТИ:

- организует и проводит занятия кружка «Компьютерная азбука» в РКК в соответствии с разработанной программой;
- обеспечивает соблюдение санитарно-гигиенических требований, правил по технике безопасности при работе в РКК;
- изучает и систематизирует поступающее программное обеспечение;

- руководит подготовкой к работе МПК;
- взаимодействует с заинтересованными учреждениями и организациями;
- обеспечивает соблюдение воспитанниками правил по технике безопасности;

IV. ИМЕЕТ ПРАВО и НЕСЕТ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ:

- посещать другие ОУ с целью совершенствования своей деятельности, обмена опытом;
- взаимодействовать со специалистами и воспитателями учреждения;
- повышать свою квалификацию, педагогическое мастерство, образовательный уровень;
- участвовать в проведении общественных мероприятий в учреждении, в работе общественных организаций различного уровня;
- несет ответственность:
 - а) дисциплинарную – за неисполнение по его вине должностных обязанностей и нарушения Устава ОУ, в т.ч. за однократное грубое нарушение трудовых обязанностей – взыскание в виде выговора;
 - б) административную – за нарушение по его вине правил противопожарной безопасности, санитарно-гигиенических правил в РКК; хранения и эксплуатации оборудования, повлекшее его вине порчу или утрату.

V. ВЗАИМООТНОШЕНИЕ. СВЯЗИ по ДОЛЖНОСТИ:

1. работает в режиме рабочего дня по графику, составленному исходя 36-часовой рабочей недели и утверждённому руководителем учреждения;
2. самостоятельно планирует свою работу на каждый учебный год исходя из учебного плана-графика и расписания непосредственной образовательной деятельности.
3. систематически обменивается информацией по вопросам, входящим в свою компетенцию, с педагогическими работниками учреждения
4. исполнение обязанностей осуществляется в соответствии с законодательством о труде и Уставом учреждения на основании приказа руководителя.

С должностной инструкцией ознакомлен:

« ____ » _____ 201_ г. _____ (_____)

УТВЕРЖДАЮ:

Заведующий детского сада № 57

_____ Перепелица Е.Г.

« ___ » _____ 20 __ г.

ИНСТРУКЦИЯ

по охране труда и технике безопасности

для воспитателя, ответственного за РКК

I. Общие требования безопасности

1. К работе допускаются лица обоего пола, достигшие 18 лет, имеющие соответствующее профилю педагогическое образование, прошедшие медицинский осмотр.

2. Воспитатель должен:

- знать свои должностные обязанности и инструкции по ОТ;
- пройти вводный инструктаж и инструктаж на рабочем месте;
- руководствоваться в работе правилами внутреннего распорядка;
- режим труда и отдыха определяется графиком его работы;
- соблюдать правила техники безопасности при работе с компьютерами.

3. Травмоопасность в РКК:

- при включении в электросеть компьютеров, принтеров, других технических средств;
- электромагнитное излучение работающего видеомонитора;
- возгорание аппаратуры;
- при ремонте компьютеров и других технических средств.

4. О случаях травматизма сообщать руководителю учреждения.

5. Соблюдать технику безопасности труда и требования СанПиН к работе с ПК.

6. Ремонт аппаратуры производится в специальных ремонтных учреждениях.

II. Требования безопасности перед началом работы:

- проверить исправность электроосвещения;
- проверить исправность и рабочее состояние компьютеров и других

- технических средств;
- проверить безопасность рабочих мест;
 - провести необходимую регулировку аппаратуры;
 - проветрить кабинет.

III. Требования безопасности во время работы:

- соблюдать личную безопасность труда;
- не начинать работу при плохом самочувствии и недостаточном освещении;
- следить за соблюдением порядка и дисциплины во время занятий;
- проводить специальные упражнения для глаз через 15-20 минут работы с дисплеем;
- следить за соблюдением ТБ воспитанников во время занятий;
- следить за соблюдением санитарно-гигиенических правил;
- не оставлять без присмотра включенную аппаратуру и воспитанников.

IV. Требования безопасности в аварийных ситуациях:

- при возникновении аварийных ситуации принять меры к эвакуации воспитанников;
- в случае пожара сообщить администрации, известить службу 01;
- отключить используемую аппаратуру от электросети;
- приступить к ликвидации аварийной ситуации;
- оказать первую доврачебную помощь пострадавшим в случае травматизма;
- при внезапном заболевании воспитанника вызвать медработника, сообщить родителям.

V. Требования безопасности по окончании работы:

- проконтролировать осуществление влажной уборки помещения;
- тщательно вымыть с мылом руки;
- обо всех недостатках, обнаруженных во время занятий, сообщить администрации.

Ответственный за РКК _____ /

Инструкция

по работе с МП компьютерами для воспитанников

	<p>Не включать компьютер без разрешения воспитателя!</p>
	<p>Вести себя в помещении спокойно, не баловаться!</p>
	<p>О неисправном компьютере сообщить воспитателю!</p>
	<p>Не трогать провода руками!</p>
	<p>Расстояние от глаз до монитора должно быть на расстоянии вытянутой руки!</p>
	<p>Внимательно слушать и выполнять указания воспитателя!</p>

Зарегистрировано в Минюсте РФ 10 июня 2003 г. № 4673

Примечания к документу: СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03 содержит 13 приложений. На регистрацию в Минюст РФ был представлен текст СанПиН только с 6 приложениями (№№ 1-6). В данном варианте СанПиН и был официально опубликован в "Российской газете", 21.06.2003, № 120. После официальной публикации Минздрав добавил еще 8 приложений (№№ 7-13) без их регистрации в Минюсте со статусом "рекомендуемые".

МИНИСТЕРСТВО ЗДРАВООХРАНЕНИЯ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ
ГЛАВНЫЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ САНИТАРНЫЙ ВРАЧ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ПОСТАНОВЛЕНИЕ
от 3 июня 2003 г. N 118
О ВВЕДЕНИИ В ДЕЙСТВИЕ
САНИТАРНО-ЭПИДЕМИОЛОГИЧЕСКИХ ПРАВИЛ И
НОРМАТИВОВ
САНПИН 2.2.2/2.4.1340-03

(в ред. Изменения N 1, утв. Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 25.04.2007 N 22)

(Примечание [Л1] Существует уже новая редакция «О введении в действие санитарно-эпидемиологических правил и нормативов СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03» (с изменениями на 3 сентября 2010 года), но представленные приложения не изменились).

На основании Федерального закона "О санитарно-эпидемиологическом благополучии населения" от 30 марта 1999 г. N 52-ФЗ (Собрание законодательства Российской Федерации, 1999, N 14, ст. 1650) и Положения о государственном санитарно-эпидемиологическом нормировании, утвержденного Постановлением Правительства Российской Федерации от 24 июля 2000 г. N 554 (Собрание законодательства Российской Федерации, 2000, N 31, ст. 3295), постановляю:

Ввести в действие с 30 июня 2003 года санитарно-эпидемиологические правила и нормативы "Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы. СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03", утвержденные Главным государственным санитарным врачом Российской Федерации 30 мая 2003 года.

Утверждаю
Главный государственный
санитарный врач
Российской Федерации,
Первый заместитель
Министра здравоохранения
Российской Федерации
Г.Г.ОНИЩЕНКО

ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО ОРГАНИЗАЦИИ РАБОТЫ С ПЭВМ

4. Организация занятий с ПЭВМ детей школьного возраста и занятий с игровыми комплексами на базе ПЭВМ детей дошкольного возраста.

4.12. В дошкольных образовательных учреждениях (ДОУ) рекомендуемая непрерывная продолжительность работы с ПЭВМ на развивающих игровых занятиях (для детей 5 лет не должна превышать 10 минут, для детей 6 лет – 15 мин..)

[Примечание Л2]: спорный вопрос

4.13. Игровые занятия с использованием ПЭВМ в ДОУ рекомендуется проводить не более одного в течение дня и не чаще трех раз в неделю в дни наиболее высокой работоспособности детей: во вторник, в среду и в четверг. После занятия с детьми проводят гимнастику для глаз.

4.14. Не допускается проводить занятия с ПЭВМ в ДОУ за счет времени, отведенного для сна, дневных прогулок и других оздоровительных мероприятий.

4.15. Занятиям с ПЭВМ должны предшествовать спокойные игры.

4.16. Не допускается одновременное использование одного ВДТ для двух и более детей независимо от их возраста (т.е. один МПК на одного ребенка).

4.17. Занятия с ПЭВМ независимо от возраста детей должны проводиться в присутствии воспитателя или педагога.

ПРОФИЛАКТИЧЕСКАЯ ГИМНАСТИКА ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ

Для снятия статического и нервно-эмоционального напряжения можно использовать обычные физические упражнения, преимущественно для верхней части туловища (рывки руками, повороты, "рубка дров" и т.д.), игры

на свежем воздухе. Для снятия напряжения зрения рекомендуется зрительная гимнастика. Даже при небольшой ее продолжительности (1 мин.), но регулярном проведении она является эффективным мероприятием профилактики утомления. Эффективность зрительной гимнастики объясняется тем, что при выполнении специальных упражнений (описаны ниже) обеспечивается периодическое переключение зрения с ближнего на дальнее, снимается напряжение с цилиарной мышцы глаза, активизируются восстановительные процессы аккомодационного аппарата глаза, в результате чего функция зрения нормализуется. Кроме того, есть специальное упражнение (с меткой на стекле), предназначенное для тренировки и развития аккомодационной функции глаза.

