

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад общеразвивающего вида №7 «Сказка»

Разработка занятия по образовательной области Познание.
(Формирование целостной картины мира) с использованием
компьютерной технологии для детей старшего дошкольного возраста.

Автор: воспитатель Гуськова О.Ю

г.о.Спасск-Дальний

2012 год

Оглавление

1. Пояснительная записка
2. Технические указания
3. Основная часть
4. Приложения
5. Литература

1. Пояснительная записка

1.1. Актуальность.

Компьютер, являясь самым современным инструментом для обработки информации, может служить и мощным техническим средством обучения и играть роль незаменимого помощника в воспитании и общем психическом развитии дошкольников.

Психологи отмечают: чем раньше ребенок познакомится с компьютером, тем меньше психологический барьер между ним и машиной, так как у ребенка практически нет страха перед техникой. Почему? Да потому, что компьютер привлекателен для детей, как любая новая игрушка, а именно так в большинстве случаев они смотрят на него.

Общение детей дошкольного возраста с компьютером начинается с компьютерных игр, тщательно подобранных с учетом возраста и учебной направленности.

Одной из важнейших функций компьютерных игр является обучающая. Компьютерные игры составлены так, что ребенок может представить себе не единичное понятие или конкретную ситуацию, но получить обобщенное представление о всех похожих предметах или ситуациях. Таким образом у него развиваются такие важные операции мышления как обобщение и классификация.

Играя на компьютере, ребенок рано начинает понимать, что предметы на экране - это не реальные вещи, а только знаки этих реальных вещей. Таким образом, у детей начинает развиваться так называемая знаковая функция сознания, то есть понимание того, что есть несколько уровней окружающего нас мира - это и реальные вещи, и картинки, схемы, слова или числа и т.д.

В процессе занятий детей на компьютерах улучшаются их память и внимание. Дети в раннем возрасте обладают произвольным вниманием, то есть они не могут осознанно стараться запомнить тот или иной материал. И если только материал является ярким и значимым, ребенок произвольно обращает на него внимание. И здесь компьютер просто незаменим, так как передает информацию в привлекательной для ребенка форме, что не только ускоряет запоминание содержания, но и делает его осмысленным и долговременным.

Занятия детей на компьютере имеют большое значение не только для развития интеллекта, но и для развития их моторики. В любых играх, от самых простых до сложных, детям необходимо учиться нажимать пальцами на определенные клавиши, что развивает мелкую мускулатуру рук, моторику детей. Ученые отмечают, что чем больше мы делаем мелких и сложных движений пальцами, тем больше участков мозга включается в работу. Как и руки, очень большое представительство в коре головного мозга имеют и глаза. Чем внимательнее мы всматриваемся в то, над чем работаем, тем больше пользы нашему мозгу. Вот почему так важно формирование моторной координации и координации совместной деятельности зрительного и моторного анализаторов, что с успехом достигается на занятиях детей на компьютерах.

Общение с компьютером вызывает у детей живой интерес, сначала как игровая деятельность, а затем и как учебная. Этот интерес и лежит в основе формирования таких важных структур, как познавательная мотивация, произвольная память и внимание, и именно эти качества обеспечивают психологическую готовность ребенка к обучению в школе.

Компьютерные игры учат детей преодолевать трудности, контролировать выполнение действий, оценивать результаты. Благодаря компьютеру становится эффективным обучение целеполаганию, планированию, контролю и оценки результатов самостоятельной деятельности ребенка, через сочетание игровых и неигровых моментов. Ребенок входит в сюжет игр, усваивает их правила, подчиняя им свои действия, стремиться к достижению результатов. Кроме того, практически во всех играх есть свои герои, которым нужно помочь выполнить задание. Таким образом, компьютер помогает развить не только интеллектуальные способности ребенка, но и воспитывает волевые качества, такие как самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость, а так же приобщает ребенка к сопереживанию, помощи героям игр, обогащая тем самым его отношение к окружающему миру.

1.2. Обоснованность и взаимосвязь целей и задач

Цель: развитие способностей детей дошкольного возраста с помощью современных информационных технологий.

Задачи адаптационного направления:

1. Познакомить детей с компьютером, как современным инструментом для обработки информации.
2. Познакомить детей с правилами поведения и правилами безопасной работы на компьютере.
3. Сформировать начальные навыки работы за компьютером:
 - познакомить с клавиатурой;
 - познакомить с манипулятором "Мышь".

Задачи образовательно-воспитательного направления:

1. Формировать навыки учебной деятельности
2. Формировать представления о многообразии животных живущих в горах
3. Развивать речь:
 - расширять словарный запас детей и знания об окружающем мире;
 - формировать звуковую культуру речи;
 - формировать грамматический строй речи.
4. Развивать сенсорные возможности ребенка.
5. Развивать знаковую функцию сознания.
6. Развивать эмоционально-волевою сферу ребенка:
 - воспитывать самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость;
 - приобщать к сопереживанию, сотрудничеству, сотворчеству.

