

ГЛАВНОЕ УПРАВЛЕНИЕ ПО ОБРАЗОВАНИЮ
ВИТЕБСКОГО ОБЛАСТНОГО ИСПОЛНИТЕЛЬНОГО КОМИТЕТА

ГОСУДАРСТВЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ВЗРОСЛЫХ
«ВИТЕБСКИЙ ОБЛАСТНОЙ ИНСТИТУТ РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ»

**STEM-образование
в современной школе:
«Информатика без розетки»**

Методические рекомендации

Витебск
Витебский областной институт развития образования
2021

УДК 37.013
ББК 74.202.4

Печатается в соответствии с решением научно-методического совета государственного учреждения дополнительного образования взрослых «Витебский областной институт развития образования», протокол №11 от 21.12.2021

Авторы-составители:

заведующий ГУО «Ясли-сад № 46 г. Орши» **О.В. Жуковская**,
заместитель заведующего по основной деятельности ГУО «Ясли-сад № 46 г. Орши» **С.З. Поташова**, воспитатель ГУО «Ясли-сад № 46 г. Орши» **Т.Л. Куцебан**, воспитатель ГУО «Ясли-сад № 46 г. Орши» **К.С. Стибло**,
методист центра педагогических инициатив в работе с интеллектуально одаренными и высокомотивированными учащимися Витебского областного института развития образования **О.В. Лазинская**

Рецензенты:

заместитель заведующего по основной деятельности
ГУО «Ясли-сад № 16 г. Витебска» *О.В. Бабыдова*,
методист государственного учреждения «Оршанский районный учебно-методический кабинет» управления по образованию Оршанского райисполкома *Ю.С. Батура*

S81 STEM-образование в современной школе: «Информатика без розетки»: методические рекомендации. — Витебск: государственное учреждение дополнительного образования взрослых «Витебский областной институт развития образования», 2021. — 49 с.

В издании представлен опыт работы регионального педагогического STEM-центра Витебской области по работе с педагогами и опыт ГУО «Ясли-сад № 46 г. Орши» по реализации творческого проекта «Информатика без розетки» в учреждении дошкольного образования. Рассмотрены особенности организации работы объединения по интересам в учреждении дошкольного образования, приведены планы-конспекты занятий.

Адресовано слушателям повышения квалификации, педагогам дошкольного образования, реализующим объединение по интересам «Информатика без розетки» в старших группах учреждений дошкольного образования.

УДК 37.013
ББК 74.202.4

© Витебский областной институт развития образования, 2021

Содержание

ВВЕДЕНИЕ.....	4
КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБЪЕДИНЕНИЯ ПО ИНТЕРЕСАМ «ИНФОРМАТИКА БЕЗ РОЗЕТКИ»	5
ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С РОДИТЕЛЯМИ КАК ОДИН ИЗ ГЛАВНЫХ ФАКТОРОВ УСПЕШНОЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА	6
РАЗВИТИЕ МОТИВАЦИИ У ДЕТЕЙ НА ЗАНЯТИЯХ	9
ФОРМЫ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ	10
ДИАГНОСТИКА ДЕТЕЙ В РАМКАХ РЕАЛИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЕКТА «ИНФОРМАТИКА БЕЗ РОЗЕТКИ ДЛЯ УЧРЕЖДЕНИЙ ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ».....	12
ПРИЛОЖЕНИЕ 1.	17

Введение

Для подготовки детей к жизни в современном информационном обществе необходимо формировать у них логическое и алгоритмическое мышление, способности к анализу и синтезу как необходимые составляющие грамотности завтрашнего специалиста.

Психолого-педагогические исследования доказали, что основные логические умения на элементарном уровне формируются у детей с 5–6-летнего возраста. Именно поэтому старший дошкольный возраст наиболее благоприятен для начала изучения информатики. Обращая внимание на учреждения дошкольного образования, понимаем, использовать компьютеры вредно для здоровья их воспитанников. Но изучать информатику, ее базовые понятия, операции с ними, основные алгоритмические конструкции можно и без использования компьютера, с помощью простых конструкторов, ребусов, обучающих игр.

Сегодня идея обучать старших дошкольников посредством игр основным понятиям информатики, формировать у них алгоритмическое мышление получила широкий отклик среди учреждений дошкольного образования в Беларуси. Администрацией Парка высоких технологий была разработана программа объединения по интересам «Информатика без розетки» для детей 5–7 лет, позволяющая изучать информатику на повышенном уровне без использования компьютера. Данная методика прошла апробацию в ходе республиканского экспериментального проекта в 2020/2021 учебном году. Полученные результаты итоговой диагностики воспитанников в контрольной и экспериментальной группах свидетельствуют о положительной динамике в отношении отдельных показателей: алгоритмическая грамотность (ориентировка в пространстве по двум или одному параметру, сформированность пространственных представлений); логическое мышление (схематическое мышление, осуществление логических операций); мотивация (познавательная мотивация, устойчивая заинтересованность в познавательной деятельности) и др. [1].

С 2021/2022 учебного года может использоваться содержание, представленное в программе объединения по интересам «Информатика без розетки», согласно Инструктивно-методическому письму Министерства образования Республики Беларусь «Об организации в 2021/2022 учебном году образовательного процесса в учреждениях образования, реализующих образовательную программу дошкольного образования, образовательную программу специального образования на уровне дошкольного образования, образовательную программу специального образования на уровне дошкольного образования для лиц с интеллектуальной недостаточностью» от 12 июля 2021 года [2].

Программа рассчитана на один год обучения. При её освоении будущие школьники, играя, овладеют навыками алгоритмического мышления, исследовательской деятельности, которые окажутся бесценными в их дальнейшей учебе, да и в жизни, помогут в будущем определиться с выбором любимой профессии.

Кадровое обеспечение объединения по интересам «Информатика без розетки»

При организации инновационной деятельности с обучающимися в учреждении дошкольного образования важно учитывать уровень образовательной подготовки педагогических работников, их профессиональные интересы, изучить состояние мотивационной готовности к восприятию новой информации.

Для этой деятельности педагог должен обладать необходимыми личностными (большой работоспособностью, умением выдерживать действие сильных раздражителей, высоким эмоциональным статусом, готовностью к творчеству) и специальными качествами (знание новых технологий, овладение новыми методами обучения, умение разрабатывать проекты, анализировать и выявлять причины недостатков). Необходимо умение принимать инновационное решение, идти на определенный риск, успешно разрешать конфликтные ситуации, возникающие в процессе работы объединения по интересам, снимать инновационные барьеры, обладать избирательным исследовательским характером. Требуется постоянный поиск новых организационных форм, технологий обучения.

Важно понимать, сможет ли педагог без использования компьютера, который явно привлекает детей, увлечь детей программированием, используя только игровую деятельность и те методы и приёмы, которые позволят достичь предполагаемых результатов.

На играх-занятиях воспитатель выполняет роль не наставника, а соучастника процесса и придерживается позиции «не рядом, не над, а вместе». Тем самым воспитанники чувствуют больше свободы, что побуждает к большей творческой и мыслительной активности. Знания не даются участникам объединения по интересам в готовом виде, педагог создаёт условия для поиска знаний детьми в ходе исследовательской деятельности. Ведь уже давно известно, что знания, полученные в процессе собственной деятельности (умственной и практической), остаются в памяти ребенка на более длительный срок, их он более уверенно применяет в знакомых и новых ситуациях. Перед началом реализации программы объединения по интересам заведующему учреждением дошкольного образования необходимо тщательно продумать систему морального и материального стимулирования педагогов.

Взаимодействие с родителями как один из главных факторов успешной реализации проекта

Необходимым компонентом для успешной деятельности объединения по интересам «Информатика без розетки» является работа с родителями. Прежде всего их необходимо убедить в том, что это будет полезно их детям.

Одни родители имеют смутное понятие об информатике как о науке. Многим кажется, что изучать информатику без компьютера — это как учиться ездить на велосипеде без велосипеда.

Другие считают, что эта наука не предназначена для детей дошкольного возраста. А это в корне неверно, так как при грамотном подходе к этому вопросу ребёнок усваивает необходимую информацию комплексно, изучая основы счёта, развивая пространственное мышление, логику и многие другие навыки.

Большинство родителей считают, что прежде всего необходимо подготовить ребенка к школе: научить его читать, писать, а остальному он научится в школе.

Успешное взаимодействие с родителями в реализации объединения по интересам необходимо строить поэтапно.

На первом этапе необходимо познакомить родителей с целями и задачами объединения, содержанием внедряемой модели, познакомить их с критериями и показателями экспериментальной деятельности, с примерными заданиями, которые будут выполнять участники. Это знакомство можно реализовать, используя мультимедийные презентации на родительских собраниях, размещая материалы на интернет-сайте учреждения дошкольного образования, распространяя яркие и содержательные информационные буклеты. С родителями, которым нужна более подробная информация, возможно проведение индивидуальной беседы, в ходе которой родители смогут получить ответы на все интересующие их вопросы.

Второй этап в реализации успешного взаимодействия педагогов с родителями — проведение родительского собрания.

На родительском собрании целесообразно познакомить родителей с полной информацией об объединении по интересам: программой занятий, целями и задачами, формой проведения занятий, планируемыми результатами, ответить на все интересующие и волнующие их вопросы. Рекомендуется презентовать дидактические игры и упражнения, которые будут способствовать формированию логического мышления, обобщения, умения классифицировать предметы по признакам, которые знакомят с отрицанием, истинными и ложными высказываниями.

О своём опыте организации работы с родителями Кристина Сергеевна Стибло, воспитатель государственного учреждения образования «Ясли-сад

№ 46 г. Орши», говорит следующее: «Мы не были уверены в том, что родителям действительно это надо, что для их детей это будет полезно. Многие рассуждали так, что ребёнок пойдет в школу и там его всему научат, не понимали, зачем детям информатика без розетки, если каждый ребёнок владеет работой на компьютере, телефоне, планшете. Зачем развивать логическое мышление, обучать навыкам кодирования? Группы формировались медленно. Небольшой процент согласия для нас был в целом положительным результатом. Немалым плюсом оказалось и то, что вести кружок будут их воспитатели.

Самым сложным оказалось объяснить папам и мамам, каким образом мы можем научить детей азам программирования, не используя при этом компьютер. Не хотелось нагружать родителей теорией и понятиями, связанными с информатикой, а для наилучшего восприятия решили перейти непосредственно к практике, предложив взрослым тоже стать участниками кружка «Информатика без розетки» и самостоятельно выполнить те задания, которые будут выполнять их дети. Родители «испытали» на себе все приемы и методы, игры и упражнения, проводимые воспитателем.

Услышав такие простые задания, как «Верный путь», «Кто поедет в поезде?», «Исправь ошибку с помощью НЕ», взрослые решили, что игры и упражнения окажутся легко выполнимыми. Однако, приступив к заданию, практически тут же столкнулись с трудностями: не сразу давали правильный ответ на вопрос, им требовалось время подумать. У них появился интерес, они также советовались друг с другом, работали сообща. После занятия родители были в восторге.

После проведения собрания сформировали две небольшие группы. Но постепенно группы пополнялись. Детям очень нравится посещать эти занятия, они рассказывают своим родителям, что происходит на занятиях, спрашивают, когда будет следующее занятие. Родители делятся информацией с другими родителями. Важным фактором в изменении сознания родителей стала встреча и общение с представителями Парка высоких технологий.