Время и место проведения гимнастики

Зрительная гимнастика проводится в середине занятия с ПЭВМ (после 5 мин. работы - для пятилетних и после 7 - 8 мин. - для шестилетних детей) и в конце или после всего развивающего занятия с использованием ПЭВМ (после заключительной части). Первые три из представленных ниже упражнений проводятся в середине занятия в компьютерном зале, а остальные упражнения - после занятий в игровой комнате.

Длительность зрительной гимнастики, как во время, так и после занятия составляет 1 мин. Преподаватель выбирает одно упражнение из трех для проведения во время занятий с ПЭВМ и 1 - 2 упражнения для проведения гимнастики после заключительной части занятия. Через 2 - 4 занятия упражнения рекомендуется менять.

Зрительная гимнастика во время работы на компьютере

Упражнение 1 со зрительными метками

В компьютерном зале заранее подвешиваются высоко на стенах, углах, в центре стены яркие зрительные метки. Ими могут быть игрушки или красочные картинки (4 - 6 меток). Игрушки (картинки) целесообразно подбирать так, чтобы они составляли единый зрительно-игровой сюжет, например, из известных сказок. Сюжеты преподаватель может придумывать сам и менять их время от времени. Примерами игровых сюжетов могут быть следующие. В центре стены помещается машина (или голубь, или самолетик, или бабочка). В углах под потолком стены - цветные гаражи. Детям предлагается проследить взором проезд машины в гаражи или на ремонтную площадку. Голубь может лететь на веточку или в домик.

Методика проведения упражнения

Поднять детей с рабочих мест: упражнение проводится у рабочего места.

Объяснить детям, что они должны делать: по команде преподавателя, не поворачивая головы, одним взглядом глаз, проследить движение машины в синий гараж, затем в зеленый и т.д.

Преподаватель предлагает переводить взгляд с одной метки на другую под счет 1 - 4.

Целесообразно показывать детям, на каком предмете необходимо каждый раз останавливать взгляд. Можно направлять взгляд ребенка последовательно на каждую метку, а можно - в случайном порядке.

Скорость перевода взгляда не должна быть очень большой. Переводить взгляд надо так медленно, чтобы за все упражнение было не больше 12 фиксаций глаз.

Преподаватель должен вести контроль за тем, чтобы дети во время выполнения упражнения не поворачивали головы.

Упражнение 2 со зрительными метками и поворотами головы

Выполняется так же, как предыдущее упражнение, но дети должны выполнять его с поворотами головы.

Игровым объектом может служить елочка, которую нужно нарядить. Необходимые для этой цели игрушки и зверушки дети должны отыскивать по всему компьютерному залу.

Методика выполнения упражнения

1. Преподаватель просит детей подняться с рабочих мест и стоять около стула, лицом к преподавателю.

2. Объясняется задача: вот елочка (на столе, или большое изображение елочки на картинке в центре стены или чуть ниже), ее нужно нарядить.

3. Преподаватель просит соблюдать следующие условия: "Стойте прямо, не сдвигая с места ног, поворачивая одну лишь голову, отыщите в компьютерном зале игрушки, которыми можно было бы нарядить елочку и назовите их".

4. Темп выполнения упражнения - произвольный.

5. Продолжительность - 1 мин.

Зрительная гимнастика после компьютерного занятия

Выполняется сидя или стоя, при ритмичном дыхании, с максимальной амплитудой движения глаз. Рекомендуются следующие варианты упражнений.

Упражнение 1

Закрывать глаза, сильно напрягая глазные мышцы, на счет 1 - 4, затем раскрыть глаза, расслабив мышцы глаз, посмотреть вдаль через окно на счет 1 - 6. Повторить 4 - 5 раз.

Упражнение 2

Не поворачивая головы, посмотреть направо и зафиксировать взгляд на счет 1 - 4, затем посмотреть вдаль прямо на счет 1 - 6. Аналогичным образом проводятся упражнения, но с фиксацией взгляда влево, вверх и вниз. Повторить 2 раза.

Упражнение 3

Голову держать прямо. Поморгать, не напрягая глазные мышцы, на счет 10 - 15.

Упражнение 4

Перенести взгляд быстро по диагонали: направо вверх - налево вниз, потом прямо вдаль на счет 1 - 6; затем налево вверх - направо вниз и посмотреть вдаль на счет 1 - 6.

Упражнение 5

Закрывать глаза, не напрягая глазные мышцы на счет 1 - 4, широко раскрыть глаза и посмотреть вдаль на счет 1 - 6. Повторить 2 - 3 раза.

Упражнение 6

Не поворачивая головы (голова прямо), делать медленно круговые движения глазами вверх-вправо-вниз-влево и в обратную сторону: вверх-влево-вниз-вправо. Затем посмотреть вдаль на счет 1 - 6.

Упражнение 7

При неподвижной голове перевести взор с фиксацией его на счет 1 - 4 вверх, на счет 1 - 6 прямо; после чего аналогичным образом вниз-прямо, вправо-прямо, влево-прямо. Прodelать движение по диагонали в одну и другую стороны с переводом глаз прямо на счет 1 - 6.

Упражнение 8

В игровой комнате на оконном стекле на уровне глаз ребенка крепятся красные круглые метки диаметром 3 - 5 мм. За окном намечается какой-либо отдаленный предмет для фиксации взгляда вдали. Ребенка ставят около метки на стекле на расстоянии 30 - 35 см и предлагают ему посмотреть в течение 10 с на красную метку, затем перевести взгляд на отдаленный предмет за окном и зафиксировать взор на нем в течение 10 с. После этого поочередно переводить взгляд то на метку, то на выбранный предмет.

Продолжительность этой гимнастики 1 - 1,5 мин.

Гимнастика для снятия общего утомления

Упражнение 1

Исходное положение - стойка ноги врозь. По счету 1 - руки к плечам; 2 - руки поднять вверх, прогнуться; 3 - руки через стороны опустить вниз; 4 -

вернуться в исходное положение. На счете 1 - 2 - вдох, на счете 3 - 4 - выдох. Повторить 3 раза.

Упражнение 2

Исходное положение - ноги врозь, руки перед грудью согнуты в локтях. По счету 1 - 2 - два рывка согнутыми руками назад; по счету 3 - 4 - два рывка назад прямыми руками; 5 - 6 - руки опустить. На счет 1 - 2 - выдох, 3 - 4 - вдох, 5 - 6 - выдох. Повторить 3 - 4 раза.

Упражнение 3

Исходное положение - ноги врозь, руки вверх. По счету 1 - не сдвигая с места ног, повернуть туловище вправо, 2 - прийти в исходное положение, по счету 3 - повернуть туловище влево, по счету 4 - вернуться в исходное положение. На счет 1 - вдох, на счет 2 - выдох, на счет 3 - вдох, на счет 4 - выдох. Повторить 3 - 4 раза.

Упражнение 4

Исходное положение - руки вниз, ноги широко расставить. По счету 1 - 2 - руки соединить в замок и поднять вверх за голову. По счету 3 - резко опустить руки вниз, по счету 4 - вернуться в исходное положение. На счет 1 - 2 - вдох, на счет 3 - 4 - выдох. Повторить 3 раза.

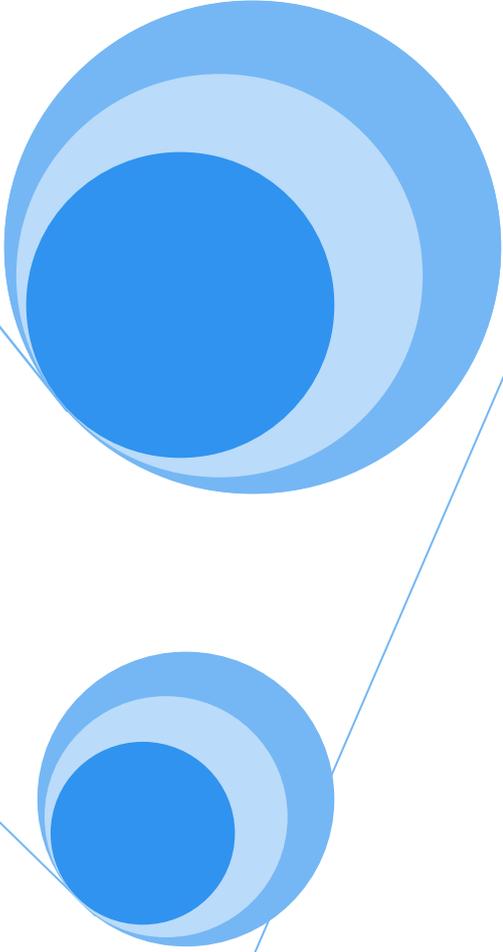
Это упражнение еще называют "рубка дров".

Все эти 4 упражнения выполняются в среднем темпе. Физкультминутку рекомендуется проводить после занятий на компьютере в игровой комнате и в комнате релаксации. Преподаватель по желанию может добавить или заменить некоторые упражнения другими. При этом важно учесть то, что физические упражнения должны быть направлены на снятие напряжения с верхнего плечевого пояса и улучшение кровообращения головы и всего тела ребенка. Недопустимо проведение физкультминуток в помещении компьютерного зала так же, как недопустимо позволять детям бегать и переходить на подвижные игры возле компьютеров.

Продолжительность этой гимнастики - не менее 1 мин., желательно 2 - 3 мин.; можно совмещать с офтальмо тренажером.

