Управление образования Администрации города Усть-Илимска
Муниципальное автономное образовательное учреждение
дополнительного образования «Центр детского творчества»

РАССМОТРЕНА
на заседании методического совета
протокол № 01 от 14.01.2019 г.

УТВЕРЖДЕНА
приказом МАОУ ДО ЦДТ
от 14.01.2019 № 005

Дополнительная общеразвивающая программа «Ерошкины игры»

Возраст учащихся – 5-7 лет
Срок реализации – 2 года

Авторы программы:
Копылова Е.В., заместитель директора
по научно-методической работе,
МАОУ ДО ЦДТ

г. Усть-Илимск - 2019

Пояснительная записка

Актуальность. Использование компьютеров в образовании уже давно стало повсеместным явлением. Психологическая готовность к жизни в информационном обществе, начальная компьютерная грамотность, культура использования персонального компьютера как средства решения задач деятельности становятся сейчас необходимыми каждому человеку независимо от профессии.

Весьма актуальным на сегодняшний день является и тот факт, что в современной дидактике компьютер рассматривается двусторонне: как средство обучения и как объект изучения. Наиболее часто ограничиваются первым направлением: компьютер используется как средство обучения различным игровым и обучающим программам. Однако полноценное влияние компьютер может оказать на развитие ребенка лишь в том случае, если учитываются оба направления. Тогда компьютер становится инструментом познания окружающей действительности. Исходя из этого составлена дополнительная общеразвивающая программа «Ерошкины игры» (далее – программа «Ерошкины игры») для формирования безопасного и развивающего использования персонального компьютера учащимися 5-7 лет.

Педагогическая целесообразность. Использование ребенком компьютера в своей деятельности оказывает существенное влияние на различные стороны его психического развития. Развиваются восприятие, внимание, память, мышление. В условиях компьютерной игры важное значение приобретает умение планировать свои действия, предвосхищать их результат. Значительно усложняется процесс детской деятельности: дошкольники должны действовать руками, нажимая клавиши на клавиатуре или управляя мышью, и одновременно наблюдать за меняющемся изображением на экране. Именно этот момент оказывает мощное влияние на общее психическое развитие детей.

Программа «Ерошкины игры» сочетает в себе развитие мышления учащегося-старшего дошкольника разнообразными вербальными и невербальными средствами, с одной стороны, и формирование культуры информационной безопасности, с другой стороны. Разработанная программа направлена на обучение дошкольников элементарной компьютерной грамоте и формированию основных математических представлений, наглядно-действенного и наглядно-образного видов мышления, мыслительных операций, разных видов памяти, основных свойств внимания.

Новизна программы «Ерошкины игры» заключается в интегративном подходе, а именно, в развивающие занятия включаются разные виды и средства деятельности дошкольников. Это - словесные и настольные дидактические игры, изобразительная деятельность, игра на компьютере. Для каждой темы подобраны задания из различных обучающих компьютерных программ, в соответствии с возрастом детей. Материал в компьютерном варианте – занятия компьютерной грамоты, позволяющие быстро и весело познакомить детей с компьютером, основными программами и командами. Полученные знания закрепляются в мини-играх, практических заданиях. Игры самых разных жанров: логические задачи, головоломки, раскраски, логические задачи, помогут тренировать цветовое и пространственное восприятие, развивать скорость реакции, пополнить словарный запас. Несложные задания научат дошкольников не только азам работы с компьютером, но и будут развивать мышление, коммуникативные навыки, моторику.