По оживленному общению и горящим глазам этих взрослых детей мы поняли, что выбрали правильное направление. Родители единогласно согласились с тем, что детям необходимы эти занятия».

Т.Л. Куцебан, воспитатель ГУО «Ясли-сад № 46 г. Орши», подчеркивает, что сегодня этот проект вызывает огромный интерес и у детей, и у родителей. Понимая, что семья — основа воспитания и развития ребенка, его успехов в обучении, эту деятельность необходимо организовывать в тесной связи с родителями. Приоритет необходимо отдавать интерактивным формам взаимодействия, для которых характерно включение в активную деятельность и диалог, свободный обмен информацией. Такое неформальное общение дает возможность высказать

свои предположения, пожелания, несогласие по тем или иным вопросам, решить организационные вопросы, улучшает обратную связь. На одном из родительских собраний было проведено открытое занятие, где папы и мамы смогли не только посмотреть на детей, но и сами участвовали в турнире знатоков. В игре «Занимательная логика» не все родители смогли продолжить закономерность, а найти правильный путь в лабиринте удалось лишь некоторым из них. В то же время их дети справились с аналогичными заданиями на «ура».

После того, как дети на родительском собрании продемонстрировали свои успехи, среди пап и мам появились мои единомышленники и «поклонники». Родители осознали значимость и необходимость данного проекта и стали активными участниками, проявляют инициативу в реализации идей, направленных на качественное решение задач.

Продумывая возможности дальнейшей работы с родителями, необходимо учесть и активно использовать в дальнейшей работе следующие факторы:

воспитанники с интересом и радостью рассказывают родителям об играх, ждут новых занятий, и родители интересуются у воспитателей их деятельностью и успехами детей;

родители знакомятся с рекламой объединения по интересам на сайте учреждения образования, получают информацию через буклеты и встречи с воспитателями объединения по интересам.

Для стимулирования успешного вовлечения родителей в образовательный процесс, в соответствии с изученной темой родителям воспитанников дается информация о целях и задачах, предоставляются фото- и видеоотчёты, проводится анкетирование, осуществляется обратная связь посредством удаленного (в социальных сетях, мессенджерах Viber, WhatsApp с целью оперативного обмена информацией) и личного общения. Родители видят результаты деятельности своих детей с помощью их дневничка, который рекомендовано хранить в детском шкафчике. Каждый шкафчик участника кружка обозначается символикой объединения по интересам, которую может разработать самостоятельно каждое учреждение дошкольного образования, как правило, используя образовательного помощника — кота Алесика.

Таким образом, вовлечению родителей и детей в образовательный процесс объединения по интересам «Информатика без розетки» способствует использование различных методов и подходов, в том числе и информационно-коммуникативных технологий и социальных сетей. Вовлеченные в процесс и заинтересованные родители обязательно будут помогать преподавателям готовить и реализовывать занятия, стимулировать интерес детей, что в целом сделает занятия востребованными и запоминающимися.

Развитие мотивации у детей на занятиях

Для развития у воспитанников устойчивого познавательного интереса к занятиям по курсу «Информатика без розетки» необходимо сделать каждое из них интересным, насыщенным и занимательным. Для активизации внимания у детей дошкольного возраста, создания положительной эмоциональной обстановки, развития мыслительных способностей включать в содержание образовательного процесса элементы необычайного, удивительного, неожиданного.

Например, в ГУО «Ясли-сад № 46 г. Орши» каждый раз детей встречает уже полюбившийся им друг и помощник — котенок Алесик, который помогает ребятам перенестись в волшебную страну, где необходимо решить проблемную ситуацию, в которую попал кот Алесик, или выполнить задания, придуманные помощником.

Необходимым стимулом детей к работе является похвала. В качестве поощрения можно использовать различные картинки, наклейки или иные символические предметы, например, смайлики с изображением улыбающегося, грустного или задумчивого Кота — символа программирования (предлагает Администрация Парка высоких технологий).

Не менее важна рефлексия в конце занятия. Только проанализировав с ее помощью настроение детей, педагог сможет оценить, насколько удалось занятие. Рефлексию рекомендуется проводить после каждого занятия. ПВТ предлагает каждому участнику завести небольшой яркий дневничок, который будет храниться в шкафчике у детей, и родители в любое время смогут в любое время ознакомиться с настроением своего ребенка на занятиях. Самим же предлагается на выбор три наклейки: улыбающегося кота Алесика (мне очень понравилось занятие, было здорово, я выполнил все задания), грустного Алесика (мне было скучно, я много заданий не понял и не выполнил) и задумчивого Алесика (я пока не разобрался, нравится мне или нет это занятие, некоторые задания я не понял и не выполнил).

Эти наклейки помогают отразить детям свое настроение в дневничках. В основном они выбирают наклейки с веселыми смайликами и с удовольствием наклеивают их в свои дневнички, хвалятся ими перед родителями.

Детям обязательно понравится, если предложить им на занятия надевать майки с логотипом «Информатика без розетки», организовать индивидуальные рюкзаки с принадлежностями для занятий, а на шкафчиках в раздевалке у них наклеить стикер, например, кот Алесик.

На каждом занятии необходимо воспитывать у детей самостоятельность, активность, предоставляя детям большую свободу

выбора, не предлагать им готовых решений, а стараться активизировать весь их потенциал для самостоятельного решения задач.

Дифференцированный и индивидуальный подходы должны стать самыми важными при планировании и проведении занятий. Дифференциация заданий по степени сложности необходима, чтобы каждый ребенок почувствовал себя успешным. Поэтому задача педагога — помочь воспитанникам поверить в свои силы, развить их познавательные способности, создать условия, при которых дети с разными задатками смогут добиться успеха на максимально возможном для них уровне, получают удовольствие и будут радоваться результатам своего труда. Для детей с высоким уровнем возможно использование карточек с дополнительными заданиями, усложненные задания необходимо предлагать выполнить самостоятельно или снижать сложность задания для детей, которые отсутствовали на предыдущих занятиях.

Формы проведения занятий

Занятия при реализации программы объединения по интересам «Информатика без розетки» должны быть гибкими по целям и задачам, вариативными по формам и методам проведения, гуманными, уважительными по отношению к детям; создавать эмоционально-положительный настрой для детей и самого педагога. Педагоги рекомендуют использовать различные формы «занятий с увлечением», насыщать их играми и самостоятельными творческими делами. Именно это сделает занятия более интересными, привлекательными и максимально результативными.

При проведении занятий педагоги обращаются к субъективному опыту детей, к опыту их собственной жизнедеятельности, учитывают уникальные особенности каждого малыша, моделируют «равноправный диалог». А дети, в свою очередь, стремятся быть «услышанными» взрослыми.

Педагог тщательно подбирает и классифицирует дидактический материал, правильно использует его в ходе игры-занятия, помогает передавать информацию различными способами: словом, знаково-условным обозначением, рисунком, предметным изображением, что делает занятие более продуктивным, а формы познания разнообразными.

В специально организованной деятельности необходимо использовать разнообразные формы общения: монолог, диалог с учетом личностных особенностей и требований, содержания субъектного опыта всех участников занятия в диалоге «ребенок — педагог» и «ребенок — дети».

При планировании занятий каждый педагог учитывает максимально допустимый объем недельной образовательной нагрузки,

продолжительность занятий не более 30 минут, при необходимости проводить одну или две физкультминутки.

Форма организации детей на занятии различная, в основном они свободно перемещаются по помещению.

Очень важно соблюдать правила поведения на играх-занятиях. О них воспитатель договаривается, или возможно, вместе с детьми их придумывают на первом занятии, и обязательно напоминает детям и в начале занятий, и при необходимости в любой момент занятия.

В конце занятия обязательно формулируется общий итог познавательной деятельности. При этом воспитатель стремится к тому, чтобы подведение итога игры-занятия было плодом усилий самих детей, побуждает их к самостоятельной рефлексии.

А самое главное в реализации проекта — это то, что детей обучают азам программирования без компьютера.

Анализируя ход реализации программы, Т.Л. Куцбан, воспитатель ГУО «Ясли-сад № 46 г. Орши», отмечает, что многие темы достаточно понятны детям, так как основные умения у них уже сформированы в процессе занятий по формированию элементарных математических представлений. Особый интерес у детей вызывают задания с напольным полотном, которые позволяют двигаться по заданному алгоритму, и игры, которые связаны с применением изобразительных навыков, так как детям очень нравится проявлять своё творчество и фантазию. Сложнее воспринимаются речевые игры, логические задания, где необходимо сосредоточиться, подумать, высказать свое мнение (если ребенок утверждает, что высказывание «истинное» или «ложное», то он обязательно должен привести свои доводы и объяснения, почему он так считает). Воспитатель считает, что необходимо создавать такую обстановку, чтобы дети учились высказывать свое мнение уверенно и всегда его обосновывать.

Возникали трудности при разборе новых тем. С первых занятий было не все сразу понятно. У ребят появлялись вопросы, сомнения, неуверенность. Наиболее сложные игры разбирали после занятий индивидуально. И таким образом, путем повторения и упражнения удалось добиться усвоения предложенных игровых заданий.

Например, при изучении темы «Подготовка к знакомству с отрицанием» воспитанники хорошо подбирали противоположные признаки предметов, но не сразу стали строить высказывания с частицей «не». На следующий день в свободной деятельности дети играли в сюжетно-ролевую игру «Магазин».

Заметив их интерес, воспитатель решила помочь им усвоить отрицание, включившись в их игру: «Могу ли я купить овощ не красный, не зеленый, не желтый?» — спросила она. «Продавец» сразу подал ей

баклажан. Так появилась игра «Покупки». В конце изучения этой темы дети легко справлялись с заданиями.

Дети стали более коммуникабельными, не боятся выражать свои мысли. Видна их заинтересованность, так как они ждут с охотой следующее занятие.

Диагностика детей в рамках реализации образовательного проекта «Информатика без розетки для учреждений дошкольного образования»

Являясь частью многих психологических исследований, психодиагностические тесты позволяют получить объективную оценку уровня развития детей дошкольного возраста, выявить проблемы, возникающие при усвоении образовательной программы.

В образовательной программе «Информатика без розетки» для учреждений дошкольного образования представлена тематика, связанная с использованием операций мышления, логических операций, умения делать обобщения, классифицировать предметы по общему признаку; находить «лишний» предмет, объясняя свой выбор.

Для оценки результатов экспериментальной деятельности установлены следующие критерии:

1. Уровень развития алгоритмической грамотности.
2. Уровень развития логического мышления.
3. Мотивация.
4. Уровень развития творческих способностей.
5. Развитие профессиональной компетенции воспитателей.

Для диагностики результатов освоения воспитанниками образовательной программы используются следующие психодиагностические методики.

1. Методика «Лабиринт». Направлена на выявление уровня сформированности наглядно-схематического мышления (умение пользоваться схемами и условными изображениями при ориентировке в ситуации).

2. Тест Когана для диагностики мышления детей дошкольного возраста. Направлен на изучение распределения, переключения внимания и особенностей работоспособности детей.

3. Методика «Самое непохожее». Целесообразно использовать данную методику в связи с тем, что в курсе одним из умений воспитанников является умение строить высказывания с частицей «не» и требуется развитие операций мышления.

4. Мотивы умственной деятельности у старших дошкольников (А.Л. Венгер).

5. Методика «Волшебный цветок» (Е.Э. Кригер).

