

# КОМПЬЮТОША

Кружок по обучению основам компьютерной грамотности "Аргуновский д/с"Солнышко"

Компьютерная азбука



Работаем на компьютере

Развиваемся с компьютером



PC  
CD

# Задачи ознакомительно-адаптационного цикла:

- 1. Познакомить детей с компьютером, как современным инструментом для обработки информации:
- 2. Познакомить детей с правилами поведения , правилами безопасной работы на компьютере.
- 3. Преодолевать при необходимости психологический барьер между ребенком и компьютером.
- 4. Сформировать начальные навыки работы за компьютером:
  - · познакомить с клавиатурой;
  - · познакомить с манипулятором "Мышь".
  -



## II. Группа задач образовательно-воспитательного цикла.

- 1. Формировать навыки учебной деятельности:
  - · учить осознавать цели;
  - · выбирать системы действий для достижения цели;
  - · учить оценивать результаты деятельности.
- 2. Формировать элементарные математические представления:
  - · совершенствовать навыки счета;
  - · изучать и закреплять цифры;
  - · проводить работу с геометрическими фигурами;
  - · решать простейшие арифметические задачи;
  - · развивать умение ориентироваться на плоскости;
  - · закреплять представления о величине предметов.
- 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. Формировать эстетический вкус.
- 6. Развивать знаковую функцию сознания.
- 7. Развивать эмоционально-волевою сферу ребенка:
  - · воспитывать самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость;
  - · приобщать к сопереживанию, сотрудничеству, сотворчеству.
-

### III. Группа задач творческого цикла.

- Задачи:
- 1. Развивать конструктивные способности.
- 2. Тренировать память, внимание.
- 3. Развивать воображение.
- 4. Развивать творческое, понятийно-образное, логическое, абстрактное мышление; использовать элементы развития эвристического мышления.
- 5. Развивать потребности к познанию.



# СТРУКТУРА ЗАНЯТИЙ КРУЖКА.

- Каждое занятие комплексное. Оно включает в себя 3 этапа.
- 1 этап - подготовительный.
- Идет 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.



## II этап - основной.

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



- III этап - заключительный.
- Необходим для снятия зрительного напряжения (проводится гимнастика для глаз),
- для снятия мышечного и нервного напряжений (физ. минутки, точечный массаж, комплекс физических упражнений, расслабление под музыку).



- Занятия проводятся по подгруппам по 4-человека 2 раза в неделю во второй половине дня.
- Продолжительность каждого этапа занятия:
  - 1 этап - 10-15 минут,
  - 2 этап - 10-15 минут,
  - 3 этап - 4-5 минут.
- После каждого занятия проветривание помещения.







- Войдёт компьютер
- в детство...
- Войдёт в детсад
- конечно...
- Не зря идеей этой
- Мы прочно увлеклись!

# Знакомство с новой игрой





# Самостоятельная работа на компьютере



# Увлечённая игрой...





Как хорошо уметь играть...



Учимся считать.





# Развивающая игра «Гномзи»



# Игра « Поймай рыбку»







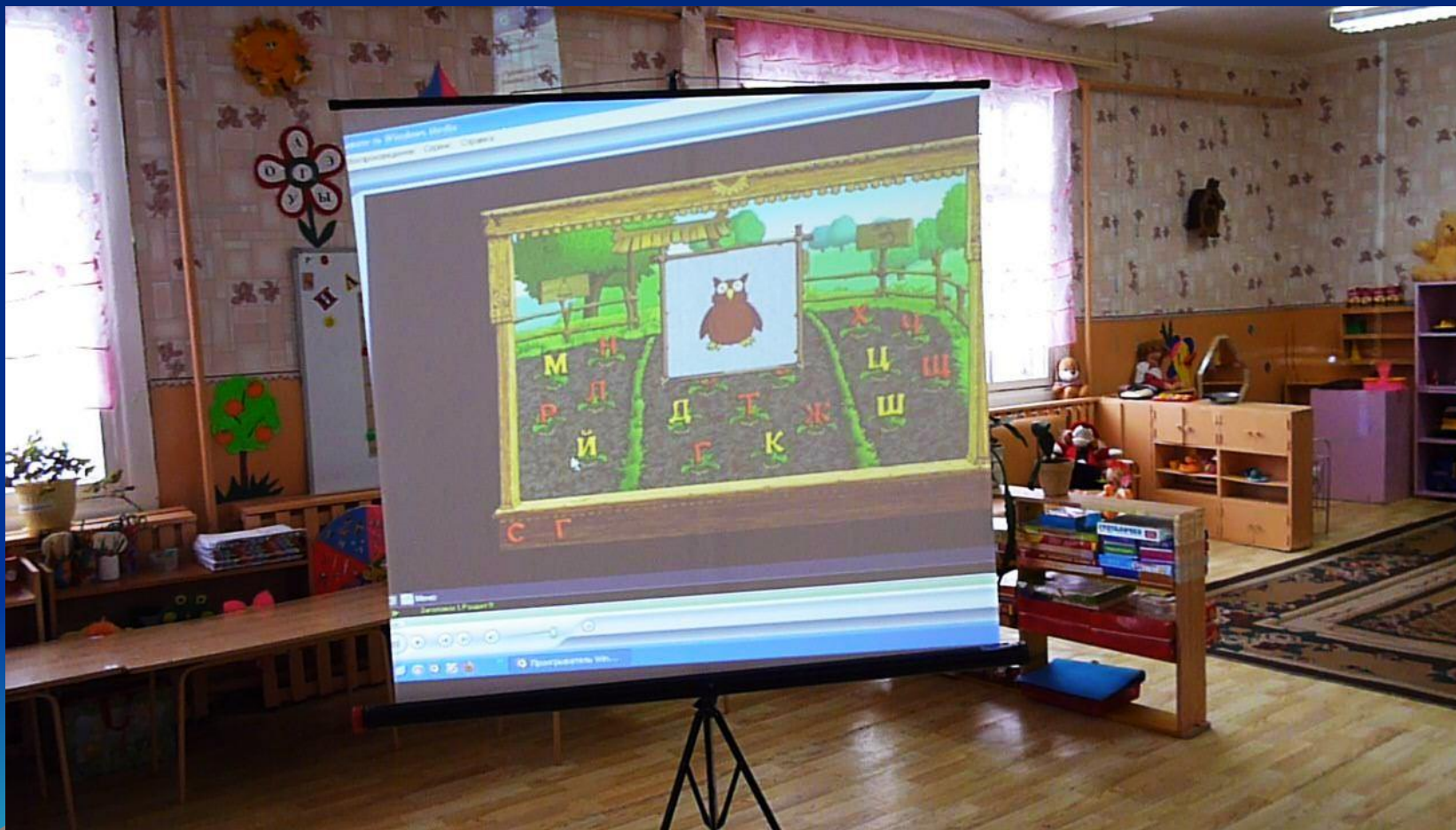
# Компьютерные задания по математике А.В.Белошистой.