Программа «Ерошкины игры» составлена на основе «Положения о дополнительной общеразвивающей программе МАОУ ДО ЦДТ» (приказ МАОУ ДО ЦДТ от 25.12.2018 № 497) с учетом методических материалов: «Все по полочкам. Пособие для дошкольников 5-7(8) лет»: авторская программа подготовки дошкольников 5-7(8) лет по информатике, направленная на развитие мышления детей (составная часть комплекта учебников Образовательной программы «Школа 2100»); примерное планирование и подробное описание занятий по информатике с дошкольниками по пособию «Всё по полочкам» (компьютеры для занятий не требуются); методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников 5-7(8) лет)// Горячев А.В., Ключ Н.В. Методическое пособие «Все по полочкам. Пособие для дошкольников 5-7(8) лет». – М.: Баласс, 2015. – 64 с.:

Показатели	Методическое пособие «Все по полочкам. Пособие для дошкольников 5-7(8) лет»	Дополнительная общеразвивающая программа «Ерошкины игры»
Продолжительность программы (лет)	2 (старшая и подготовительная к школе группа)	2
Длительность обучения (ч)	70 (1, 2 г.об. - по 35)	144 (1 и 2 г.об. – по 72)
Возраст учащихся (лет)	5-9	5-7
Содержание программы	Раздел 1. Предметы. Свойства предметов – 5ч Раздел 2. Действия предметов – 5ч Раздел 3. Элементы логики – 15ч Раздел 4. Развитие творческого воображения – 10ч	Программа построена по циклическому типу: одинаковые разделы в каждом году обучения, при усложнении учебного материала с изменением количества часов. Введение тем на 1 и 2 г.об.: - вводное занятие – 1ч; - итоговое занятие – 1 ч. 1 г.об. Раздел 1. Компьютер – 5ч Раздел 2. Предметы. Свойства предметов – 25ч Раздел 3. Действия предметов – 5ч Раздел 4. Элементы логики – 20ч Раздел 5. Развитие творческого воображения – 16ч 2 г.об. Раздел 1. Компьютер – 3ч Раздел 2. Предметы. Свойства предметов – 25ч Раздел 3. Действия предметов – 5ч Раздел 4. Элементы логики – 19ч Раздел 5. Развитие творческого воображения – 19ч

Цель: развитие когнитивной и эмоционально-волевой сфер личности дошкольника посредством дидактических развивающих игр и информационно-коммуникационных технологий.

Задачи:

1. Развивать ценностное отношение к «Человеку. Творчеству»: основы здорового образа жизни, начальные навыки коллективного взаимодействия, культура эмоциональных проявлений, нравственно-эмоциональная отзывчивость, трудолюбие, самоорганизация, эстетика деятельности, культура речи и культура работы с информацией.
2. Формировать общий кругозор дошкольника об окружающем мире.
3. Развивать общие интеллектуальные способности учащихся: произвольность внимания и восприятия, различных видов памяти, познавательной активности, воображения, речи, основ мыслительных операций.

Развивать общие и специальные физические способности: мелкую моторику, координацию движений, пространственную ориентацию, различные каналы восприятия.

Сформировать представления о работе на персональном компьютере.

Ожидаемый результат

Учащиеся знают словарь по содержанию программы.

Учащиеся умеют решать интеллектуальные задачи, рассуждать, выдвигать проблемы и высказывать свое мнение по поводу их решения.

Учащиеся владеют основными способами познания: сравнением, упорядочиванием и группировкой предметов по разным признакам, счетом, измерением; счетом предметов в пре-

делах 10 и с переходом через десяток, владеют составом чисел из двух меньших, запоминают их наизусть; элементарными операциями на клавиатуре, с мышкой, на ПК.

Учащиеся интересуются развивающими играми на преобразование, занимательными и логическими задачами, видоизменением геометрических фигур. Проявляют в играх интеллектуальные эмоции, догадку и сообразительность.