6. Адаптированный вариант набора креативных тестов (САР) Ф. Вильямса (в модификации Е.Е. Туник). Данная методика проводится только при наличии подготовленных психологов, имеющих опыт работы с проективными методиками.

Оценка предложенных методик была проведена доцентом кафедры психологии учреждения образования «Витебский государственный университет имени П.М. Машерова», кандидатом психологических наук, доцентом Н.В. Кухтовой.

Выбор данных методик основан на таких критериях, как соответствие содержания теста целям тестирования, значимость изучаемых операций в общей системе знаний, научная достоверность проверяемых знаний, их соответствие уровню развития современной науки. При отборе методик были учтены не только возрастные особенности, представленные в структурно-логической форме, но и другие источники. В частности, содержание рассматриваемых методик «Самое непохожее» (А.Л. Венгер), тест Когана для диагностики мышления детей дошкольного возраста, методика «Лабиринт» показывает, что их можно использовать как по отдельности, так и в комплексе при изучении мышления и его операций.

Методики могут быть применены для реализации обучающей и контролирующей функций.

Данные тесты также являются составным компонентом инновационных образовательных технологий и выступают средством технологизации образовательного процесса. В том числе их можно рассматривать как важное средство управления и контроля работы обучающихся и эффективное средство мониторинга образовательного процесса дошкольного учреждения.

Эти методики являются основными и часто используемыми в диагностике детей, так как в них возможен дифференцированный подход на основе выделения определённого уровня развития изучаемого показателя.

Предложенные методики могут служить в качестве основы для оценки результатов проекта в части тех представлений и знаний, которые должны быть сформированы согласно учебной программе проекта, и результаты диагностики детей по ним в конце проекта могут являться показателем эффективности процесса обучения по программе курса.

В рамках образовательного проекта диагностика воспитанников проводится дважды в течение года:

первый раз — в начале учебного года (стартовая диагностика);

второй раз — в конце учебного года (итоговая диагностика).

Диагностика детей должна проводиться в контрольной и экспериментальной группах:

в контрольную группу входят воспитанники, не посещающие занятия по образовательной программе «Информатика без розетки»;

в экспериментальную группу входят дети, которые посещают занятия по курсу «Информатика без розетки».

По итогам диагностики детей оформляются диагностические карты и отчёты по каждой методике на начало и конец года, а также сравнение диагностических данных в контрольной и экспериментальной группах, и на основе их делается вывод о эффективности данного образовательного проекта.

Результаты диагностики воспитанников позволяют отметить, что по завершению целенаправленного обучения в экспериментальной группе прослеживается устойчивая тенденция к увеличению более чем в 1,5 раза детей с высоким уровнем развития показателей, а по операциям анализа, синтеза, обобщения увеличение происходит более чем в 2 раза (за счёт перехода детей со средним и низким показателями на следующие уровни). За время обучения у воспитанников экспериментальной группы наиболее интенсивно осуществляются операции синтеза, анализа (более 70 % воспитанников). Внимание этих детей отличается распределяемостью, большой скоростью переключения, они могут сосредотачиваться и долгое время удерживать внимание на решении задач. 2/3 воспитанников могут детально соотносить одновременно два параметра и имеют достаточно полные и расчленённые пространственные представления.

Диагностический инструментарий

Критерий: уровень алгоритмической грамотности

Показатель: умение структурировать обнаруженные признаки, явления и выстраивать (выбирать), отображать в соответствии с выделенной структурой алгоритм, находить единый общий метод решения серии однородных задач.

Диагностическая методика: методика «Лабиринт»

Критерий: уровень развития логического мышления

Показатель: умение выполнять простейшие логические операции, строить логические суждения.

Диагностическая методика: методика «Самое непохожее» (А.Л. Венгера);

Тест Когана для диагностики мышления детей дошкольного возраста.

Критерий: мотивация

Показатель: рост познавательного интереса, положительное отношение к деятельности.

Диагностическая методика: методика «Волшебный цветок» (Е.Э. Кригер);

Мотивы умственной деятельности у старших дошкольников (Е.А. Кригер)

Критерий: уровень развития творческих способностей

Показатель: креативность и оригинальность мышления.

Диагностическая методика: адаптированный вариант набора креативных тестов (САР) Ф. Вильямса (в модификации Е.Е. Туник).

Контроль и анализ

Для успешности проекта процесс его реализации необходимо регулировать, изучать, обобщать и корректировать. Поэтому в учреждении дошкольного образования должно проводиться еженедельное методическое совещание участников образовательного процесса, реализующих занятия по интересам. Например, в ГУО «Ясли-сад № 46 г. Орши» утвердили педдворник, на котором еженедельно все вместе: заместитель заведующего по основной деятельности, педагог-психолог и воспитатели — под руководством заведующего учреждения дошкольного образования ставят цель и задачи на новом этапе, определяют сроки реализации, анализируют полученные результаты, отчитываются за положительный или отрицательный результат, подбирают научно-методическую литературу, задания, группируют отработанный материал. «Каждое занятие должно содержать что-то, что вызовет удивление, изумление, восторг, учитывая возраст воспитанников», — говорит Оксана Владимировна Жуковская, заведующая ГУО «Ясли-сад № 46 г. Орши».

Управление реализацией объединения по интересам «Информатика без розетки для дошкольников» также предусматривает выполнение функции контроля. Реализуя данный проект, необходимо создать систему контроля, которая будет способствовать выявлению недостатков и трудностей при организации занятий, подборе дополнительного материала, организации методической помощи педагогам.

Необходимо продумать формы контроля, которые должны нести в себе изначально присущие ему функции: выявление наиболее эффективных способов преподнесения материала, помощь в выяснении причин, влекущих за собой сбой в работе, если таковые есть. Контроль позволит выяснить, какие трудности и проблемы возникают у педагогов при организации работы, способствует формированию у педагогов личной и профессиональной ответственности за те влияния, которые они оказывают на формирующуюся личность ребенка, а это важное условие успешности инновационной деятельности.

Однако сам по себе контроль без анализа данных малоэффективен. Результаты контроля фиксируют те или иные данные и явления, не описывая причин. Следовательно, с целью их выявления проводится анализ полученных при контроле результатов.

На основе контроля проводится мониторинг, позволяющий своевременно оценить результаты деятельности педагогов, вносятся оперативные коррективы, если в этом возникает необходимость.

Мониторинг обеспечивает все звенья педагогического процесса: качество образования детей, качество педагогической деятельности педагогов, качество материально-технического и дидактического оснащения проекта «Информатика без розетки».

Контроль дает возможность обнаружить заранее неблагоприятное развитие событий и скорректировать работу педагогов для того, чтобы обеспечить достижение цели.

При реализации объединения по интересам «Информатика без розетки» необходимо выстроить систему предупредительного контроля – обсуждения, чтобы избежать ошибок:

- за организацией реализации проекта;
- за деятельностью педагогов (методы и приёмы, используемые на занятии, манера преподнесения, качество речевых установок и т.д.);
- за деятельностью детей (комфортно ли им на занятии, какие задания вызвали большую трудность, активность детей по достижению цели и т.д.);
- за психологическим состоянием участников пилотного проекта.

После контроля совместно с педагогами проводится анализ полученных результатов, вносятся коррективы в содержание конспектов, выявляются наиболее эффективные методы и приёмы для достижения лучшего усвоения детьми материала, при этом не нарушая комфортности как педагогов, так и детей.

Для достижения успеха в инновационной деятельности Оксана Владимировна Жуковская, заведующая ГУО «Ясли-сад № 46 г. Орши», выстроила для себя свою лестницу успеха.

Первая ступенька — цель, мотивация. Необходимо поставить для себя цель и каждый день мотивировать ее.

Вторая ступенька — достижение успеха. Не бояться неудач, сказать: «Нет» своим страхам, идти и достигать успеха.

Третья ступенька — не откладывать на завтра, то, что можно сделать сегодня.

Четвертая ступенька — развиваться в разных направлениях. Разносторонние личности всегда достигают большего.

Пятая ступенька — никогда не сдаваться. Не падать духом, если что-то не получается.

Шестая ступень — наслаждаться полученным результатом.

**Конспекты занятий, подготовленные педагогами
дошкольного образования ГУО «Ясли-сад № 46 г. Орши»,
для проведения объединения по интересам
«Информатика без розетки»**

Тема: Логическое отрицание

Цель: формирование у детей дошкольного возраста представления об отрицании, формирование умения строить отрицание по аналогии.

Конспект игры-занятия

Программные задачи:

познакомить детей с понятием «отрицание»;
формировать у детей умения сравнивать предметы, устанавливать их сходства и различия, находить понятия, противоположные по смыслу.
развивать у детей зрительное внимание, память, логическое мышление;
воспитывать интерес к информатике.

Ожидаемый результат

Иметь представления о:

•основных геометрических фигурах, цветах спектра, параметрах величины (длина, ширина, высота, толщина), пространстве;

•свойствах предметов;

•способах совершения мыслительных операций (анализа, сравнения)

•группировке, классификации.

Должен уметь:

•сравнивать предметы и их свойства между собой;

•различать и называть близкие и противоположные по смыслу слова;

•группировать и классифицировать предметы по 1-2 признакам;

•сравнивать предметы по величине, цвету и форме, находя различия и сходства.

Формы работы: коллективная, индивидуальная.

Методы обучения: наглядный, проблемно-поисковый, самостоятельная работа, упражнение, беседа.

Ресурсное обеспечение:

4 карточки из набора «Информатика без розетки для дошкольников» 302, 311, В01, В11;

12 карточек из набора «Информатика без розетки для дошкольников»: Б01, Б02, Б03, Б07, Б10, Б13, Б15, Б17, Б20, Б21, Б22, Б24.

Ход занятия

1. Организационный момент

Воспитатель:

В круг широкий, вижу я,

Встали все мои друзья.

Дружно за руки возьмёмся

И друг другу улыбнёмся.

Ребята, у вас много друзей? А хотели бы вы ещё подружиться с кем-нибудь?

Проводится игра: «Четвёртый лишний»

Цель: развитие логического мышления.

Ход игры: детям предлагается из четырёх предложенных животных выбрать лишнее и обосновать свой выбор.

Лиса, волк, кот, медведь. (кот)

Воспитатель: Сегодня к нам в гости пришёл котёнок Гуглик. Он хочет с вами подружиться и предлагает поиграть в свои любимые игры.

2. Основная часть

1.1.1. Дидактическая игра с мячом «Скажи наоборот»

Цель: развитие умения подбирать противоположные по значению слова.

Правила игры. Дети стоят в кругу, воспитатель стоит в центре круга и держит в руках мяч. Затем бросает мяч ребенку и называет признак предмета, например, «холодный», ребенок должен поймать мяч и назвать противоположный признак — «горячий». После этого мяч возвращается обратно воспитателю. В случае неправильного ответа воспитатель бросает мяч ребенку до тех пор, пока тот не даст правильный ответ. И так продолжается по кругу с каждым ребенком.

1.1.2. Дидактическая игра «Узнай по описанию»

Цель: развитие умения классифицировать по признакам.

Для данной игры понадобятся четыре карточки из набора «Информатика без розетки для дошкольников»: 302, 311, B01, B11.

Правила игры. Воспитатель размещает на доске карточки и просит указать пары предметов, которые соответствуют признакам «тяжелый — легкий», «быстрый — медленный». Каждый ответ необходимо обосновать вслух. Далее воспитатель может привести примеры объектов из реальной жизни, обладающих противоположными признаками. Например, самолет — большой, а ластик — маленький; лампа — наверху, а ковер — внизу; чай — горячий, а мороженое — холодное.