# д/игра «Собираем семена букв»





# «Найди предмет на заданную букву»



# «Прочитай правильно»





# «Составь предложение правильно»



# «Собери букву»



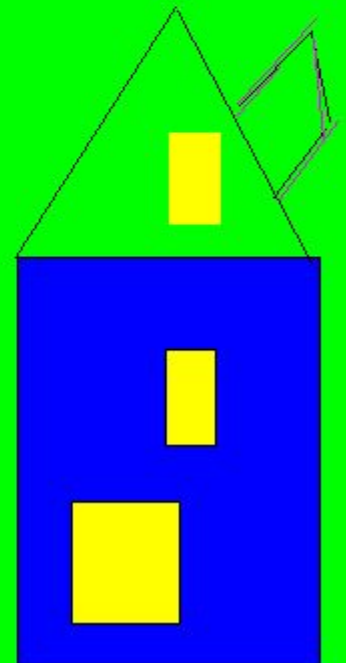
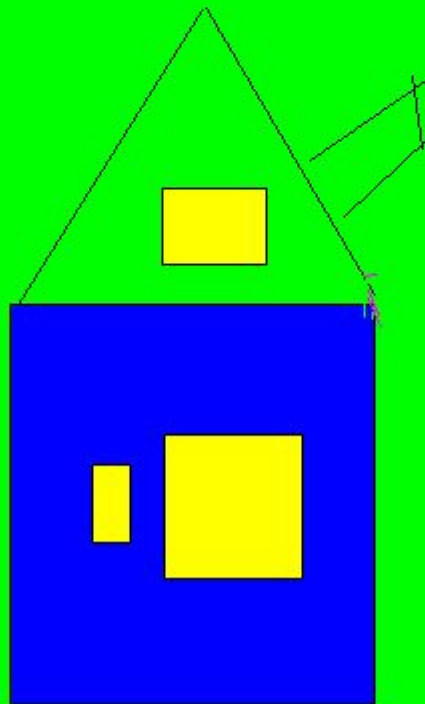
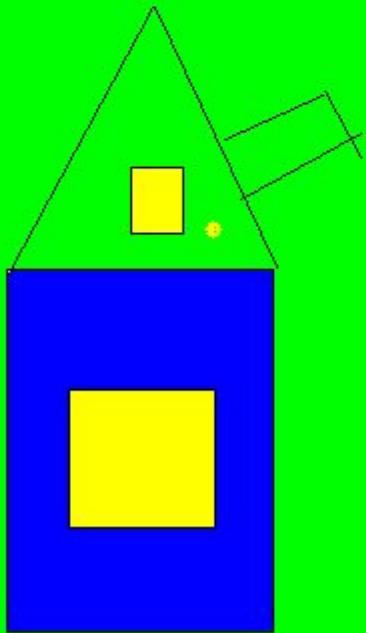