При реализации программы «Ерошкины игры» осуществляется промежуточная аттестация и аттестация учащихся по итогам освоения дополнительной общеразвивающей программы:

№ п/п	Критерии	Форма аттестации	Год обучения	Периодичность проведения	Механизм отслеживания	Содержание оценки
1	Предметные знания, умения и навыки	Промежуточная	1	Третья декада мая	Практическая работа «Решение познавательных задач» (Приложение 1)	ВУ - 5-7 правильных ответов СУ - 2-4 правильных ответов НУ - 1 правильный ответ
		Итоговая	2	Третья декада мая		
2	Творческие способности	Промежуточная	1	Третья декада мая	Документ об участии	Участие в мероприятиях различного уровня: ВУ – активное участие в мероприятиях. СУ – периодическое участие в мероприятиях. НУ - неучастие в мероприятиях
		Итоговая	2			

Реализация программы осуществляется на основе принципов: сознательности и доступности; связи теории с практикой; систематичности и последовательности; активности и прочности; учета возрастных и индивидуальных особенностей.

Направленность – техническая.

Образовательная область - технология.

Образовательный уровень – подготовительный.

Направленность – техническая.

Образовательный уровень – подготовительный.

Уровень усвоения – общекультурный (ознакомительный).

Ориентация содержания – практическая.

Характер освоения – развивающий.

Возраст учащихся – 5-7 лет.

Длительность обучения – среднесрочная, 2 г., 144 ч, 1 и 2-й г.об – по 72 ч.

Количество занятий в неделю – 2.

Длительность одного занятия – 1 ч.: 5-6 лет - 25 мин, 6-7 лет - 30 мин.

Количество учащихся в объединении – 13.

Рекомендуемые типы занятий: игра.

Рекомендуемые образовательные технологии: игровая, здоровьесберегающие (пальчиковая гимнастика, гимнастика для глаз, самомассаж и др.), информационно-коммуникационные.

Особые требования для освоения программы: заявление родителей (законных представителей), обеспечение родителями своего ребенка необходимыми материалами.

Учебно-материальное обеспечение:

а) материально-техническое: учебный кабинет, компьютеры, программное обеспечение, медиааппаратура, изобразительные материалы, инвентарь для проведения физкультминуток.

б) учебно-методическое: методическая литература, методические разработки мероприятий, дидактический демонстрационный и раздаточный материал. (Приложение 2)

По окончании обучения учащиеся получают свидетельство о дополнительном образовании в МАОУ ДО ЦДТ.

Содержание программы

1 год обучения

Цель: развитие интереса у учащегося-дошкольника к решению познавательных и творческих задач в игровой деятельности.

Задачи:

1. Развивать ценностное отношение к «Человеку. Творчеству»: основы здорового образа жизни, культура эмоциональных проявлений, самоорганизация, культура работы с информацией.

2. Формировать общий кругозор об окружающем мире.

3. Развивать общие интеллектуальные способности учащихся: различных видов памяти, быстроты мышления, воображения, речи, логики, основ мыслительных операций.

Развивать общие и специальные физические способности: мелкую моторику, координацию движений, пространственную ориентацию, различные каналы восприятия.

Формировать навыки работы с персональным компьютером.

Ожидаемые результаты

Учащиеся умеют решать задачи математического содержания, с преобразованием, занимательные и логические, видоизменением геометрических фигур; самостоятельно планировать и называть два-три последовательных действия; рассуждать, говорить свое мнение как освоение аргументирования своих действий.

Учащиеся владеют основными способами познания: сравнением, упорядочиванием и группировкой предметов по разным признакам, счетом, измерением.

Тема 1. Вводное занятие

Знакомство учащихся. Презентация программы. Правила охраны труда. Организационные вопросы.

Раздел 1. Компьютер

Тема 2. Знакомство с компьютером

Практика: компьютерная игра «Компьютер-конструктор».

Тема 3. Устройство компьютера

Практика: упражнения с компьютерной мышью. Компьютерная игра «Накорми мышь».

Раздел 2. Предметы

Тема 4. Предметы

Функции (назначения) предметов. Выделение главных свойств предметов. Сравнение предметов (объектов) по свойству. Отличия. Назначение основных кнопок.

Практика: упражнения с основными кнопками.

Тема 5. Часть – целое

Практика: упражнения по знакомству с клавиатурой, с основными клавишами, их назначением.