Задачи творческой направленности:

1. Развивать конструктивные способности.
2. Тренировать память, внимание.
3. Развивать воображение.
4. Развивать творческое, понятийно-образное, логическое, абстрактное мышление,
5. Развивать потребности к познанию.

1.3. Условия реализации разработки занятия

Предлагаемая разработка занятия рассчитана на детей старшего дошкольного возраста и прекрасно сочетается с программным содержанием базисной программы «От рождения до школы» под редакцией Е.Н.Вераксы, М.А.Васильевой. Занятие построено на игровых методах и приемах, что соответствует Федеральным государственным требованиям, и

позволяет детям в интересной, доступной форме получить знания, решить поставленные педагогом задачи.

Каждое занятие включает в себя несколько этапов:

1 этап - подготовительный.

Инструктаж по ТБ. Происходит погружение ребенка в сюжет занятия, период подготовки к компьютерной игре через развивающие игры, беседы, конкурсы, соревнования, которые помогут ему справиться с поставленной задачей. Включается гимнастика для глаз, пальчиковая гимнастика для подготовки зрительного, моторного аппарата к работе.

2 этап - основной.

Включает в себя овладение способом управления программой для достижения результата и самостоятельную игру ребенка за компьютером.

3 этап- заключительный

Включает в себя игры на расслабление кистей рук, снятия зрительного напряжения (проводится гимнастика для глаз), для снятия мышечного и нервного напряжений (физ. минутки, массаж впередистоящему, расслабление под музыку) подведение итогов по изученному материалу.

Продолжительность занятия не более 15-20 минут. Между 2 и 3 этапом целесообразно провести физминутку. Занятие проводится только в подгруппах не более 4-8 детей. После занятия необходимо осуществлять проветривание помещения.

Для определения готовности детей к работе на компьютере с разрешения родителей была проведена диагностика. Проведенная диагностика позволила определить уровень готовности работы на компьютере и найти индивидуальный подход к каждому ребенку в ходе занятий, подбирать индивидуально для каждого ребенка уровень сложности заданий, опираясь на зону ближайшего развития. Более подробно критерии и результаты диагностики раскрыты в Приложении №1.

3. Технические указания

Для нормального функционирования и эффективного обучения детей компьютерной грамотности, необходимо придерживаться следующих рекомендаций: наличие компьютерного зала, нескольких компьютеров в нем, принтера, сканера, CD – проигрывателя, подключение к сети Internet, наличие защитных экранов на мониторах, соответствующую росту детей мебель, отдельное техническое помещение и санузел.

4. Основная часть

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ "СОБЕРИ КАРТИНКУ".

1 ЭТАП.

Игра "Собери картинку"

Детям предлагается собрать картинку из частей и посмотреть, что получится. (У детей получаются гномики разных цветов).

Физ. минутка. Игра "Гномик"

Спрятался ловко в моем кулачке маленький гномик в большом колпачке. Если мы тихо (громко, весело, ласково) его позовем, маленький гномик покинет свой дом. (дети зовут так, как сказано) За маленьким гномиком, давай-ка, все движения повторяй-ка, раз и два и три ну-ка, повтори! (дети повторяют движения).

А гномики нам прислали картинки не просто так. Они хотят познакомить нас с интересным прибором, с помощью которого можно легко собирать такие же картинки на компьютере.

Знакомство с "мышью".

1. Осматривание "мышь".
2. Почему она так называется.
3. Положение руки при работе с "мышью" и способ управления.
4. Тренировка детей.

2 ЭТАП.

Педагог объясняет детям, как раскрашивать гномиков с помощью цветных карандашей и собирать картинки из частей с помощью "мышь". Самостоятельная деятельность детей, помощь воспитателя каждому ребенку в работе с "мышью".

3 ЭТАП.

Итог занятия, повторение названия манипулятора "мышь", его назначение, способ управления.

Пальчиковая гимнастика:

Мы сегодня поиграли, (активное сгибание и разгибание пальцев)

Наши пальчики устали.

Пусть немного отдохнут, (встряхнуть руками перед собой)

А потом играть начнут.

Дружно локти отведем, (энергично завести локти за спину)

Снова мы играть начнем.

Руки подняли и покачали (плавные покачивания поднятыми вверх руками)

Гимнастика для глаз:

Открываем глазки - раз,

А замуриваем - два,

Раз, два, три, четыре,

раскрываем глазки шире.

А теперь опять сомкнули,

Наши глазки отдохнули.

Прощание в кругу.

Дети прощаются с разной интонацией и высотой голоса.