При выполнении всех физических упражнений и офтальмо тренажа необходимо выполнять еще одно условие: соблюдать режим проветривания. Если время летнее, то упражнения можно выполнять при открытых окнах или на свежем воздухе. Если зимнее время, то помещение проветривается и до, и после гимнастики.

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
общеразвивающего вида – детский сад № 57



УТВЕРЖДЕНО
Заведующий детским садом № 57
_____ Е.Г. Перепелица
на педагогическом совете
« 2 » _____ 20_13_года

Компьютерная азбука

дополнительная образовательная программа для детей
старшего дошкольного возраста (от 5 до 7 лет)

Срок реализации программы: 1 год

Смирнова Л.П., Александрова И.В.
г. Рыбинск – 2013г.

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	21
УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН.....	27
СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.....	27
МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ	30
ЛИТЕРАТУРА	31

В современном обществе информация – мощный инструмент ускорения прогресса во всех сферах общественного развития, в том числе и в образовании.

В настоящее время всё большее значение имеет раннее выявление и развитие способностей детей дошкольного возраста. Чем раньше начинается развитие ребёнка, тем органичнее оно проходит, тем легче детям учиться в школе, тем лучше они подготовлены к решению различных жизненных задач.

Обучение детей дошкольного возраста основам компьютерной грамотности на данном этапе – преддверие и составная часть большой работы по созданию альтернативной системы образования в российской школе.

Внедрение в систему дошкольных дисциплин дополнительных занятий по обучению компьютерной грамотности, необходимо потому, что это новая информационная технология воспитания и обучения, которая существенно обогатит педагогический процесс, направленный на формирование творческой всесторонне развитой и эмоционально благополучной личности ребёнка дошкольного возраста.

Применение в системе дошкольного воспитания информационно-компьютерных технологий (ИКТ), создаст условия для формирования у детей через игру психологической готовности к использованию вычислительной техники в учебном процессе, в быту, и в предстоящей трудовой деятельности. Игры и занятия, проводимые на базе компьютерно – игровых классов (КИК), обеспечивают развитие у детей общих умственных способностей, инициативности, стремления к сотрудничеству с воспитателями и другими детьми. Это позволит детям не только активно усваивать новые знания, но и результативно применять их в своей самостоятельной индивидуальной и коллективной деятельности.

Программа курса «Компьютерная азбука», рассчитана на один год обучения для детей старшего дошкольного возраста (от 5 до 7 лет). Составлена на основе основной общеобразовательной программы дошкольного образования «ОТ РОЖДЕНИЯ ДО ШКОЛЫ» под ред. Н. Е. Вераксы, Т. С. Комаровой, М. А. Васильевой и методических рекомендаций

по использованию компьютерных развивающих программ в системе дошкольного воспитания.

Данная программа предназначена для освоения дошкольниками навыков пользования компьютером. Работа с компьютером учит ребёнка думать, обобщать, сравнивать, анализировать, находить решения в нестандартных ситуациях, ориентироваться в пространстве, уметь не просто получать новые знания, но и творчески преобразовывать их, а в целом воспитать человека неравнодушного, раскованного, творческого. Программа помогает закрепить знания дошкольников, полученные на занятиях по развитию речи, элементарной математике, ознакомлению с окружающим миром, экологии, изобразительной деятельности и т. д.

Программа «Компьютерная азбука» по типу является экспериментальной. По признаку - общеразвивающая, по целям и задачам, по форме организации содержания и процесса педагогической деятельности – интегрированная.

Программа утверждена педагогическим советом муниципального дошкольного образовательного учреждения детского сада общеразвивающего вида № 57 и реализуется с 2012/2013 учебного года.

Программа не претендует на окончательность и завершенность. Она обобщает опыт работы с дошкольниками (детей от 5 до 7 лет) в течение курса обучения и предполагает доработку на основе анализа результативности образовательной деятельности и с учетом пожеланий учащихся и родителей.

Цели :

- создание условий для развития интеллектуальных и творческих способностей;
- расширение знаний об окружающем мире;
- пропедевтика основных понятий информатики.

Задачи:

- приобретение практических навыков при работе с ПК и доступными программными средствами;
- формирование навыков контроля и анализа игровой и учебной деятельности как собственной, так и других детей в группе, навыков дружелюбного общения со сверстниками и взрослыми;

– развитие умения использовать свои способности, анализировать ситуацию для построения информационной модели и её изображения с помощью системного языка (рисунков, схем, плана решения задачи и т. д.).

Организация учебного процесса

Программа ориентирована на работу с детьми 5–7 лет и рассчитана на один год обучения.

Программа знакомит детей старшего дошкольного возраста с компьютером. Дает представления о его возможностях: что умеет, из чего состоит (монитор, процессор, клавиатура, компьютерная мышка). Учит работать с клавиатурой и компьютерной мышкой, управлять программой при помощи символов на экране дисплея, уметь самостоятельно играть на компьютере. Так же научить составлять определённую закономерность во время игры на компьютере.

Режим занятий - 1 раз в неделю по одному учебному часу, длительностью 25-30 минут. Общее количество часов в год - 32.

Форма проведения занятий:

- *фронтальная* - подача учебного материала всему коллективу детей;
- *индивидуальная* - самостоятельная работа обучающихся с оказанием педагогом помощи учащимся при возникновении затруднения, не уменьшая активности детей и содействуя выработке навыков самостоятельной работы.
- *групповая* - когда учащимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование детей на создание так называемых мини групп или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.

Примерная структура занятий:

1 этап *подготовительный* – погружение в сюжет занятия, подготовка к работе за компьютером (10 мин)

2 этап *основной* – овладение способом управления программой для достижения результата и самостоятельную деятельность ребенка за компьютером (15 мин)

3 этап *заключительный* – снятие зрительного и физического напряжения (5 мин)

Критерии оценки результатов:

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

Высокий уровень – ребенок свободно выполняет задания в программах Paint, Microsoft Word, PervoLogo_3.0 ориентируется в смыслообразующих звеньях информационного потока, выстраивает из них логическую цепочку, приводящую к умозаключениям, самостоятельной интерпретации. В компьютерных играх проявляет мышление, быстроту реакции.

Выше среднего – ребенок старательно выполняет задания в программах Paint, Microsoft Word, PervoLogo_3.0 свободно действует с «мышкой», клавиатурой. Делает умозаключения. В компьютерных играх проявляет мышление, быстроту реакции.

Средний уровень - ребенок выполняет задания в программах Paint, Microsoft Word, PervoLogo_3.0 с небольшой помощью воспитателя, свободно действует с «мышкой», клавиатурой. Делает выводы, умозаключения. В компьютерных играх проявляет мышление, логику.

Ниже среднего - ребенок с трудом выполняет задания в программах Paint, Microsoft Word, PervoLogo_3.0 действует с «мышкой», клавиатурой. В компьютерных играх не всегда справляется с предложенным заданием, действует медленно.

Низкий уровень - ребенок не освоил программы Paint, Microsoft Word, PervoLogo_3.0 с трудом действует с «мышкой», клавиатурой. В компьютерных играх не справляется с предложенным заданием, действует медленно.

Ожидаемые результаты:

Учащиеся должны *знать*:

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

Уметь:

- включать и выключать компьютер;
- включать и корректно выключать детские игровые программы;
- пользоваться манипулятором «мышь»;
- различать на экране монитора указатель курсора и указатель мыши;
- выбирать объект на экране с помощью мыши;
- перемещать объект с нажатой левой кнопкой мыши;
- пользоваться клавиатурой: вводить буквы и цифры, пользоваться клавишами «Пробел», «Enter», «Shift», « BackSpace»;
- выделять свойства предметов, находить предметы, обладающие заданным свойством или несколькими свойствами;
- обобщать по некоторому признаку, находить закономерность по признаку;
- называть главную функцию (назначение) предметов;
- расставлять события в правильной последовательности;
- выполнять перечисляемую или изображённую последовательность действий;
- проводить аналогию между разными предметами;
- находить похожее у разных предметов;
- переносить свойства одного предмета на другие.

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

Критериями оценки усвоения разделов образовательной программы служат знания, умения и навыки, приобретенные при изучении дополнительной образовательной программы «Компьютерная азбука».

Формы подведения итогов: выставка детских работ, открытое занятие.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование разделов (тем)	Всего часов	В том числе:	
			теоретических	практических
1	Знакомство с компьютерным классом	1	0.5	0.5
2	Устройство компьютера	1	0.5	0.5
3	Манипулятор «Мышь»	2	1	1
4	Клавиатура	2	1	1
5	Текстовый редактор Word	2	1	1
6	Развиваемся с компьютером, PervoLogo_3.0	18	2	16
7	Графический редактор Paint	4	2	2
Диагностика		2		
ИТОГО		32		

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

№ п/п	Наименование разделов (тем)	Содержание
1	Знакомство с компьютерным классом	<ul style="list-style-type: none">– помочь адаптироваться к компьютерному классу;– объяснить правила поведения и техники безопасности при работе с компьютером;– способствовать развитию интереса к занятиям информатикой,

		внимания.
2	Устройство компьютера	<ul style="list-style-type: none"> – познакомить с функциональной структурой компьютера и его составными устройствами; – способствовать формированию навыков диалогической речи, расширению кругозора, развитию интеллектуальных способностей, логического мышления.
3	Манипулятор «Мышь»	<ul style="list-style-type: none"> – познакомить с манипулятором «мышь», объяснить принципы работы; – развивать навыки ориентации на плоскости и управления компьютерной мышкой; – способствовать развитию внимания, памяти, моторных навыков.
4	Клавиатура	<ul style="list-style-type: none"> – познакомить с клавиатурой, с основными клавишами, их назначением.
5	Текстовый редактор Word	<ul style="list-style-type: none"> – познакомить с текстовым редактором, его панелью инструментов и с дополнительными клавишами: «Пробел», «Enter», «Shift», « BackSpace»; – формирование знаний, умений и навыков работы в текстовом редакторе Word.
6	<p>Развиваемся с компьютером:</p> <ul style="list-style-type: none"> – развитие речи; – работа в компьютерной программе Pervologo_3.0 – формирование математических представлений; – знакомство с окружающим миром; – игры на развитие внимания, мышления, памяти; 	<ul style="list-style-type: none"> – при помощи развивающих компьютерных игр, закрепить знания детей, полученные по основной общеобразовательной программе дошкольного образования «ОТ РОЖДЕНИЯ ДО ШКОЛЫ» под ред. Н. Е. Вераксы, Т. С. Комаровой, М. А. Васильевой; – закрепить навык работы за компьютером, сформированных в процессе изучения курса «Компьютерная азбука».