1.4.1. Дидактическая игра «Найди пару»

Цель: закрепление умения подбирать слова, противоположные по значению.

Правила игры. На столе разложены карточки с картинками, противоположными по значению. Дети берут себе по одной картинке.

Затем по сигналу воспитателя находят пару и обосновывают свой выбор. Если дети допускают ошибку, все вместе находят правильный вариант.

1.2.1. Дидактическая игра «Найди лишнее»

Цель: формирование умения классифицировать геометрические фигуры по определённому признаку.

Материал. 2 набора, двенадцать карточек из набора «Информатика без розетки для дошкольников»: Б01, Б02, Б03, Б07, Б10, Б13, Б15, Б17, Б20, Б21, Б22, Б24 и два обруча разного цвета.

Правила игры. Воспитатель предлагает детям сложить в обруч все красные геометрические фигуры. Затем воспитатель обращается к детям с вопросами: Назовите фигуры, которые вы положили в обруч? Какие фигуры вы должны были положить в обруч? Как одним словом можно назвать все фигуры в обруче? Какие фигуры остались не разложенными? Как эти фигуры можно назвать одним словом? При ответе на вопросы дети могут ответить, что фигуры, положенные в обруч, красные, а назвать признак остальных фигур (не красные) им будет тяжело. Тогда воспитатель может предложить детям назвать общий признак для всех оставшихся фигур, используя частицу «не», то есть оставшиеся фигуры — «не красные».

Для закрепления умения обобщать и классифицировать предметы по общему признаку (цвету) воспитатель делит детей на две подгруппы и предлагает детям положить в обручи фигуры: 1 обруч — не жёлтого и не красного цвета, 2 обруч — не синего и не красного цвета. При объяснении добивается у детей ответа с частицей «не».

Воспитатель: Ребята, котенок Гуглик принёс вам башенки. Но когда он шёл к нам, башенки упали и рассыпались. Поможем ему построить их?

Дидактическая игра «Построй башню»

Цель: закрепление умения классифицировать предметы по определённому цвету.

Материал. Конструктор красного, синего, жёлтого и зелёного цвета.

Правила игры. Воспитатель делит детей на две команды и предлагает построить башни:

1-я команда — построить башню не из жёлтых и не красных кубиков;

2-я команда — построить башню не из зелёных и не из синих кубиков.

3. Рефлексия

Котёнку Гуглику очень понравилось играть с вами. А вам было легко играть в эти игры?

Если вам было легко и никаких трудностей не возникло, наклейте в свой дневничок улыбающегося кота, если испытали какие-то трудности — наклейте грустного кота.

Тема: Отрицание по аналогии

Цель: формирование умения строить отрицание по аналогии.

Конспект игры-занятия

Программные задачи:

формировать умение строить отрицание по аналогии;
закреплять умения соотносить геометрические фигуры по трём признакам: форме, цвету и величине;
развивать у детей зрительное внимание, память, логическое мышление;
воспитывать интерес к информатике.

Материал: семнадцать карточек из набора «Информатика без розетки для дошкольников»: Б01, Б02, Б03, Б04, Б09, Б11, Б14, Б18, Б19, Б20, Б21, Б22, Б23, Б25, Б26, Б27, Б28 и дидактический набор «Паровозик»; 1 карточка из набора «Информатика без розетки для дошкольников»: Г06, Г10.

Ход занятия

1. Организационный момент

Приветствие в кругу.

В нашей группе яркое

Солнышко сияет.

Здесь ребята дружные,

Это каждый знает!

В: Ребята, сегодня Гуглик предлагает вам поиграть с паровозом.

2. Основная часть

3.1.1. Дидактическая игра «Разложи фигуры»

Цель: закрепить умение классифицировать предметы по трём признакам.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям разложить в вагончики геометрические фигуры. Из числа детей выбирает человека на роль ведущего, который раскладывает на полу поэтапно подготовленные воспитателем наборы фигур. Затем воспитатель озвучивает детям условие, какие фигуры необходимо положить в первый вагон.

Ведущий раскладывает на полу фигуры из первого комплекта.

1-й комплект: маленький красный круг, большие синий и жёлтый прямоугольники, большой синий ромб, большой жёлтый треугольник, большой синий квадрат.

Воспитатель обращается к детям с заданием: положите в первый вагон все не круглые фигуры.

Дети должны сложить в первый вагон прямоугольники, треугольник и квадрат. Остаётся красный круг. Затем к этому красному кругу

воспитатель даёт задание строителю доложить ещё фигуры из второго комплекта.

2-й комплект: большой фиолетовый круг, большой сиреневый овал, большой розовый овал, большой жёлтый круг, большой фиолетовый треугольник, большой синий круг.

Воспитатель обращается к детям с заданием: положите во второй вагон все не треугольные фигуры.

Дети должны сложить во второй вагон все круглые фигуры. Остаётся треугольник. Затем к этому треугольнику воспитатель даёт задание строителю доложить ещё фигуры из 3-го комплекта.

3-й комплект: большой жёлтый овал, маленький зелёный квадрат, большой красный треугольник, большой синий прямоугольник, большой серый круг, большой коричневый квадрат.

Воспитатель обращается к детям с заданием:

- положить в третий вагон все не маленькие фигуры.

Дети должны сложить в третий вагон все большие фигуры. Остаётся только лишним зелёный квадратик.

Воспитатель: Ребята, в паровозе есть очень интересное задание для вас.

3.1.2. Дидактическое упражнение «Найди лишнее»

Цель: совершенствование умения классифицировать предметы по заданному признаку.

Материал: 1 карточка из набора «Информатика без розетки для дошкольников»: Г06.

Ход игры:

Работа в парах. Один ребёнок выполняет задание, второй проверяет. Потом меняются ролями. Парам раздаётся по четыре карточки.

Необходимо закрыть ладошкой сначала все несъедобные предметы, потом все съедобные предметы.

Воспитатель предлагает каждой паре рассказать, как они выполняли упражнение, и объяснить, почему они закрывали те или иные предметы. Также дети в паре рассказывают, кто из них допустил ошибку.

Физкультминутка.

Утром поезд наш проснулся,

Потянулся, потянулся.

Раз нагнулся, два нагнулся

И колёсами встряхнул.

Днём мы ехали весь день,

Чух-чух-чух, чух-чух-чух.

Вечером мы так устали

И домой мы побежали,

Ну а ночью спать легли.

Воспитатель: Ребята, продолжаем играть с играми, которые привёз паровоз.

3.1.3. Дидактическое упражнение «Составь предложение»

Цель: формирование умения составлять предложения с противоположным значением, выбирая для этого определённый признак.

Материал: одна карточка из набора «Информатика без розетки для дошкольников»: Г10; картинки: лук, чеснок, конфета, машина грузовая, вертолёт, ель, берёза, дуб, яблоко, груша, кукла, мяч, ручка.

Ход игры:

Воспитатель делит детей на три команды по два человека. Каждой команде раздаются по три карточки с изображениями.

Задание командам: за пять минут составить предложения про предмет, который отличается от остальных. Победит та команда, которая ответила без ошибок.

Команда 1. Картинки: цыплёнок, белка, носорог.

Ответ: Носорог сильный, а не слабый.

Команда 2. Картинки: клубника, лук, банан.

Ответ: Лук горький, а не сладкий.

Команда 3. Картинки: дом, машина, дом.

Ответ: В доме можно жить, а в машине нельзя.

Картинки: Лук, чеснок, конфета. — Конфета сладкая, а не горькая.

Машина легковая, машина грузовая, вертолёт. — На вертолёте можно летать, а на машине нельзя.

Берёза, ель, дуб. — Ель хвойное дерево, а не лиственное.

Лимон, яблоко, груша. — Лимон кислый, а не сладкий.

Кукла, мяч, ручка. — Ручкой можно писать, а игрушками нельзя.

3. Рефлексия

Если вам все понравилось и было легко выполнять задания паровозика — наклейте в дневничок улыбающегося котёнка, если испытывали какие-то трудности, то наклейте задумчивого котёнка, если ничего не получилось — грустного котёнка.

Тема: Логическая операция «И»

Цель: знакомство с операцией «И».

Конспект игры-занятия

Программные задачи:

формировать умение сравнивать предметы по заданным свойствам;
закреплять умения классифицировать предметы по трём признакам: форме, цвету и величине.

развивать у детей зрительное восприятие, логическое мышление.

воспитывать интерес к информатике.

Материал: Одиннадцать карточек из набора «Информатика без розетки для дошкольников»: 304, 305, Б01, Б03, Б05, Б07, Б08, Б10, Б12, Б16, Б18, блокноты, маркеры по количеству детей, дневнички и наклейки.

Ход занятия

1. Организационный момент

Приветствие в кругу.

В нашей группе яркое

Солнышко сияет.

Здесь ребята дружные,

Это каждый знает!

В: Ребята, Гуглик недавно прочитал сказку. Хотите узнать, какую? Отгадайте загадку:

Хрю-хрю-хрю — каких три братца

Больше волка не боятся,

Потому что зверь тот хищный

Не разрушит дом кирпичный.

(три поросёнка)

Сказка «Три поросёнка» ему очень понравилась. Но ему показалось, что поросёнкам неудобно ходить в гости без дорожек. И он предлагает нам построить дорожки к домикам поросёнкам, чтобы им было удобнее ходить в гости друг к другу.

2. Основная часть

4.1.1. Дидактическая игра «Дорожки»

Цель: формирование умения сравнивать предметы по заданным свойствам.

Ход игры:

На полу по кругу на расстоянии не менее метра один от другого расставлены три домика — дом Наф-Нафа, Ниф-Нифа и Нуф-Нуфа. Между ними нужно проложить дорожки так, чтобы поросёнкам удобно было ходить друг к другу в гости. Но дорожки надо строить по правилам.

Как построить дорожку, предлагает взрослый.

1 вариант: чтобы в дорожке не было одинаковых фигур по форме.

Дети по очереди выкладывают геометрические фигуры. Тот, кто заметит ошибку, забирает «ошибочную» фигуру себе. Ребёнок, собравший наибольшее число таких ошибочных фигур, получает право первым начать строительство. Он выбирает, между какими домиками будет строиться следующая дорожка.

Каждая новая дорожка строится по новому правилу.

1-й вариант: чтобы в дорожке не было одинаковых фигур по форме.

2-й вариант: чтобы в дорожке не было одинаковых фигур по цвету.

3-й вариант: чтобы в дорожке не было одинаковых фигур по размеру.

Воспитатель: Поросята любили ходить играть в лес. Чтобы туда попасть, необходимо было пройти через реку. Но волк разрушил мостик, и поросята не могут пройти в лес. Они просят вас помочь им построить мостик.

Дидактическое упражнение «Нарисуй мостик»

Цель: формирование умения сравнивать предметы по двум признакам.

Ход игры:

Воспитатель делит детей на три подгруппы и предлагает им нарисовать разные мостики по заданной инструкции.

1-я подгруппа: чтобы мостик был построен из одинаковых фигур, но разные по цвету.

2-я подгруппа: чтобы мостик был построен из разных фигур, но одинакового цвета.

3-я подгруппа: чтобы мостик был построен из разных фигур, разного размера.