Тема 6. Закономерности фигур и предметов

Поиск закономерностей в расположении фигур и предметов. Знакомство с работой звукового сопровождения компьютера.

Практика: компьютерная игра «Музыкальный оркестр».

Тема 7. Обобщение и объединение множеств

Обобщение по признаку. Объединение множеств, задаваемых свойством. Вложенность множества предметов с общими свойствами. Знакомство с графическим редактором. Панель инструментов и задач. Инструменты рисования. Инструменты редактирования.

Практика: Создание новогодней открытки.

Раздел 3. Действия предметов

Тема 8. Действия и события

Описание последовательности действий и событий. Знакомство с DVD-плеером и дисками.

Практика: компьютерная игра «Раскраска».

Раздел 4. Элементы логики

Тема 9. Истинные и ложные высказывания

Практика: упражнения по знакомству с текстовым редактором, панелью инструментов, с дополнительными клавишами. Компьютерная игра «Печатная машинка».

Тема 10. Логическая операция «И»

Практика: упражнения с работой MP-3 плеера (музыка).

Тема 11. Отрицание

Подготовка к знакомству с отрицанием. Отрицание по аналогии.

Практика: упражнения с CD-дисками и плеером.

Тема 12. Элементы кодирования

Практика: создание открытки к 8 марта.

Тема 13. Действия и знаки

Практика: действия при наличии разрешающих и запрещающих знаков, работа с флешносителями.

Тема 14. Алгоритм

Подготовка к введению понятия «алгоритм», простейшие алгоритмы расстановки. Творческая работа: знакомство с устройством дискет, дисков, приводов.

Практика: компьютерная игра «Компьютерный мир».

Раздел 5. Развитие творческого воображения

Тема 15. Симметрия

Практика: упражнения на развитие воображения, с программой PowerPoint и панель инструментов. Упражнения «Симметрия по образцу».

Тема 16. Задачи - шутки

Практика: решение задач-шуток на внимание и логическое рассуждение

Тема 17. Две стороны предмета

Практика: оформление презентации при рассмотрении положительных и отрицательных сторон одних и тех же свойств предметов.

Тема 18. Итоговое занятие

Практика: выставка открыток, фестиваль презентаций. Рефлексия достижений учащихся.

2 год обучения

Цель: формирование самостоятельности у учащегося-дошкольника при решении различных задач с применением вербальных и невербальных средств.

Задачи:

1. Развивать ценностное отношение к «Человеку. Творчеству»: основы здорового образа жизни, культура эмоциональных проявлений, нравственно-эмоциональная отзывчивость, основы морально-нравственных понятий, трудолюбие, самоорганизация, культура речи и работы с информацией.

2. Расширять знания об окружающем мире.

3. Формировать специальные умения и навыки: работа по устной и визуальной инструкции, доведение действий до логической завершенности.

Продолжить развитие у учащихся общих интеллектуальных способностей: устойчивое и целенаправленное внимание и восприятие, различные виды памяти, познавательную активность, воображение, речь, основы мыслительных операций, быстроту мышления.

Развивать общие и специальные физические способности: мелкую моторику, координацию движений, пространственную ориентацию, различные каналы восприятия.

Продолжить формировать навыки работы с персональным компьютером.

Ожидаемый результат

Учащиеся умеют использовать способы познания: сравнение, счет, измерение, упорядочивание с целью решения практических, проблемных задач, переноса в новые условия; наметить 2-3 последовательных шага в развитии действия, следовать цели и выбирать средства; считать предметы в пределах 10 и с переходом через десяток.

Учащиеся владеют составом чисел из двух меньших, запоминают их наизусть.

Учащиеся имеют опыт решения логических задач, задач на классификацию и сериацию.

Тема 1. Вводное занятие

Знакомство с целью программы на новый учебный год. Правила охраны труда. Организационные вопросы.

Раздел 1. Компьютер

Тема 2. Знакомство с компьютером

Практика: компьютерная игра «Компьютер-конструктор».