	– развитие творческого воображения.	
7	Графический редактор Paint	<ul style="list-style-type: none"> – познакомить с графическим редактором и его инструментами; – формирование знаний, умений и навыков работы в графическом редакторе Paint.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

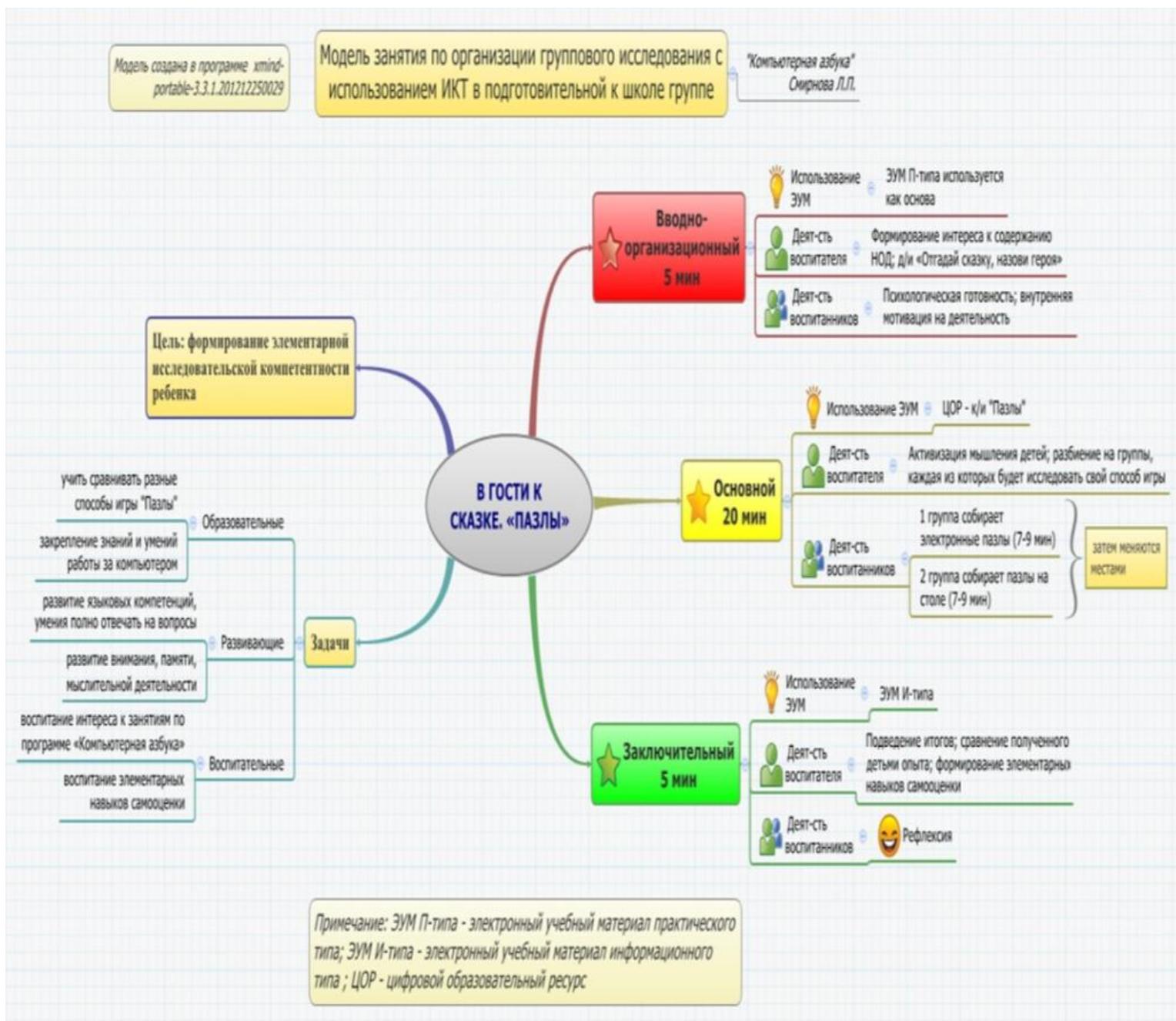
<i>№ п/п</i>	<i>Наименование разделов (тем)</i>	<i>Используемые формы</i>	<i>Методы и приемы</i>	<i>Дидактическое и техническое оснащение</i>
1	Знакомство с компьютерным классом	– Беседа – Гимнастика для глаз – Игровые занятия	– Словесные – Наглядные – Практические	– Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы (Санпин 2.4.2. 178-020);
2	Устройство компьютера	– Игровые упражнения		– Дошколенок + компьютер: перспективно-тематическое планирование. Конспекты занятий с детьми 5-7 лет Авторы-составители Коч Л. А., Бревнова Ю. А.;
3	Манипулятор «Мышь»	– Игры (дидактические, подвижные)		
4	Клавиатура	– Интегрированная детская деятельность (включение ребенком полученного опыта в его практическую деятельность)		
5	Текстовый редактор Word			– Основная общеобразовательная программа дошкольного образования «ОТ РОЖДЕНИЯ ДО ШКОЛЫ» под ред. Н. Е. Вераксы, Т. С. Комаровой, М. А. Васильевой;
6	Развиваемся с компьютером: – развитие речи; – работа в компьютерной программе Pervolo3.0 – формирование математических представлений; – знакомство с окружающим миром; – игры на развитие внимания, мышления, памяти; – развитие творческого воображения.	– Интегрированные занятия – Напоминание – Обучающие и развивающие компьютерные игры – Объяснение – Показ – Практическая работа на компьютере – Просмотр обучающей программы – Развивающие игры – Рассматривание – Физкультминутки – Чтение художественных произведений		– Компьютерный класс, соответствующий санитарным нормам и правилам для работы с детьми дошкольного возраста, МПК для детей и педагога, мультимедийный проектор, экран, магнитная доска
7	Графический редактор Paint			

1. Дошколенок + компьютер: перспективно-тематическое планирование. Конспекты занятий с детьми 5-7 лет / авт.-сост. Коч Л. А., Бревнова Ю. А.. – Волгоград: Учитель, 2011
2. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы./ В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2007
3. Компьютер для дошколят / Е.Я. Кривич. – М.: Эксмо, 2006
4. Компьютеры в подготовительной к школе группе / С.Л. Новоселова. – М.: Дошкольное воспитание, 1989
5. Основная общеобразовательная программа дошкольного образования «ОТ РОЖДЕНИЯ ДО ШКОЛЫ» под ред. Н. Е. Вераксы, Т. С. Комаровой, М. А. Васильевой
6. Первые шаги в мире информатики / С.Н.Тур, Т.П.Бокучава: пособие для учителей. – СПб.: БХВ-Петербург, 2002
7. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы (Санпин 2.4.2. 178-020), рег. №3997

Электронные образовательные ресурсы

- «Компьютер для дошкольников» - сборник обучающих и развивающих игр
- «Мир информатики – 1, 2 год обучения» - обучающая программа
- «Развивающие компьютерные методики» - обучающая программа
- «Сосчитай-ка» 1, 2 часть – обучающая программа
- «Роботландия» - обучающая программа
- «Смешарики» - флеш-игры

Электронная модель проведения занятий.





Технологическая карта
по освоению дополнительной образовательной программы «Компьютерная азбука»

ДОУ: муниципальное дошкольное образовательное учреждение детский сад общеразвивающего вида № 57

Группа: подготовительная к школе

Воспитатель: Смирнова Любовь Петровна

Тема: ЗДРАВСТВУЙ, КЛАСС КОМПЬЮТЕРНЫЙ. ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ И ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ

Цель: формирование интереса к занятиям по программе «Компьютерная азбука»

Задачи:

Образовательные:

- объяснить правила поведения и техники безопасности при работе с компьютером и в компьютерном классе

Развивающие:

- развитие интереса к занятиям с использованием МПК

Воспитательные:

- воспитание интереса к занятиям по программе «Компьютерная азбука»;

Материалы и оборудование: МПК воспитателя, проектор, экран, презентация по ТБ, интерактивная игра «Найди 10 отличий».