После выполнения задания дети проверяют правильность выполнения и исправляют ошибки. Побеждает подгруппа, сделавшая меньше ошибок.

Воспитатель: Вот и прошли поросята в лес. Мы тоже пойдём в лес погулять.

Физкультминутка

Только в лес мы все зашли,

Появились комары.

Руки вверх — хлопок

Руки вниз — хлопок.

Дальше по лесу шагаем,

И медведя мы встречаем.

Руки за голову кладём,

И вразвалочку идём.

Дальше по лесу идём,

Перед нами водоём.

Прыгать мы уже умеем,

Прыгать будем веселее.

Раз-два, раз-два —

Позади уже вода.

Воспитатель: Ребята, пора возвращаться назад.

4.1.1 Дидактическая игра «Дорожки»

Цель: формирование умения сравнивать предметы по заданным свойствам.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям построить дорожки для возвращения назад.

1-й вариант: построить дорожку так, чтобы рядом были фигуры одного цвета, но разные по форме и размеру.

2-й вариант: построить дорожку так, чтобы рядом были фигуры одной формы, но разного цвета и размера.

3-й вариант: построить дорожку так, чтобы рядом были фигуры одинаковые по размеру и цвету, но разные по форме.

Дети выполняют задание парами, остальные дети проверяют.

Воспитатель: Ребята, поросята благодарят вас за помощь.

3. Рефлексия

Если вам все понравилось и было легко выполнять задания — наклейте в дневничок улыбающегося котёнка, если испытывали какие-то трудности, то наклейте задумчивого котёнка, если ничего не получилось — грустного котёнка.

Тема раздела: Элементы кодирования

Цель: формирование умения кодировать и декодировать простейшую информацию при заданных условиях, совершенствование умения кодировать и декодировать информацию при заданных условиях.

Конспект игры-занятия № 1

Программные задачи:

формировать умение кодировать простейшую информацию при заданных условиях;

познакомить детей с понятиями «код» и «ребус»;

развивать у детей зрительное восприятие, логическое мышление, воображение;

воспитывать интерес к информатике.

Материал: карточки из набора «Информатика без розетки для дошкольников»: Г12, З11, К01, К06, В09, А01, А02, А03, А05, А06, А07, А08, А09, А10, А12, А13, А18, А19, А20, А21, А22, Д07, К05, З15.

Ход занятия

1. Организационный момент

Приветствие в кругу.

Дети берутся за руки, смотрят соседу в глаза и молча улыбаются.

Возьмёмся за руки, друзья!

Друг другу улыбнёмся.

Мы пожелаем всем добра

И скажем: «Здравствуй, солнце!»

В: Ребята, сегодня Гуглик принёс с собой интересную игру, с которой он хочет вас познакомить.

2. Основная часть

5.1.1. Дидактическая игра «Построение и разгадывание ребусов»

Цель: ознакомление детей с понятиями «код» и «ребус».

Ход игры:

Воспитатель объясняет детям, что кодирование простейшей информации можно осуществлять с использованием ребусов. В ребусах кодом являются рисунки, буквы и цифры. Информация закодирована в ребусах при заданных правилах.

Далее воспитатель объясняет правила чтения ребусов.

Картинки: шар и буква Ф. Ответ: шарф.

Картинки: буква К и рот. Ответ: крот.

Картинка: 7 букв Я. Ответ: семья.

Картинки: буква Г и роза. Ответ: гроза.

После выполнения задания детям предлагается по аналогии придумать свои ребусы. Детям предлагают набор картинок и букв, из которых им необходимо составить ребус:

Картинки: стол, буква Б. Ответ: столб.

Картинки: рыба, буква Е. Ответ: рыбак.

Картинки: рак, буква Ф. Ответ: фрак.

Картинки: оса, буква К. Ответ: коса.

Картинки: город, буква О. Ответ: огород.

Картинки: ель, буква М. Ответ: мель.

Воспитатель: Гуглик очень любит составлять различные загадки из картинок, которые необходимо прочитать.

5.1.2. Дифференцированное дидактическое упражнение «Декодируй информацию, используя основной признак предмета»

Цель: формирование умения декодировать информацию при заданных условиях.

Ход игры:

Детям предлагаются три рисунка: мальчик, рот, лимон. Воспитатель вместе с детьми определяет, какой признак у каждого из предметов является самым значимым и известным детям.

Например:

На первой картинке изображён рот, по внешнему выражению — это улыбка;

На втором рисунке изображён человек, а именно — это мальчик;

На третьем рисунке изображён лимон, основной признак лимона по вкусу — лимон кислый.

После того, когда воспитатель с детьми разобрал основные признаки предметов (УЛЫБКА — МАЛЬЧИК — КИСЛЫЙ), воспитатель предлагает детям из этих слов составить закодированное предложение: «Мальчика улыбка кислая».

Затем воспитатель предлагает детям самостоятельно составить предложения по закодированным картинкам.

Картинка: перо, снежинка, лёд.

Картинка: варенье, мороженое, снег.

Картинка: яблоко, мёд, круг.

Картинка: солнце, люстра, цыплёнок.

Физкультминутка.

Быстро встаньте, улыбнитесь,

Выше, выше подтянитесь.

Ну-ка, плечи распрямите,

Поднимите, опустите,

Влево, вправо повернулись,

Рук коленями коснулись.

Сели, встали, сели, встали

И на месте побежали.

Воспитатель: Ребята, Гуглик предлагает вам расставить в правильной последовательности буквы, и тогда вы узнаете, какое слово он закодировал.

5.1.3. Дифференцированная дидактическая игра: «Закодированные слова»

Цель: совершенствование декодировать информацию по заданному коду.

Материал: двадцать две карточки из набора «Информатика без розетки для дошкольников»: 311, К01, К06, В09, А01, А02, А03, А05, А06, А07, А08, А09, А10, А12, А13, А18, А19, А20, А21, А22.

Ход игры:

Воспитатель развешивает на доске с одной стороны картинку мяча, с другой стороны — буквы и цифры.

Воспитатель объясняет детям условия игры: необходимо расставить в правильной последовательности цифры, и тогда мы сможем узнать, какое слово закодировано.

Далее дети сравнивают закодированное слово с картинкой.

Таким образом строится работа с другими картинками, цифрами и буквами.

Картинка: груша. Код: ш-4, а-5, г-1, у-3, р-2.

Картинка: лук. Код: к-3, у-2, л-1

Картинка: тигр. Код: г-3, т-1, р-4, и-2.

После выполненного задания воспитатель задаёт детям вопросы по теме:

Как можно находить спрятанное слово? (по картинке и по правильной последовательности цифр – это код для декодирования информации)

Почему нельзя сразу прочитать информацию (слово)? (Потому что информация закодирована, и надо определить код).

Что такое код? (это способ кодирования информации)

3. Рефлексия

Если вам все понравилось и было легко выполнять задания — наклейте в дневничок улыбающегося котёнка, если испытывали какие-то трудности, то наклейте задумчивого котёнка, если ничего не получилось — грустного котёнка.

Конспект игры-занятия № 2

Программные задачи:

закреплять умение кодировать и декодировать информацию при заданных условиях;

закреплять умение разбивать простое событие на последовательные этапы;

развивать у детей логическое мышление, речь;

воспитывать интерес к информатике.

Материал: карточка-задание к графическому диктанту «Нарисуй ракету» на каждого ребёнка, карточка-задание к дидактической игре «Собери звёзды» на каждого ребёнка, карточка с кодом названия планеты, карточки с изображением последовательности роста дерева, звёзды красного, жёлтого и синего цвета по количеству детей, карточки-символы с изображением маршрута движения к звезде на каждого ребёнка, геометрические фигуры синего цвета: круг, квадрат, прямоугольник, треугольник.

Ход занятия:

1. Организационный момент

Приветствие в кругу.

Здравствуй, дружок, *(предложить руку ребёнку справа)*

Здравствуй, дружок, *(предложить руку ребёнку слева)*

Скорей становитесь со мною в кружок!

Давай улыбнемся и скажем: «Привет!»

Солнцу: «Привет!»

Гостям всем: «Привет!»

Воспитатель: Однажды вечером, когда Гуглик смотрел на небо, он увидел, что одна звезда странно мигала, как будто просила о помощи. Гуглик предлагает вам вместе с ним отправиться к этой звезде и посмотреть, что там случилось.

2. Основная часть

Воспитатель: Для того, чтобы полететь к звезде, нам необходимо нарисовать ракету, на которой мы полетим.

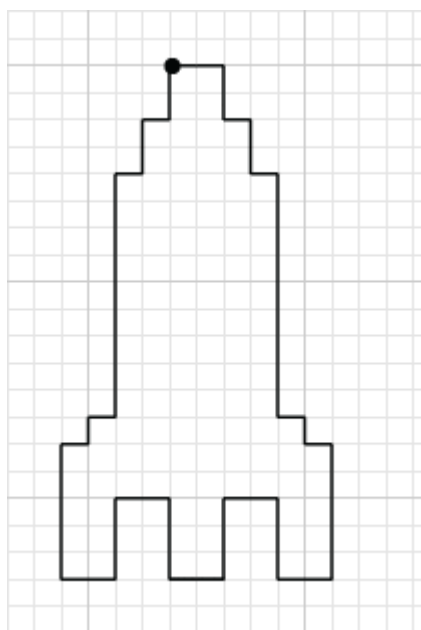
Дидактическое упражнение «Нарисуй ракету»

Цель: закрепление умения последовательно выполнять задание.

Материал: индивидуальный блокнот, инструкция для прорисовывания ракеты, карандаш

Ход игры:

	→		↓		→		↓		→		↓		→		↓		→
	↓		←		↑		←		↓		←		↑		←		↓
	←		↑		→		↑		→		↑		→		↑		→
	↑																



Дети выполняют задание в блокнотах.

Воспитатель предлагает детям полететь на ракете.

Физкультминутка «Космонавт»

В тёмном небе звёзды светят, (Пальцы сжимают и разжимают)

Космонавт летит в ракете. (Ладони сомкнуты над головой)

День летит и ночь летит

И на землю вниз глядит.

Видит сверху он поля, (Соединяют пальцы)

Горы, реки и моря. (Руки разводят в стороны)

Видит он весь шар земной,

Шар земной – наш дом родной. (Ладони над головой «крышей»)

Воспитатель: К звезде трудно подлететь, потому что она окружена чёрным туманом. Чтобы рассеять его, надо собрать все звёзды.

Дидактическая игра «Собери звёзды»

Цель: развитие внимания

Ход игры: Детям предлагается на карточке собрать все звёзды



После выполнения задания тьютор спрашивает детей, сколько звёзд они собрали. Дети по очереди проговаривают, сколько звёзд они собрали в каждом ряду.

Воспитатель: Посмотрите, нас встречает инопланетянин.

Инопланетянин: Роботы-трансформеры захватили нашу планету, чтобы её спасти, надо выполнить их задания.

Дидактическая игра «Разгадай название планеты»

Цель: совершенствование умения декодировать информацию.

Материал: цифровая таблица с зашифрованными буквами.

Ход игры:

Дидактическая игра «Найди клад»

Задачи:

совершенствовать знания детей о геометрических фигурах, их цвете, величине, толщине;

развивать мышление.

Материал: набор блоков Дьенеша.