Тема 3. Устройство компьютера

Практика: работа с компьютерной мышью. Компьютерная игра «Накорми мышь».

Раздел 2. Предметы. Свойства предметов

Тема 4. Предметы

Функции (назначения) предметов. Выделение главных свойств предметов. Сравнение предметов (объектов) по свойству. Отличия. Назначение основных кнопок.

Практика: компьютерная игра «Пятнашки».

Тема 5. Часть – целое

Практика: упражнения с клавиатурой, с основными клавишами, их назначением.

Тема 6. Закономерности фигур и предметов

Поиск закономерностей в расположении фигур и предметов. Упорядочение серии предметов по разным признакам; расстановка и перестановка. Знакомство с работой звукового сопровождения компьютера.

Практика: компьютерная игра «Музыкальный оркестр».

Тема 7. Обобщение и объединение множеств

Обобщение по признаку. Отображение множеств. Объединение множеств, задаваемых свойством. Подмножество с общим свойством, разбиение множества на подмножества. Вложенность множества предметов с общими свойствами. Знакомство с графическим редактором. Панель инструментов и задач. Инструменты рисования. Инструменты редактирования.

Практика: создание новогодней открытки.

Раздел 3. Действия предметов

Тема 8. Описание последовательности действий и событий. Порядок действий, ведущих к цели. Целое действие и его части. Знакомство с DVD-плеером и дисками.

Практика: компьютерная игра «Раскраска».

Раздел 4. Элементы логики

Тема 9. Истинные и ложные высказывания

Истинные и ложные высказывания, подготовка к введению понятий «истина», «ложь». Знакомство с дополнительными клавишами.

Практика: упражнения с текстовым редактором и панелью инструментов. Компьютерная игра «Печатная машинка».

Тема 10. Логическая операция «И».

Практика: упражнения с работой MP-3 плеера (музыка).

Тема 11. Отрицание

Расширение знаний об отрицании. Отрицание по аналогии.

Практика: упражнения с CD-дисками и плеером.

Тема 12. Элементы кодирования

Практика: создание открыток на свободную тему.

Тема 13. Действия и знаки

Практика: работа с флеш-носителями.

Тема 14. Алгоритм

Понятие «алгоритм», простейшие алгоритмы расстановки. Творческая работа: знакомство с устройством дискет, дисков, приводов.

Практика: компьютерная игра «Компьютерный мир».

Раздел 5. Развитие творческого воображения

Тема 15. Симметрия

Практика: упражнения на развитие воображения. Упражнения с программой PowerPoint. Расширение применения панели инструментов. Симметрия и асимметрия.

Тема 16. Задачи - шутки

Практика: решение задач-шуток на внимание и логическое рассуждение

Тема 17. Две стороны предмета

Практика: оформление презентации при рассмотрении положительных и отрицательных сторон одних и тех же свойств предметов.

Тема 18. Итоговое занятие

Практика: выставка открыток, фестиваль презентаций. Рефлексия достижений учащихся.

Учебно-тематический план

1 год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Всего часов	В том числе	
			Теория	Практика
1	Вводное занятие	1	1	-
	Раздел 1. Компьютер			
2	Знакомство с компьютером	1	-	1
3	Устройство компьютера	4	1	3
	Раздел 2. Предметы. Свойства предметов			
4	Предметы	6	2	4
5	Часть – целое	3	-	3
6	Закономерности фигур и предметов	8	3	5
7	Обобщение и объединение множеств	8	3	5
	Раздел 3. Действия предметов			
8	Действия и события	5	2	3
	Раздел 4. Элементы логики			
9	Истинные и ложные высказывания	4	1	3
10	Логическая операция «И»	4	1	3
11	Отрицание	4	1	3
12	Элементы кодирования	4	1	3
13	Действия и знаки	2	-	2
14	Алгоритм	2	1	1
	Раздел 5. Развитие творческого воображения			
15	Симметрия	5	-	5
16	Задачи-шутки	5	-	5
17	Две стороны предмета	5	-	5
18	Итоговое занятие	1	-	1
	Всего	**72**	**17**	**55**