Организационная структура занятия

<i>Этап занятия</i>	<i>Задачи</i>	<i>Методы и приёмы</i>	<i>Формы организации работы</i>	<i>Результаты</i>	<i>Используемые ЦОР</i>
Вводно-организационный, 5 мин	<ul style="list-style-type: none"> - Формирование интереса к содержанию НОД - Знакомство детей с особенностями и задачами предстоящей деятельности 	<ul style="list-style-type: none"> - Психологический настрой - Словесные (беседа) - Наглядные (показ пальч. гимн.) - Практические (выполнение пальч. гимн.) 	<ul style="list-style-type: none"> - Фронтальная - Индивидуальная 	Психологическая готовность; внутренняя мотивация на деятельность.	Презентация по ТБ
<i>Деятельность воспитателя</i>				<i>Деятельность воспитанников</i>	
<p>Воспитатель приветствует детей и предлагает им зайти в компьютерный класс, познакомиться и проводится игра «Знакомство»:</p> <p>Дети встают полугрубом и По-очереди называют свои имена затем представляется воспитатель.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Молодцы, ребята. Я с радостью говорю вам: «Добро пожаловать в компьютерный класс!». Как вы думаете, почему это помещение называется компьютерным классом? <p style="text-align: center;"><i>Оглянись, дружок, вокруг. Вот компьютер - верный друг. Он всегда тебе поможет: Сложит, вычитет и умножит.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Как вы думаете, сколько компьютеров будет находиться в классе? (<i>дети считают сколько их или сколько столов в классе</i>) Как одним словом можно назвать столы, стулья, шкафы? (Мебель.) 				Включаются в работу на занятии и отвечают на вопросы.	
<i>Этап занятия</i>	<i>Задачи</i>	<i>Методы и приёмы</i>	<i>Формы организации работы</i>	<i>Результаты</i>	<i>Используемые ЦОР</i>
Основной, 20 мин	Восприятие и усвоение нового материала	<ul style="list-style-type: none"> - Словесные (объяснение, рассказ) - Наглядные (демонстрация) 	<ul style="list-style-type: none"> - Фронтальная - Индивидуальная 	Осознанные, усвоенные понятия, сформированные	Презентация по ТБ, компьютерная игра «Найди

		слайдов) – Практические (выполнение задания на внимательность)		представления, закономерности по правилам поведения и технике безопасности при работе с компьютером и в компьютерном классе	10 отличий».
<i>Деятельность воспитателя</i>				<i>Деятельность воспитанников</i>	
<p>1. Рабочее место пользователя. - У каждого из вас в компьютерном классе будет свое рабочее место. Я прошу занять вас свои места.</p> <p>2. Информация о целях и структуре занятий. - Сегодня мы с вами рассмотрим наш компьютерный класс, узнаем как вести себя в нем и немного поиграем.</p> <p>3. Правила поведения в компьютерном классе и техники безопасности (проговаривание каждого пункта).</p> <p style="text-align: center;">ПРАВИЛА ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Не включать без разрешения компьютер. Не трогать про- вода и розетки руками. 2. Не трогать руками части компьютера, не относящиеся к содержанию занятия, и не нажимать неизвестные клавиши. 3. Не сидеть слишком близко к экрану монитора. Расстояние от глаз до экрана монитора должно быть не менее длины вытянутой руки. Не горбиться. 4. При несчастном случае или поломке оборудования немедленно сообщить взрослым. 5. Внимательно слушать объяснение, руководствоваться инструкцией и проводить за компьютером не более 15 минут в день. <i>(остановка на предпоследнем слайде)</i> <p>4. Чтение и обсуждение рассказа Г. Юдина. Тигренок Тимка не соблюдал эти правила. Вот что из этого получилось.</p> <p style="text-align: center;"><i>ПРО ТИГРЕНКА ТИМКУ</i></p>				<p>Занимают свои места</p> <div data-bbox="1585 837 2004 1161" data-label="Image"> <p>The infographic is titled "ТЕХНИКА БЕЗОПАСНОСТИ И САНИТАРНЫЕ НОРМЫ" (Safety and Sanitary Norms). It is divided into three main sections:</p> <ul style="list-style-type: none"> САНИТАРНЫЕ НОРМЫ (Sanitary Norms): <ul style="list-style-type: none"> Очиститель на поверхности стола в рабочей зоне должен быть 300 - 500 мл. Компьютерный класс должен быть оборудован системой кондиционирования воздуха или приточно-вытяжной вентиляцией. РЕЖИМ РАБОТЫ (Work Mode): <ul style="list-style-type: none"> Непрерывная продолжительность работы на компьютере не должна превышать: <ul style="list-style-type: none"> Для учащихся 1 - 8 классов 10 - 15 мин Для учащихся 9 - 11 классов 20 - 25 мин ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ В КОМПЬЮТЕРНОМ КЛАССЕ (Rules of Behavior in the Computer Classroom): <ul style="list-style-type: none"> Illustrated with a cartoon character sitting at a computer, surrounded by icons for various safety rules: no eating/drinking, no touching equipment, no running, no talking, no smoking, no using mobile phones, no leaving the workstation, and no using headphones. </div> <p>Слушают, обсуждают.</p>	

Папа Тигр купил Тимке компьютер, и тигренка словно подменили.

- Тимка! - кричат ему с утра тигрята. - Пойдем гулять.

- Отстаньте, - бурчит Тимка, я играю в компьютерную игру. Набегались тигрята, нашалились, есть захотели.

- Тимка, - зовет мама. - Пора обедать.

- Сейчас, только на пятый уровень перейду, отвечает Тимка, погрузившись в игру и забыв о еде.

Играл, играл - так голова разболелась, что пришлось пить таблетки. Лежит Тимка на тахте с термометром, но компьютер не выключает.

Вечером в компьютере вдруг что-то как затрещит, как взорвется! И стало темно-темно. Тимка слез с тахты и к телефону:

- Алле, алле, пожарные? Взорвался компьютер! Что делать? Выкинуть, мрачно сказал вошедший папа Тигр, - а тебя - выпороть. (По рассказу Г. Юдина.)

5. Словесная игра «ВЕСЕЛЫЕ ДА-НЕТКИ»

Скажи, когда везде отключен свет,
Компьютер-ноутбук работать будет? (Нет)

Ответьте: может иногда

Компьютер включен быть,

А на экране - темнота? (Да.)

А тех, кому и года нет,

Сажают за компьютер? (Нет.)

А можно на экране указать предмет,

Лишь щелкнув кнопкой мыши? (Да.)

В конце спросить пришла пора:

А вам понравилась игра? (Да.)

6. К/и «НАЙДИ 10 ОТЛИЧИЙ» (показ игры на экране)

7. Ф/минутка общего воздействия «ВОТ ТАК!»

- Как живешь? - Вот так!



<p><i>Показывают большой палец руки.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Как идешь? - Вот так! <p><i>Шагают двумя пальцами по ладони.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - А бежишь? - Вот так! <p><i>Сгибают руки в локтях и работают ими как при беге.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Как стоишь? - Вот так! <p><i>Ноги вместе, руки опущены.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ночью спишь? Вот так! <p><i>Кладут руки под щеку и опускают голову.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Как сопишь? - Вот так! <p><i>Дыхательные движения.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Как шалишь? - Вот так! <p><i>Надувают щеки, шлепают по ним ладонями.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - А грозишь? - Вот так! <p><i>Грозят пальчиком соседу.</i></p>				<p>На каждый вопрос дети отвечают: «Вот так!» и жестом показывают нужное действие.</p>	
Этап занятия	Задачи	Методы и приёмы	Формы организации работы	Результаты	Используемые ЦОР
<p>Заключительный этап. Рефлексия, 5 мин</p>	<p>Дать анализ и оценку успешности достижения задач занятия.</p>	<p>Словесные (опрос, рефлексия).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Фронтальная - Индивидуальная 	<p>Осознание себя как участника познавательного процесса. Сформированность интереса к занятиям по программе «Компьютерная азбука».</p>	<p>Презентация по ТБ</p>
<i>Деятельность воспитателя</i>				<i>Деятельность воспитанников</i>	
<p>- Молодцы, ребята! Сегодня вы узнали много нового и интересного. Тимоша, Саша, Маша... (воспитатель спрашивает каждого ребенка). Как называется наш класс? Какие правила нужно соблюдать в компьютерном классе? Что произойдет, если не соблюдать правила? Хотите еще позаниматься в компьютерном классе... (да, да, да...), но это будет в следующий раз. А сейчас я прощаюсь с вами – спасибо, до свидания...</p>				<p>  </p> <p>Ответы на вопросы, рефлексия.</p>	

Технологическая карта

По освоению дополнительной образовательной программы «Компьютерная азбука»

ДОУ: муниципальное дошкольное образовательное учреждение детский сад общеразвивающего вида №57

Группа: подготовительная к школе

Воспитатель: Александрова И.В.

Тема: Создание мультфильма в программе «PervoLogo_3.0 »

Цель: Овладение дошкольниками навыками работы на компьютере, умение работать с различными видами информации и освоение основ проектно творческой деятельности.

Задачи: Образовательные: Учить детей создавать анимации в программе «PervoLogo_3.0»: способствовать совершенствованию навыков использования встроенных инструментов: «Кисть», «Заливка», формировать умение сохранять компьютерный рисунок;

Воспитательные: Воспитывать инициативу и самостоятельность детей в выборе инструментов и объектов на занятиях с использованием ИКТ технологий

Развивающие: Развивать воображение и эстетический вкус при создании мультфильма в программе PervoLogo_3.0

Предварительная работа: знания, полученные при освоении программы PervoLogo_3.0 и из жизненного опыта ребенка.

Материалы и оборудование: ПМК воспитателя, проектор, экран, МПК ребенка – 9 шт., презентации по теме занятия.