Выкладываем перед ребенком 8 логических блоков Дьенеша, и пока он не видит, под одним из них прячем «клад» (монетку, камешек, вырезанную картинку и т.п.). Ребенок должен задавать вам наводящие вопросы, а вы можете отвечать только «да» или «нет»: «Клад под синим блоком?» — «Нет», «Под красным?» — «Нет». Ребенок делает вывод, что клад под желтым блоком, и спрашивает дальше про размер, форму и толщину. Затем «клад» прячет ребенок, а воспитатель задает наводящие вопросы. Затем в эту игру могут играть сами дети, соревнуясь в нахождении клада.

Детям предлагается цифровая таблица с зашифрованными буквами. Воспитатель объясняет, что каждой букве соответствует определённая цифра. Необходимо раскодировать название планеты.

Детям предлагается код: 1531

1	А	4	Е	7	З
2	В	5	Р	8	О
3	Д	6	Н	9	Л

Ответ: Арда.

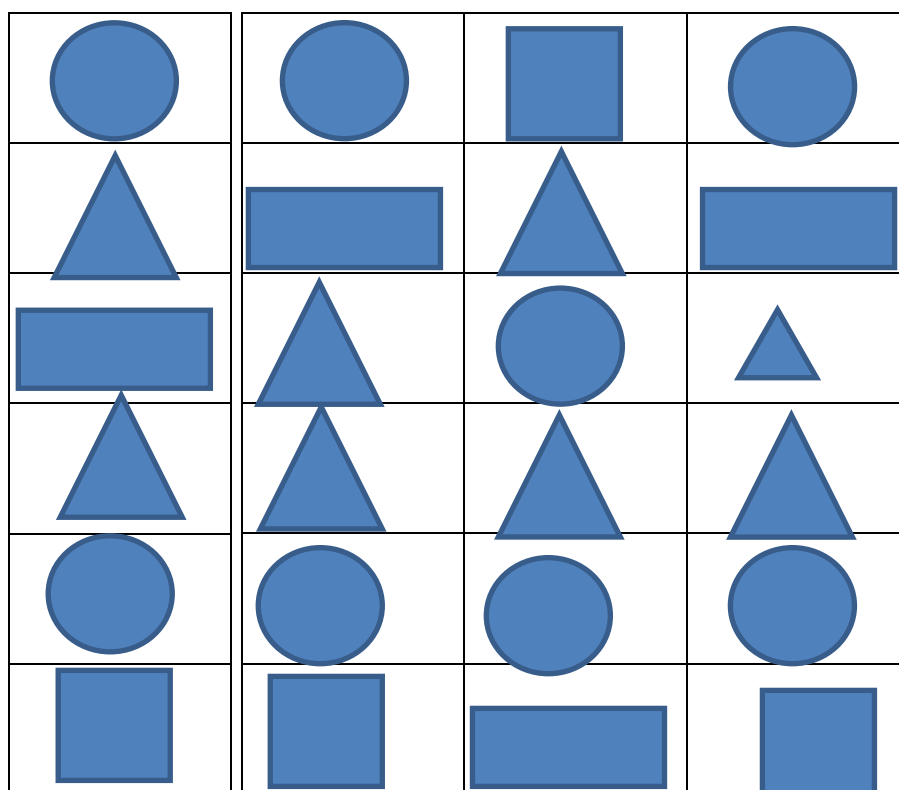
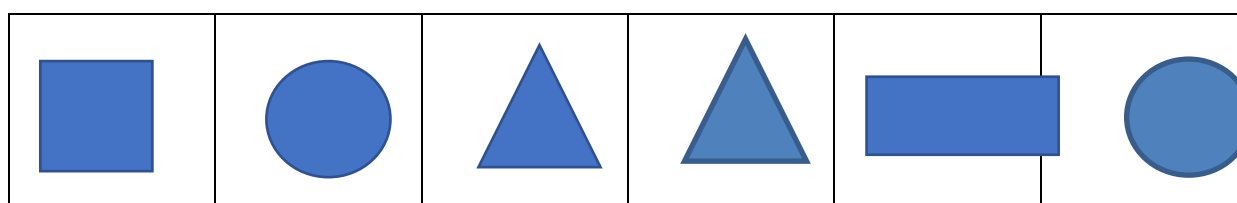
Инопланетянин: Чтобы добраться до роботов-трансформеров, выберите путь, который соответствует данному описанию.

Дидактическое упражнение «Найди путь»

Цель: закрепление умения соотносить код с данными.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям четыре карточки с разными путями и даёт карточку с кодом пути. Детям необходимо найти путь, который соответствует данному коду.



Воспитатель: Роботы-трансформеры не любят всё живое, чтобы победить их, надо вырастить дерево, но последовательность выращивания дерева ими нарушена. Надо её восстановить, и тогда роботы-трансформеры улетят с планеты Арда.

Дидактическая игра: «Восстанови последовательность»

Цель: совершенствовать умение определять причину и следствие в предложенной ситуации.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям набор картинок с перепутанной последовательностью выращивания дерева. Детям необходимо восстановить правильную последовательность и рассказать этапы роста.



Воспитатель: Жители планеты Арда благодарят вас за то, что вы помогли им освободиться от роботов-трансформеров. Они вам помогут возвратиться домой при помощи волшебных слов:

Раз, два, три

Детей на землю верни.

3. Рефлексия

Вот мы и снова в детском саду. Вам понравилось путешествие на планету Ардо? Жители планеты Ардо подарили вам звёзды. Если вам было интересно и все задания было легко выполнять — возьмите красную звезду, если испытывали какие-либо трудности — возьмите жёлтую звезду, если ничего не получилось-возьмите синюю звезду.

Тема: Алгоритмы и исполнители

Цель: формирование умения составлять линейные алгоритмы, число команд в которых не превышает заданное.

Конспект игры-занятия

Программные задачи:

формировать умение составлять линейные алгоритмы, число команд в которых не превышает заданное;

закреплять умение разбивать простое событие на последовательные этапы;

закреплять умение декодировать информацию;

развивать у детей логическое мышление, речь;

воспитывать интерес к информатике, эмпатию.

Материал: карточка-задание из набора «Информатика без розетки для дошкольников»: Г16, цветные карандаши.

Ход занятия

1. Организационный момент

Приветствие в кругу.

Ну-ка, все встали в круг,

За руки все взялись вдруг.

Будем рядом стоять

И руками махать.

Начинаем заниматься,

Будем на занятии стараться.

Повторять, не зевать,

Всё запоминать.

Тьютор: Ребята, у Гуглика есть очень хороший друг. Он хочет поближе познакомиться с нашей жизнью. Вы хотите узнать, как зовут друга Гуглика?

Для того, чтобы узнать, кто друг, необходимо закрасить клетки, как показано на схеме.

2. Основная часть

Дидактическая игра: «Японский кроссворд»

Цель: закрепить умение декодировать информацию согласно загаданного кода.

Материал: блокнот, карандаш.

Ход игры: Тьютор объясняет детям, что перед ними закодированное изображение. Каждая строка кода указывает, как закрасить клетки в соответствующей строке рисунка. Число в клетке говорит о том, сколько клеток такого цвета будет в рисунке. Отсчёт ведётся справа налево. Все клетки закрашиваются подряд без пробела

	1																		
	3																		
	1		1																
	3																		
	1																		
	7																		
	1		2		2		1												
1		2		2		1													
	5																		
	1		1																
	1		1																
	2		2																

Детям даётся задание раскрасить рисунок в правой части таблицы, используя код из левой части (детям раздаются карточки задания заранее).

В итоге у детей получается изображение робота.

Тьютор: Робот очень рад познакомиться с вами. Но прежде, чем он будет с вами играть, ему необходимо зарядиться.

Для зарядки Роботу необходимо попить чаю с конфетой, но он не знает, как это сделать правильно. Для того, чтобы робот понял, как это необходимо делать, нужно составить алгоритм «Выпить чай», «Съесть конфету».

Алгоритм — это точное описание того, какие действия и в какой последовательности надо выполнить, чтобы достичь результата.

Для того, чтобы составить алгоритм, необходимо указать начало и завершить алгоритм командой «Конец», иначе Робот будет постоянно пить чай.

Дидактическая игра «Задание для Робота»

Цель: формирование умения составлять простейший линейный алгоритм.

Ход игры:

Перед началом игры воспитатель делит детей на две команды, выбирают считалкой на роль Робота ребёнка.

Первая команда должна составить алгоритм для Робота «Выпить стакан чая», который состоит из 10-ти команд.

Алгоритм «Выпить стакан чая»

1. Начало
2. Подойти к столу
3. Взять стакан
4. Взять чайник
5. Налить в стакан чай
6. Размешать ложкой сахар
7. Приблизить стакан ко рту
8. Открыть рот
9. Выпить чай
10. Конец

Вторая команда составляет алгоритм для Робота «Съесть конфету», который состоит из 10 команд.

Алгоритм «Съесть конфету»

1. Начало
2. Подойти к столу
3. Взять конфету
4. Развернуть конфету
5. Положить обёртку на стол
6. Приблизить конфету ко рту
7. Открыть рот
8. Положить конфету в рот
9. Съесть конфету
10. Конец

При проговаривании алгоритмов вторая команда проверяет точность составления команд для Робота, если находят ошибку — исправляют её.

Тьютор: Робот благодарит вас за вкусный чай и говорит, что он любит гулять на улице. Ему хочется узнать, как вы собираетесь на прогулку в разные поры года.

Физкультминутка

Руки подняли и покачали —

Это деревья в лесу.

Руки согнули, кисти встряхнули —

Ветер сбивает росу.

В сторону руки, плавно помашем —

Это к нам птицы летят.

Как они тихо садятся покажем —

Крылья сложили назад.

Дидактическое упражнение «Оденься на прогулку осенью и летом»

Цель: формирование умения составлять простейший линейный алгоритм.

Материал: карточка задание из набора «Информатика без розетки для дошкольников»: Г16, цветные карандаши.

Ход игры: Тьютор делит детей на две команды. Каждой команде раздаются по одной карточке с изображением одежды.

Первая команда должна составить алгоритм «Как мы одеваемся на прогулку осенью», и необходимо одежду обвести синим карандашом. Составленный алгоритм должен начинаться со слова «Начало», а заканчиваться должен словом- «Конец».

Например:

Дети первой команды обводят синим карандашом: майку, джинсы, носки, свитер, куртку, сапоги, шапку. Составленный алгоритм «Как мы одеваемся на прогулку осенью»

НАЧАЛО

Одеть майку

Одеть носки

Одеть джинсы

Одеть свитер

Одеть сапоги

Одеть куртку

Одеть шапку

КОНЕЦ

Аналогично поступают дети из второй команды, жёлтым карандашом обводят летнюю одежду и составляют алгоритм «Как мы одеваемся на прогулку летом».

3. Рефлексия

Робот благодарит вас за то, что вы рассказали ему, как правильно одеться для прогулки, и зарядили его.

Если вам было интересно и все задания легко выполнялись — наклейте в дневничок улыбающегося котёнка, если испытывали какие-то трудности, то наклейте грустного котёнка.

Тема: Истинные и ложные высказывания

Цель: формирование умения различать понятия ложные и истинные высказывания.

Конспект игры-занятия

Программные задачи:

знакомить детей с ложными и истинными высказываниями;
учить детей различать истинные и ложные высказывания и строить предложения с частицей «не»;
развивать у детей слуховую память, логическое мышление;
воспитывать интерес к информатике.

Ожидаемый результат.

Иметь представления о:

- противоположных признаках предмета;
- понятиях «истина» / «ложь» или «верно» / «неверно».