2 год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Всего часов	В том числе	
			Теория	Практика
1	Вводное занятие	1	1	-
	Раздел 1. Компьютер			
2	Знакомство с компьютером	1	-	1
3	Устройство компьютера	2	-	2
	Раздел 2. Предметы. Свойства предметов			
4	Предметы	6	1	5
5	Часть – целое	3	-	3
6	Закономерности фигур и предметов	8	1	7
7	Обобщение и объединение множеств	8	2	6
	Раздел 3. Действия предметов			
8	Действия и события	5	2	3
	Раздел 4. Элементы логики			
9	Истинные и ложные высказывания	4	1	3
10	Логическая операция «И»	4	1	3
11	Отрицание	4	1	3
12	Элементы кодирования	3	1	2
13	Действия и знаки	1	-	1
14	Алгоритм	3	1	2
	Раздел 5. Развитие творческого воображения			
15	Симметрия	6	-	6
16	Задачи-шутки	6	-	6
17	Две стороны предмета	6	-	6
18	Итоговое занятие	1	-	1
	Всего	**72**	**12**	**60**

Список рекомендуемой литературы

1. Адаменко М.В., Адаменко Н.И. Компьютер для современных детей. Настольная книга активного школьника и дошкольника. - М.: «ДМК-Пресс», 2016. – 438 с.
2. Вордерман К., Вудкок Д., Макаманус Ш. Программирование для детей. - М.: «Манн, Иванов и Фербер», 2015. – 224 с.
3. Горячев А.В., Ключ Н.В. Все по полочкам. Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников 5-6 лет. – М.: Баласс, 2014. - 64 с.
4. Горячев А.В., Ключ Н.В. Все по полочкам. Пособие для дошкольников 5-7 (8) лет. – М.: Баласс, 2015. - 64 с.
5. Двинина Л.В. Додумай и дорешай. Занимательная логика от 5 до 7 лет. – М.: Карапуз, 2015 г. – 12 с.
6. Колесникова Е.В. Я решаю логические задачи. Математика для детей 5-7 лет. ФГОС ДО. – М.: Сфера, 2017 г. – 48 с.
7. Мельникова В.В. Ребенок и компьютер: избегаем опасности и извлекаем пользу. - Спб.: «Литера», 2014. – 64 с.
8. Метчерс В. Компьютер и интернет. - М.: «АСТ», 2014. – 25 с.
9. Никитин Б.П. Ступеньки творчества. Развивающие игры. – М.: Самокат, 2017. – 384 с.
10. Скрылина С. Путешествие в страну компьютерной графики. - М.: «BHV», 2014. – 128 с.

Приложение 1

Методические рекомендации по проведению аттестации учащихся

Задачи для аттестации учащихся

Промежуточная аттестация для учащихся и аттестация учащихся по итогам программы «Ерошкины игры» проводится посредством решения познавательных задач: логические задачи, задачи на классификацию и сериацию с применением наглядного дидактического материала. Педагог отбирает задачи с учетом развития учащихся. Для проведения одной процедуры аттестации учащегося предлагается брать семь задач.