Организационная структура занятия

Этап занятия	Задачи	Методы и приемы	Формы организации работы	Результаты	Используемые ЦОР
Вводно-организационный, 5 мин	Формирование интереса к содержанию занятия; направление внимания детей.	Психологической настрой Словесные (беседа)	Фронтальная индивидуальная	Психологическая готовность; Внутренняя мотивация на деятельность	Презентация по теме занятия
Деятельность воспитателя				Деятельность детей	
<p>Здравствуйтесь ребята, Мы с вами продолжаем работать в программе первого, и на сегодняшнем занятии будем создавать очередной творческий проект. Интересно о чем, или о ком будет этот проект?... давайте отгадаем загадку и узнаем.</p> <p>В два ряда дома стоят</p> <p>Десять, двадцать, сто подряд.</p> <p>И квадратными глазами</p>				<p>Дети встают полукругом напротив воспитателя, отгадывают загадку, отвечают на вопросы воспитателя</p>	

<p>Друг на друга глядят. (улица)</p> <p>Правильно это улица, ребята, скажите, что есть на улицах города?</p>					
<p>Актуализация знаний и умений, 7 минут</p>	<p>Формирование умений слушать и отвечать на вопросы; закрепление, расширение имеющихся представлений</p>	<p>Словесные, наглядные,</p>	<p>Групповая, фронтальная</p>	<p>Повторение пройденного материала.</p>	<p>Презентация по правилам техники безопасности в компьютерном классе</p>
<p>Перед началом работы повторим технику безопасности ... показ презентации по Технике безопасности в компьютерном классе.</p> <p>Давайте вспомним, какими инструментами уже мы пользовались в программе перволого.</p> <p>Молодцы, а теперь давайте с вами немножко поиграем:</p> <p>Мы сначала будем хлопать</p> <p>А затем мы будем топать,</p> <p>а сейчас мы повернемся</p> <p>И все вместе улыбнемся (движения в соответствии с текстом)</p>				<p>Отвечают на вопрос, какими инструментами мы пользовались ранее.</p> <p>«Карандаш и кисточка»</p> <p>Выводит на экран Рисовалку - инструменты и палитру цветов для рисования картинка на листе.</p> <p>«Ножницы»</p> <p>Ножницы вырезают Черепашку или фрагмент картинка.</p> <p>«Новорожденная черепашка»</p> <p>Посредством этого инструмента легко</p>	

А теперь проходите за компьютеры и открывайте программу первого.				добавить новые Черепашки на лист альбома. «Рука» Рукой перетаскивается на новое место Черепашка.	
Практическая работа детей 13 минут	Овладение способами действия, применение знаний навыков и умений в работе	Практические (работа за компьютером). Наглядные словесные	Групповая индивидуальная	Овладение умения работать с новыми командами, умение слушать взрослого и выполнять его инструкции	Показ действий в соответствии с поставленной задачей
<p>Шаг 1. Рисуем фон: Начнём с рисования общего фона - у нас будет асфальтовая дорога, небо и трава.</p> <p>Шаг 2. Рисуем небо: Сначала зальём верхнюю часть листа голубым цветом с помощью инструмента заливка</p> <p>Шаг 3. Рисуем траву: В нижней части рисовалки расположены узоры, которые можно использовать при рисовании вместо сплошного цвета.</p> <p>Шаг 4. Рисуем солнце и облака: Возьмите инструмент залитый круг, выберите цвет солнца, и придайте облакам лёгкую облачность с помощью инструмента «Плотность цвета»</p>				Дети выполняют задание по показу воспитателя	

Шаг 5. Строим дома и сажаем деревья: Выберите инструмент "создать черепашку" и поставьте её на то место, где будет расположен дом.

Шаг 6. Увеличиваем и уменьшаем постройки. Откройте закладку "Команды" (которая заменит закладку форм). В самом верху закладки есть две иконки с "плюсом" и "минусом" нажимайте на них, чтобы увеличить или уменьшить размер.

Шаг 7. Поворачиваем предмет: открываем закладку "команды" и щёлкните по команде (на её иконке нарисован корабельный штурвал). Поверните черепашку, потянув штурвал за красную ручку.

Шаг 8. Приводим автомобиль в движение. Щёлкните на машине правой кнопкой мыши. Откроется окно, называемое рюкзаком черепашки. Установите длину шага, потянув вправо коричневую лапку. Теперь добавьте команду "жди" - в закладке команды щёлкните по иконке с будильником и нажмите на синюю стрелочку.

Гимнастика для глаз: «Наблюдение за двигающимся автомобилем»



<p>Заключительная часть, релаксация, 5 минут</p>	<p>Подведение итогов занятия. Обобщение полученного ребенком опыта, формирование навыков самооценки</p>	<p>Словесные</p>	<p>Фронтальная индивидуальная</p>	<p>Сформированность элементарных навыков самооценки</p>	<p>Презентация готового проекта</p>
--	---	------------------	-----------------------------------	---	-------------------------------------

Посмотрите, у каждого из вас получилась своя улица, и постройки на ней.

С какими новыми инструментами мы сегодня познакомились.

Что нового мы узнали сегодня на занятии?

Какие новые команды вы узнали?

Что показалось самым трудным?

Что было легко?

А теперь давайте поиграем с вами:

«Дон-дон-дон», - звонок звенит,

«Дзинь-дзинь!» - он говорит

Наклоняет он головку

Растрепал себе прическу

Деток он гулять зовет

К солнышку их поведет

Солнце нам погладит щечки

И подарит всем цветочек



Дети отвечают на вопросы воспитателя: рассказывают, что они познакомились с инструментом «плотность цвета», командами «иди», «будильник».

Выполнение

Ритмичное раскачивание из стороны в сторону

Ритмичная пружинка

Покачивание головой

Ладонями приглаживаем волосы

Призывные движения руками

Топаем ножками

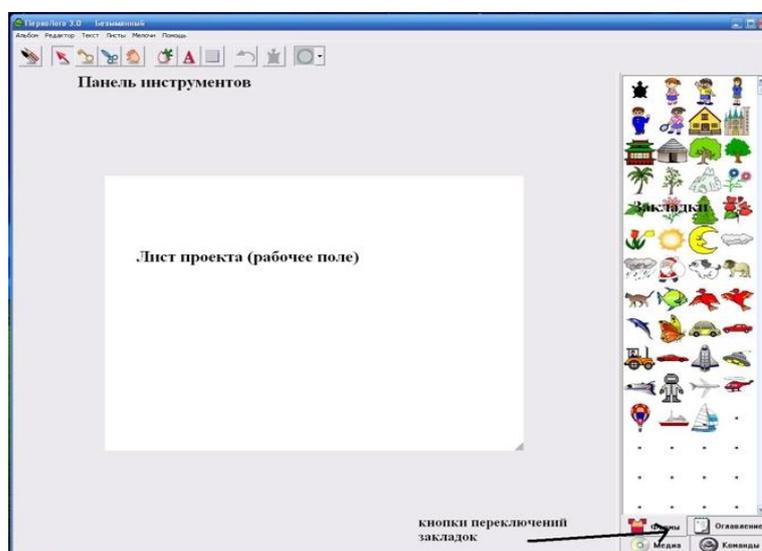
Трем щечки

Хлопаем в ладоши

Создание мультфильма в Pervologo_3.0

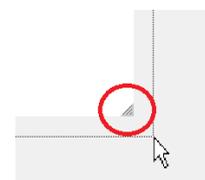
В этом разделе мы расскажем, как создать простой мультфильм в ПервоЛого. Мы изобразим улицу небольшого города, но не обычную, а максимально приближенную к настоящей, с двигающимися машинами, спешащими прохожими и т.д. Всё это будет двигаться по-настоящему!

Сначала запустите программу ПервоЛого. На экране появится новый (пока ещё пустой) проект. Вот как он выглядит:



Шаг 1. Рисуем фон.

Прежде всего, отметим, что перед началом создания проекта вы можете изменить размер его листа. Для этого "схватите" мышью маленький серый треугольничек в правом нижнем углу листа и потяните в нужном направлении:



Итак, начнём с рисования общего фона - у нас будет асфальтовая дорога, небо и трава. Откроем "рисовалку", нажав кнопку на



панели

инструментов.

Поверх всех остальных окон откроется ещё одно, под названием Рисование/графика:

Выберите цвет асфальта: и инструмент прямоугольник:

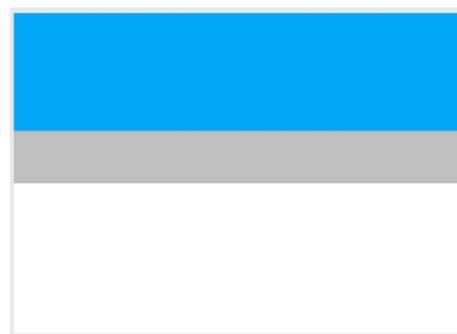


Нарисуйте дорогу в середине



листа:

Теперь нарисуем небо. Сначала зальём верхнюю часть листа голубым цветом  с помощью инструмента заливка:



Обратите внимание, что если ваша дорога не примыкает плотно к краям листа, то краска "прольётся" на другую сторону.

Если это произошло: выберите пункт «Отмени» меню Редактор (или нажмите <Ctrl+Z>) - так вы отмените неудачную заливку. Снова выберите цвет асфальта. Аккуратно дорисуйте дорогу до краёв листа. Залейте небо ещё раз.