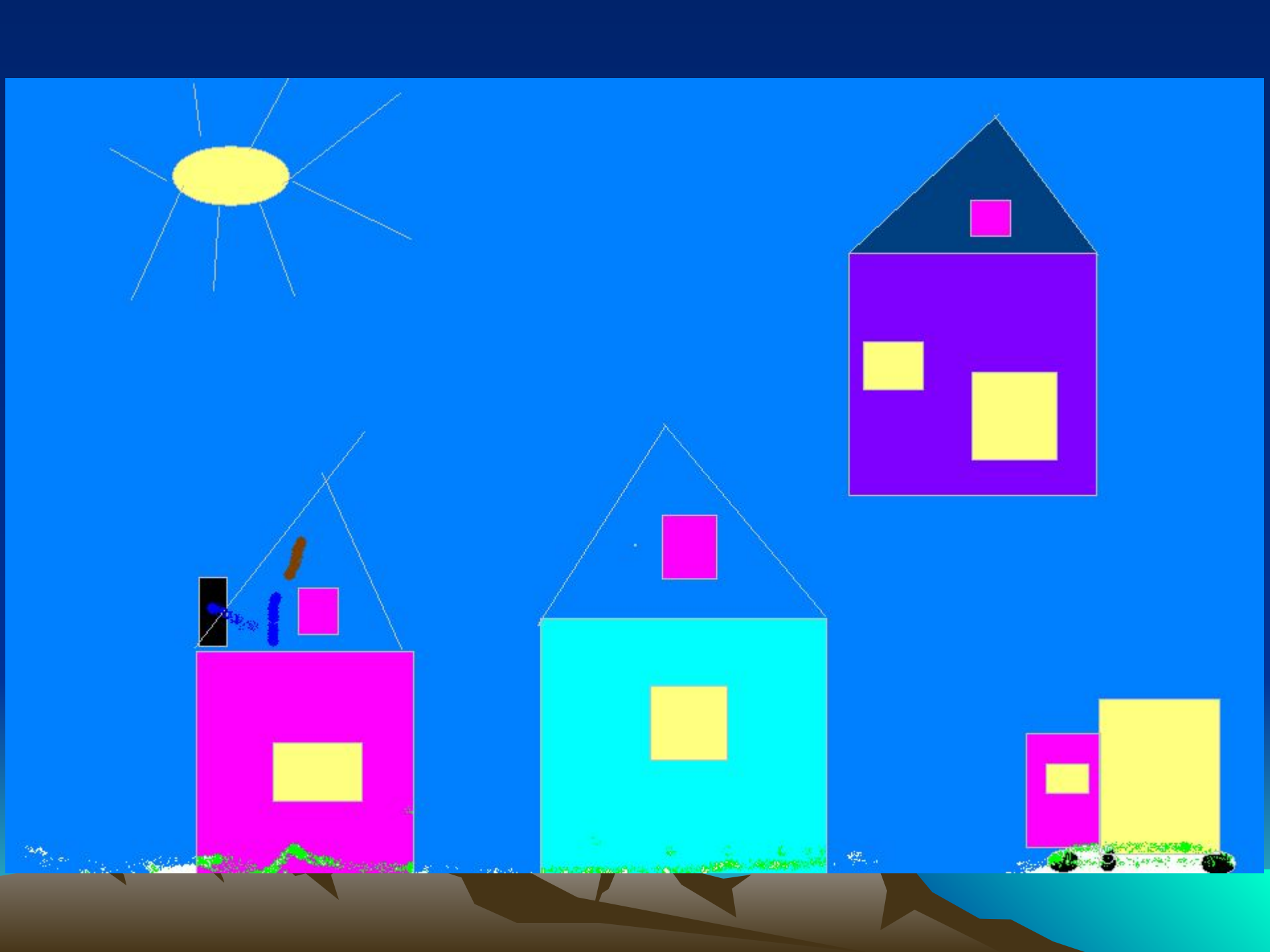
# «Раздели слово по слогам»



# Наши рисунки







# Наши результаты:

- У детей нет психологического барьера между ними и компьютером.(относятся к компьютеру как к любимой игрушке)  
Могут самостоятельно включить (при включенном электропитании) компьютер, дождаться загрузки антивирусной программы, выбрать игру, загрузить её, поиграть , правильно выйти из неё и выключить правильно компьютер.  
Уверенно пользуются мышкой и клавиатурой.  
Имеют знания о правилах безопасности.  
Умеют создавать папки, складывать в них необходимые фотографии и рисунки. Могут самостоятельно включить музыку, сказку для прослушивания, выбрать и открыть для просмотра презентацию.  
Имеют первоначальные навыки работы в графическом редакторе Paint.





- Дети легко и просто обучаются в процессе развивающих заданий и игр.
- Быстро запоминают буквы, цифры, геометрические фигуры, легко складывают слоги и учатся читать, выполнять арифметические действия сложения и вычитания, составлять и решать задачи.
- Имеют развитый кругозор, самостоятельно учатся добывать и применять знания.
- В процессе игр дети учатся сопереживать главным героям, становятся более внимательными и заботливыми к окружающим.
- Стали более усидчивыми, целеустремлёнными в достижении поставленных задач .



- Таким образом: Наш кружок по обучению основам компьютерной грамотности «Компьютоша» стал в детском саду неотъемлемой частью общей системы педагогической работы, направленной на всестороннее гармоничное развитие каждого ребёнка.



- Презентацию составила
- Бушманова Н.Н.- руководитель кружка
- «Компьютоша».