Примерные задачи

1. **Веселая математика**. Реши примеры, заменяя предметы цифрами. Нарисуй (запиши) результат. Назови все, что видишь на картинке. Для чего могут пригодиться эти предметы в школе?
2. **Что лишнее?** Посмотри внимательно на все рисунки (3 ряда по 7 рисунков на каждом). Найди в каждом ряду что-то лишнее. Обведи это красным карандашом.
3. **Соедини половинки.**
4. **Найди 5 отличий между двумя картинками.**
5. **Что-то не то?** Посмотри внимательно на картинку. Что в каждом ряду отличается? Обведи что-то «не то».
6. **Сенокос и сеновал.** У Ерошки и его друзей сенокос. Посмотри внимательно на картинку и найди на ней все предметы, которые нарисованы внизу. Обведи их красным карандашом. Лишние предметы зачеркни синим.
7. **Найди две одинаковых лягушки на траве.**
8. **Расшифруй слово.** Вписывай первые буквы названий предметов в клеточки, и тогда ты сможешь причитать слово, которое зашифровал Ерошка. Именно так называется человек, который ездит на лошади (Жокей).
9. **Ребусы.** На дне рождения в гостях у ежика друзья разгадывали ребусы. Разгадай и ты. Заменяй цифры буквами и читай, что получаются слова.
   1 вариант) По-2-л. И-100-рия. 7-я. Ви-3-на. 100-лица. Смор-1-а. 40-а. Р-1-а. С-3-ж.
   2 вариант) Заменяй рисунки словами: раскла-ДУШ-ка, шва-БРА, ф-РАК, БАРАН-ка, к-РОТ, лов-КОСТЬ, МАК-ароны.
10. **Песочное печенье.** Белочка любит печь печенье не только из теста. Иногда ей нравится лепить печеньки из песка в песочнице. У Белочки много разных формочек – листики, фигурки, ракушки, малинка, ромбик. Прочитай слова: первое – по ракушкам, второе – по ромбикам, третье – по ягодам.
11. **Мячик круглый?** Рассмотри игрушки. Сколько игрушек каждой формы ты насчитаешь? Впиши в клетки цифры.
12. **Слишком много ног.** Зайцу во сне приснилось что-то странное. Рыба с ногами, собака с двумя хвостами. Бр-р-р, какая-то ерунда. Исправь ошибки Зайкиного сна. Зачеркни лишние хвосты и лапы, дорисуй то, чего не хватает.
13. **Шапочная математика.** Замени предметы цифрами и реши примеры.
14. **Продолжи последовательность.** Дорисуй на шарфике орнамент в правильной последовательности. Смотри на узор и продолжай его.

Приложение 2

Методические материалы

Комплекс компьютерных игр для развития навыков самоконтроля у дошкольников «По щелчку Компьютерной Мышки»

В настоящее время действию самоконтроля как компоненту учебной деятельности придается особое значение. Самоконтроль является составной частью любого вида деятельности человека и направлен на предупреждение или обнаружение уже совершенных ошибок. С помощью самоконтроля человек всякий раз осознает правильность своих действий, в том числе в игре, учебе и труде. Выделяют прогностический, пооперационный и итоговый самоконтроль.

1. Прогностический (предварительный, подготовительный) самоконтроль проводится до начала выполнения задания, то есть на ориентировочном этапе. Он необходим ребенку, чтобы убедиться в верном понимании цели, учебной задачи, требований взрослого.

2. Текущий (пооперационный) самоконтроль осуществляется на исполнительском этапе самостоятельной деятельности, в процессе выполнения задания.

3. Заключительный (констатирующий) самоконтроль производится после выполнения определенного вида деятельности, после самостоятельной работы. Он предполагает сличение конечного результата с образцом и исправление допущенных ошибок.

Умение осуществлять самоконтроль — это необходимое условие успешности обучения. Однако многие дети не умеют действовать по образцу и испытывают значительные затруднения в осуществлении самоконтроля. В дальнейшем у таких детей могут возникнуть затруднения в освоении учебной программы, поэтому лучше всего начинать формирование навыков самоконтроля уже с дошкольного возраста, на этапе подготовки к школе.

Наиболее целесообразно делать это при помощи различных игровых приемов. Компьютерные игры могут применяться с детьми дошкольного возраста при подготовке к школе, а также с младшими школьниками для совершенствования навыков самоконтроля. Данные игры не только способствуют развитию навыков самоконтроля и умения действовать по образцу, но и учат детей работать на компьютере.

Они будут также полезны для гиперактивных детей и детей с ограниченными возможностями здоровья.

Игры могут применяться самостоятельно или включаться в комплекс упражнений по подготовке к школе и развитию познавательных процессов.

Общая цель игр: развитие навыков самоконтроля и умения действовать по образцу.

Необходимые материалы и оборудование: персональный компьютер. Особых требований к программному обеспечению нет, поскольку формат «exe» достаточно универсален и открывается на любом компьютере.

Режим проведения игр: игры лучше проводить индивидуально с учащимся 1–2 раза в неделю. Желательно проводить не более одной-двух игр за одно занятие (это поможет избежать утомления глаз). Если учащийся не справился с заданием (или справился не с первого раза), его нужно повторить на одном из следующих занятий.

Все игры представлены в двух вариантах: легком и более сложном.

Игра «Скопируй узор»

Необходимо собрать узор из геометрических фигур, ориентируясь на образец.

Перетащить фигуру на нужное место можно, зажав ее левой кнопкой мыши. После завершения задания ребенку предлагается проверить точность воспроизведения узора и исправить ошибки (если они были допущены).

В первом (более легком) варианте игры предлагается собрать узор из 5 фигур, во втором — из 7.

Игра «Собери пазл»

В этой игре требуется собрать пазл из нескольких частей. При этом некоторые кусочки пазла нужно поворачивать, чтобы они заняли правильное положение. Поворачивать кусочки можно с помощью колесика мыши, а перетаскивать их — зажав левую кнопку мыши.

Первый пазл состоит из 4 частей, второй — из 9.

Существует несколько вариантов проведения этой игры.

1. На стол выкладывается образец пазла в собранном виде. Ребенок собирает пазл, ориентируясь на этот образец и сличая с ним промежуточные и итоговые результаты работы.

2. Картинка с собранным пазлом показывается ребенку на несколько секунд и затем убирается. Задача ребенка — постараться собрать пазл по памяти.

3. Ребенок может собирать пазл, вообще не ориентируясь на образец. Такой вариант выполнения задания способствует развитию мыслительных операций. Образец собранного пазла предъявляется ребенку только после окончания работы для самопроверки. Вариант проведения игры выбирается исходя из поставленных задач и с учетом индивидуальных возможностей детей.

Игра «Нарисуй по клеточкам»

В этой игре нужно нарисовать по клеточкам картинку — такую же, как в представленном образце. Для того чтобы нарисовать линию, необходимо зажать левую кнопку мыши и не отпускать ее до тех пор, пока не достигнете требуемой точки. Если линия нарисована неправильно, можно нажать на кнопку удаления рисунка (кнопка с красным квадратиком) и начать рисовать заново.

Игра «Раскрась по образцу»

Нужно раскрасить картинку по образцу.

Для выбора определенного цвета следует щелкнуть по нему левой кнопкой мыши и затем закрасить фрагмент картинки (с помощью щелчка по этому фрагменту).

Второй вариант этой игры («Раскрась по образцу — 2») можно проводить несколькими способами.

1. Взять черно-белую картинку и раскрасить ее фломастерами самостоятельно, а затем предъявить ребенку в качестве образца. Таким образом можно менять цвета на образце несколько раз.

2. Можно показать ребенку образец только на несколько секунд, а затем попросить его раскрасить рисунок по памяти. После окончания работы образец предъявляется ребенку для самопроверки.

3. Дать словесную инструкцию относительно того, как раскрасить каждый шарик. Инструкцию лучше повторить два раза, чтобы ребенок ее хорошо усвоил. Начинать раскрашивание можно только после полного прослушивания инструкции. По окончании работы педагог еще раз (медленно) зачитывает инструкцию, а ребенок проверяет правильность выполнения задания.

Игра «Пройди лабиринт»

Ребенку нужно пройти лабиринт, не задев его стенки. Чтобы начать игру, нужно щелкнуть мышкой в любом месте рабочего поля. Для управления мячиком используются кнопки со стрелками. Если необходимо выйти из игры до ее завершения, можно нажать кнопку «Esc» и закрыть окно.