Теперь нарисуйте траву. В нижней части рисовалки расположены узоры, которые можно использовать при рисовании вместо сплошного цвета. Выберите узор



травы: и залейте нижнюю часть экрана.

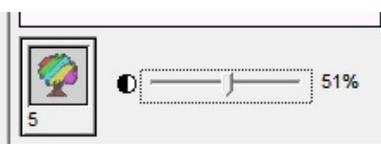
Вы создали небо и землю. Теперь пусть светит солнце!

Возьмите инструмент залитый круг:  Подберите цвет для солнца (оно, скорее всего, будет жёлтым, но вдруг). Также можно сделать края солнца размытыми с помощью соответствующей формы кисти.

Теперь добавим лёгкую облачность. Её мы будем рисовать с помощью всё того же инструмента Круг, но на этот раз без "шифта".

Перед тем, как рисовать, познакомимся ещё с одним свойством - так называемая "плотность цвета". С помощью него краски могут быть полупрозрачными - то есть, сквозь них будет просвечивать фон.

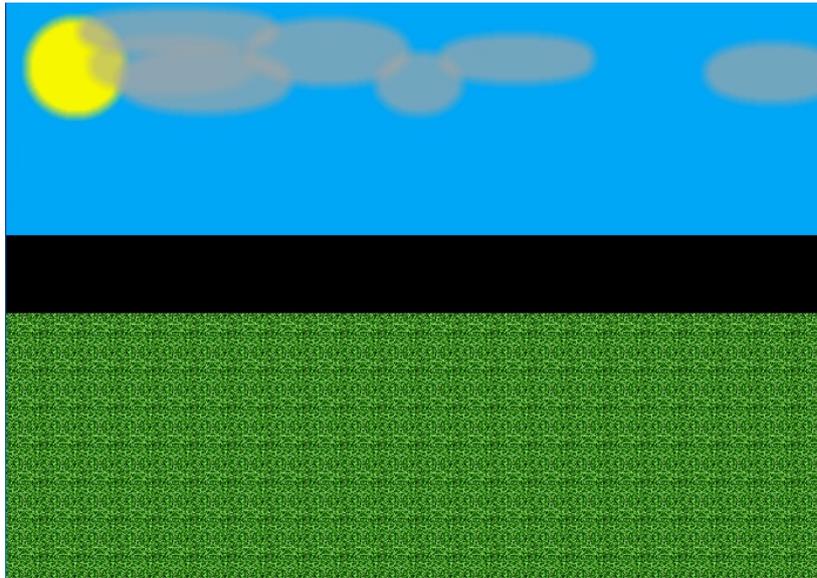
Плотность цвета в Рисовалке можно установить с помощью показанного ниже бегунка:



Обратите внимание: когда вы двигаете этот бегунок, в маленьком окошке слева видно, как будет "просвечивать" фон.

Размытые края нам больше не нужны, поэтому смените форму кисти обратно на простую (самую первую). Выберите серый цвет и нарисуйте несколько полупрозрачных облаков.

Результат получится примерно такой:



Рисовать в ПервоЛого можно не только с помощью традиционных инструментов вроде кисточки и заливки, но и с помощью шаблонной графики. ПервоЛого содержит множество встроенных маленьких картинок, которые удобно применять в процессе рисования.

"Постройте" на своей улице дома и "посадите" деревья. Для этого вам понадобятся черепашки. Сначала займитесь только дальней стороной улицы - для ближней понадобятся особые команды.



Сначала выберите инструмент "создать черепашку".

Теперь щёлкните в любом месте листа, например возле дороги.

В том месте листа, в которое вы щёлкнули появиться новая черепашка чёрного цвета. Она может принять вместо исходной формы любую, например форму дома. Это делается очень просто.

Откройте закладку "формы" (Щёлкните на одноимённую кнопку)

Примечание. Возможно, панель закладок будет загораживать палитра рисования. Закройте её, нажав на крестик в её верхнем правом углу.

Вы увидите много разных картинок. Щёлкните на любую из них, например на дом:



После щелчка на форме только что созданная черепашка тот час же "переоденется" в форму дома:



Если вам не нравится положение дома на улице, "схватите" его мышью и передвиньте в нужное место.

Возможно, Дом покажется вам слишком большим или слишком маленьким для вашей улицы. Его размер тоже изменяется просто. Откройте закладку "Команды" (которая заменит закладку форм).

В самом верху закладки есть две иконки с "плюсом" и "минусом" (на рисунке ниже показаны в красном прямоугольнике):

Команда с плюсом увеличивает размер черепашки, с минусом, соответственно,



уменьшает. Чтобы выполнить команду, просто щёлкните по ней.

Если вы не хотите разместить ещё один такой же дом на вашей улице, черепашку можно  удалить, вырезав ножницами.

Сначала нужно щёлкнуть по инструменту, а потом - по черепашке.

После постройки домов и посадки деревьев на дальней стороне улицы ваш проект будет выглядеть примерно так:



Картинка нашего мультфильма готова: на ней нарисован пейзаж. Но ведь для мультфильма нам требуются ещё и "ожившие" движущиеся персонажи. Поместим на дорогу автомобиль или мотоцикл - они не просто будут частью графики, а будут самостоятельно перемещаться по листу проекта.

Машинами и мотоциклами, как вы, наверное, догадались, будут черепашки, поэтому, сначала добавим её - с помощью инструмента «черепашка», также как мы делали ранее.

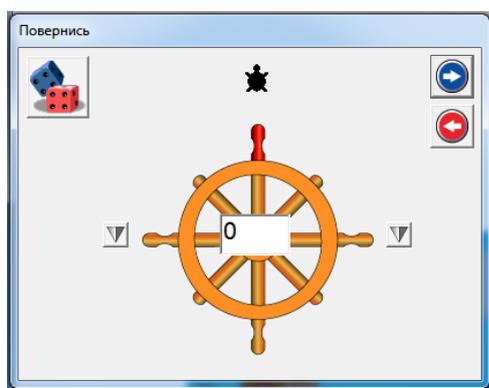


Щёлкните по инструменту, а затем - в нужное место листа (например, на дороге). Появится новая черепашка:

Как уже говорилось ранее, черепашка может принять любую форму, например, форму машины. Но сначала нам надо научить её двигаться в правильном направлении. Сейчас черепашка смотрит вверх, и если вы скажете

ей двигаться вперед - она пойдёт вверх, в то время как дорога идёт слева направо.

В зависимости от формы, которую вы хотите надеть на черепашку, нужно её повернуть либо вправо, либо влево (форма машины, которую будем одевать мы "смотрит" вправо). Чтобы повернуть черепашку необходимо выполнить команду "повернись". Для этого откройте закладку "команды" и щёлкните по команде (на её иконке нарисован корабельный штурвал). После щелчка на иконке откроется такое окно:



Поверните черепашку, красную ручку.

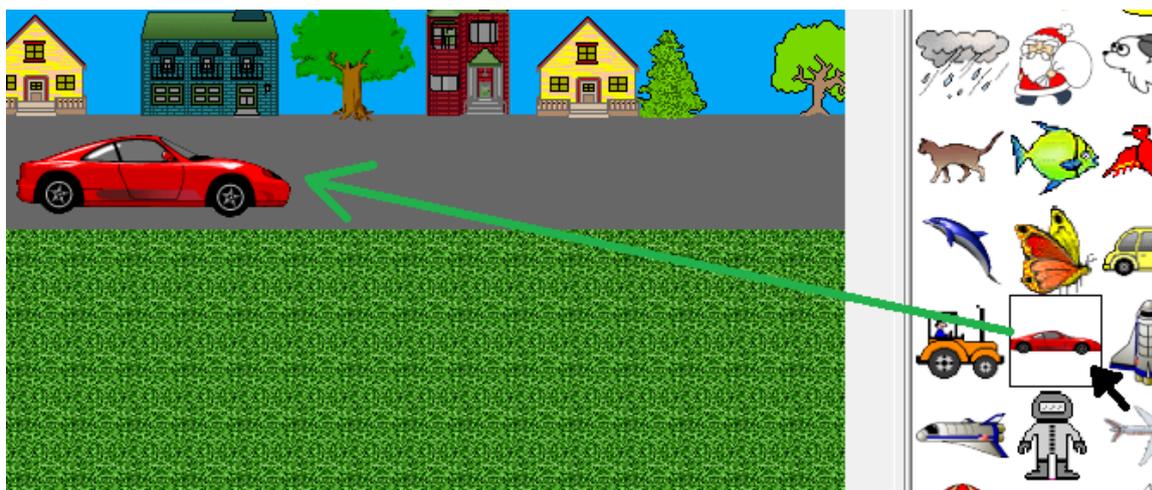
потянув штурвал за Проверьте: в окошке

рядом должно быть написано "90" - это точный курс черепашки для следования вправо. При необходимости отрегулируйте курс маленькими серыми стрелками.



По завершению настройки нажмите и ваша черепашка повернётся.