Уметь:

- различать понятия ложные и истинные высказывания (суждения, предложения);
- строить простейшие выражения с помощью логических связок «верно/неверно»;
- строить истинные высказывания и истинные высказывания с частицей «НЕ».

Формы работы: коллективная, индивидуальная.

Методы обучения: наглядный, проблемно-поисковый, самостоятельная работа, упражнение, беседа.

Ресурсное обеспечение:

Методы обучения: наглядный, проблемно-поисковый, самостоятельная работа, упражнение, беседа.

Ресурсное обеспечение:

4 карточки из набора «Информатика без розетки для дошкольников»: К03, Д07; 301; 309; 1 карточка из набора «Информатика без розетки для дошкольников»: Ж01; 16 карточек по теме «Осенние листья».

Ход занятия

1. Организационный момент

Воспитатель:

Доброе утро улыбчивым лицам!

Доброе утро солнцу и птицам!

Пусть каждый становится добрым, доверчивым.

Пусть доброе утро продлится до вечера!

Воспитатель: Ребята, котёнок Гуглик принёс нам на занятие карточки и предлагает с ними поиграть в интересную игру «Верно-неверно».

2. Основная часть

2.1.1. Дидактическое упражнение: «Верно-неверно»

Цель: формирование умения выделять верные и неверные высказывания.

Материал: четыре карточки из набора «Информатика без розетки для дошкольников»: К03, Д07, З01, З09

Ход игрового упражнения.

Воспитатель показывает карточку и называет вслух предмет, изображенный на ней. Если название верное, дети не реагируют, если неверное, они отрицают: хором говорят «неправда».

Например: «груша» (не реагируют), «яблоко» (хором говорят «неправда») и т.д.

Воспитатель: Молодцы, вы справились с заданием. Гуглик приглашает вас на прогулку. Но прежде, чем пойдём на прогулку, давайте посмотрим, какая погода на улице.

2.1.2. Дидактическое игровое упражнение «Ложное» — «Истинное»

Цель: формирование умения исправлять ложные высказывания так, чтобы они стали истинными.

Материал: одна карточка из набора «Информатика без розетки для дошкольников»: Ж01.

Ход игрового упражнения.

Детям предлагается рассмотреть рисунок. Затем воспитатель обращается к детям: «Исправьте мои ложные высказывания так, чтобы они стали истинными».

Воспитатель называет ложные высказывания, а дети исправляют на истинные:

- на улице зима — НЕВЕРНО, на улице лето;
- светит яркое солнышко — НЕВЕРНО, солнышко не светит;
- две девочки играют в мяч — НЕВЕРНО, в мяч две девочки не играют;
- идет дождь — НЕВЕРНО, дождь не идет;
- птицы клюют зернышки — НЕВЕРНО, птицы не клюют;
- цветут васильки — НЕВЕРНО, цветут ромашки — и т.д.

Воспитатель: Погода на улице хорошая, и мы можем пойти погулять.

Физкультминутка «На прогулке»

Мы шагаем, мы шагаем,

Руки выше поднимаем. (Ходьба на месте с подниманием рук.)

Вдруг мы видим:

У куста выпал птенчик из гнезда.

Тихо птенчика берем

И назад его кладем. (Наклоны вперед, руками коснуться пола, выпрямиться, поднять руки)

Воспитатель: Ребята, посмотрите, котёнок заблудился и не может найти дорогу к маме. Поможем ему найти дорогу к дому?

Дидактическое упражнение «Найди дорогу к дому»

Цель: формирование умения находить путь по заданному маршруту.

Материал: карточка-задание для нахождения дороги к домику.

Ход игрового упражнения:

Воспитатель говорит, что необходимо идти по определённой дороге, и предлагает детям пройти по заданному маршруту, слушая указания воспитателя.

Маршрут: дойти вправо до ёлочки, вверх до берёзы, влево до куста, вверх до домика. Правильную дорогу к домику мы нашли?

Воспитатель: Ребята, котёнок благодарит вас за то, что вы ему помогли.

Посмотрите, сколько осенних листьев вокруг. Давайте соберём из них осенний букет.

Дидактическое упражнение: «Собери букет»

Цель: закрепление умения подбирать предмет, используя логическое мышление.

Материал: 16 карточек по теме «Осенние листья».

Ход игрового упражнения: Воспитатель предлагает каждому ребёнку взять листок по описанию, объясняя свой выбор. Остальные дети проверяют правильность выполнения задания:

- возьми не красный, не зелёный, не дубовый, не рябиновый и не большой листок (маленький жёлтый кленовый листок);

- возьми не жёлтый, не красный, не рябиновый, не дубовый и не маленький листок (большой зелёный кленовый);

- возьми не жёлтый, не зелёный, не кленовый, не дубовый, не маленький (большой красный рябиновый);

- возьми не жёлтый, не красный, не кленовый, не рябиновый, не большой (зелёный дубовый маленький);

- возьми не красный, не зелёный, не рябиновый, не кленовый не маленький (большой жёлтый дубовый);

- возьми не красный, не зелёный, не дубовый, не кленовый, не большой (маленький жёлтый рябиновый);

- возьми не красный, не жёлтый, не кленовый, не дубовый, не большой (маленький зелёный рябиновый);

- возьми не зелёный, не жёлтый, не рябиновый, не дубовый, не маленький (большой красный кленовый)

- возьми не красный, не зелёный, не кленовый, не дубовый, не маленький (большой жёлтый рябиновый);

- возьми не красный, не жёлтый, не рябиновый, не кленовый, не маленький (маленький зелёный кленовый);

- возьми не красный, не жёлтый, не рябиновый, не кленовый, не маленький (большой зелёный дубовый);

- возьми не красный, не зелёный. Не рябиновый, не дубовый, не маленький (большой жёлтый кленовый);

- возьми не красный, не жёлтый, не кленовый, не дубовый, не маленький (большой зелёный рябиновый);

- возьми не жёлтый, не зелёный, не дубовый, не рябиновый, не большой (маленький, красный, кленовый);

- возьми не красный, не зелёный, не кленовый, не рябиновый, не большой (маленький жёлтый дубовый).

3. Рефлексия

Воспитатель: Ребята, посмотрите, какой красивый букет у нас получился. Если вам понравилась прогулка и было легко выполнять задания котёнка, наклейте в свой дневничок улыбающегося кота, если испытали какие-то трудности — наклейте грустного кота.

Тема: Информация

Цель: формирование умения объяснять простую информацию.

Конспект игры-занятия

Программные задачи:

знакомить детей с понятием «информация»;

формировать умение объяснять простую информацию;

развивать у детей слуховое восприятие, внимание;

воспитывать интерес к информатике.

Ход занятия

1. Организационный момент

Приветствие в кругу.

Ходит солнышко по кругу,

Дарит детям свой свет.

А со светом к нам приходит

Дружбы солнечный привет.

Тьютор: Ребята, Гуглик рассказал мне, что у него испортился телефон, и он не может разобрать, что ему хотят сказать. Гуглик просит вас помочь ему.

2. Основная часть

8.1.1. Дидактическое упражнение «Испорченный телефон»

Цель: развитие слухового восприятия, внимания.

Для данной игры наличие дидактических материалов необязательно, ответы детей основываются на собственном воображении и памяти.

Правила игры:

Все дети садятся в ряд на скамейку так, чтобы было удобно шептать на ушко друг другу.

Считалкой выбирается ведущий. Затем ведущий загадывает слово и шепчет его первому игроку так, чтобы не услышали остальные. Первый шепчет на ухо второму игроку то, что удалось услышать. Второй передает слово шепотом третьему и так далее по цепочке. Последний игрок громко вслух называет то, что услышал. Обычно это сильно отличается от слова, которое загадал ведущий и вызывает всеобщее веселье.

Следующий раз ведущим становится последний игрок, а все остальные «сдвигаются» по скамейке. Бывший ведущий садится на место первого игрока. Для того чтобы результат получился смешнее, игроки стараются говорить очень быстро и очень тихо.

Для усложнения игры тьютор предлагает детям говорить на ушко не слово, а предложение.

Тьютор предлагает детям устроить соревнование и делит детей на две команды. Ведущий шепчет одинаковое слово каждой команде. Побеждает та команда, у которой результат получится наиболее похожим на заданное слово.

Тьютор: Ребята, Гуглик благодарит вас за то, что вы ему помогли и предлагает вам поиграть.

Физкультминутка

Быстро встали, улыбнулись,
Выше-выше потянулись!
Ну-ка плечи распрямите,
Подтяните, опустите!
Вправо, влево повернитесь,
Рук коленями коснитесь.
Сели, встали, сели, встали,
И на месте побежали.

8.1.2. Дидактическая игра «Бывает — не бывает»

Цель: совершенствование умения отделять истинную информацию от ложной.

Для данной игры наличие дидактических материалов необязательно, ответы детей основываются на собственном воображении и памяти.

Правила игры:

Тьютор называет детям предмет и его признак. Если правильное сочетание предмета и его признака — дети хлопают, если неправильное сочетание — дети молчат.

Например, тьютор говорит:

квадратные колеса — дети молчат,
треугольные шкафы — дети молчат,
кирпичный дом — дети хлопают,
сладкий чай — дети хлопают,
синее яблоко — дети молчат,
горький сахар — дети молчат,
и т.д.

Для усложнения тьютор делит детей на две команды и предлагает каждой команде придумать свои высказывания. Если высказывание ложное, дети строят истинное высказывание, если высказывание истинное — подтверждают это.

Например: квадратный мяч — неверно, мяч круглый,
горький чай — неверно, чай сладкий,
железная машина — верно, машина железная,
сладкая соль — неверно, соль горькая,
жёлтая груша — верно, груша жёлтая и т.д.

Побеждает та команда, которая придумает больше высказываний.

3. Рефлексия

Тьютор устанавливает обратную связь с детьми.

- Дети, скажите, чтобы правильно отвечать на вопросы, что вы использовали? (Ответ: «Свои знания об окружающем мире»)

Если задания было легко выполнять и никаких трудностей не возникло — наклейте в дневничок смайлик с улыбающимся котёнком, если было трудно выполнять задание — наклейте смайлик с грустным котёнком.

Тема: Действия с информацией

Цель: формирование умения приводить примеры различных источников информации.

Конспект игры-занятия

Программные задачи:

закрепление представления воспитанников о понятии «информация»;
расширение представлений об источниках информации, знакомство с некоторыми действиями с информацией;

развитие логического мышления, памяти, внимания, познавательного интереса;

воспитывать интерес к информатике.

Материал: одна карточка из набора «Информатика без розетки для дошкольников»: Д04.

Ход занятия

1. Организационный момент

Тьютор: Здравствуйте, ребята! Я очень рада видеть вас! Сегодня нас ждут увлекательные игры и ещё много чего интересного. Я хочу, чтобы у вас всё получилось и целый день было хорошее настроение! А теперь давайте поделимся хорошим настроением и добротой с друзьями.

Дети становятся в круг и говорят слова-приветствия, подавая друг другу руку и при этом улыбаясь.

2. Основная часть

Тьютор: Ребята, давайте отгадаем загадки Гуглика:

Вот коробка непростая,

Смотрим мы в неё не зря,

Всем очень нравится она.

Обо всём расскажет, да ещё покажет. (Телевизор)

Это чудо из чудес

Вызывает интерес.

Рассказать-то оно всё может,

Показать же вам не сможет. (Радио)

Далеко уехал брат,

Но ему всегда я рад,

Взяв волшебный коробок,

Пообщаться с ним я мог,

Расспросив его о том,

Как живётся в крае том? (Телефон)

На столе стоит сундук,

В сундуке окошко,

Можно видеть чудеса,

Если знать немножко (Компьютер)

Не куст, а с листочками,

Не человек, а рассказывает. (Книга)

С помощью этих предметов человек получает и передаёт различную информацию. И называют их источники информации.

9.1.1. Дидактическое упражнение «Определи источник информации»

Для данного упражнения понадобится одна карточка из набора «Информатика без розетки для дошкольников»: Д04.

Место, откуда получают информацию, называется источником информации. Каждый предмет или событие могут быть источниками информации.

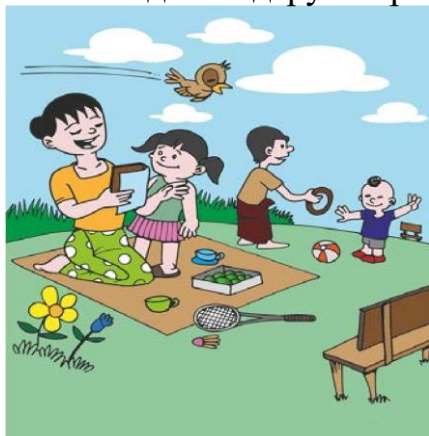
- Что будет источником информации, если мы слышим сигнал автомобиля?

- Что будет источником информации, если мы чувствуется запах еды?

- Что будет источником информации, если мы надкусили яблоко?

Тьютор: Сейчас мы проведем соревнование. Но сначала необходимо разделить на две команды при помощи фишек с цифрами 1 и 2.

Каждой подгруппе раздается карточка с рисунком.



Тьютор задает вопросы по картинке, а дети работают совместно в подгруппах над ответом. Воспитатель выстраивает диалог с детьми так, чтобы участвовали все дети. За каждый верный ответ команда получает фишку. В конце определяется победитель.

Необходимо сформулировать вопросы по картинке об источниках информации, которую получают дети. Основная цель — акцентировать внимание на том, какая информация и из каких источников исходит.

Кто является источником информации для девочки? Для мамы?

Кто является источником информации для папы? Для сына?

Какая пора года на картинке? Откуда вы узнали?

Чем любит заниматься эта семья?

Какую информацию вы узнали о растениях? О птицах?

Физкультминутка

Дети образуют круг, в центре находится водящий. Взявшись за руки, дети идут по кругу и произносят текст. По окончании они останавливаются, а водящий (затейник) показывает какие-либо движения; дети повторяют их. Затем выбирается новый водящий.

Ровным кругом,

Друг за другом

Мы идем за шагом шаг.

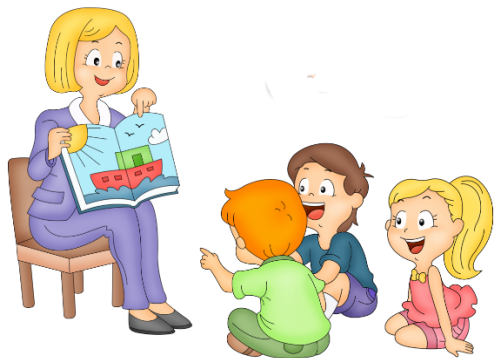
Что сейчас (имя водящего) покажет,

То и будем выполнять.

Тьютор: Человек может не только получать информацию, но и передавать. Как? (ответы детей) А вот умеете ли вы это делать, мы сейчас и проверим. Я предлагаю вам поиграть в игру «Да-нетка». Информацию можно получать и с помощью вопросов. Сейчас мы попробуем это сделать.

Дидактическая игра «Да-нетка»

С помощью вопросов, подразумевающих ответ «да» или «нет», каждая из команд должна узнать, что изображено на картинке у противоположной команды.



9.1.2. Дидактическая игра «Распознай-ка»

Для данной игры наличие дидактических материалов необязательно, ответы детей основываются на собственном воображении и памяти.

Правила игры:

Игра проводится в виде инсценировки событий. События воспитатель подбирает, исходя из жизненного опыта детей.

Например, воспитатель обращается к кому-то из детей:

Максим откусил печенье и сказал: «Вкусно» (проиграть ситуацию с кем-то из мальчиков).

Давайте определим, что будет является источником информации? (ответ детей: печенье).

Маша рисует, вдруг зазвонил телефон (проиграть ситуацию с кем-то из девочек).

Давайте определим, что будет является источником информации? (ответ детей: телефон).

9.1.3. Дидактическое упражнение «Угадай источник информации»

Для данного упражнения наличие дидактических материалов необязательно, ответы детей основываются на собственном воображении и памяти.

При выполнении этого упражнения дети должны прислушаться к звукам в комнате и определить, откуда они доносятся — то есть найти источники звука. Если возникнет необходимость, воспитатель может помочь им: звук от сдвинутого стула, радио, метронома и т.д. Можно принять во внимание звуки, доносящиеся из других комнат, коридора, из открытого окна.

Тьютор обращается к детям: «Внимательно вслушайтесь в звуки вокруг нас. Подумайте и определите, что вы слышите? Определите источники этих звуков».

3. Рефлексия

Тьютор предлагает детям оценить, как они выполняли задания: если вам было легко и никаких трудностей не возникло при выполнении заданий, наклейте в свой дневничок улыбающегося кота, если испытали какие-то трудности — наклейте задумчивого кота, если ничего не получилось — грустного кота.

Тема: Действия с информацией

Цель: формирование умения определять средства передачи информации.

Конспект игры-занятия

Программные задачи:

формировать умения разьяснять роль средств в передаче информации;
развивать логическое мышления воспитанников, речь;
воспитывать интерес к информатике.

Материал: карточки из набора «Информатика без розетки для дошкольников»: 308, 313, 314, 317; Г21; цветные карандаши;

Ход занятия

1. Организационный момент

Приветствие воспитанников. Создание условий для положительной мотивации.

Дети по сигналу хаотично двигаются по комнате и здороваются со всеми, кто встречается на их пути, здороваются определённым образом:

Один хлопок — здороваются за руку,
Два хлопка — здороваются плечиками,
Три хлопка — здороваются спинками.

Тьютор: Ребята, когда я пришла на работу, то увидела, что у меня на столе что-то лежит. Расскажите, что видите на столе?

Дети: Газета, журнал, письмо, открытка.

Тьютор: Ребята, эти предметы являются средствами информации?

Какую информацию мы можем узнать с помощью этих предметов?
(ответы детей)

Тьютор: Ребята, посмотрите на картинки и скажите, для какой профессии подходят эти предметы? (почтальон)

- Гуглик, а ты знаешь, кто такой почтальон?
- Ребята расскажите Гуглику о профессии почтальон.
- Рассказ детей о профессии почтальона.

2. Основная часть

Тьютор предлагает детям превратиться в почтальонов.

Для этого необходимо сказать волшебные слова:

Раз, два — повернись

В почтальонов превратись.

9.2.4. Дидактическая игра «Почта»

Для данной игры понадобится конверт, лист бумаги формата А4, цветные карандаши.

Воспитатель предлагает детям по рядам поиграть в «Почту». На каждом ряду выбирается один из воспитанников, который рисует что-то и сохраняет свою информацию на листе бумаги. Потом кладет этот лист в конверт. Дети с каждого ряда передают конверт друг другу и доставляют

в итоге воспитателю. Воспитатель открывает конверт и знакомится с информацией каждого конверта. В конце задания делается общий вывод: средством передачи информации является письмо и сами дети.

Гуглику было интересно узнать новую информацию о профессии почтальона, и он предлагает вам узнать какие ещё средства информации есть.

9.2.2. Дидактическое упражнение «Назови средства информации»

Для данного упражнения понадобятся: четыре карточки из набора «Информатика без розетки для дошкольников»: 308, 313, 314, 317.

Воспитатель размещает на доске карточки. Сначала дети рассказывают, что они видят на доске.

Затем воспитатель просит детей указать, какие предметы не могут быть средствами информации? Свой ответ дети обосновывают.

Физкультминутка

Раз, два, три, четыре, пять!

Будем прыгать и скакать! (Прыжки на месте)

Наклонился правый бок. (Наклоны туловища влево-вправо)

Раз, два, три.

Наклонился левый бок.

Раз, два, три.

А сейчас поднимем ручки (Руки вверх)

И дотянемся до тучки.

Сядем на дорожку, (Присели на пол)

Разомнем мы ножки.

Согнем правую ножку, (Сгибаем ноги в колене)

Раз, два, три!

Согнем левую ножку,

Раз, два, три.

Ноги высоко подняли (Подняли ноги вверх)

И немного подержали.

Головою покачали (Движения головой)

И все дружно вместе встали. (Встали)

Тьютор: Однажды Гуглик, гуляя по улице, услышал громкую информацию о погоде. Но он не знает, как можно так громко передать какую-либо информацию.

Тьютор показывает картинку с изображением рупора и рассказывает детям, что при помощи него можно усилить голос.

9.2.3. Дидактическое упражнение «Изготовь средство информации — «Рупор»

Для данного упражнения понадобится: одна карточка из набора «Информатика без розетки для дошкольников»: Г21.

Основная цель упражнения, наряду с формированием у детей психомоторных навыков и навыков моделирования — познакомить и

показать, как используется рупор для передачи (рупор — это усилитель звуковой информации).

Воспитатель по схеме заранее подготавливает заготовки-выкройки рупора в соответствии с количеством детей в группе. Затем раздает каждому ребенку заготовки и вместе с детьми изготавливает рупор.

Когда рупор готов, воспитатель предлагает каждому сообщить какую-нибудь информацию через рупор.

3. Рефлексия

Тьютор предлагает заполнить дневнички: если вам все понравилось, и было легко выполнять задания — наклейте в дневничок улыбающегося котёнка, если испытали какие-то трудности, то наклейте задумчивого котёнка, если ничего не получилось — грустного котёнка.



Литература

1. Программа объединения по интересам «Информатика без розетки» [Электронный документ]. — Режим доступа: <https://padlet.com/odarolimpvit/tb8903q88okpoq8p> /. — Дата доступа 20.11.2021.
2. Инструктивно-методическое письмо Министерства образования Республики Беларусь «Об организации в 2021/2022 учебном году образовательного процесса в учреждениях образования, реализующих образовательную программу дошкольного образования, образовательную программу специального образования на уровне дошкольного образования, образовательную программу специального образования на уровне дошкольного образования для лиц с индивидуальной недостаточностью [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://adu.by/ru/homepage/obrazovatelnyj-protsess-2021-2022-uchebnyj-god/doshkolnoe-obrazovanie-2021-2022.html> /. — Дата доступа 20.11.2021.

Методические рекомендации

**STEM-образование
в современной школе:
«Информатика без розетки»**

Авторы-составители:

О.В. Жуковская,
С.З. Поташова,
Т.Л. Куцебан,
К.С. Стибло,
О.В. Лазинская

Корректурa
Ю.А. Щуко

Подписано в печать 21.12.2021 Формат 60 x 84
Усл. печ. л. 3,0 Заказ 146 Тираж 3

Государственное учреждение дополнительного образования взрослых
«Витебский областной институт развития образования»
210009, г.Витебск, пр-т Фрунзе, 21

Растиражировано на ксероксе
Витебского областного института развития образования