Оборудование:

разрезные картинки по количеству детей.

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ "МЫ РИСУЕМ АККУРАТНО"

1 ЭТАП.

К нам пришла игрушка от Незнайки. Незнайка просит вас помочь ему выполнить задание Знайки. Нужно подобрать парную картинку к картинке.

На доске картины: цветы, спицы, сумка, мяч, нитки, ноты и т.п.

Воспитатель показывает другую картинку (скрипка, кошелек, пчела, шарик, нитки, иголки и т.п.), дети находят этой картинке пару на доске и обосновывают свой выбор.

А у Незнайки есть компьютерный друг - художник, которому тоже нужно помочь разложить картинки по парам, но с этим справятся только внимательные ребята, сообразительные, вы такие? Я сейчас проверю.

Игра "На что это похоже".

Детям предлагаются карточки с изображением круга, прямоугольника, треугольника, волнистой линией и т.п. Дети называют предметы, на которые могут быть похожи эти изображения.

2 ЭТАП.

Дети на компьютере раскрашивают гномика, и работают по программе "Подбери пару"

3 ЭТАП.

Все сегодня справились, теперь поиграем с Незнайкой (посмотреть глазками на него, смотреть в ту сторону, куда двигается Незнайка)

Физ. минутка "Синица":

Скачет шустрая синица,
Ей на месте не сидится.
Прыг-скок, прыг-скок,
Завертелась как волчок!
Вот присела на минутку,
Почесала клювом грудку,
И с дорожки на плетень
Прыгать ей совсем не лень!

Прощаемся в колонне, шепотом, громко.

Оборудование: Схемы, картинки к игре "На что похоже" картинки парные, Незнайка.

ЗАНЯТИЕ "ТРЕНИРОВКА ПАМЯТИ"

1 ЭТАП

Игра "Что изменилось" (с картинками).

Детям предлагается посмотреть на фланелеграф в течение пяти секунд, где выставлены 4-5 героев сказок и запомнить их. Дети отворачиваются или закрывают глаза, а педагог меняет местами картинки, добавляет новые или убирает некоторые. Дети, открыв глаза, должны назвать все изменения (3-4 раза).

Гимнастика для глаз: дети смотрят на свои картинки, 3-4 раза на картинку воспитателя наблюдают глазами за движением картинок.

2 ЭТАП.

Объяснение программы, самостоятельная работа детей.

В ходе программы при переходе с одного уровня на другой проводится индивидуально гимнастика для глаз (массаж глаз, закрыть глаза, посмотреть в разные стороны и т.п.)

Уровень выбирается индивидуально для каждого ребенка.

3 ЭТАП.

Расслабление (лежа на спине болтать руками и ногами - "жуки", качаться как мячики, гимнастика для глаз лежа на спине, поворот на живот, встать не сгибая ног (2-3 раза).

Игра "Силачи и слабаки"

На слово "силачи" дети разводят ноги в стороны, сгибают руки в локтях, напрягают мышцы. На слово "слабаки" - расслабляются и падают на ковер.

Игра "Пожалуйста"

Ведущий предлагает выполнить разнообразные движения, но дети должны их повторить только, если произнесено слово "пожалуйста".

Варианты: повторять движения, если в произнесенной фразе есть число, название животного, имя человека, заранее оговоренное. (Разные движения + сидеть скрестив ноги, делая круговые вращения глазами, произносить звуки "У-И, ЧУ-ЧИ" в разные стороны).

6. Литература

1. Дошкольник и компьютер /Под ред. Л.А.Леоновой. М., 2004.
2. Кривич Е.Я. Компьютер для дошколят. М.: Издательство ЭКСМО, 2006.
3. Симонович С., Евсеев Е. Занимательный компьютер. – М., 2004.
4. Б.П. Никитин. Развивающие игры. - 5-е изд. доп. - М.: Знание, 1994.
5. Димитр Павлов. Методические разработки по использованию компьютера в образовании. - Челябинск: Челябинский областной институт усовершенствования учителей, 1992.
6. А. Зарецкий, А. Труханов, Л. Зарецкая. Энциклопедия профессора Фортрана.
7. З. М. Бугуславская, Е.О. Смирнова. Развивающие игры для детей младшего дошкольного возраста.
8. З.А. Михайлова. Игровые занимательные задачи для дошкольников. Книга для воспитателя детского сада. - М.: Просвещение, 1990.
9. Т.И. Ерофеева, Л.Н. Павлова, В.П. Новикова. Математика для дошкольников. Книга для воспитателя детского сада. - М.: Просвещение, 1992.
10. Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет. Планирование занятий, рекомендации, дидактический материал, консультации для родителей Автор-составитель З.М.Габдуллина. Изд.-е 2-е..Изд.-во «Учитель»., Волгоград, 2011 год