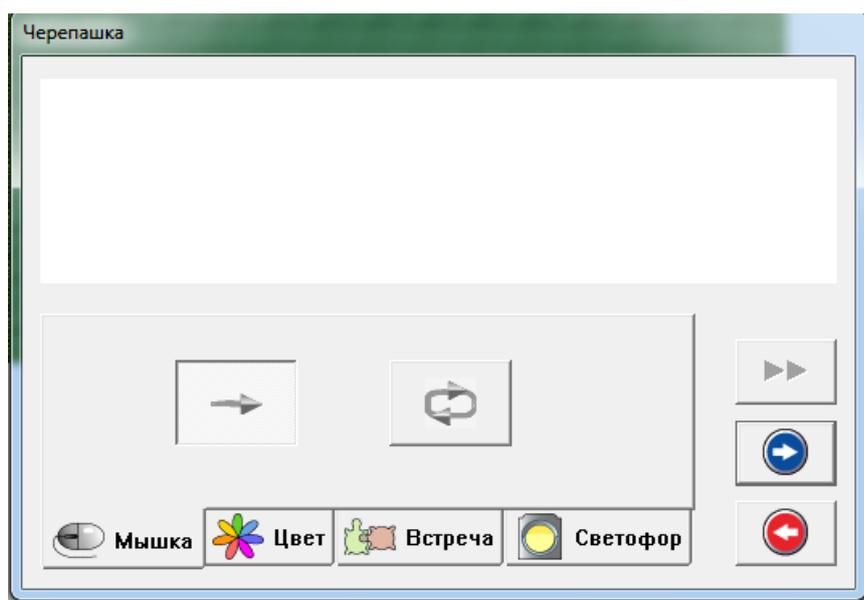
Теперь нам нужно "надеть" на черепашку форму машины. Откройте закладку "формы" и выберите форму машины (не забывайте, что нам нужна машина, которая повернута вправо). Щёлкните на картинке - и черепашка тут же "переоденется":



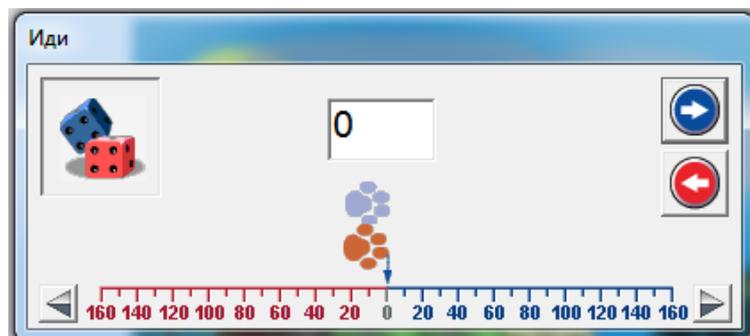
Машину можно увеличить или уменьшить - это делается точно так же, как и с домами.

Теперь нам нужно сделать самое сложное - заставить машину двигаться. Давайте сначала разберёмся, что нам надо сделать: черепашка должна по щелчку мыши многократно запустить инструкцию из двух действий: она должна пройти вперед и чуть-чуть подождать (чтоб движение не было чересчур быстрым). Приступим!

Щёлкните на машине ПРАВОЙ кнопкой мыши. Откроется окно, называемое рюкзаком черепашки



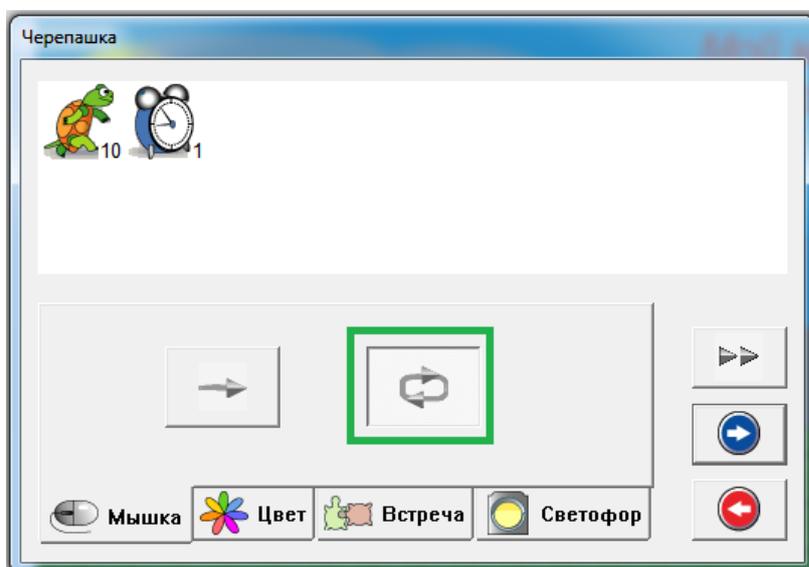
Откройте закладку "команды" и щёлкните по этой иконке , Появится окно, в котором вам нужно будет выбрать длину "шага" черепашки:



Установите длину шага, потянув вправо коричневую лапку. Длина шага не должна превышать числа 20 - иначе ваша машина будет двигаться слишком быстро. Для точного выравнивания значения используйте кнопки с серыми стрелками; по окончании настройки нажмите  и команда добавится в окно рюкзака.

Теперь добавьте команду "жди" - в закладке команды щёлкните по иконке с будильником и в открывшемся окне установите значение 0.1 сек.

Теперь нам надо сделать, чтобы инструкция выполнялась многократно. Для этого установите в рюкзаке режим выполнения "много раз", нажав на указанную здесь кнопку:



После этого нажмите синюю стрелочку и команды сохранятся.

Теперь щёлкните по машине - она поехала!!!

Сделайте движение на вашей улице более оживленным, добавив ещё несколько транспортных средств. Каждый раз не забывайте поворачивать черепашку в ту сторону, куда позже она должна будет "ехать" в соответствии со своей формой. Параметр команды "вперёд" для разных черепашек можно менять, так будет даже интереснее!

Теперь рассмотрим следующую ситуацию, с которой вы вполне можете столкнуться. Мы создали вторую черепашку-мотоцикл, расположили его на улице, и получилось вот что:



Правда, нелогичная ситуация? Мотоцикл, который находится дальше от нас почему-то загораживает машину, находящуюся ближе к нам.

На самом деле нет ничего неожиданного: так как черепашка-мотоцикл была создана позднее черепашки-машины, то первая по умолчанию будет закрывать её.



Естественно, такое положение вещей можно изменить.

В закладке "команды" есть иконки "перед всеми" и "позади всех":

Команда "перед всеми" делает черепашку "самой верхней" - она начинает загораживать собой всех остальных. Вторая команда делает всё точно наоборот. Её нужно выполнить, чтоб мотоцикл был позади.

Примечание. Любые команды выполняются к "активной" черепашке, т.е. самой новой или той, на которую вы щёлкали последний раз. Чтобы узнать, какая черепашка в вашем проекте активная, воспользуйтесь кнопкой. После выполнения команды "позади всех" для мотоцикла картина станет выглядеть естественно:



Отлично! Мы научились "придвигать" и "отодвигать" черепашек в нужном порядке.

Ну, вот, наконец, можно создать дома и деревья на ближней стороне улицы. Создайте черепашку, превратите её в дом и поставьте на ближнюю сторону:



Сейчас не возникнет проблем с расположением черепашек, поскольку дом (черепашка, созданная последней) итак загораживает машины (черепашки, созданные ранее).

Создайте ещё несколько домов и деревьев на ближней стороне улицы. При необходимости пользуйтесь командами "перед всеми" и "позади всех" Проект будет выглядеть примерно так:



Далее создадим сложную анимацию из нескольких форм.

добавим на ближнюю сторону собачку, в рюкзак к собачке положим следующее:

1. в формах выбираем собаку.
2. выбираем команду иди и время.
3. возвращаемся в формы и выбираем другую собаку.
4. также выбираем команды: иди и время
5. не забываем нажать кнопку многократного повторения и синюю стрелочку

Последним этапом мы сделаем так, чтобы все черепашки запускались одновременно

Для этого мы заходим в команды и нажимаем на «Паровозик»

Чтобы остановить все, необходимо нажать на «значок» стоп.

Приятного просмотра

Анкета для родителей "Мой ребенок и компьютер"

1. Есть ли у Вас дома компьютер?
2. Умеет ли ваш ребенок пользоваться компьютером? (аккуратно пользоваться, не стучать по клавишам и т.д., т. е. соблюдать элементарные правила)

<p>Нельзя подходить к компьютеру в грязной обуви и одежде. Это нужно для нормальной работы компьютера.</p>	
<p>Нельзя за компьютером есть и пить, крошки питания и жидкость могут попасть в клавиатуру и испортить ее.</p>	
<p>Мойте руки перед работой за компьютером. Если ваши пальцы грязные – испачканные и сальные, то такими же грязными станут клавиши клавиатуры.</p>	
<p>Соблюдайте дисциплину. Ваша шалость может привести к поломке компьютера.</p>	
<p>Не нажимайте без разрешения взрослого кнопку включения компьютера. Это может привести к потере работоспособности компьютера.</p>	
<p>Не трогайте провода, подключенные к компьютеру. Это опасно для жизни и может привести к серьезной поломке компьютера.</p>	
<p>Нажимая клавиши на компьютере, не прилагайте больших усилий. Помните, что, сильно ударяя по клавишам, вы быстро выведете клавиатуру из строя.</p>	
<p>Не трогайте экран монитора даже чистыми руками – на нем все равно останутся следы (отпечатки пальцев)</p>	

3. Сколько времени ваш ребенок проводит за компьютером в день?
 0 мин -
 15 мин -

30 мин -

60 мин и более –

4. Как ваш ребенок проводит время за компьютером? (играет в игры, смотрит мультфильмы или фильмы, свой вариант ответа)
5. Что такое информационная безопасность ребенка, по вашему мнению?
6. Какие меры по информационной безопасности вашего ребенка вы предпринимаете?
7. Ваше мнение - Компьютер – это: