

НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ ПЕДАГОГІЧНИХ НАУК
ІНСТИТУТ ПРОБЛЕМ ВИХОВАННЯ

Ірина Тимофєєва

Я у світі
комп'ютерної грамоти
(методичні поради)

Маріуполь

2017 р.

УДК 373.2:159.923.2-053.4

ББК 74.1:88.8

Т 41

Рекомендовано до друку Вченою радою Інституту проблем виховання

Національної академії педагогічних наук України

(протокол № від 29 червня 2017 р.)

Рецензенти:

Рейпольська О.Д. – завідувач лабораторії дошкільної освіти і виховання, кандидат педагогічних наук, старший науковий співробітник Інституту проблем виховання НАПН України.

Щербакова К.Й. – кандидат педагогічних наук, професор кафедри дошкільної освіти Маріупольського державного університету.

Т 41 **Ірина Тимофєєва.** Я у світі комп'ютерної грамоти (методичні поради) / Тимофєєва І.Б. – ТОВ «ППНС», м. Маріуполь: 2017 р. – 136 с.

ISBN 978-617-7413-41-6

У посібнику розміщено рекомендації щодо застосування планшетного персонального комп'ютера вихователями під час реалізації освітнього процесу за варіативною складовою «Комп'ютерна грамота» Базового компоненту дошкільної освіти. Описано орієнтовну структуру заняття з комп'ютерної грамоти для дітей дошкільного віку із застосуванням комп'ютерної техніки, систематизовано критерії навчально-виховних досягнень. Вперше подано інформацію щодо роботи з планшетним персональним комп'ютером для роботи з дітьми дошкільного віку. Методичні поради призначено для студентів напрямку підготовки «Педагогічна освіта», інститутів професійної підготовки, вихователів-методистів, батьків.

УДК 373.2:159.923.2-053.4

ББК 74.1:88.8

ISBN 978-617-7413-41-6

© Інститут проблем виховання НАПН України, 2017 р.

© «І. Тимофєєва», 2017 р.

ЗМІСТ

ПЕРЕДМОВА	4
I. ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНА КОМПЕТЕНТНІСТЬ ФАХІВЦЯ ДОШКІЛЬНОЇ ГАЛУЗІ	9
1.1 ПОНЯТТЯ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ	9
1.2 ОСОБЛИВОСТІ ФОРМУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНО- КОМУНІКАЦІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНЬОГО ВИХОВАТЕЛЯ ДНЗ	15
1.3 ОСОБЛИВОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНО- КОМУНІКАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ПЕДАГОГІЧНОМУ ПРОЦЕСІ	20
II. МЕТОДИКА ОРГАНІЗАЦІЇ ЗАНЯТЬ ІЗ ЗАСТОСУВАННЯМ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ	26
2.1 ОРІЄНТОВНА СТРУКТУРА ЗАНЯТТЯ З КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАМОТИ ДЛЯ ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ ІЗ ЗАСТОСУВАННЯМ ПЕРСОНАЛЬНОГО КОМП'ЮТЕРА	26
2.2 КРИТЕРІЇ НАВЧАЛЬНО-ВИХОВНИХ ДОСЯГНЕНЬ З КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАМОТИ ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ	36
2.3 ОРГАНІЗАЦІЯ РОБОТИ З ПЛАНШЕТНИМ ПЕРСОНАЛЬНИМ КОМП'ЮТЕРОМ	39
2.4 ЗАЛЕЖНІСТЬ ВІД ЕЛЕКТРОННИХ ГАДЖЕТІВ (МИ МАЄМО ЗВЕРНУТИ НА ЦЕ УВАГУ!)	53
ГЛОСАРІЙ	58
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	75
ДОДАТКИ	78
ПРИКЛАД ЗАНЯТЬ -ОСВІТНЯ ЛІНІЯ «ДИТИНА В СЕНСОРНО- ПІЗНАВАЛЬНОМУ ПРОСТОРІ»	78
ПРИКЛАД ЗАНЯТЬ -ОСВІТНЯ ЛІНІЯ «МОВЛЕННЯ ДИТИНИ»	96
ПРИКЛАД ЗАНЯТЬ - ОСВІТНЯ ЛІНІЯ «ДИТИНА У ПРИРОДНОМУ ДОВКІЛЛІ»	104
ПРИКЛАД ЗАНЯТЬ - ОСВІТНЯ ЛІНІЯ «КОМП'ЮТЕРНА ГРАМОТА»	127

ПЕРЕДМОВА

Провідна ідея оновлених Державних стандартів – особистісний розвиток дитини, її особистісно-психологічне й соціальне формування. У цих нормативно-правових документах чіткіше, ніж у попередніх, дається відповідь на запитання: «Чому і як має виховувати та навчати вихователь?»

Новітні реформи освіти в Україні, необхідність інформатизації освіти спонукає дошкільну освіту, як першу ланку безперервної освіти, здійснювати пошук шляхів застосування комп'ютерної техніки, як засобу розвитку особистості дитини.

Нова редакція Базового компонента дошкільної освіти та Державного стандарту початкової загальної освіти зорієнтовані на соціалізацію особистості молодого покоління. Звертаємо увагу на ці обидва документи поруч, бо наступність між дошкільною та початковою ланками освіти розглядається на сучасному етапі як одна із важливіших умов безперервної освіти людини. Так, одним із факторів, які забезпечують ефективність освіти, є неперервність і наступність у навчанні.

Саме тому великого значення набуває підготовка до шкільного навчання у дошкільному навчальному закладі, де формується уявлення дітей про світ, у якому кожна людина має доступ до комп'ютерної техніки різного типу (персональні комп'ютери, планшети, ноутбуки, нетбуки, IP-телефонія та ін.), як засобу обробки, збереження та передачі інформації, з метою подальшого застосування персонального комп'ютера у навчанні та праці. Гармонійний і всебічний розвиток дитини дошкільного віку в умовах інформаційного суспільства тісно пов'язаний із розвитком її інформаційно-комунікаційної компетентності, вмінням працювати з інформацією та обробляти її на комп'ютері.

Важливість та актуальність цього нововведення засвідчує низка нормативно-правових документів, а саме: Закон України «Про вищу освіту» (від 01.07.2014 р. № 1556–VII), «Про дошкільну освіту», Національна стратегія розвитку освіти в Україні на 2012-2021 роки, проект Стратегії реформування

вищої освіти в Україні до 2020 р., проект Концепції розвитку освіти до 2025 року, Постанова Кабінету міністрів України «Про затвердження Національної рамки кваліфікацій», Базовий компонент дошкільної освіти в Україні, Конвенція про права дитини, а також наукові дослідження ЮНЕСКО, ЮНІСЕФ, ПРООН, Ради Європи, Міжнародного департаменту стандартів тощо.

У Базовому компоненті дошкільної освіти України (державний стандарт дошкільної освіти України) зазначено норми і положення, що визначають державні вимоги до рівня освіченості, розвиненості та вихованості дитини 6 (7) років; сумарний кінцевий показник набутих компетенцій випускником дошкільного навчального закладу перед вступом його до школи. Розкриваються загальні положення, зміст і структура, інваріантна і варіантна складові змісту освіти. Так, у варіативній частині передбачено освітню лінію «Комп'ютерна грамота», яка ґрунтується на засадах:

- 1) компетентнісного підходу до розвитку особистості, збалансованості набутих знань, умінь, навичок, сформованих бажань, інтересів, намірів та особистісних якостей і вольової поведінки дитини;
- 2) надання пріоритету соціально-моральному розвитку особистості, формування у дітей уміння узгоджувати особисті інтереси з колективними;
- 3) формування у дітей цілісної, реалістичної картини світу, основ світогляду.

Варіативна складова змісту дошкільної освіти визначається дошкільним навчальним закладом з урахуванням особливостей регіону, навчальних закладів, індивідуальних освітніх запитів дітей та (або) побажань батьків, або осіб, які їх замінюють [3, с.6].

Проаналізувавши програми розвитку дітей дошкільного віку «Я у світі», «Дитина», «Впевнений старт», «Українське дошкілля», «Дитина в дошкільні роки», зроблено висновок, що описані та запропоновані орієнтири різного змістового напрямку (фізичний, пізнавальний, мовленнєвий, художньо-естетичний розвиток, ігрова та трудова діяльність), але комп'ютерна грамота як

розділ представлено частково. Проте, життя маленької дитини стало залежним від інформаційно-комунікаційних технологій, ще в утробі дитина слідкує за діями матері (ІР-телефонія, використання техніки), діти раннього, молодшого, середнього дошкільного віку вже вільно, разом з батьками володіють комп'ютерною технікою, грають та розвиваються, використовуючи планшети та ноутбуки. Комп'ютер, як педагогічний інструмент може служити і фундаментальним технічним засобом навчання і відгравати роль незамінного помічника у вихованні дитини.

Кожен віковий період дитина дошкільного віку стикається з інформаційним Всесвітом, бо комп'ютери зайняли вагоме місце в багатьох галузях сучасного життя. Постійне вдосконалення, різноманіття системи дошкільної освіти, підвищення вимог до якості освітньої роботи вихователів, психолого-педагогічні дослідження підтвердили необхідність і доцільність поглиблення змісту знань, умінь і навичок дітей дошкільного віку.

Численними дослідженнями [2, 5, 9, 10, 13] доведено, що одним із сучасних засобів інтелектуального розвитку дітей є комп'ютер. У дошкільних навчальних закладах комп'ютерні програми для ігор і занять використовуються з п'яти років, це обумовлено тим, що у дітей цього віку вже розвинута символічна функція мислення. На цьому етапі основними завданнями для педагогів є: формування у дітей елементарних уявлень про комп'ютер як сучасний технічний засіб, можливостями його використання в різних сферах життя; озброєння початковими знаннями, вміннями та навичками самостійного володіння комп'ютером для ознайомлення з довкіллям, конструювання, малювання, експериментування тощо; сприяння розвитку передумов теоретичного мислення та інтересу до дій з комп'ютерною технікою (витяг з методичного листа МОНУ «Організація та зміст навчально-виховного процесу в дошкільних навчальних закладах» № 1/9-306 від 06.06.2005 р.).

Як зазначив науковець, фахівець з галузі виховання В. Мадзігон сьогодні існують, принаймні, три підходи до застосування комп'ютера в дошкільних та загальноосвітніх навчальних закладах, а саме: 1) формування у

дітей певних навичок роботи з ним; 2) застосування комп'ютера як засобу навчання; 3) використання комп'ютера як засобу розвитку пізнавальних процесів (мислення, уява, пам'ять, мовлення) [10, с.6].

Тому, ми вважаємо, необхідним теоретично обґрунтувати та методично забезпечити напрямок розвитку дитини дошкільного віку за освітньою лінією «Комп'ютерна грамота».

Посібник складається із: передмови, двох частин, глосарію, аналізу використаних джерел і додатків (приклад занять за освітніми лініями із застосуванням сучасних інформаційно-комунікаційних технологій).

У першій частині презентовано теоретичні засади проблеми формування інформаційно-комунікаційної компетентності майбутнього вихователя ДНЗ. Розкрито особливості застосування інформаційно-комунікаційних технологій в педагогічному процесі ДНЗ.

Друга частина навчального посібника містить методику та актуальні питання організації занять із застосуванням інформаційно-комунікаційних технологій, орієнтовну структуру занять. Окремо, у додатках подані приклади занять з комп'ютером та планшетним комп'ютером, саме володіння методами розв'язання проблем застосування персонального комп'ютера на заняттях вихователями, дає надію на вдалу реалізацію освітньої лінії «Комп'ютерна грамота».

Працюючи над складанням методичних порад, ми виходили з того, що видання призначено для широкої аудиторії, тому у розділах подано зміст та алгоритми роботи за конкретним напрямом. Добираючи матеріал, ми керувалися прагненням висвітлити методику та методи, перевірені практикою, які підтвердили свою придатність для широкого впровадження та націлені на реалізацію поставлених завдань. Для визначення описової характеристики критеріїв навчально-виховних завдань ми спиралися на концептуальні засади змісту освітньої лінії «Комп'ютерна грамота».

Задля активізації уваги на важливих моментах та для простоти сприйняття було введено умовні позначки:



Обов'язковість дотримання



Вказівки для педагогів



Необхідно знати



Цікава інформація



Корисні поради

І. ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНА КОМПЕТЕНТНІСТЬ ФАХІВЦЯ ДОШКІЛЬНОЇ ГАЛУЗІ

1.1 ПОНЯТТЯ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ

Цілком згодні з твердженням В. Кременя, що пріоритетом розвитку освіти є впровадження сучасних інформаційно-комунікаційних технологій, які забезпечують: даліше удосконалення навчально-виховного процесу, доступність, ефективність освіти, підготовку молодого покоління до життєдіяльності в інформаційному суспільстві [4, с. 190].

Зазначимо, що поняття компетентнісної освіти прийшло в педагогічну науку із зарубіжних країн, де цей напрям дослідження активно розвивається як у теорії, так і на практиці.



До визначення понять «компетенція» і «компетентність» існують багато трактувань. Так, словник іноземних слів розкриває поняття «компетентний» як такий, що володіє компетенцією – колом повноважень певної галузі, особи або колом справ: *competent* (франц.) – компетентний, правомірний; *competens* (лат.) – відповідний, здібний; *competence* (англ.) – здібність (компетенція), обізнаність у якому-небудь колі питань, галузі знання.

Отже, компетенція та компетентність є взаємодоповнюючими та взаємообумовлюючими поняттями.

Так, стаття Д. МакКлелланда «Тестувати компетентність, а не інтелект» була однією з перших наукових публікацій, яка зародила у США компетентнісний підхід та «відкрила» цю проблематику. Однак, не в Америці, а у Великобританії концепція компетентнісно-орієнтованої освіти з 1986 року була взята за основу національної системи кваліфікаційних стандартів і отримала офіційну підтримку керівництва.

Згідно із визначенням Міжнародного департаменту стандартів навчання, досягнення та освіти *компетентність* визначається як спроможність кваліфіковано провадити діяльність, виконувати завдання або роботу. При цьому поняття компетентності містить набір знань, навичок і ставлень, що дають змогу особистості ефективно діяти або виконувати певні функції, спрямовані на досягнення встановлених стандартів у професійній галузі або діяльності.

Вважаємо, ключова компетенція є об'єктивною категорією, яка фіксує певний рівень знань, умінь, навичок, які можна застосовувати в будь-якій сфері діяльності. О. Пометун у своїх дослідженнях акцентувала, що кожна з таких компетентностей передбачає засвоєння студентами не окремих непов'язаних один з одним елементів знань і вмінь, а оволодіння комплексною процедурою, в якій для кожного виділеного напрямку її набуття є відповідна сукупність освітніх компонентів, що мають особистісно - діяльнісний характер [14, с. 66].

Найбільшого поширення в нашій науковій літературі набуло визначення компетентності як сукупності знань і умінь, необхідних для ефективної професійної діяльності: вміння аналізувати, передбачати наслідки професійної діяльності, використовувати інформацію [16].

Професійні компетентності розкриті в Білій книзі національної освіти України за заг. ред. В. Кременя, а саме М. Євтух розглянув їх як знання, уміння, навички, цінності, інші функціональні характеристики, їхня профілізація тощо [4, с. 72], що підтверджує в науці відсутність одностайності у визначенні поняття «компетентність».

За визначенням Л. Мітіної, дефініція педагогічна компетентність включає знання, уміння, навички, а також способи і прийоми їх реалізації в діяльності (саморозвитку) особистості.

Заслуговує на особливу увагу інформаційно-комунікаційна компетентність тому, що саме вона дає можливість особистості бути сучасною, активно діяти в інформаційному середовищі, використовувати найновітніші досягнення техніки в своїй професійній діяльності.

Слід відзначити, що майже всі науковці виділяють цю компетентність як обов'язкову складову професійної компетентності педагога. У структурі професійної компетентності В. Бубнов, А. Гуржій, М. Жалдак, С. Іванова, Г. Козлакова, Н. Морзе О. Овчарук та інші науковці [9, 13] виділяють інформаційно-комунікаційну компетентність, під якою розуміють здатність орієнтуватися в інформаційному просторі, отримувати дані та оперувати ними відповідно до власних потреб і вимог сучасного інформаційного суспільства.

Аналізу інформаційно-комунікаційної компетентності присвячені праці Н. Баловсяк, В. Вембра, О. Кузьминської, О. Овчарук, Л. Петухової, О. Спіріна, Н. Сороко, Є. Хвілон (*Evgueny Khvilon*) та ін. [9].

Як стверджує О. Спірін, ІК-компетентність – це підтверджена здатність особистості використовувати на практиці інформаційно-комунікаційні технології (ІКТ) для задоволення власних індивідуальних потреб і розв'язування суспільно-значущих [16, с.215], зокрема професійних задач підготовки майбутніх фахівців дошкільної освіти.

Аналіз наукових джерел з досліджуваної проблеми дозволив визначити, що компетентний (про людей) – це той, хто володіє здібністю, силою, владою, умінням, знанням і т. ін. (щоб зробити те, що потрібно). Компетентний (про властивості) – достатній, адекватний, саме так науковець В. Федорчук сформулював у навчально-методичному посібнику «Розвиток комунікативної компетентності викладача. Соціально-психологічний тренінг», та будемо посилалися на дане визначення.

У Основах стандартизації інформаційно-комунікаційних компетентностей в системі освіти України визначено, що ІК-компетентність є результатом різнобічних здатностей людини та має такі складові: *здатності та вміння*: – здобувати інформацію з різних джерел у зрозумілому вигляді; – працювати з різними відомостями; – критично оцінювати відомості; – використовувати у професійній діяльності інформаційно-комунікаційні технології; *знання*: – особливостей інформаційних потоків у своїй галузі; – основ ергономіки та інформаційної безпеки; – функціональних можливостей

ІКТ; – конкретні навички з використання комп’ютерної техніки та ІКТ; – ставлення особистості до застосування ІКТ для відповідальної соціальної взаємодії та поведінки. (О.В.Овчарук, О.М.Спірін) [13, с.46-48].

Окремий напрям складають дослідження (Г. Беленька, Н. Гавриш, С. Дяченко, Л. Зайцева, К. Крутій, М. Машовець, Л. Петухова, О. Рейпольська), які стосуються розкриття змісту, структури та шляхів формування професійної компетентності майбутнього вихователя дошкільного навчального закладу. Перед сучасним вихователем дошкільного навчального закладу ставиться вимога володіти цілою гамою спеціальних, професійних умінь, передусім, пов’язаних з його інформаційно-комунікаційною підготовкою.

Головне завдання сучасної системи освіти - створення умов для якісної освіти. А впровадження компетентнісного підходу - це найважливіша умова, що працює на підвищення її якості.

У науці відомі спроби структурувати поняття «компетентність», хоча однастайності у поглядах не спостерігається. Наприклад, для одних дослідників (О. Локшина) компетентність – це єдність когнітивного, предметно-практичного й особистісного досвіду [16, с.38]; інші (Л. Ващенко, О. Овчарук) у її структурі виділяють мотиваційний, змістовий та процесуальний компоненти [9, с.34 - 46]; зарубіжні дослідники переважно визначають три основних елементи в компетентнісній освіті – знання, уміння і навички, цінності (ставлення).

Зауважимо, що Міжнародна комісія Ради Європи виокремила підходи до ключових компетенцій, які ґрунтуються на таких позиціях: вивчати, шукати, думати, співпрацювати, діяти, адаптуватись. Проектом ПРООН “Освітня політика та освіта “рівний – рівному” запропоновано свій перелік ключових компетентностей: уміння вчитися; загальнокультурна; громадянська; підприємницька; соціальна; **компетентності з інформаційно-комунікаційних технологій**; здоров’язберігаюча.

Цілком переконані, що у структуру компетентності входять такі основні елементи, як: знання, досвід, професійна культура та особистісні якості

майбутнього фахівця. Компетентність педагога зумовлена особливостями, багатством, різноманітністю, інтегрованою професійного досвіду і детермінованою активністю самого суб'єкта та організаційною культурою.



Таким чином, компетентність – це результат професійного досвіду, такий наслідок його накопичення протягом професійного життя та діяльності, що забезпечує глибоке знання своєї справи, сутності роботи, що виконується, способів та засобів досягнення цілей, здатність правильно оцінювати професійну ситуацію, що склалася, і приймати у зв'язку з цим потрібне рішення [16].

У науці відомі спроби структурувати зазначені поняття. Так, для однієї групи дослідників компетентність – це єдність когнітивного, предметно-практичного й особистісного досвіду [9, с. 9]; інші у її структурі виділяють мотиваційний, змістовий та процесуальний компоненти [9, с. 34]; зарубіжні дослідники переважно визначають три основних елементи в компетентнісній освіті – знання, уміння і навички, цінності (ставлення) [9, с. 17]; експерти програми «DeSeCo» вважають, що структура компетентності охоплює пізнавальні ставлення і практичні навички, цінності, емоції, поведінкові компоненти, знання і вміння [9, с. 10].

Одне з головних завдань освіти в умовах розвитку інформаційного суспільства – навчити учнів та студентів використовувати сучасні інформаційні та комунікаційні технології. У зв'язку з цим виникає нагальна потреба прискореної підготовки викладачів та фахівців в галузі ІКТ, оснащення закладів освіти сучасною комп'ютерною технікою, педагогічними програмними засобами, електронними підручниками тощо [12, с. 4]. Впровадження сучасних інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) забезпечують подальше вдосконалення навчально-виховного процесу, доступність та ефективність освіти, підготовку молодого покоління до життєдіяльності в інформаційному суспільстві, сприяє розв'язанню проблеми щодо їх якісного впливу на зміст, методи та організаційні форми навчання, які, у свою чергу, створюють умови для процесу оновлення в галузі підготовки майбутніх вихователів.

Компетентність (за Е. Шортом) можна розглядати з чотирьох позицій:

- поєднання вмінь, навичок поведінки та дій у межах певної діяльності;
- поєднання знань, умінь, навичок у професійній діяльності без критеріїв оцінювання;
- поєднання тих самих елементів, але із застосуванням стандартів;
- поєднання здібностей та особистих якостей людини.

На сучасному етапі в Україні відбувається реформування освіти, здійснюється спроба модернізації освітніх моделей. У зв'язку з цим, науковці, педагоги, психологи, методисти ведуть мову про зміну всієї парадигми вищої освіти, зокрема, зміни методів навчання, оцінювання, зміни ролі викладача, а отже, методів забезпечення якості навчального процесу. Варто зазначити, що зміни у підходах до навчання насамперед стосуються необхідності відмови від знаннєвої парадигми, оскільки:

- 1) сама по собі інформація втрачає вагу, якщо не має прикладного характеру, тоді як здобування інформації стало пріоритетним у діяльності людини;
- 2) відпадає необхідність перевантажувати пам'ять певними знаннями, зростає потреба вміти користуватися ними [18, с.85].

Існування людини в інформаційному просторі вимагає її компетентності в тому, що стосується інформаційно-комунікаційних технологій, форматів і стандартів реалізації інформаційних програм, умінь і навичок використання інформаційного ресурсу. В процесі цього яскраво виявляються розвивальні та виховні можливості засвоєння і смислової перероблення інформації, її педагогічний зміст. Проте необхідно визнати, що стан технічних засобів і програмного забезпечення вищих навчальних закладів не завжди відповідають рівню, необхідному для розв'язання завдань, що стоять перед майбутніми фахівцями в умовах інформаційної цивілізації та жвавої її модифікації.

Важливість формування інформаційно-комунікаційної компетентності майбутніх вихователів ДНЗ пов'язана з інформаційно-комунікаційною природою навчального процесу. Інформаційно-комунікаційна компетентність

носить надпредметний, загальнонауковий характер, а також включає набір практичних знань, вмінь для розв'язку «життєвих задач» [9].

Необхідність осмислення змістового наповнення термінів, уточнення дефініцій понять «компетентність», «компетенції», «кваліфікація», «інформація», а також «знання», «уміння», «навички», дає можливість сформулювати тлумачення дефініції інформаційно - комунікаційна компетентність.

1.2 ОСОБЛИВОСТІ ФОРМУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНЬОГО ВИХОВАТЕЛЯ ДНЗ

Інформаційно-комунікаційні технології є ефективним навчальним засобом, їх застосування в освітньому просторі призвело до виникнення принципово нового способу навчання, який якісно збагачує та доповнює систему традиційних навчальних методів.



Система професійних кваліфікацій є складовою національної системи кваліфікацій України, яка складається з таких майже неузгоджених елементів як Національний класифікатор України: класифікатор професій; класифікатор видів економічної діяльності; Довідник кваліфікаційних характеристик професій працівників Міністерства праці та соціальної політики (галузеві випуски); посадові інструкції галузевих міністерств і відомств; Перелік напрямів та спеціальностей, за якими здійснюється підготовка фахівців у вищих навчальних закладах за освітньо-кваліфікаційними рівнями, тощо [11, с. 124].

Така, велика кількість різних документів свідчить про неузгодженість системи професійних кваліфікацій в Україні, її недосконалість, про необхідність наукових розвідок у цьому напрямку і нагальну потребу створення національної системи кваліфікацій, яка, ураховуючи стратегічні інтеграційні наміри нашої країни, має бути сумісною з Рамкою кваліфікацій європейського

простору вищої освіти (далі – ЄПВО) та Європейською рамкою кваліфікацій для навчання впродовж життя на основі компетентнісного підходу. Це зумовлено також і завданнями Болонського процесу: прагненням європейської спільноти досягти транс'європейської зрозумілості й співставленості кваліфікацій. Окрім того, розроблення національної системи кваліфікацій забезпечить більш високий рівень кореляції між окремими кваліфікаціями в Україні та посилить їх зв'язок з Міжнародною стандартною класифікацією професій (ISCO) і Міжнародною стандартною класифікацією освіти (ISCED) [1].

У 2016 році затверджено оновлену редакцію державного стандарту дошкільної освіти (Базовий компонент дошкільної освіти в Україні), де задекларовано модернізацію її змісту, упровадження в практику особистісно-орієнтованих технологій. Проте, у більшості вищих навчальних закладів підготовка майбутніх спеціалістів триває за доволі застарілими методиками, що не відповідає вимогам сучасності.

Наголошує на необхідності набуття ІК - компетентності майбутніми педагогами ряд нормативних документів України: Закон «Про вищу освіту», «Про Основні засади розвитку інформаційного суспільства в Україні на 2007 - 2015 роки», Постанова кабінету міністрів «Про затвердження Державної цільової програми впровадження у навчально-виховний процес загальноосвітніх навчальних закладів інформаційно-комунікаційних технологій «Сто відсотків» на період до 2015 року».

Всупереч того, що тривалий період дослідження проблем інформатизації та комп'ютеризації освіти в Україні, компетентнісного підходу підготовки майбутніх спеціалістів, недостатньо розглянутими залишилися проблеми формування інформаційно-комунікаційної компетентності саме у процесі професійної підготовки майбутніх фахівців дошкільної галузі.

У сучасних психолого-педагогічних дослідженнях [4, 10, 13, 14, 19] проблема професійної компетентності, неодмінною складовою якої є інформаційно-комунікаційна компетентність, займає одне з провідних місць,

про що свідчать матеріали наукових конференцій, серії статей і монографій, що досліджують сутність і структуру цього феномена, його значення для практичної інформаційно-комунікаційної підготовки майбутнього вихователя дошкільного навчального закладу.

Конкурентоспроможність на сучасному ринку праці, де, за підрахунками фахівців, людина до семи разів змінює свою спеціальність за час професійної кар'єри, ми згодні з Н. Морзе, що багато в чому залежить від здатності набувати і розвивати навички, що можуть використовуватися чи трансформуватися стосовно життєвих ситуацій, освоювати нові технології, принципова зміна яких відбувається приблизно раз на п'ять років. Отже, щоб бути конкурентоспроможним на сучасному ринку праці, випускник вищого навчального закладу має володіти певним набором знань і особистих якостей, а також досвідом їх застосування, що дозволить йому виконувати функціональні обов'язки без адаптаційного періоду.

Як було зауважено вище, ситуація в освіті України сьогодні така, що технологій навчання й виховання дошкільників щодо формування в них комп'ютерної грамотності майже немає. У вихователя сьогодні є право вибирати підхід, метод, прийоми для реалізації навчальних і виховних цілей. З'явилося багато вітчизняних і закордонних навчальних посібників, нових теле-, відео-, аудіо-, комп'ютерних засобів навчання. Після ейфорії перших років реалізації цих нових можливостей у навчанні педагоги усе більше переконуються в безперспективності безсистемного їхнього використання.



Від вихователів дошкільного навчального закладу сьогодні вимагаються знання про системну організацію навчально-виховного процесу, упорядкованого згідно з цілями навчання.

Потрібно вміння усвідомити і конкретизувати цілі навчання, осмислити сутність і внутрішні механізми розвитку якостей, що формуються, логіку й природну послідовність етапів цього процесу, усвідомлено підійти до вибору методичних засобів та їхньої структуризації, підібрати адекватні засоби діагностики результатів навчання на всіх етапах тощо. Тому особливої

актуальності набуває спеціальна підготовка вихователів до здійснення технологізації процесу навчання, тобто побудови його за моделлю технології.

Конкурентоспроможними в інформаційному суспільстві є фахівці, які можуть самостійно підвищити свій професійний рівень, перекваліфікуватися, набуті будь-яких необхідних додаткових знань, тобто метою освітнього закладу є сформувати особистість, яка знає, як навчатися, здатна досягати мети, вміє працювати з книгою, електронним ресурсом, шукати і знаходити необхідну інформацію, щоб вирішити ті або інші проблеми та використовувати для цього найрізноманітніші джерела інформації.

В умовах інформатизації освіти інформаційно-комунікаційні технології (ІКТ) покликані надати педагогові інструментарій для оптимізації навчально-виховного процесу, допомогти інтегрувати різні форми діяльності, надаючи процесу навчання більшої інтенсивності.



Основними перевагами використання інформаційно-комунікаційних технологій у процесі навчання студентів дошкільного фаху є:

- можливість студента визначати власний темп і рівень виконуваних завдань;
- можливість інтегрування логічного й образного способів засвоєння інформації;
- активізація самостійної роботи студентів шляхом посилення наочності й залучення до розробки матеріалів і презентацій;
- гнучкість й інтеграція різних типів мультимедійної навчальної інформації.

Наявність сучасних інформаційно-комунікаційних технологій ще не свідчить про високий рівень організації професійної підготовки студентів педагогічних спеціальностей, оскільки, перш за все, потребує наявності достатньої кількості та високої якості програмних продуктів, що повинні бути розроблені для професійно-орієнтованих фундаментальних дисциплін.

У час інтенсивної інформатизації та комп'ютеризації тільки високопрофесійний, творчий, мобільний і позитивний вихователь може залишатися незамінним джерелом інформації для дітей. Тільки вихователю, що

має авторитет серед вихованців, вони довіряють, діляться проблемами, дослухаються до порад, прагнуть наслідувати. У педагогічному спілкуванні обмін інформацією не є домінантним. Більшу цінність становить обмін почуттями, переживаннями, позитивною енергетикою. Важливу роль при цьому відіграє готовність майбутнього вихователя організувати, згуртувати дітей, налаштувати на співпрацю і взаєморозуміння, стимулювати особистісну їх самореалізацію. Тобто вихователь ініціює, організовує і керує педагогічним спілкуванням. Це вимагає від нього усвідомлення особистої відповідальності за результативність професійного спілкування: вихователь має вміти прогнозувати вплив на суб'єкта комунікації, передбачати кілька варіантів професійної поведінки, бути зорієнтованим на реакцію учасників спілкування. Усе це є свідченням високої культури професійної поведінки, відповідного рівня комунікативної компетентності.

Постійне поповнення та відновлення знань є необхідною умовою високої кваліфікації і компетентності кадрів. Система підготовки кадрів повинна враховувати ті умови, в яких буде жити й працювати майбутній фахівець. Зміни, що входять у наше життя, повинні бути сигналом і для відповідної адаптації системи навчання і тренінгу людей.

Попри те, що сьогодні одним з чи не найважливіших напрямів у підготовці майбутнього вихователя є його орієнтація на «застосування інформаційних технологій і навчання дітей роботі на комп'ютері, з різними інформаційними системами», на практиці така підготовка майже не відбувається, у кращому випадку, здійснюється дуже повільними темпами, саме тому вкрай важливим є озброїти педагогів та батьків відповідним методичним інструментарієм. У наступному параграфі мова йтиме про особливості застосування інформаційно-комунікаційних технологій в педагогічному процесі.

1.3 ОСОБЛИВОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ПЕДАГОГІЧНОМУ ПРОЦЕСІ

«Інформаційно-комунікаційні технології» – технології опрацювання інформації за допомогою комп'ютера та телекомунікаційних засобів. Перш за все підкреслимо: зв'язок термінів «комунікація» та «інформація» з технологіями зафіксований у терміні, який з'явився порівняно недавно – інфокомунікаційні технології, які підкреслюють подвійний характер технології – інформаційний зміст (інформаційне середовище) та комунікативні можливості (засіб зв'язку) [10].

Все дедалі роль застосування новітніх інформаційно-комунікаційних технологій у навчально-виховному процесі, теорію і досвід розробки педагогічних програмних засобів та впровадження їх у навчальний процес розглядають українські дослідники: В. Биков, В. Дем'яненко, М. Євтух, Ю. Жук, В. Ключко, В. Лапінський, О. Спирін [16]; досліджуються проблеми інформатизації освіти та теоретичні засади використання ІКТ у навчальному процесі вищої школи науковцями: М. Жалдак, Р. Гуревич, М. Кадемія, А. Коломієць, А. Литвин, О. Овчарук, В. Шахов [13]; проблемам використання служб Інтернету у навчанні та освітнього потенціалу мережі Інтернет у навчальному процесі присвячені роботи І. Іваськіва, Н. Морзе, Є. Полат, Ю. Рамського [9], С. Симоновича; розробляють принципи та методи комп'ютерно - орієнтованого навчання інформатизації освіти, новітніх комп'ютерно-орієнтованих комплексів засобів навчання та освітніх інформаційно-комунікаційних технологій: Н. Кузьміна, І. Лупан, Ю. Машбиць, С. Раков, О. Співаковський, І. Теплицький, Ю. Триус, М. Шкіль та ін. [9]; проблеми та особливості впровадження вільного програмного забезпечення в навчальному процесі розкрито у роботах Ю. Горошко, дослідження з проблем підготовки фахівців дошкільної галузі (Л. Артемова, А. Беленька, А. Богуш, Н. Гавриш, С. Дяченко, К. Крутий, Н. Лисенко, Т. Поніманська).



Інформаційно-комунікаційні технології як педагогічний інструмент освітнього процесу відокремлюються від застарілих засобів навчання і застосовуються як найпотужніший об'єкт педагогічної діяльності.

Застосування сучасних інформаційно-комунікаційних програмних засобів у інваріантної та варіативної складових змісту дошкільної освіти («Особистість дитини», «Дитина в соціумі», «Дитина у природному довкіллі», «Дитина у світі культури», «Дитина в сенсорно-пізнавальному просторі», «Мовлення дитини» та ін.) дозволить розвивати пізнавальну діяльність дітей дошкільного віку та зумовить необхідність чіткого визначення засвоєння дитиною дошкільного віку змісту освітніх ліній.

Існують фактори, які сприяють активному й ефективному впровадженню інформаційно-комунікаційних технологій у дошкільну освіту:

- популярність у володінні сучасними комп'ютерними засобами у більшості сімей, що дозволяє сформувати готовність дитини 5(6) років до навчальної діяльності;

- спрямування на результати освітньої лінії «Комп'ютерна грамота» (обізнаність із комп'ютером, способами керування комп'ютером за допомогою клавіатури, «миші», здатність розуміти і використовувати спеціальну термінологію (клавіатура, екран, програма, диск, клавіша, комп'ютерні ігри тощо) та елементарні прийоми роботи з комп'ютером [3, с.29]), орієнтуючись у процесі застосування комп'ютерних ігрових та навчально-розвивальних програм відповідно дошкільного віку та націлюванням на викладення освітнього курсу «Інформатика» з початкової школи;

- наявність у дошкільних навчальних закладах програмних продуктів навчального та виховного спрямування, які використовуються у вільному доступі та не є комерційними, що очевидно збільшує педагогічні методи виховання та дидактичні можливості персонального комп'ютера.

В психолого-педагогічній та методичній літературі описані різні підходи до класифікації застосування інформаційно-комунікаційних технологій у дошкільних навчальних закладах. Нами представлена блокова схема

можливостей застосування інформаційно-комунікаційних технологій в освіті (рис. 1). Інформатизація та комп'ютеризація освітнього процесу визначає нові умови вільного доступу до інформаційних процесів: енциклопедій, довідок, словників тощо. Сьогодні розвиток інформаційно-комунікаційних технологій став цілеспрямованим у можливостях застосування їх під час різних видів діяльності як дорослих так і дітей дошкільного віку.

Певне місце у застосуванні інформаційно-комунікаційних технологій займають спеціалізовані мультимедійні системи, які допомагають зменшити час навчання, поглибити знання, збільшити навчальну аудиторію дітей для одного вихователя тощо. Проблема використання мультимедійних систем лежить у фаховій підготовці майбутніх вихователів дошкільних навчальних закладів, адже пошук потрібної інформації у великому інформаційному просторі під силу тільки компетентністному педагогу.



Рис.1 – Можливості застосування інформаційно-комунікаційних технологій в педагогічному процесі

Застосування комп'ютерної навчальної системи у роботі вихователя ДНЗ дозволяє швидко об'єднати вихованців для вирішення проблемного завдання, дають змогу вивчати новий матеріал в індивідуальній формі; у цьому розумінні вихователь формує окрему базу даних з тематики освітньої лінії за модулями у вигляді сформованої роботи записаної на CD-диску.

Актуальність використання мережі Інтернет під час освітнього процесу надзвичайно висока. Опанування методів і навичок роботи з Інтернет ресурсами дає змогу вихователю покращити процес формування способів пізнання, розуміння та відображення внутрішньої (психічної) та зовнішньої (Всесвіт) картини світу дитини дошкільного віку, урізноманітнити, осучаснити методи й засоби викладання, підвищити мотивацію до вивчення.

Використання вихователями дошкільного навчального закладу різноманітного сучасного апаратного забезпечення інформаційно-комунікаційних технологій (мультимедійний проектор, інтерактивна дошка, смартфони, планшети, ультрабуки та ін.) дозволяє забезпечити достатньо успішними методами та інструментарієм професійної діяльності педагогів, організацію професійного самовиховання творчої особистості та формувати інформаційно-комунікаційну компетентність педагога. Поєднання графіки, анімації, фото, відео та звуку в інтерактивному режимі навчання, активізує роботу усіх сенсорних каналів дітей дошкільного віку та створює інтегроване інформаційне середовище, в якому відкриваються нові можливості для освітнього процесу у ДНЗ.

Розглянемо як застосовують діти дошкільного віку інформаційно-комунікаційні технології під час різних видів діяльності. Діти 5(6) років люблять малювати будинки, тварин, дерева, своїх батьків, казкових персонажів, ліпити, розповідати по себе та свою родину, самостійно працювати і т.ін. Їм подобається щось робити, грати й взаємодіяти з іншими дітьми та дорослими. Інформаційно-комунікаційні технології можуть допомогти дітям у всіх згаданих видах діяльності. Вони можуть принести дітям зміст і діяльність, які

викликають і підтримують у них сильні й корисні емоції та можуть служити умовами й інструментами розвитку дитини.

До набору істотних переваг використання персонального комп'ютера в навчанні перед традиційними заняттями можемо віднести наступне:

1. Інформаційні технології значно розширюють можливості пред'явлення навчальної інформації. Застосування кольору, графіки, звуку дозволяє відтворювати реальний предмет або явище.

2. Впровадження персонального комп'ютера дозволяє істотно підвищити мотивацію дітей до навчання.

3. Інформаційно-комунікаційні технології залучають дітей в освітньо-виховний процес, сприяючи найбільш широкому розкриттю їх здібностей, активізації розумової діяльності.

4. Навчання із застосуванням персонального комп'ютера сприяє формуванню у дітей рефлексії. Навчальні програми дають можливість наочно уявити результат своїх дій, можливість виправити помилку, якщо вона зроблена.

Під час освітнього процесу дітей дошкільного віку вихователі впроваджують інформаційно-комунікаційні технології та це дозволяє:



- представити інформацію на екрані монітора в ігровій формі, що викликає у дітей величезний інтерес, через те, що це відповідає основному виду діяльності дошкільника – грі;

- яскраво, образно, в доступній дошкільнятам формі мотивувати до ознайомлення з новим матеріалом, що відповідає наочно – образному мисленню дітей дошкільного віку;

- привернути увагу дітей рухом, звуком, мультиплікацією, створенням власного продукту;

- використовуючи можливості навчальної програми, заохочувати дітей при вирішенні проблемної задачі, що є стимулом для розвитку їх пізнавальної активності;

- розвивати у дітей дошкільного віку дослідницьку поведінку;
- розширювати творчі можливості та засоби освітнього процесу вихователя дошкільного навчального закладу.

Розглянемо класифікацію комп'ютерних навчальних програм, які використовуються вихователями під час реалізації освітньої лінії «Комп'ютерна грамота». Для ознайомлення можна скористатися іграми з дитячих сайтів, що розвивають, а саме:

1) дитячий портал «Сонечко», в колекції якого понад 120 ігор, створених спеціально для порталу "Солнышко". Флеш-ігри запускаються на ноутбуках, нетбуках, настільних комп'ютерах. Для перегляду необхідно програвач Adobe Flash Player (<http://solnet.ee/games/g1#11>);

2) «Розвивальні ігри для дітей дошкільного віку» на даному веб-ресурсі можливо скористатися комп'ютерними іграми з математики, логіки, природного довкілля та інтерактивні вправи для вивчення англійської мови (<http://www.baby.com.ua/igr.html>);

3) веб-ресурс «Идея» з інформацією для батьків та вихователів з підготовки дітей до школи, ігри для розвитку мислення, уваги, пам'яті, приклади інтегрованих занять з навчання грамоти та математики, математики та вивчення англійської мови. Розроблена категорія ігор для дітей, які вміють грати в шашки та шахи <http://www.idea.dp.ua/sitesearch> та ін.

Використовуючи інформаційно-комунікаційні технології, необхідно уважно підійти до критеріїв відбору нововведень, враховуючи інтереси та потреби розвитку дітей дошкільного віку, розглядаючи найрізноманітніші комбінації співвідношень та опираючись на зміни у змісті освітньо – виховного процесу дошкільного навчального закладу.

II. МЕТОДИКА ОРГАНІЗАЦІЇ ЗАНЯТЬ ІЗ ЗАСТОСУВАННЯМ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

2.1 ОРІЄНТОВНА СТРУКТУРА ЗАНЯТТЯ З КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАМОТИ ДЛЯ ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ ІЗ ЗАСТОСУВАННЯМ ПЕРСОНАЛЬНОГО КОМП'ЮТЕРА

Впровадження сучасних інформаційно-комунікаційних технологій навчання в дошкільному навчальному закладі неможливо без широкого застосування інтерактивних засобів. Вони допомагають педагогам вирішувати різні завдання:

- 1) мотивувати дітей до навчання та сприймання нового матеріалу;
- 2) бути зручним матеріалом для сприйняття і розвитку;
- 3) розширювати коло інтересів і знань дітей дошкільного віку;
- 4) формувати у дошкільнят навички комп'ютерної грамотності;
- 5) служити засобом для ігор і розваг крім занять;
- 6) будувати розвиток та навчання дітей відповідно до вимог часу.

Навчання з використанням сучасних освітніх технологій в дошкільному навчальному закладі садку за допомогою інтерактивних комплексів і окремих пристроїв набуває новий якісний рівень, стає більш ефективним і плідним. За їх допомогою в різних групах дошкільного навчального закладу педагоги можуть організувати такі види роботи: в парах; хоровод; карусель; ланцюжок; акваріум; велике і мале коло; дерево пізнання.

У ході групової діяльності у дітей формується важлива якість - вміння домовлятися один з одним, взаємодіяти між собою, налагоджувати контакт з тими, хто оточує. Діти набувають досвіду поведінки в суспільстві. У них виховуються такі якості, як співпереживання та необхідність взаємовиручки й підтримки.

Навчання та розвиток у дошкільному навчальному закладі за допомогою сучасних інтерактивних засобів - прекрасний засіб розвитку дошкільника і їх підготовки до школи.

Розглянемо орієнтовану структуру заняття для дітей дошкільного віку із застосуванням персонального комп'ютера.



1. Підготовча частина. Передбачає розвиток психічних процесів - уваги, сприймання, уяви, мислення і пам'яті, розвиток мовлення і розширення словника дитини, розвиток аналітичних процесів, слухового, зорового і тактильного аналізаторів, дрібної моторики, збагачення знань про довкілля, людей, які оточують й саму дитину.

- | | |
|--|---------------------------------------|
| 2. Мотивація навчально-виховної діяльності | } можуть змінювати
} послідовність |
| 3. Організація дитячої групи. | |
| 4. Оголошення теми й мети заняття. | |
| 5. Актуалізація опорних знань. | |

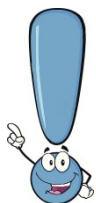
6. Основна частина заняття. Вивчення та закріплення нового матеріалу. Здійснюється знайомство дітей з будовою комп'ютера, формування умінь і навичок роботи з клавіатурою, мишкою. При цьому, дітей навчають правильно вимовляти терміни, орієнтуватися на площині, співвідносити рух об'єкта на екрані з напрямками, вказаними стрілочками на клавіатурі, співвідносити частоту натискання клавіш зі швидкістю пересування об'єкту; розвивають швидкість реакції, просторове уявлення, зосередженість, кмітливість; вчать малювати прості малюнки, будувати конструкції, знаходити стратегію розв'язання завдання; сприяють вивченню алфавіту, тренують рахування, додавання, віднімання, порівняння чисел, навчають читанню, розпізнаванню кольорів і геометричних фігур.

7. Практична робота з ПК.

- | | |
|--|----------------------|
| 7.1. Знайомство з правилами гри або програми. | } часто об'єднуються |
| 7.2. Демонстрація роботи з програмою, грою. | |
| 7.3. Повторення основних положень техніки безпеки і гігієнічних норм (див. рис.2). | |

7.4. Робота з ПК (до 10 хв.)

(під час роботи дітей з персональними комп'ютерами необхідно проводити індивідуальну роботу з дітьми як по навчальних завданнях, так і з дотримання техніки безпеки та гігієнічних правил).



Якщо більшість дітей допускають однотипну помилку, чи виникає схожа ситуація, що потребує втручання вихователя, необхідно дати загальну команду і пояснити потрібне питання, а не старатися індивідуально все вирішити (з метою економії часу).

7.5. Вправи для очей (проводиться комплекс, призначений для зняття втоми, профілактики косоокості та інших захворювань очей).

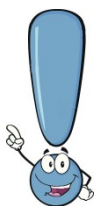
8. **Заключна частина заняття.** Підсумок заняття, що сподобалося дітям, що нового дізналися, як називається, яким чином потрібно діяти і таке інше).



Ставте конкретні питання, які вимагають певного узагальнення знань, умовисновку і т. ін.

9. Релаксація – комплекс вправ для очей.

Комп'ютер на заняттях можна використовувати практично на будь – якому етапі, основне, щоб матеріал комп'ютерної програми відповідав меті та завданням даного етапу заняття.



Пам'ятайте: комп'ютер – сильний подразник і якщо його використати на початку заняття, буде важко керувати дітьми надалі.

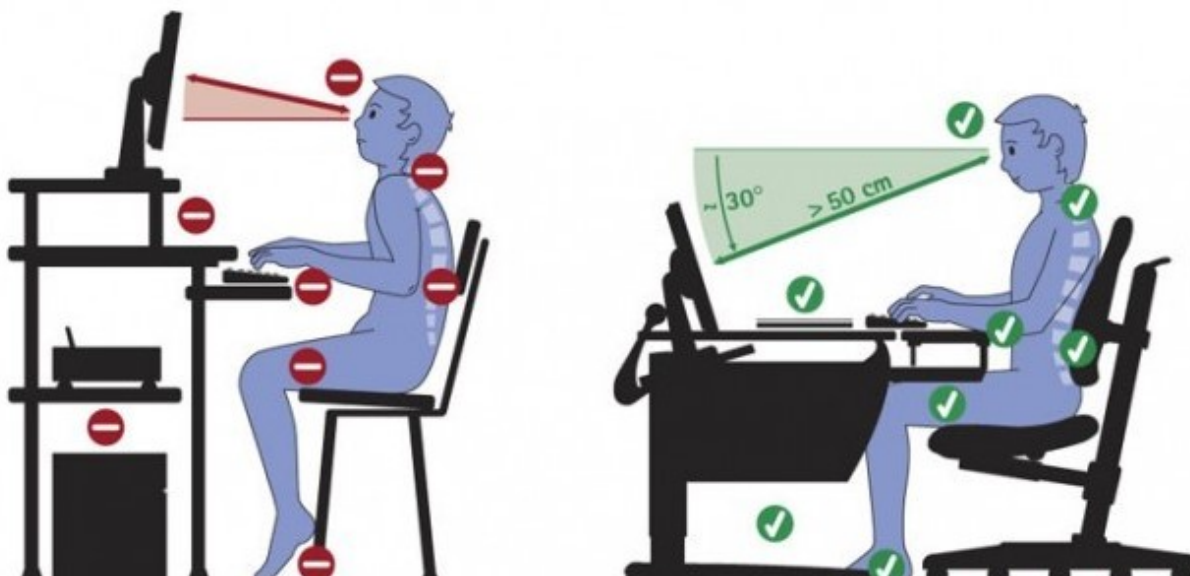


Рис.2. – Правильна посадка дитини за комп'ютером

Розробляючи структуру занять на основі інтеграції інформаційно-комунікаційних технологій, ми враховували, що на різних етапах заняття можливості застосування комп'ютерної техніки можуть бути різними. Розглянемо це у таблиці, спираючись на методичні поради методистів та психологів.

Таблиця 1



МОЖЛИВОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ КОМП'ЮТЕРНОЇ ТЕХНІКИ НА ЗАНЯТТЯХ З ДІТЬМИ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ

ЕТАПИ ЗАНЯТТЯ	ЗМІСТ	МЕТА	УМОВИ ДОСЯГНЕННЯ ПОЗИТИВНИХ РЕЗУЛЬТАТІВ
Організаційний	<ul style="list-style-type: none"> повідомлення теми та мети заняття 	<ul style="list-style-type: none"> підготувати дітей до роботи на занятті 	<ul style="list-style-type: none"> доброзичливий настрій вихователя швидке включення групи в діловий ритм забезпечення повної готовності до роботи

ЕТАПИ ЗАНЯТТЯ	ЗМІСТ	МЕТА	УМОВИ ДОСЯГНЕННЯ ПОЗИТИВНИХ РЕЗУЛЬТАТІВ
Актуалізація опорних знань	<ul style="list-style-type: none"> • запитання і завдання, що підводять до необхідності вивчення теми • коротке узагальнення раніше вивченого матеріалу 	<ul style="list-style-type: none"> • збагачувати й розширювати знання дітей з теми • актуалізувати необхідні опорні знання і способи дії 	<ul style="list-style-type: none"> • формування дидактичної мети спільно з дітьми • використання різних прийомів організації діяльності дітей щодо усвідомлення мети заняття
Формування нових понять і способів дій	<ul style="list-style-type: none"> • основні поняття <ul style="list-style-type: none"> • схеми • таблиці • малюнки • анімація • відеофрагменти <ul style="list-style-type: none"> • засоби ілюстрування нового матеріалу 	<ul style="list-style-type: none"> • демонструвати новий навчальний матеріал 	<ul style="list-style-type: none"> • застосування різних способів активізації розумової діяльності дітей • залучення дітей до пошукової роботи, до самоконтролю під час засвоєння та систематизації знань
Застосування знань, формування умінь	<ul style="list-style-type: none"> • запитання і завдання, що потребують розумової активності й творчого осмислення матеріалу • демонстрація правильного 	<ul style="list-style-type: none"> • розв'язувати тренувальні завдання 	<ul style="list-style-type: none"> • використання різних способів закріплення знань • звернення вихователя до дітей із пропозицією уточнити відповідь вихованця, поглянути на проблему, яку

ЕТАПИ ЗАНЯТТЯ	ЗМІСТ	МЕТА	УМОВИ ДОСЯГНЕННЯ ПОЗИТИВНИХ РЕЗУЛЬТАТІВ
	рішення при виникненні труднощів		опрацьовують, з іншого боку
Контрольно- аналітична діяльність	<ul style="list-style-type: none"> • завдання різного рівня складності • використання нестандартних ситуацій у застосуванні знань, що перевіряють 	<ul style="list-style-type: none"> • організовувати контроль і самоконтроль 	<ul style="list-style-type: none"> • використання різних способів контролю і самоконтролю знань • рецензування робіт із визначенням позитивних моментів і недоліків у знаннях



**ПІДБІР ФІЗИЧНИХ ВПРАВ ДЛЯ ДОШКІЛЬНИКІВ, ЯКІ СПРЯМОВАНІ
НА ЗНЯТТЯ М'ЯЗОВОЇ НАПРУГИ СПИНИ, НІГ, РУК І ПЛЕЧЕЙ ТА
ЗМЕНШЕННЯ НАВАНТАЖЕННЯ НА ШИЮ Й ОЧІ**



Рис. 3 – Вправи для очей

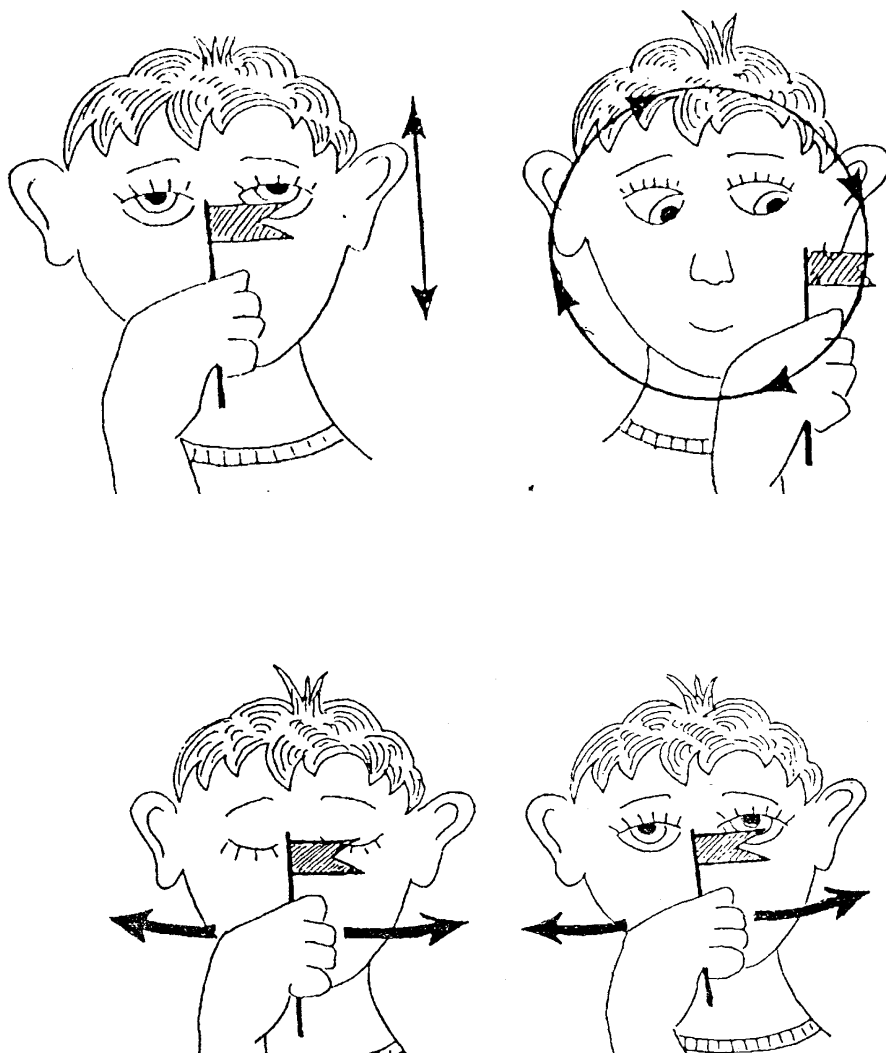


Рис. 4 – Вправи для очей, застосовуючи предмети



ВПРАВИ Мета: рухове розкріпачення.

«ЗАРЯДКА».

Інструкція: повторюємо за провідним наступні вправи згідно з текстом, можливе застосування музичного супроводу (музика для віршів та фонова музика):

Ось і музика звучить.
А народ все чекає, сидить.
Ой, пустилися плечі в танок.
Веселіше, ще хоч раз.
Пальці, лікті скачуть разом.
А народ сидить на місці.
Ноги стали прокидатися,
Прокидатися, підніматися.
П'яти, пальці і коліна
Затанцювали, як хотіли.
Радий живіт поправлятися,
Навчився напружуватися.
Вдих і видих, покрутисся.
Лежень, гей, прокинись.
Щоки, носик в танок пішли.
Брови ніжно піднімай.
Губи витягнулися в трубку,
потанцюй ще хвилинку.

«НАШІ РУЧКИ»

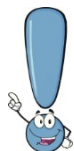
Руки догори піднімаємо,
А потім їх відпускаємо.
А потім їх розгорнемо
І до себе скоріше пригорнемо.
А потім швидше, швидше
Ляскай, ляскай веселіше.
Ми руки піднімаємо,
Ми руки опускаємо
І знову писати почнемо.

«ОСЬ ПОМІЧНИКИ МОЇ»

*Ось помічники мої,
Їх як хочеш поверни.
Раз два три чотири п'ять.
Постукали, повернули
І працювати захотіли.
Тихо всі на місце сіли.*

«РАЗ - ПІДНЯТИСЯ, ПОТЯГНУТИСЯ»

*Раз - піднятися, потягнутися,
Два - нагнути, розігнути,
Три - в долоні, три бавовни,
Головою три кивка.
На чотири - руки ширше,
П'ять - руками помахати,
Шість - на місце тихо сісти.*



2.2 КРИТЕРІЇ НАВЧАЛЬНО-ВИХОВНИХ ДОСЯГНЕНЬ З КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАМОТИ ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ

Рівні навч.-вих. досягнень	Критерії оцінювання	
	теоретична підготовка	практична підготовка
I. Мінімальний	- за допомогою вихователя розпізнає окремі об'єкти, явища і факти навчального матеріалу та може фрагментарно відтворити знання про них; - під час відповіді припускається суттєвих помилок.	- з постійною допомогою вихователя виконує лише елементи навчально-виховного або контрольного завдання з використанням ПК; - знає, але потребує допомоги й контролю в дотриманні правил безпеки під час роботи з ПК.
II. Достатній	- має вищий ніж мінімальний рівень, більше ніж половина навчального матеріалу може відтворити репродуктивно або відтворює самостійно значну частину навчального матеріалу з елементами логічних зв'язків і може робити певні узагальнення; - під час відповіді припускається значної кількості помилок, які самостійно виправити не може.	- з частковою допомогою або консультацією вихователя може виконати просте навчально-виховне або контрольне завдання з застосуванням ПК; - має елементарні, нестійкі навички виконання основних дій з опрацювання інформації на комп'ютері, але при виконанні практичних завдань припускається помилок, які самостійно виправити не може.

<p>III.</p> <p>Оптимальний</p>	<p>- вміє самостійно аналізувати навчальну інформацію та застосовувати вивчений матеріал у стандартних ситуаціях;</p> <p>- може пояснити основні процеси, що відбуваються під час роботи інформаційної системи та наводити власні приклади на підтвердження деяких тверджень, узагальнювати та систематизувати навчальну інформацію;</p> <p>- самостійно виправляє вказані вчителем помилки.</p>	<p>- вміє за зразком та самостійно аргументовано обрати раціональний спосіб виконання навчально-виховні або контрольні завдання з використанням програмного забезпечення ПК, передбачені програмою;</p> <p>- вільно володіє клавіатурою, вміє використовувати інтерактивну довідкову систему;</p> <p>- має стійкі навички виконання основних дій з опрацювання інформації на комп'ютері.</p>
--	--	--

IV. Високий	<ul style="list-style-type: none"> - володіє міцними, узагальненими знаннями, самостійно визначає проміжні цілі власної навчальної діяльності, оцінює основні факти, явища; - вміє самостійно знаходити додаткову інформацію та використовує її для реалізації поставлених перед ним завдань; - вміє планувати особисту навчальну діяльність, знаходити джерела інформації та використовувати її; - вміє використовувати вільно нові інформаційні технології для поповнення власних знань. 	<ul style="list-style-type: none"> - може аргументовано обрати раціональний спосіб виконання навчально-виховного або контрольного завдання й оцінювати результати власної практичної діяльності; - має певні стійкі навички керування інформаційною системою; - вміє виконувати завдання, непередбачені варіативною частиною програми; - вміє вільно використовувати нові інформаційні технології для розв'язання поставлених перед ним завдань.
--------------------	--	--

2.3 ОРГАНІЗАЦІЯ РОБОТИ З ПЛАНШЕТНИМ ПЕРСОНАЛЬНИМ КОМП'ЮТЕРОМ

У цьому розділі описана оглядова інформація про планшетний персональний комп'ютер, включаючи розташування роз'ємів і елементів управління, опис функцій, технічні характеристики планшетного ПК, а також, як приклад, відомості про встановлені програми щодо фірми Lenovo, які зручно застосовувати під час навчально-виховного процесу з освітньої лінії «Комп'ютерна грамота».



Чому саме ми обрали роботу з планшетним персональним комп'ютером? Ні для кого не є секретом те, що останнім часом планшети здобули особливу популярність серед громадян, сильно випередивши персональні комп'ютери та ноутбуки. Планшети це вже не той вид пристрою, яким можна здивувати. Такий девайс є звичним атрибутом сучасної людини, і кожен застосовує його в якихось своїх особистих цілях. Деякі експерти з інформаційно-комунікаційних технологій навіть наслідуються думати, що планшети - це прообраз комп'ютерів майбутнього.



Обґрунтованих причин злетів популярності кілька. По-перше, головна перевага планшета в порівнянні зі стаціонарним комп'ютером або ноутбуком є компактний розмір і легка вага. Ним може користуватися та носити навіть дитина! По-друге, що від зменшення габаритів не постраждала широка функціональність пристрою. Деякі програми, серед яких варто відзначити дизайнерські, на планшеті працюють в кілька разів краще, ніж на ноутбуках або персональному комп'ютері, набагато простіше читати, переглядати фільми і прослуховувати музику, використовуючи мережу Інтернет, тому що погляд спрямований вертикально, а не горизонтально як у випадку зі своїми конкурентами.

Спочатку потрібно визначити завдання, які новий планшетний ПК повинен буде успішно виконувати. При виборі планшета для роботи з дітьми дошкільного віку корисно визначити, які параметри для вихователя найбільш важливі (час автономної роботи, якісний екран, швидкодія, якість звуку та ін.)

Розглянемо основні функції такого гаджета:



- передусім призначені планшети для максимально зручної роботи в мережі Інтернет. Цей міні-комп'ютер компактний, він підключається до WiFi, має високий потенціал заряду батареї, вистачає на досить тривалі безперервні сеанси роботи;
- активно використовуються при необхідності перегляду будь-яких відеороликів або повнометражних фільмів, якісних фотографій. Природно, що записати будь-яке відео користувач зможе і самостійно, використовуючи функції свого планшетного персонального комп'ютера;
- відтворюють музичні файли, можуть їх якісно записувати;
- за допомогою компактних планшетів ефективно працюють з різними графічними редакторами, з мегапопулярними офісними програмами.

Відзначимо, що обираючи планшетний ПК, варто враховувати вікові критерії, бо для дошкільника новий гаджет стане цікавим інструментом для пізнання Всесвіту та функціональним помічником для навчання. Такий пристрій підходить для зручного спілкування з близькими або друзями в Skype, що неодмінно виконує дитина разом з батьками дома чи у подорожі.

Звичайно, перерахувати абсолютно всі можливості планшета просто неможливо, але основні ми виділили та тепер подаймо основні характеристики планшета: розмір дисплею, сенсорна технологія, роздільна здатність.

Основною зовнішньою частиною планшетів без сумніву є дисплей. Саме екран займає близько 90% фронтальної панелі. Відрізняють дисплеї три основні якості: розмір діагоналі; сенсорна технологія; наявність функції Multi-touch. Потрібно звернути увагу на дисплеї моделей, які мають покриття антивідблиску, забезпечують хорошу передачу кольору і яскравість, в тому числі і на сонці. Це дуже важливо на заняттях з дітьми дошкільного віку, бо

комп'ютерний зал, як нажаль, не має оснащення для праці з ПК в сонячну погоду.

Звісно, *розмір дисплея* має суттєве і, напевно, визначальне значення при виборі планшетного ПК. Сьогодні діагональ планшетних ПК починається з величини в 5 дюймів і постійно збільшується виробниками. Наприклад, популярні моделі Dex iP1024, LenovoIdeaTab S6000 або SamsungGalaxy Tab3,10.1 мають дисплей в 10,1 дюйма. Хоча існують модельні різновиди з екранним розміром в 12,5".

Оптимально «правильний» для дитини розмір діагоналі ми вважаємо, враховуючи санітарно-гігієнічні норми застосування ПК з розміром діагоналі в 7-8". Наприклад, досить цікаві моделі LenovoIdeaTabA3000, AinolNovo 7 AX1 NummyBlack або PipoU3,3GWhite та ін. Та перевагу видаємо найбільш популярним планшетним комп'ютерам, які мають діагональ в 9-10" та планшети преміум-класу діагональ за розмірами 11,6 - 12,5 дюймов. Вони можуть вдало замінювати портативні нетбуки. Подібні моделі випускаються з більш захищеним метало корпусом, що досить важливо для дитини (при падінні не зламається корпус). Одночасна компактність і достатній «панорамний» перегляд відеороликів, фотографій роблять такі планшети ефективними пристроями [15].



Сенсорна технологія екранів забезпечує зручність користування. Тому дана характеристика повинна обов'язково враховуватися при призначеному для користувача виборі планшета.

Сенсорний пристрій дисплея може бути: резистивним (реагує на управління пальцями або стилусами); ємнісним (функція Multitouch дозволяє розпізнавати дотики відразу до декількох екранних точок. Збільшення / зменшення, повороти зображень можна регулювати пальцями. Однак попрацювати стилусом на подібному екрані не вдасться); матричним, відзначимо, що матричні технології не мають поширення.

Роздільна здатність екрану. Величина дозволу впливає на висоту якості одержуваного зображення, комфортність для користувача перегляду відео,

зображень, сайтів. Оптимальними розмірами для планшетних ПК з діагоналями 9-10 "є роздільна здатність 12080x800. Retina-дисплеї, якими Apple оснащує свої останні інновації, мають здатність в 2048x1536. Планшети з роздільною здатністю в цілих 1920x1080 (FullHD) також зустрічаються, але вони менш популярні у використанні користувачами. А гаджети, які мають діагональ в 7 ", забезпечуються здатністю 1024x600.

Поза всяким сумнівом, тільки планшетні міні-комп'ютери, що відрізняються досить високою вартістю і популярністю бренду, мають гідні функціональні характеристики дисплеїв. Вони якісно передають зображення, контрастність, у них масштабніше передача кольору з підтримкою технології IPS, яка забезпечує кут огляду у майже 180°.



Наявні сьогодні **платформи** для планшетів відрізняються функціональністю, візуальним представленням, ресурсоемкістю.

Вітчизняний ринок пропонує три операційні системи, якими оснащуються Інтернет - пристрої:

1) GoogleAndroid є мегапопулярною енергоощадною та досить гнучкою платформою. Маса додатків, якими доповнюється дана система, доступні для скачування користувачам в AndroidMarket або в мережі, які можливо застосовувати для дітей дошкільного віку. Додатки Пошук, Календар, GoogleTalk, YouTube абсолютно безкоштовні споживчому завантаженню;

2) AppleiOS є якісною системою планшетів від відомої світу корпорації. Відрізняє iOS швидкість реагування і належна стабільність функціонування. Стандартно платформа оснащена браузером, календарем, поштовим клієнтом, нотатками, контактами. Можливість читання мобільних електронних книг, перегляд відеосюжетів, фільмів і мультиплікаційних серіалів - все це універсальні можливості, успішно забезпечуються розглянутої ОС. Єдиним недоліком платформи iOS можна назвати відсутність в браузері Flash підтримки та прив'язка розробниками ОС до iTUNES;

3) WINDOWS від відомої фірми Microsoft. Потужна компанія відзначилася випуском багатофункціональної платформи. ОС WINDOWS8

спеціально розроблена для використання у виробництві високоякісних планшетів. Відзначимо, що ОС від корпорації Microsoft мають 2 різновидності, призначені для структури процесорів типу x86 або ARM. Тому, ефективно здійснювати роботу з планшетними ПК, що мають таку платформу, можна як і з десктопами або ноутами.

Швидкодія планшета залежить від процесора й обсягу оперативної пам'яті. Для комфортної роботи краще брати потужний пристрій зі швидким процесором і розміром оперативної пам'яті від 1 Гб.

Приділимо увагу робочому механізму планшетного ПК - *процесору*. Це досить складна частина планшета, проте виділимо її основні характеристики. Отже, ось які параметри варто оцінити при підборі планшета: частоту; кількість ядер; розмір шини.

Android процесори бувають 1, 2, 4-ядерні. Мають вони архітектуру типу ARM і виробляються брендами Samsung, NVIDIA, Qualcomm, TexasInstruments.



Також на ARM процесорах працюють високоякісні Apple або новоявлені планшети виробництва поки маловідомих виробників Rockchip і MTK. Якщо говорити про CPU WINDOWS, то вони оснащені технопроцесорами IntelAtom.

Оперативна пам'ять. Відповідно цього компоненту все максимально зрозуміло - чим більше наявний обсяг ОЗУ - тим краще. Єдина рекомендація - вибирайте планшет з пам'яттю більш 1 Гб.



Потужна **відеокарта** дозволить розширити ресурсні можливості потрібного гаджета! Грати або успішно працювати користувачеві з вбудованим універсальним графічним редактором дозволить функціональна відеокарта. Її розмір починається з 16 Гб. Тут також актуально правило: чим пам'ять пристрою більше - тим краще!

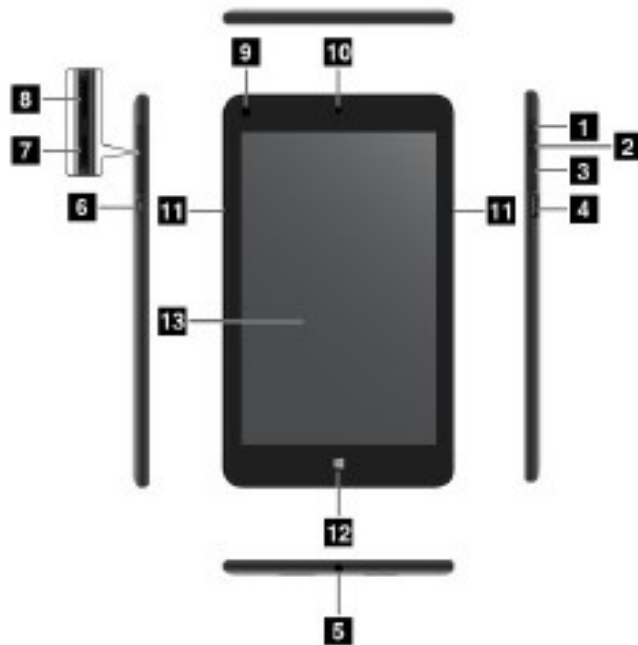
Додаткові переваги, які рекомендується враховувати при підборі потрібного планшетного ПК: наявність традиційного USB роз'єму; підтримка 3G; можливість підключення WiFi; можливість підтримувати карти пам'яті; наявність RJ45.

Також не обхідно підібрати стильні та дійсно функціональні аксесуари для свого ультрасучасного гаджета. Ми рекомендуємо відразу ж придбати захисний чохол, стильну сумку, в якій планшетний ПК безпечно можна буде носити. Для забезпечення захисту дисплея, можна також придбати захисні скла для планшетів. Все це запобігає зламанням від падіння, що частіше буває при роботі за планшетним ПК у дітей дошкільного віку.

Перший погляд на планшетний персональний комп'ютер



Розташування елементів планшетного ПК продемонстровано на рис. 4 [15].



- | | |
|---|--------------------------|
| 1-Кнопка живлення | 9 Датчик освітленості |
| 2 Отвір для аварійного перезавантаження | 10 Передня камера |
| 3 Кнопки регулювання гучності | 11 Мікрофони |
| 4 Роз'єм micro USB 3.0 | 12 Кнопка Windows |
| 5 Комбінований аудіо роз'єм | 13 Мультисенсорний екран |
| 6 Роз'єм micro HDMI™ | |
| 7 Пристрій зчитування карт micro SD | |
| 8 Гніздо для карти micro SIM | |

Рис. 4 – Елементи планшетного персонального комп'ютера

Опишемо використання мультисенсорного екрану планшетного ПК на основі інструкції експлуатації планшетного ПК Lenovo, якими зазвичай користуються діти дошкільного віку для роботи з планшетним ПК.

Мультисенсорний екран - це скляна панель, покрита пластмасовою плівкою. Дітям потрібно нагадувати, щоб вони не тиснули на екран і не розміщували на ньому металеві предмети, які можуть пошкодити сенсорну панель або викликати неправильну її роботу.

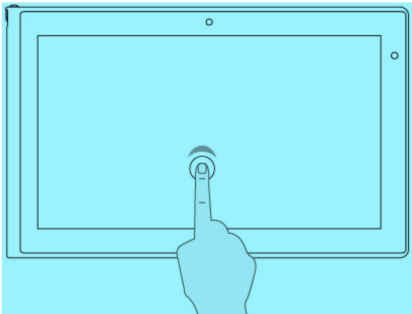


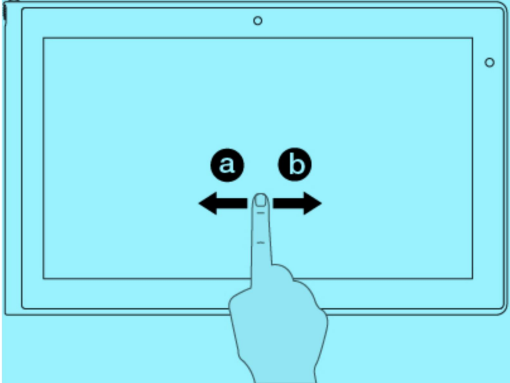
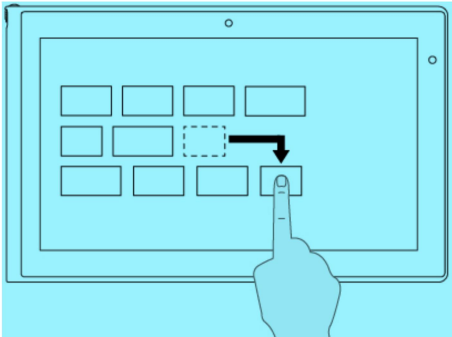
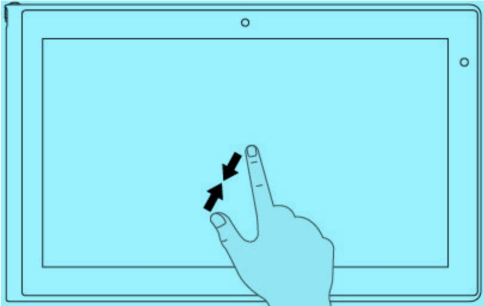
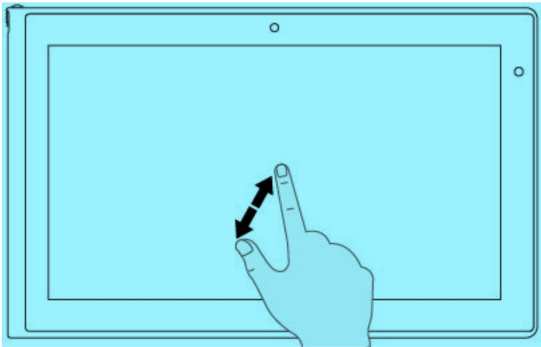
Обов'язково необхідно навчити дітей не використовувати нігті, пальці в рукавичках або неживі об'єкти для введення на екрані та контролювати періодично точність пальцевого введення, щоб уникнути розбіжності.

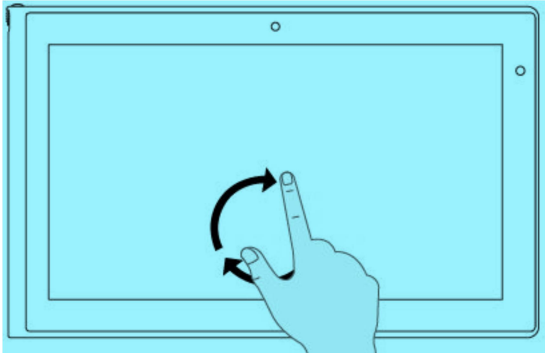

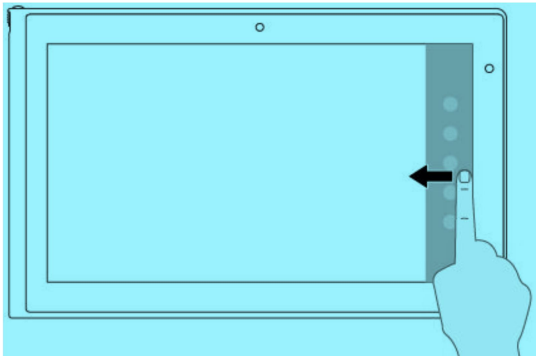


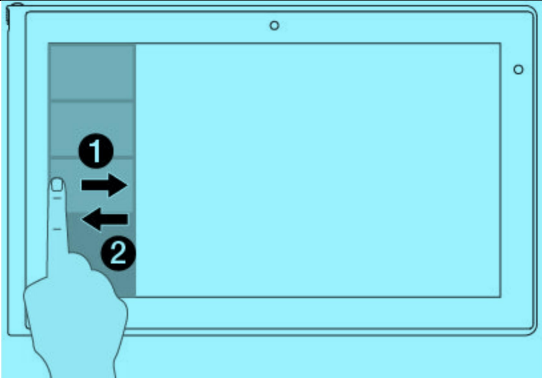
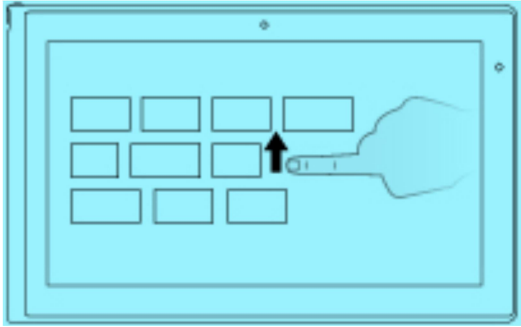
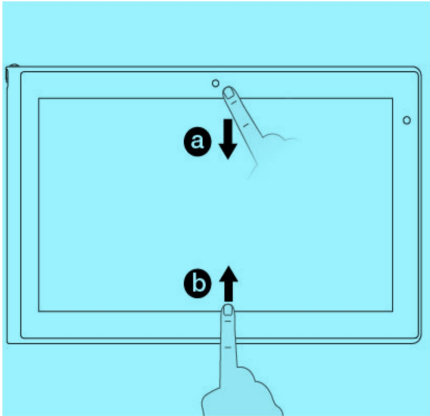
Таблиця 2

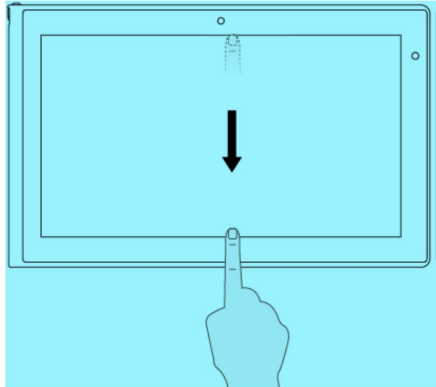
ОСНОВНІ ЖЕСТИ НА СЕНСОРНОМУ ЕКРАНІ ПЛАНШЕТНОГО ПК

ЗАВДАННЯ	ЖЕСТИ ДЛЯ СЕНСОРНОГО ЕКРАНУ
Відкриття програми або виконання дії у відкритій програмі, такої як Копіювати, Зберегти й Видалити (в залежності від програми).	<p>Дотик.</p> 
Прокрутка елементів, таких як списки, сторінки та фотографії	<p>Зміщення</p>

ЗАВДАННЯ	ЖЕСТИ ДЛЯ СЕНСОРНОГО ЕКРАНУ
	
Перенесення об'єкта	<p><i>Перетягніть об'єкт у потрібне місце.</i></p> 
Зменшення масштабу	<p><i>Посуньте два пальці разом.</i></p> 
Збільшення масштабу	<p><i>Розведіть два пальці.</i></p> 

ЗАВДАННЯ	ЖЕСТИ ДЛЯ СЕНСОРНОГО ЕКРАНУ
Поворот об'єкта	<p>Помістіть два або кілька пальців на об'єкт, а потім поверніть пальці.</p> 
Відкриття меню з декількома параметрами	<p>Торкніться та утримуйте.</p> 
Циклічний перегляд і перемикання на відкриті додатки	<p>Проведіть від краю.</p> 
Перегляд недавно використовуваних додатків або вибір активного застосування в списку	<p>Проведіть до лівого краю або від нього.</p>

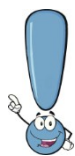
ЗАВДАННЯ	ЖЕСТИ ДЛЯ СЕНСОРНОГО ЕКРАНУ
	
<p>Перегляд всіх додатків на головному екрані</p>	<p>Проведіть по екрану до верхнього краю. Доторкніться стрілки вниз (↓), розташованої поруч з нижнім лівим кутом початкового екрана.</p> 
<p>Перегляд команд у відкритій програмі, таких як <i>Копіювати</i>, <i>Зберегти</i> й <i>Видалити</i>, в залежності від додатка</p>	<p>Проведіть від верхнього або нижнього краю.</p> 

ЗАВДАННЯ	ЖЕСТИ ДЛЯ СЕНСОРНОГО ЕКРАНУ
Закриття поточного додатка	<p><i>Проведіть від верхнього краю до нижнього.</i></p> 

Зручність роботи з планшетним персональним комп'ютером

Набір зручних і корисних функцій планшета дозволяє працювати з ним і використовувати його для навчально-виховного процесу дітьми дошкільного віку. У зв'язку з цим для зручності роботи важливо завжди зберігати правильну посадку і поставу і забезпечувати хороше освітлення для дошкільнят. Вихователю необхідно слідкувати щоб малеча змінювала робочу позу і вчасно робила перерви. Чим довше працює дитина з планшетом сидячи (а перед цим малювала, їла, спілкувалась з однолітками в тієї ж позі), тим уважніше вихователі повинні стежити за поставою. Періодично міняти становище на занятті і робіть часті короткі перерви під час роботи з планшетом протягом навчального та виховного процесів.

Планшет - легка і мобільна система. Вихователь може легко змінювати його розташування, змінити в залежності від обраної пози. На заняттях з комп'ютерної грамоти вихователь використовує можливості для поліпшення робочого простору, можливості меблів на робочому місці у комп'ютерному залі, які дозволяють пристосувати робочий стіл, стілець, підставку для ніг у відповідності з уявленнями про зручність та санітарно-гігієнічними нормами.



Вихователі мають усвідомити для себе **деякі прості речі, які слід приймати, як належне** (найчастіше діти дошкільного віку сприймають це як звичайне явище):

- при повороті дисплея зображення на екрані також буде перевертатися;
- при натисканні на кнопку повернення (за замовчуванням вона знаходиться в лівому нижньому кутку девайса від англ. «Device» - це пристрої, пристосування, ті чи інші технічні засоби, які використовуються в різних галузях науки і повсякденному житті. Насправді, це всього лише англomовне слово, яке перейшло і в наш лексикон, і тепер це поняття активно використовується в контексті «будь-які технічні пристрої», це і комп'ютери та ноутбуки, й мобільні пристрої, планшети) будь-яка програма, гра або меню буде закрита і ви повернетесь туди, де були до її запуску;
- при виході в головне меню всі запущені програми будуть згорнуті;
- найважливіші клавіші у планшета на базі Андроїд розташовані в нижній частині екрана. Це кнопки управління, що дозволяють викликати меню програми, повертатися на крок назад, виходити на робочий стіл. З їх допомогою здійснюється Головне управління планшетом.
- замість кліків мишкою сигналами, що керують служать натискання пальцем на значок/пиктограму.
- у правому кутку відображаються відомості про поточний стан: час і дата, рівень мережевого сигналу. Дотик цієї точки відкриє контекстне меню, що містить інформацію про додатки, які активні, тобто, що працюють, й отримані листи та ін. Тут же розташована іконка/пиктограма, що відкриває доступ до всіх програм. Їх значки розташовуються рядами на Робочому столі, запуск здійснюється дотиком потрібного значка. Викликаючи потрібну програму, ви можете переглядати фільми, слухати музику, працювати з документами, грати в різні ігри або виходити в Інтернет;

- якщо необхідно ввести текст за допомогою віртуальної клавіатури, це можна зробити звичайним способом або скориставшись технологією Swype - ковзанням пальця по екрану між буквами;

- для перемикання між декількома відкритими програмами потрібно натиснути та утримувати кнопку повернення: через кілька секунд відкриється меню з усіма додатками, що працюють. За допомогою цього меню зручно закривати ті з них, які вже не потрібні;

- якщо довго неактивний дисплей, пристрій буде берегти батарею і «засне». Після недовгого натискання на кнопку Включення, екран «прокинеться», але Робочий стіл буде неактивний, працює екран блокування;

- віджети - теж цікава і дуже корисна навичка, тому що - це основа для створення красивого і функціонального призначеного для користувача інтерфейсу. У різних версіях ОС Android схема додавання може незначно відрізнятись, але суть від цього не змінюється. Натискаємо іа утримуємо палець на вільному місці робочого столу, слідом з'являється меню управління віджетами, фоном та темами. Натискаємо на іконку віджети і з'являється вікно з уже завантаженими та встановленими панелями. Залишиться тільки вибрати потрібний віджет, і утримуючи його, додати на робочий стіл. Вони дають більше перевагу при налаштуванні робочого столу під власні потреби користувача, які відображаються у вигляді графічного зображення (ярлика) на певній ділянці екрана;

- у разі відсутності необхідних додатків у пристрої - їх потрібно завантажити та встановити, як звичайний Андроїд-додаток. Знайти набір стандартних програм для свого планшета не складе труднощів. Наприклад, море безкоштовних віджетів, які викачуються у відповідному розділі Google Play (Play Маркет);

- встановлення нових заставок на планшет за допомогою стороннього програмного забезпечення. Для цього потрібно буде завантажити в магазині додатків Google Play Market спеціальну утиліту

(програма Шпалери HD, Екран на прокачку тощо) і встановити собі на девайс додаткове оформлення;

- магазин додатків Google Play Market в своєму арсеналі зберігає додаток лаунчер. Це оболонка для планшетів з власним дизайном. Швидкість і плавність роботи. Деякі лаунчери настільки добре зроблені, що можуть цілком собі конкурувати з рідною оболонкою системи. Додаткові функції. Ну і головною особливістю є те, що вам буде здаватися, що у вас в руках зовсім інший апарат. Якщо немає можливості купувати новий девайс часто, то лаунчер зможуть урізноманітнити життя;

- підключення Wi-Fi - шукаємо в планшетному комп'ютері розділ вай-фай, пересуваємо регулятор в положення ВКЛ. З'являється список бездротових мереж, з якого вибираємо потрібну. Якщо вона захищена паролем, то з'явиться вікно авторизації, в яке вводимо Ключ безпеки мережі (пароль на вай-фай). Після цього тиснемо на кнопку Підключити/Під'єднати. Цього буває достатньо, щоб Wi-Fi заробив. Якщо потрібно змінити назву мережі або пароль, то ставимо галочку у вікні Додатково. Після цього в Налаштування IP вибираємо для користувача. Там прописуємо IP-адреса з підмережі роутера і вказуємо його як DNS-сервер, тиснемо Підключити. І насолоджуємося мобільним Інтернетом.

Інформація про спеціальні можливості.



Реабілітаційні технології дозволяють вихователям, які працюють з дітьми з порушеннями слуху, зору і рухливості працювати з інформацією відповідним для них способом і з максимальною ефективністю використовувати можливості планшета. Функція збільшення масштабу дозволяє збільшити розмір тексту. Щоб збільшити масштаб, достатньо торкнутися екрану двома пальцями на екрані та розвести їх. Щоб зменшити розмір тексту, зменшити масштаб, збивши до купи пальці на екрані. Щоб встановити відповідний рівень яскравості екрана, відрегулюйте яскравість екрану.

2.4 ЗАЛЕЖНІСТЬ ВІД ЕЛЕКТРОННИХ ГАДЖЕТІВ (МИ МАЄМО ЗВЕРНУТИ НА ЦЕ УВАГУ!)



Сучасних дітей називають цифровими аборигенами. Це пов'язано з тим, що сучасні діти народжуються у світі, де смартфон і планшет – такі ж предмети побуту, як ложка і виделка. Тому діти досить швидко вчаться вправлятися з ними, часто швидше і краще дорослих вміють запускати додатки, грати в ігри й навіть приховувати свої пустощі від батьків. У деяких випадках захоплення дітей планшетами перетворюється на справжню залежність. Цьому потурають і самі батьки, які при будь-якому капризуванні видають дитині цю електронну іграшку. В результаті у дитини може розвинути справжня залежність від електронних гаджетів.

Всім відомо, що гаджет – помічник, друг і ворог одночасно. Він забирає величезну кількість часу кожен день.



Гаджет-залежність (англ. Gadget addiction) можна схарактеризувати як залежність від використання всіляких гаджетів, від Інтернету, соціальних мереж і онлайн-ігор.

Залежність - повторюваний патер поведінки, який збільшує ризик розвитку хвороби або особистих (соціальних) проблем і супроводжується втратою контролю. Люди залежать не від гаджета, а від звички перевіряти дзвінки, пошту, соцмережі, погодувати тварину у грі і т. ін.

Діти відчують залежність від електронних гаджетів - до такого висновку прийшли вчені. Першим приводом для тривоги фахівців став випадок з 4-річною мешканкою Британії. Батьки поскаржилися психіатру на те, що не можуть відібрати iPad у дівчинки, повідомляє mir-politika.ru.

Батьки допускають фатальну помилку, купуючи планшетні комп'ютери дітям тільки для ігор та дозволяють безконтрольно його використовувати. В процесі гри з гаджетами молоде покоління забуває про

прогулянки, книгах і друзях. До того ж, багато мам і тат не контролюють час, проведений дитиною за гаджетами.

Дослідники нагадують дорослим: гри з конструктором, ляльками та кубиками несуть куди більшу користь для розвитку чада, ніж новомодні пристрої. Необхідно знаходити час для спілкування з дитиною в своєму напруженому графіку, а не заміщати батьківську увагу грою на планшеті.

Спочатку варто проаналізувати, скільки часу витрачається марно на електронні пристрої. Швидше за все, ця цифра виявиться більша, ніж передбачувана спочатку.

Стимулювати на справи без застосування комп'ютерної техніки допоможе також щоденний розклад з вказаними годинами відповідно діяльності дитини.

За твердженнями спеціалістів, в ранньому віці зір «сідає» дуже швидко і не часто віддається відновленню. Саме тому батьки мають контролювати час, протягом якого дитина сидить в «обнімку» з гаджетом.

Мозок дитини більш чутливий до застосування електронних пристроїв (планшетів, телефонів, комп'ютерів), ніж багато батьків можуть собі уявити. Не треба доводити, що дітям дошкільного віку потрібно не так багато часу провести з планшетом в руках, щоб це зробило негативний вплив на його мозок, що розвивається. Звичайно, багато батьків вірять, що соціальні мережі, електронна пошта та навіть ігри не роблять на дитину такого ж згубного впливу, як перегляд фільмів зі сценами насильства і жахів. Насправді інтерактивне спілкування з комп'ютером з більшою ймовірністю може стати причиною виникнення проблем зі сном, перепадів настрою і навіть порушень вищих функцій мозку, ніж перегляд телевізійних програм.

Багато дітей дошкільного віку перебувають в жорсткій залежності від користування своїми гаджетами, адже розваги, доступні за допомогою цих девайсів, стимулюють викид дофаміну - гормону задоволення. Якщо систему заохочення мозку занадто часто експлуатувати, щоб отримувати задоволення, то її чутливість поступово знижується і наступного разу

потрібно ще більша стимуляція, щоб домогтися поставленої мети. Так виникає залежність. Крім того, дофамін впливає на здатність людини до фокусування на завдання і на мотивацію. Таким чином, навіть маленькі зміни в чутливості до дофаміну негативно позначаються на емоційної чутливості дитини. Результати досліджень свідчать, що яскраве світло від монітора в темний час доби може стати причиною депресії та навіть суїциду.

Варто відзначити, що деякі батьки дуже неохоче огорожують своїх дітей від користування цими пристроями, оскільки не бажають зайвий раз засмучувати своєї дитини. Насправді, прибравши телефони та планшети подалі від ліжка, ви захищаєте своє чадо від багатьох проблем. Численні дослідження доводять, що часте використання електронних пристроїв сприяє виникненню стресу. Стрес викликає зміна в рівні гормонів, що призводить до підвищеної дратівливості.

До того ж підвищена збудливість і залежність (від гаджетів, алкоголю ін.) пригнічують активність лобових часток мозку - області, що відповідає за настрій людини. Давно відомо, що прогулянки на свіжому повітрі, спілкування з природою, активність за межами власного будинку запобігають появі стресу, покращують концентрацію та увагу, знижують рівень агресії. Виходить, чим більше часу дитина проводить з електронними пристроями в руках, тим менше позитивний вплив на нього природних регуляторів настрою. У світі комп'ютерів та Інтернету запобігання батьків від електронних пристроїв дітей може виглядати божевіллям. Насправді ж, коли у дитини проблеми, то, залишаючи всі ці гаджети на своїх місцях, вважаючи, що з їх допомогою він відвернеться і розслабиться, ми робимо йому тільки гірше. Навпаки, віддаляючи дитини (хоча б на час) від усього цього, ми дозволяємо його нервовій системі відновитися і повернутися в нормальний стан. Цим ми робимо перший крок на шляху до того, щоб допомогти дитині стати стриманим і спокійним, а значить, і більш щасливим.

Ще один важливий момент – любителі планшетів ризикують зіткнутися зі сколіозом, адже навряд чи вони стежать за поставою. Особливо в цьому страждає шийний відділ хребта.

Від тривалого сидіння на одному місці (а саме цим загрожує захоплення гаджетами) порушується циркуляція крові в ногах, внутрішніх органах, включаючи головний мозок. Це погано позначається на розумових процесах, пам'яті, концентрації уваги.

Якщо дитина воліє комп'ютерні ігри рухомим, його м'язова система стає слабкою, порушується постава (що веде до порушення функцій внутрішніх органів і систем), з'являються зайві кілограми.

Неосяжний шквал інформації, яка надходить з гаджетів, просто не дає розвиватися самоаналізу, самопізнання. До того ж, пропоновані ігри та сервіси не дають можливості для становлення внутрішнього «Я».

Одні батьки вважають, що сучасні технології тільки шкодять їх чадам, інші – навпаки, що вони корисні й сприяють швидшому розвитку малюків. Істина знаходиться у контрольованому застосуванні комп'ютерною технікою.

Але коли слід бити тривогу? Які ознаки свідчать про залежність від гаджетів?



- Дитина не звертає увагу на батьків!
- Відповідає на питання швидко і не задумуючись, використовуючи такі слова як: «угу», «ага», «так», «ні» та інші!
- Весь вільний час проводить за гаджетом!
- Мало спілкується не тільки з батьками, а й з друзями!
- Часті істерики, через заборону або обмеження часу для комп'ютерних ігор, мультиків і т.п.!
- Відмова від активних ігор, відпочинку, прогулянок!

Як дорослі можуть допомогти? Потрібно показати дітям, що емоції можна і з інших джерел отримувати. Покажіть їм, яким цікавим може бути творчість або рукоділля. Частіше запрошуйте в будинок гостей. Визначте

перед собою обмеження: - не більше однієї години метушні з приладом в день.

Підсумовуючи, слід сказати, що забороняти дітям користуватися сучасними пристроями не варто, оскільки технології активно розвиваються і ці знання неодмінно знадобляться в майбутньому. Головне завдання батьків – контроль часу проведеного за гаджетом та якості інформації. Крім того, в родині повинні бути вироблені правила використання гаджетів. Наприклад, дитина не повинна бачити батьків з гаджетами за сімейним обідом або вечерею. У дитини не повинно скластися враження, що гаджети і електронне спілкування можуть замінити спілкування живе. А найкраще – якщо дитина зрозуміє, що батьки з ноутбуками та планшетами працюють, а не розважаються.

P.S. Ні один із наймодніших пристроїв не замінить дитині реального спілкування з батьками, їх підтримку, розуміння і поради.

ГЛОСАРІЙ

2G (Generation 2, Second generation – мережа другого покоління, друге покоління безпроводного зв'язку).

3-D (Three-dimensional – тривимірний, просторовий, об'ємний, стереоскопічний). Характеризує продукти, призначені для обробки й перетворенню об'ємних об'єктів та їхніх моделей. (Тривимірна графіка, тривимірні зображення).

3G (Generation 3, Third generation – мережа третього покоління, третє покоління безпроводного зв'язку). Мережна інфраструктура, що втілила новітні технології передачі даних, які дозволяють обслуговувати одночасно велику кількість абонентів на якісному рівні. Є стандартом нового покоління систем мобільного зв'язку.

Account - запис, у якому реєструється кожний користувач і його активність. Служить для адміністрування, надання поділюваних ресурсів і забезпечення безпеки даних. Звичайно виділяється для користувачів системним адміністратором і захищається індивідуальним ім'ям і паролем, які необхідно вводити на запит системи при кожному новому сеансі роботи. Набір даних, що забезпечує особистий вхід користувача до різних систем Інтернету і складається, як правило, з ім'я користувача й пароля.

Android (скорочено – droid) (андроїд – від грец. aner, andros – людина).

❖ Людиноподібний робот. Слово походить від грецького andr-, що означає «людина, чоловік, чоловічий», і суфікса -eides, що означає – «подібний, схожий» (від eidos). Слово «дроїд» – робот з епопеї «Зоряні війни» – Джордж Лукас одержав шляхом скорочення від «андроїд».

За іншою версією слово «андроїд» пішло від творця перших механічних іграшок Анрі Дро.

❖ Мобільна ОС, що працює на ядрі Linux. Спочатку була розроблена компанією Android Inc. (Palo Alto, California, USA), пізніше

придбаний Google, а потім консорціумом Open Handset Alliance (ОНА), що складається з 47 хардверних, софтверних і телекомунікаційних компаній з метою розробки відкритих стандартів для мобільних пристроїв. Вона дозволяє розроблювачам створювати на мові Java застосування, з метою керування мобільними пристроями за допомогою розроблених Google бібліотек. Першим пристроєм, що почав працювати під керуванням ОС Android, став розроблений компанією HTC смартфон T-Mobile G1, презентація якого відбулася 23 вересня 2008 р.

B*luetooth* – модуль, що дозволяє здійснювати бездротовий зв'язок з іншими пристроями (звичайним ПК і ін.) Для передачі інформації. Дальність дії - до 10 м. Ця технологія використовується також для під'єднання бездротової гарнітури або навушників.

D*ownload* (завантаження) - перенесення системи, програми або файлу засобами Інтернету з дискового файлу, розташованого на одному веб-вузлів в пам'ять віддаленого комп'ютера.

F*reeware* (безкоштовне програмне забезпечення, безкоштовні комп'ютерні програми) (від англ. free – «безкоштовний» і software – «програмне забезпечення»; вимовляється як «фрівее»). ПЗ, що поставляється безкоштовно, але автор зберігає авторське право на програму. Автори або компанії створюють безкоштовні програми, керуючись засадами солідарності з іншими компаніями або з метою забезпечення просування інших проектів, або тому, що програма досить вузькоспеціалізована або її комерційне поширення не має сенсу.

I*nternet* – це мережа комп'ютерів та комп'ютерних мереж. Internet – це джерело інформації, яка постійно змінюється та розширюється. З часу створення в 60-х роках кількість комп'ютерів, підключених до Internet, неухильно зростає, і тепер "павутина" використовується мільйонами людей як у комерційних і державних організаціях, так і індивідуально. Головною ознакою Internet є використання протоколу TCP/IP; всесвітня система взаємополучених комп'ютерних мереж.

iTunes Store – це «фірмовий» магазин аудіо- та відеофайлів, ігор, книг і інших корисних файлів від компанії Apple. Тут кожен користувач продуктів компанії може придбати вподобану гру, щоб встановити на свій планшет або телефон.

Wi-Fi – один з ключових стандартів передачі інформації за допомогою радіоканалу. Якщо неподалік є точка доступу, планшет з модулем Wi-Fi здатний приєднуватися до мережі Інтернет. В середньому радіус дії описуваного стандарту становить десятки метрів.

Windows CE – створена безпосередньо для мобільних гаджетів операційна система від корпорації Microsoft. Вона дуже зручна для тих, хто звик оперувати традиційними версіями Windows.

Автоматична орієнтація екрану дозволяє зображенню повертатися при повороті гаджета на прямий кут. Користувачі можуть вибирати орієнтацію дисплея як їм зручно.

Адаптер графічний - пристрій, що керує дисплеєм і забезпечує виведення на нього графічних зображень. Визначає роздільність дисплея (кількість точок на одиницю площі екрану), а також кількість кольорів. Звичайно включає відеопам'ять і засоби перетворення даних, що знаходяться у відеопам'яті, у відповідні відеосигнали.

Адміністратори - люди, які мають найвищий рівень доступу на всьому форумі. Вони можуть змінювати будь-які налаштування форуму, змінювати рівні користувачів, забороняти певним учасникам відвідувати форум, створювати групи користувачів, призначати модераторів та інше.

Адреса електронної пошти – закодоване позначення пункту відправлення або призначення даних в мережі Інтернет; ідентифікація об'єкта (наприклад, об'єкта мережі). Будується за так званою доменною системою адресації. Це означає, що адреса користувача мережі складається з двох частин: ідентифікатора користувача і назви домена з розділовим символом @ (офіційна назва символу – «комерційне at (et)», жарг. –

«собака»): (user)@(domain). Як назва домена, так і ідентифікатор користувача можуть ділитися на сегменти, що розділяються точкою. В адресі допустимі латинські букви, цифри та деякі інші символи.

Ай-Пі телефонія (IP Telephony, IP-phony) - Побудована на базі протоколу IP технологія передачі мовлення по будь-яких мережах з пакетною комутацією. IP-телефони підключаються до Ethernet і потім отримують IP-адресу. Дана технологія дозволяє використовувати Інтернет або будь-яку іншу IP-мережу як засіб організації та ведення міжнародних і міжміських телефонних розмов, а також передачу факсів у режимі реального часу. Для цього необхідно перевести звук в цифрову форму і передати його аналогічно тому, як пересилаються цифрові дані.

Аутентифікація - процедура перевірки автентичності, наприклад: перевірка справжності користувача шляхом порівняння введеного їм пароля з паролем, збереженим в базі даних користувачів; підтвердження справжності електронного листа шляхом перевірки цифрового підпису листи з відкритого ключа відправника.

Байт-мінімальна одиниця пристроїв пам'яті ПК, що адресується. Загальноприйнята одиниця вимірювання кількості інформації, використовувана для вказівки розміру пам'яті, швидкості обміну інформації та інших характеристик комп'ютера. Звичайно при представленні символів текстової інформації кожна буква, цифра або знак займає один байт. Найбільш поширеними одиницями вимірювання інформації є:

1 байт (byte) = 8 біт.

1 кілобайт [Кбайт] (K, Kbyte, kilobyte) = 1024 байти.

1 мегабайт [Мбайт] (MB, megabyte) = 1024 кілобайти = 1048576 байтів.

1 гігабайт (GB, gigabyte) = 1024 мегабайти або 1073741824 байти.

Блог (blog, англ. blog, від web log, «мережний журнал або щоденник подій»). Веб-сайт, основний вміст якого – записи, що додаються регулярно, зображення або мультимедіа. Мережний щоденник, в якому відвідувачі

можуть коментувати записи автора. Термін «блог» виник як скорочення від «веблог» (Weblog), але згодом став самостійним і більш вживаним, ніж Weblog.

Браузер або веб-оглядач - прикладне програмне забезпечення для перегляду веб-сторінок; змісту веб-документів, комп'ютерних файлів і їх каталогів; управління веб-додатками; а також для вирішення інших завдань.

Веб = web (див. WWW) Префікс, що визначає приналежність терміну до веб-технологій, тобто до процесів і продуктів, пов'язаних із Всесвітньою павутиною (WWW).

Веб-камера (від англ. web – павутина; виокремлено зі словосполучення worldwide web — всесвітня мережа, тобто Інтернет) – цифровий пристрій, призначений для передачі відео в реальному часі через Інтернет.

Веб-квест – освітній веб-квест – це сайт в Інтернеті, з яким працюють учні, виконуючи те або інше навчальне завдання. Розробляються такі веб-квести для максимальної інтеграції Інтернету в різні навчальні предмети на різних рівнях освіти. Вони охоплюють окрему проблему, навчальний предмет, тему, можуть бути і міжпредметними.

Веб-сайт (від англ. website – місце, майданчик в Інтернеті) – сукупність доступних для перегляду в Інтернеті взаємопов'язаних електронних сторінок (інформаційних ресурсів), наповнених змістом різного характеру (тексти, зображення, відео, звуки тощо).

Високі технології, скор. Ні-Tech. 1) Технологія виробництва виробів високої складності, тобто така, що має найвищі якісні показники в порівнянні з кращими світовими аналогами. 2) Новітні технологічні рішення, що включають прогресивні спеціалізовані системи або пристрої. Термін належить до програмних і апаратних компонентів галузі, що надзвичайно швидко розвивається, тобто розробки і виробництва засобів електроніки й комп'ютерних систем. Характеризуються надзвичайно високою швидкістю зміни орієнтирів і лідерів у даній галузі.

Вібродзвінок (vibra) - спосіб подання вхідного сигналу не звуковою частотою, а вібрацією, що може відчувати тільки абонент, у якого телефон знаходиться в кишені або близько до тіла. Зручний тим, що при включеному вібродзвінку можна слухати плеєр і одночасно реагувати на вхідні дзвінки. Крім того, дана функція важлива при відвідинах кіно або театрів, де телефон, що дзвонить, заважає оточуючим.

Віртуальний кабінет – електронний сервіс в Інтернеті, який користувач має можливість налаштувати для власних потреб.

Гаджет [приладдя, пристрій] (gadget) – син. штукovina, наворот. Технічна новинка. Часто маються на увазі мініатюрні багатофункціональні пристрої: мобільні телефони, пейджери, плеєри, цифрові фотоапарати, мікрокомп'ютери та інші «екзотичні» мініатюрні електронні пристрої.

Геолокація (geolocation) – виявлення реального географічного положення (країна, місто) комп'ютера, з'єданого з мережею Інтернет або мобільного пристрою, одержуваного на основі IP-адреси, даних, убудованих у програмне або апаратне забезпечення, або іншої інформації.

Гра [комп'ютерна] (game) - Вид непродуктивної діяльності, мотив якої полягає не в її результатах, а в самому процесі.

Дисплей [пристрій відображення, пристрій індикації, індикатор, електронне табло]. - У персональних комп'ютерах є екраном монітора. Дисплей у загальному випадку – це будь-яка поверхня, що відображає буквено-цифрову або графічну інформацію, наприклад, екран мобільного пристрою або інформаційні табло, що використовуються в аеропортах.

Дистрибутив - носій даних (магнітний або оптичний диск), що містить версію програмного продукту або його частин, призначених для розгортання або встановлення на комп'ютерній системі з метою подальшого використання за призначенням. Як правило, поставляється виробником продукту.

Діагональ [робочої області екрана] - діагональ екрана, яку реально видно, можна зміряти і яка може використовуватися при роботі з екраном монітора (дисплеєм). Вимірюється в дюймах (inches). Наприклад, екран з діагоналлю 21" – це екран з розміром діагоналі у 21 дюйм. Для РК-моніторів – це діагональ РК-матриці, яка й є реально видимою.

Доменне ім'я – це унікальне символічне ім'я на позначення конкретного вузла в просторі імен в Інтернеті, наприклад pedrada.com.ua.

Драйвер (driver) - системна програма, що реалізовує на фізичному рівні всі процеси вводу-виводу для роботи з конкретним пристроєм (класом пристроїв) або яким-небудь ресурсом. Драйвери основних пристроїв звичайно включаються розробниками до складу ОС.

Евристика - система логічних прийомів і методичних правил теоретичного дослідження. Сукупність дослідницьких методів, що сприяють виявленню раніше невідомого.

Електронна книга - книга, представлена на електронному носіїв інформації (звичайно на CD диску або у флеш-пам'яті).

Електронна пошта – (від англ. E-mail, скорочення від electronicmail – електронна пошта) – популярний сервіс в Інтернеті, що робить можливим обмін текстовими повідомленнями та вкладеними файлами будь якого змісту (тексти, аудіо, відеофайли, програмами тощо).

Запит- це об'єкт бази даних, який допомагає отримати результати даних, виконати дії з даними. Його використовують для обчислень, об'єднання даних з різних таблиць, додавання, зміни, видалення даних таблиці та для виконання різноманітних вибірок з таблиць.

З'єднання - шлях передачі даних між двома об'єктами мережі. Шлях може бути фізичним або логічним (віртуальний пристрій), а об'єктами можуть служити апаратні та програмні системи або підсистеми, підключені до мережного середовища.

Інформаційно-комп'ютерні технології - визначає комплекс взаємозалежних і взаємовпливових програмних і апаратних компонентів, що знаходяться в постійному розвитку. інформаційно-комунікаційні технології.

Сукупність методів, виробничих процесів і програмно-технічних засобів, інтегрованих з метою збору, обробки, зберігання, розповсюдження, відображення й застосування інформації на користь її користувачів за допомогою Інтернету.

Інсталяція – це процес установки програмного забезпечення на комп'ютер користувача. Виконується особливою програмою (пакетним менеджером), що є присутнім в операційній системі (наприклад, RPM і APT у Linux, Windows Installer у Microsoft Windows), або ж певним засобом установки, який входить до складу самого програмного забезпечення.

Інтернет-планшет (Internet tablet) - клас пристроїв, що об'єднує планшетні нетбуки та мобільні пристрої з розвинутими функціями доступу до Інтернету (серед мобільних телефонів, наприклад, Nokia N800 або Nokia N810). Вони дають можливість зручної роботи із сервісами Інтернету (доступ до веб-сайтів, email, ICQ, блогів і соціальних мереж) у будь-якому місці й у будь-який час. Крім того, вони підтримують розважальні сервіси: прослуховування музики й інтернет-радіо, а також перегляд відео. Допускають підключення GPS-модулів для використання супутникової навігації.

Інтерфейс – це прості та зручні засоби взаємозв'язку між людиною та програмою.

Інформаційна безпека – стан захищеності життєво важливих інтересів людини, суспільства і держави, запобігання нанесенню шкоди через неповноту, невчасність та невірогідність інформації, яку використовують.

Кардрідер (card reader) - пристрій для зчитування й запису карт пам'яті. Кардрідер дозволяє швидко обмінюватися інформацією між мобільною електронікою й комп'ютером. Дозволяє не

підключати пристрій до комп'ютера, а просто дістати з нього карту пам'яті й вставити її в будований або зовнішній відносно ПК кардрідер. Зовнішній кардрідер звичайно підключається до комп'ютера через порт USB і підтримує роботу як мінімум з 5-ма різними форматами карт.

«Кирпич» – стан планшетного комп'ютера, коли він повністю непрацездатний. Такі ситуації трапляються, коли проведена некоректна перепрошивка пристрою.

Кібернетика - це наука про загальні закони керування множиною взаємозв'язаних об'єктів, кожний з яких здатен сприймати, запам'ятовувати й переробляти інформацію.

Кіберпростір – це комплексне віртуальне середовище, що не має фізичного втілення, сформоване в результаті діяльності людей, програм і сервісів в мережі Інтернет шляхом мережних і комунікаційних технологій

Кіберризики – це група ризиків з дуже потужним впливом, що включає: спрямовані атаки, програмні і апаратні закладки в обладнанні, шпигунів і інформаторів, експлуатацію вразливостей в застарілому обладнанні тощо.

Комп'ютеризація - процес розвитку та впровадження комп'ютерів, що забезпечують автоматизацію інформаційних процесів і технологій в різних сферах людської діяльності.

Комп'ютерна мережа – це система комп'ютерів, взаємопов'язаних за допомогою спеціального обладнання.

Контент - Інформаційне наповнення сайту (англ. content, вміст) — це та інформація, яку розробник складає самостійно або копіює з дотриманням відповідних законностей. Контент містить Весь контент охороняється законом про авторське право, оскільки він є продуктом інтелектуальної праці і має своїх авторів і власників. Окрім якості контенту одним з важливих критеріїв є його доступність. Особливу важливість для користувача має актуальність контенту, його значущість на даний час і достовірність наданих даних, а також відповідність контенту до поставлених цілей.

Криптографія (від грецького *kryptós* — прихований і *gráphein* — писати) — наука про математичні методи забезпечення конфіденційності (неможливості прочитання інформації стороннім) і автентичності (цілісності і справжності авторства) інформації. Розвинулась з практичної потреби передавати важливі відомості найнадійнішим чином. Для математичного аналізу криптографія використовує інструментарій абстрактної алгебри.

Лептоп (laptop, дослівно — наколінний пристрій) - переносний персональний комп'ютер із плоским газорозрядним або РК-екраном, клавіатурою (keyboard), координатно-вказівним пристроєм, динаміками та масою менш як 3,5 кг (8 фунтів). Має розмір 23 x 30 x 5 см. Проміжний клас між портативними (portable) та блокнотними (notebook) ПК.

Логічна структура комп'ютера (computer logical structure) - абстрактна модель, що встановлює склад, порядок і принципи взаємодії основних функціональних частин комп'ютера, без урахування їх реалізації.

Локальна мережа — група персональних комп'ютерів або периферійних пристроїв, об'єднаних між собою високошвидкісним каналом передачі цифрових даних на відносно невеликій території.

Мережевий комутатор (від англ. networkswitch — мережевий перемикач) — програмно-апаратний пристрій, призначений для з'єднання декількох вузлів комп'ютерної мережі в межах одного сегмента (об'єкта бази даних).

Мобільний Інтернет (mobile Internet) Технологія безпроводного доступу до Інтернету на основі протоколу WAP.

Модель - це сукупність найважливіших властивостей об'єкта, процесу, явища, яка визначається метою її створення і може мати різні форми вираження.

Модем — це прилад для перетворення цифрової інформації в аналогову й навпаки, головними характеристиками якого є швидкість передачі даних, чутливість до перешкод на лінії та якість з'єднання. За видами модеми

поділяються на аналогові й цифрові, внутрішні й зовнішні, програмні та апаратні.

Модератори - люди, які постійно стежать за дотриманням порядку на форумах. Вони мають права редагувати, знищувати повідомлення, блокувати, розблоковувати, переносити, розділяти теми та виконувати інші привілейовані функції у певних форумах.

Мультипоінтсервер (від англ. multipointserver – багатоточковий слуга) – потужний комп’ютер, до якого за допомогою спеціальних пристроїв підключено інші комп’ютери для можливості організувати як спільну, так і індивідуальну роботу користувачів у внутрішній чи зовнішній мережі.

Мультитач-екран – тип сенсорного дисплея планшетного комп’ютера, який здатний реагувати відразу на декілька дотиків в декількох точках. Такий дисплей дозволяє управляти пристроєм за допомогою інтуїтивно зрозумілих жестів. Наприклад, зрушення пальців один до одного приводить до зменшення вікна, а їх розкриття - до його збільшення. Кругові рухи дають можливість повороту показується зображення і т. ін.

Нанотехнології - галузь науки, метою якої є керування окремими атомами й молекулами для створення комп’ютерних чіпів, мікропроцесорів та інших мікроелектронних пристроїв, які в тисячі разів менші, ніж ті, що розробляються із застосуванням нинішніх технологій.

Нанокомп’ютер - комп’ютер, побудований на таких маленьких мікросхемах, що розглянути його можна тільки через мікроскоп. Нанокомп’ютери можуть бути електронними (де для створення мікросхем використовується нанолітографія), біохімічними або органічними (такі, як ДНК-комп’ютер), або квантовими. Нанокомп’ютери будуються з матеріалів на молекулярному рівні з метою зменшення їх розмірів і підвищення швидкості для реалізації концепції всеосяжних обчислень.

Нетбук син. – ультрамобільний персональний комп’ютер, мобільний інтернет-пристрій (mobile Internet device, MID). Термін «нетбук» стосується

мініноутбуків, які споконвічно створювалися як дешевий інструмент для виконання простих комп'ютерних завдань у сполученні з роботою в Інтернеті.

Ноутбук (розм.) [блокнотний комп'ютер, блокнотний ПК, ПК-блокнот]- портативний комп'ютер, зроблений таким, щоб поміщатися в портфель. Комп'ютери notebook, на відміну від субноутбука (sub notebook) і персонального цифрового секретаря (PDA), звичайно мають дисковод для дискет, жорсткий диск, пристрій для використання дисків CD-ROM і DVD. Останнім часом характеристики ноутбуків значно покращуються – зменшуються їх вага та розміри.

Оперативна пам'ять – пристрій, призначений для збереження поточної інформації в комп'ютері.

Операційна система – базовий комплекс програмного забезпечення, що виконує управління апаратним забезпеченням комп'ютера або віртуальної машини та забезпечує керування обчислювальним процесом і взаємодію з користувачем.

Оптимізація - це комплекс заходів, направлених на надання будь-чому найвигідніших характеристик. Часто термін "оптимізація" поєднують із словом "оптимізм". Воно мало б вказувати на поліпшення, пов'язане з обранням найкращого варіанту. Застосування цього терміну можливе з часів проведення найдавніших реформ, переворотів чи іншої діяльності, адже переважно все, що ми міняємо, робимо на краще, отже оптимізуємо ситуацію.

Персональний комп'ютер [ПК] види - суперкомп'ютер, кластер, мейнфрейм, робоча станція, сервер, персональний комп'ютер, персональний суперкомп'ютер, комп'ютер-моноблок, мультимедійний комп'ютер, десктоп, лептоп, портативний комп'ютер, портативні робочі станції, ноутбук, мініноутбук, субноутбук, нетбук, ультрамобільний персональний комп'ютер, смартбук, мобільний інтернет-пристрій, планшетний ноутбук, планшетний нетбук, палмтоп, комп'ютер у

вигляді записника, кишеньковий ПК, хендхелд, надолонний комп'ютер, персональний цифровий секретар, підприємницький цифровий секретар, планшетний комп'ютер, інтернет-планшет, мобільний пристрій, комунікатор, смартфон, мобільний телефон, стільниковий телефон, камерофон) - пристрій цифрової обробки інформації (мікроЕОМ універсального призначення), розроблений для використання однією людиною (користувачем) і призначений для введення, обробки, зберігання й виведення даних та інформації.

Піксель – елемент зображення, точка растра. Найменший елемент поверхні візуалізації (як правило, екрана дисплея), а також мінімальний адресований елемент двовимірного растрового зображення, колір, інтенсивність і яскравість якого можна задати незалежно від інших точок.

Повідомлення – це різні форми подання якої-небудь інформації.

Програма – план дій, який підлягає виконанню певним виконавцем.

Програмне забезпечення – сукупність програм системи оброблення інформації та програмних документів, необхідних для експлуатації цих програм.

Проксі-сервер (від англ. proxy – представник, уповноважений) – служба в комп'ютерних мережах, що дає клієнтам змогу виконувати непрямі запити до інших мережевих служб, наприклад, доступ до Інтернету.

Протокол – це сукупність чітко сформульованих правил, що дотримуються при організації взаємодії та передачі даних як між окремими мережевими вузлами, так і на одному мережевому вузлу.

Растр- це зображення, складене з матриці пікселів, пофарбованих певним кольором. Їх легко помітити, значно збільшивши малюнок. Файл з растровою графікою зберігає в собі код, що містить кількість точок і їх колір. Фотографії, скановані зображення, ілюстрації в журналах і на екрані комп'ютера – растрові. Сітка пікселів (точок) може передавати зображення будь-якої складності, тіні, градієнти, розмиття, півтони, 3D-

ефекти і навіть анімацію. Фотореалістичність – головне достоїнство цього виду графіки.

Репозиторій — це спеціальний сервер. З такого сервера можна завантажувати програмне забезпечення. На сервері зберігається архів програмних продуктів, які доступні для завантаження. Походження слова репозиторій є з латинського *repositorium*, що означає сховище ,місце зберігання певних речей у значних кількостях .

Це місце, де зберігаються й підтримуються різні дані. Дані в репозиторії в основному зберігаються у вигляді файлів. Доступ до них відкритий для всіх користувачів мережі. Репозиторії використовуються у системах керування версіями, у них зберігаються всі документи разом з історією їх зміни та іншою службовою інформацією.

Роутер (від англ. *router* – маршрутизатор) – електронний пристрій, що поєднує дві або більше мереж і на підставі інформації про їх топологію (фізичне розташування комп'ютерів, кабелів, інших компонентів мережі) пересилає повідомлення мережевого рівня між різними сегментами мережі.

Руткіт (англ. *root kit* — набір *root-a*) — програма або набір програм для приховування слідів присутності зловмисника або шкідливої програми в системі. Це такий спеціальний модуль ядра, який зламувач встановлює на зламаній ним комп'ютерній системі відразу після отримання прав суперкористувача. Цей набір, як правило, включає всілякі утиліти для «замітання слідів» вторгнення в систему, сніфери, сканери, кейлоггери, троянські програми, що заміщають основні утиліти UNIX (у разі неядерного руткіта). Дозволяє зламувачеві закріпитися в зламаній системі і приховати сліди своєї діяльності шляхом приховування файлів, процесів, а також самої присутності руткіта в системі.

Сервер (від англ. *server* – пристрій обслуговування) – це потужний комп'ютер, що забезпечує роботу локальної чи глобальної мережі.

Системний аналітик - в широкому сенсі - фахівець із вирішення складних організаційно-технічних проблем, що мають міждисциплінарну природу, використовує принципи загальної теорії систем і методи системного аналізу. У вузькому сенсі в сфері інформаційних технологій цей термін використовується для позначення професійної ролі і професії, відповідальної за аналіз інтересів зацікавлених осіб створюваної ІТ-системи на предмет можливості їх задоволення її технічними властивостями. Також його називають «постановник завдань».

Скрипт - у прикладній програмі це - програма, яка автоматизує деяке завдання, яке без сценарію користувач робив би вручну, використовуючи інтерфейс програми.

Стандартна галерея зображень основне завдання – перегляд зображень. За замовчуванням підтримуються наступні формати, вбудовані в ядро ОС: JPEG, GIF, PNG, BMP, WebP.

Стилус – спеціальне пристосування, що дозволяє чітко натискати на конкретний піксель екрану, а також малювати зображення. Він нагадує стрижень із загостреним одним кінцем.

Точка доступу (від англ. wirelessaccesspoint – бездротова точка доступу) – центральний пристрій бездротової мережі, що використовують для організації з'єднання між бездротовими клієнтами, а також для з'єднання дротового й бездротового сегментів, виконуючи функції моста між ними.

Тренажер – моделюючий пристрій для опрацювання робочих навичок або тренування.

Утиліта – допоміжна програма для розширення можливостей ОС і обслуговування обчислювального процесу.

Файловий сервер – сервер для підтримки спільних тек/папок і зберігання файлів, призначених для використання в локальній або всесвітній мережі.

Форматування – це процес розбивки диска на сектори і

доріжки засобами операційної системи. У процесі форматування створеним доріжкам і секторам присвоюються номери. Якщо при форматуванні на поверхні диска виявляються дефектні місця, то на них буде поставлена певна електронна мітка, і на них надалі інформація не записуватиметься.

Хакери – це народ, який вламається або спеціально зламує систему заради забави, не роблячи при цьому відчутної шкоди комп'ютерам. Хакери вриваються в систему, оглядаються, і потім пробують зламати навіть більш безпечну систему. Вони не роблять прибуток з хакінга.

Хмара - сховище на віддаленому сервері. Користувач може взяти в оренду трохи місця на цьому сервері і зберігати там свої файли.

Хмарні обчислення – це модель забезпечення зручного доступу через мережу до спільного джерела обчислювальних ресурсів (наприклад, до комунікаційних мереж, серверів, засобів збереження даних, прикладних програм та сервісів), які користувач має змогу налаштовувати для своїх потреб. Тобто з будь-якої точки світу, будь-якого комп'ютера можна під'єднатися до віддаленого сервера, який підтримує технології хмарних обчислень, запустити потрібну програму і працювати в ній так, ніби вона встановлена на вашому комп'ютері. Файли користувача зберігаються на тому ж таки сервері.

Центральний процесор – основний елементом комп'ютера, що забезпечує виконання програм і керування всіма пристроями комп'ютера. Складається з керуючого та арифметично-логічного пристрою.

Чип — напівпровідникова структура, на поверхні якої сформовані контактні площинки. Часто під інтегральною схемою (IC) розуміють власне кристал або плівку з електронною схемою, а під мікросхемою (МС) — IC в корпусі.

Чипсет – набір системної логіки.

Швидкодія (англ. speed of response, нім. Schnelligkeit f, Reaktionsfähigkeit f, Ansprechgeschwindigkeit f) — швидкість реакції системи на зовнішні дії або кількість операцій, які здійснює система за одиницю часу. Швидкодія ЕОМ — середньостатистична кількість операцій (команд), які виконує ЕОМ за одиницю часу.

Шифрування — це кодування даних з метою захисту від несанкціонованого доступу. Процес кодування називається шифруванням, а процес декодування — розшифруванням. Саме кодоване повідомлення називається шифрованим, а застосований метод називається шифром. Основна вимога до шифру полягає в тому, щоби розшифрування (можливо, шифрування) були можливі тільки при наявності санкцій, тобто деякої додаткової інформації (або пристрою), яка називається ключем шифру.

Шлюз — електронний пристрій і відповідне програмне забезпечення, призначений для організації зв'язку між двома різнорідними мережами.

Ядро (англ. Kernel) - базова компонента операційної системи, що реалізує інтерфейс між прикладними процесами та обладнанням комп'ютера. Завантажується в оперативну пам'ять комп'ютера і безпосередньо взаємодіє з апаратурою, забезпечуючи керування апаратними засобами (при цьому використовуються драйвери (модулі ядра) підключеного в систему обладнання), підтримку одночасної роботи багатьох користувачів (багатокористувацький режим), підтримку паралельного виконання багатьох процесів в системі (багатозадачність). Зазвичай ядро робить ці об'єкти доступними для прикладних процесів через механізми міжпроцесної взаємодії і системних викликів.

Ярлик — посилання на об'єкт, що має вигляд значка.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. International Standard Classification of Education. ISCED 2011 / UNESCO [Electronic resource]. – Mode of access: www.uis.unesco.org/en/pub/pub
<http://www.uis.unesco.org/Education/Pages/international-standard-classification-of-education.aspx>
2. Авторська програма навчання комп'ютерній грамоті дошкільнят 5-го і 6-го року життя. Вакуленко Н.М. Відділ Києво-святошинської райдержадміністрації. Районний інформаційно-методичний центр. 2007 – 2008 н.р.
3. Базовий компонент дошкільної освіти України: Науковий керівник: А. М. Богущ, дійсний член НАПН України, проф., д-р пед. наук.; // Авт. кол-в: Богущ А. М., Беленька Г. В., Богініч О. Л., Гавриш Н. В., та ін. — К.: Видавництво, 2012. - 26 с.
4. Біла книга національної освіти України / Акад. пед. наук України ; за ред. В. Г. Кременя. — Київ, 2009. — 185 с.
5. Дитина. Програма виховання та навчання дітей від двох до семи років / наук.кер. Проскура О.Б., Кочина Л.П., Кузьменко В.У., Кудикіна Н.В. — К. : ВЦ Київський університет ім. Б. Грінченка. — 2012. - 492с.
6. Жвалевский А. Android-планшет. Понятный самоучитель. — СПб: Питер., 2014. — 256 с.
7. ІКТ-технології - САЙТ ДЛЯ ПЕДАГОГІВ ДНЗ. Дотримання правил безпеки застосування ІКТ [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://sites.google.com/site/sajtdlapedagogivdnz/home/ikt-tehnologiie>
8. Інструкція з організації охорони життя і здоров'я дітей у дошкільних навчальних закладах, затв. нак. М-ва освіти і науки України від 28.10.2012 р. № 985
9. Компетентнісний підхід у сучасній освіті: світовий досвід та українські перспективи. (Бібліотека з освітньої політики): монографія

/ [Н. М. Бібік, Л. С. Ващенко, О. І. Локшина та ін.]; за заг. ред. О. В. Овчарук. – Київ : К.І.С., 2004. – 112 с.

10. Мадзігон В.М. Дидактичні вимоги до електронних підручників / В.М.Мадзігон // Проблеми сучасного підручника : зб. наук. праць. - Вип. 10. - К. : Ін-т педагогіки НАПН України, 2010. - С. 4-7.

11. Національний класифікатор професій ДК 003:2010 [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.dk003.com/>

12. Ніколаєнко С. Інформаційна революція в освіті / С. Ніколаєнко // Вища школа. – 2005. – № 5. – С. 3–9.

13. Основи стандартизації інформаційно-комунікаційних компетентностей в системі освіти України: метод. рекомендації/ [В.Ю. Биков, О.В. Білоус, Ю. М. Богачков та ін.]; за заг. ред. В.Ю. Бикова, О.М. Спіріна, О.В. Овчарук. – К.: Атіка, 2010. – 88 с.

14. Пометун О. Компетентнісний підхід – найважливіший орієнтир розвитку сучасної освіти / О. Пометун // Рідна школа. – 2003. – № 5. – С. 65–69.

15. Руководство пользователя. ThinkPad 8. Второе издание (март 2014). Copyright Lenovo, 2014. – 76с.

16. Спірін О. М. Інформаційно-комунікаційні та інформатичні компетентності як компоненти системи професійно-спеціалізованих компетентностей вчителя інформатики [Електронний ресурс] / О. М. Спірін // Інформаційні технології і засоби навчання. – 2009. – № 5 (13). – Режим доступу: <http://eprints.zu.edu.ua/3733/2/09somtio.htm>

17. Тлумачний словник з інформатики / Г.Г. Півняк, Б.С. Бусигін, М.М. Дівізінюк та ін. – Д., нац. гірнич. ун-т, 2010. – 600 с.

18. Чемерис І. Нові вимоги до спеціаліста: поняття компетентності й компетенції / І. Чемерис // Вища освіта України. – 2006. – № 2. – С. 84–88.

19. Червинська О. Інформаційні технології в освітній процес / О. Червинська // Дошкільне виховання. – № 1. – 2011. – С.12-15.

20. Я у світі. Програма розвитку дитини дошкільного віку (нова редакція), частина II. – К. : МЦФЕР-Україна. - 2014

Інформаційні ресурси

1. http://teach-inf.at.ua/load/programi/rizne/cartoonmaker_konstruktor_multikiv_i_komiksiv/18-1-0-500#.VqQIo8jp2w8 – конструктор мультиків
2. <http://www.armoredpenguin.com/crossword/> -створення кросвордів
3. <http://learningapps.org> –створення та перегляд вправ
4. Социальные сервисы и сети Интернет. [Електронний ресурс]. - Режим доступу : -<http://books.br.com.ua/23664>
5. В чем заключается вред компьютера для детей / <http://moidetki.com/detii-kompyuter/v-chem-zaklyuchaetsya-vred-kompyutera-dlya-detej>
6. Новик І.М. Проектування навчальних комп'ютерних ігор в освітньому процесі дошкільного навчального закладу/ І. М. Новик / <http://www.psyh.kiev.ua/>
7. Гавриленко, О. В. Навчання дітей дошкільного віку основ комп'ютерної грамотності [Текст] / Олена Гавриленко // Вихователь-методист дошкільного закладу. — 2010. — № 1. — С. 37-46.
8. Панченко, А. В. Модернізація освітнього процесу у ДНЗ в умовах інформатизації освіти [Текст] / Алла Панченко // Вихователь-методист дошкільного закладу. — 2012. — № 1. — С. 11-15.
9. Петрова, О. Ю.; Погорєлова, Л. І. Удосконалення інформаційно-комунікаційної компетентності педагогів дошкільного навчального закладу [Текст] / Олена Петрова, Лариса Погорєлова // Вихователь- методист дошкільного закладу. — 2012.— №5. —С. 71-77.
10. Діти в Інтернеті: як навчити безпеці у віртуальному світі: посібник для батьків / І. Литовченко, С. Максименко, С Болтівець [та ін.]. – К.: ТОВ "Видавничий будинок «Аванпост-Прим»", 2010. – 48 с. (<http://online-bezpeka.kyivstar.ua>).
11. Перелік рекомендованих для дітей онлайн-ресурсів, затверджений на засіданні Національної експертної комісії України з питань захисту суспільної моралі (рішення N 2 від 20.04.2010).

ДОДАТКИ

ПРИКЛАД ЗАНЯТЬ -ОСВІТНЯ ЛІНІЯ «ДИТИНА В СЕНСОРНО-ПІЗНАВАЛЬНОМУ ПРОСТОРІ»

(ВПРОВАДЖЕННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ПРЕЗЕНТАЦІЙ)

Пример № 1 Интеллектуальная математическая викторина

Тема: «Космическое путешествие на планету математических загадок»

(старшая группа)

Программное содержание: Доставить детям радость и удовольствие от игр развивающей направленности. Поддерживать интерес к интеллектуальной деятельности, желание играть в игры с математическим содержанием, проявляя настойчивость, целеустремленность, взаимопомощь. Развитие у детей интереса к самостоятельному решению познавательных и творческих задач.

Оборудование: Оформление помещения в соответствии с сюжетом, медали на каждого ребёнка; набор цифр от 1 до 10, бубен; Гимнастические палки для выкладывания геометрических фигур на ковре; презентация к данной тематике, проектор, ноутбук.

Ход занятия:

(Детям пришло письмо от профессора Цифирки.

Приглашение на планету «Математики»)

Ведущий: Отправимся мы с вами на ракете!

И так, в путь!

Но, чтобы запустить ракету, надо выполнить следующие задания:

1. Присесть столько раз, сколько жёлтых кругов.
2. Хлопнуть в ладоши на один раз больше, чем жёлтых кругов

(ракета готова к полёту)

Ведущий: Ребята, приготовьтесь к полёту! Начинаем обратный отсчёт!

Вот мы с вами и прибыли на планету «Математика»

Незнайка: Добро пожаловать на нашу планету!

Мы очень ждали вас - нам нужна помощь!!!

Ведущая: Что же случилось?

Незнайка: Пропал наш профессор Циферка! его спрятал король Ноль! все жители нашей планеты забыли математику!

Ведущая: А вот послушай и посмотри, как наши дети умеют считать

(на мультимедиа игра «Цифра спряталась»)

Ведущая: Незнайка, поиграй с нами в игру:

(проводиться малоподвижная игра: «Мы сейчас пойдём налево 1,2,3,...»)

(Появляется король Ноль)

Ведущая: Здравствуйте, мы получили приглашение, от профессора, но его нигде нет!

Король Ноль: Да! он у меня, а вас ребята, я тоже пригласил не случайно.

Хочу проверить, любите ли вы математику?

Дети: Да.

Король Ноль: А вот я сейчас узнаю.

Задание № 1.(сл.1)

1. У бабушки Маши внучка Даша, кот Пушок, собака Дружок. Сколько внуков у бабушки? *(1)*
2. Над рекой летели птицы: голубь, щука, две синицы. Сколько птиц всего летели? *(3)*
3. Какой день недели наступит после четверга? *(пятница)*



Задание № 2 (на мультимедиа сл.2)



Задание № 3 (на мультимедиа сл.3)



-Какие же вы молодцы! справились со всеми заданиями!

Я приглашаю своего друга –профессора Циферку!

Выходит Профессор:

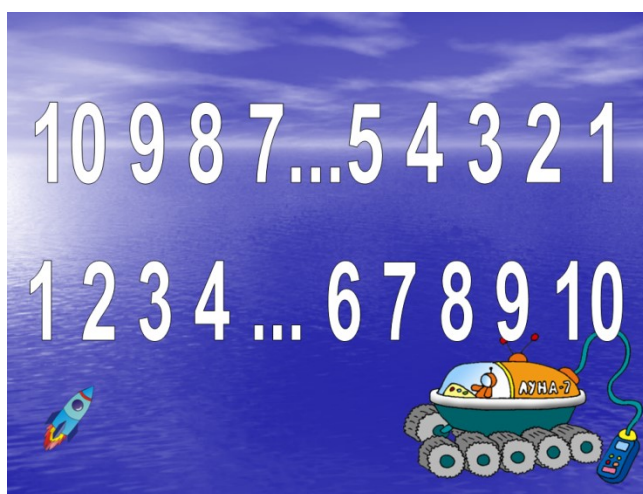
Ну что же, милые друзья
Я рад, что пригласил сюда
Каждый – просто молодец!
С математикой дружите.
Знания свои копите.

Задание № 4 (на мультимедиа сл. 4)

Пусть помогут вам старание
Память, логика, внимание!
Я лакомство для вас оставил.
В том месте, где сигнал поставил



Задание № 5 (одна команда строится в порядке, возрастания
числового ряда, другая команда в порядке убывания сл.5).



Итог занятия.

Король Ноль: Понял я, что математику вы детки, любите и знаете!!!
Память, логика, внимание ваши лучшие друзья. Советую вам развивать их,
решая задачи и примеры. Все вы молодцы!

Приклад № 2

ТЕМА: ЗАКРІПЛЕННЯ УЯВЛЕНЬ ПРО ГЕОМЕТРИЧНУ ФОРМУ

Мета: Вчити використовувати знання дітей про властивості предметів (форма, колір, розмір), вміння застосовувати до рішення нескладних задач. Розвивати пам'ять, увагу, уяву, логічне мислення. Продовжувати розвивати у дітей конструктивне мислення, вміння мислити, міркувати, висловлювати свою думку. Виховувати самостійність бажання прийти на допомогу.

Методичне забезпечення: медальйони з геометричними фігурами, лист, фотографії тварин з геометричних фігур, геометричні фігури, принцеса чарівної країни, картки з завданням, дидактичні ігри.

Програмне забезпечення: комп'ютер, програма Power Point, мультимедійний проектор.

Хід заняття

1. Організаційний момент

Вихователь. Діти, привітаймось одне з одним.

Доброго ранку, сонце привітне!

Доброго ранку, небо блакитне!

Доброго ранку, у небі пташки!

Доброго ранку, тобі й мені!

2. Основна частина

- Лунає стук у двері.

Вихователь: так, Так, увійдіть! Дивно, що ніхто не заходить. (Відчиняє двері), нікого немає. А що це таке?

Діти: Конверт, лист.

Вихователь: Цікаво, кому воно адресоване. Діти, нумо прочитаймо адресу на конверті.

- Місто Маріуполь. Дитячий садок «Пролісок». Старша група. Діти кому цей лист? **Вихователь:** Діти, а вам цікаво, що в цьому листі? Давайте його прочитаймо.

Допоможіть, допоможіть! Діти комусь потрібна наша допомога. Що нам робити? Давайте дочитаймо лист.

- Дорогі діти, в нашій країні «Геометричних фігур» сталося нещастя, злий чарівник навів безлад в нашій країні, все переплутав. Перестала звучати весела музика. А для нашої країни - це неприпустимо. А що б навести порядок потрібно виконати його завдання. А завдання дуже складні, але ви ж розумні, кмітливі, кмітливі діти і зможете нам допомогти. Для того щоб ви змогли потрапити в нашу країну, я посилаю вам чарівні медальйони, які допоможуть вам у виконанні завдань і перенесуть вас в чарівну країну.

Вихователь: Діти, а ви любите подорожувати?

Діти: Так!

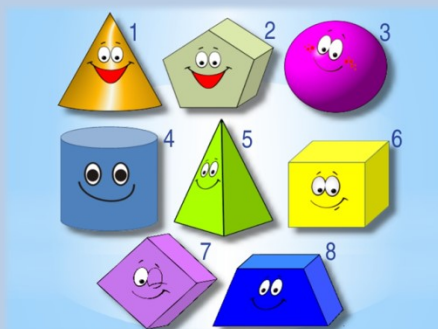
Вихователь: Тоді в дорогу! Одягайте свої чарівні медальйони, ставайте в коло, візьміться за руки та закрийте очі.

Раз, два, три в чарівну країну лети!

(Діти відкривають очі і бачать перед собою справжній безлад, розкидані геометричні фігури)

Вихователь: Ось ми з вами і потрапили до країни геометричних фігур, тут така тиша. Ось це безлад. Що це таке? Слайд 1

Закріплення та систематизація знань дітей про геометричні фігури



Діти: Геометричні фігури.

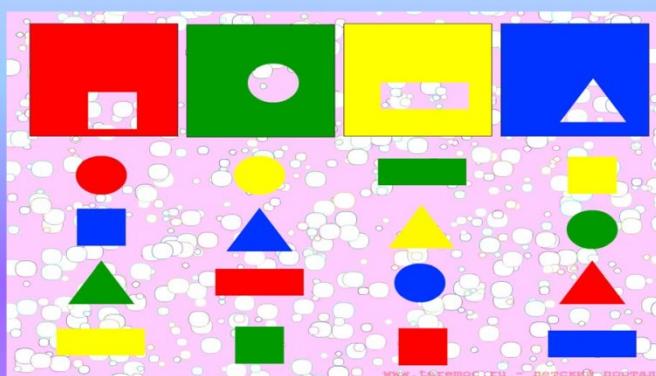
Вихователь: А які?

(Діти називають геометричні фігури)

Дидактична гра «Знайди свою хатку» слайд 3.

Мета: розвинути у дітей вміння розрізняти кольори, геометричні фігури, вміння порівнювати схеми (геометричні фігури), орієнтуватися в просторі, зорове сприйняття, координацію рухів. Розвивати позитивні емоції від процесу гри.

Дидактична гра “ Знайди свій домік”



Дидактична гра « На що схожа?» слайд 4.

Діти розглядають геометричну фігуру, визначають колір і кажуть, на який предмет навколишнього світу схожа дана фігура.

Дидактична гра “На що схоже?”



Фізкультхвилинка «Листочки».

Ми листочки осінні,
На гілках ми сидимо. (присісти)
Дмухнув вітер - полетіли,
Ми летіли, ми летіли (легкий біг по колу)
І на землю тихо сіли. (присісти)
Вітер знову набіг
І листочки всі підняв. (легкий біг по колу)
Закружляли, полетіли
І на землю тихо сіли. (присісти).

Дидактична гра «Чудесний мішечок» слайд 7.



Вихователь приносить «чудесний мішечок.

Я чудесний мішечок,

Вам, діти, я любий.

Дуже хочеться мені знати,

Як ви любите грати?

Вихователь загадує загадки: «Якщо відгадаєте, то дізнаєтеся, що в мішечку».

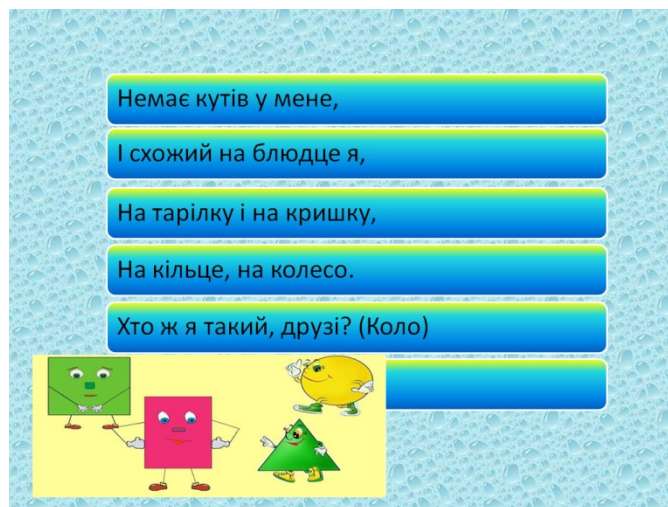
Немає кутів у мене,

І схожий на блюдце я,

На тарілку і на кришку,

На кільце, на колесо.

Хто ж я такий, друзі? (Коло) слайд 8



Він давно знайомий зі мною,

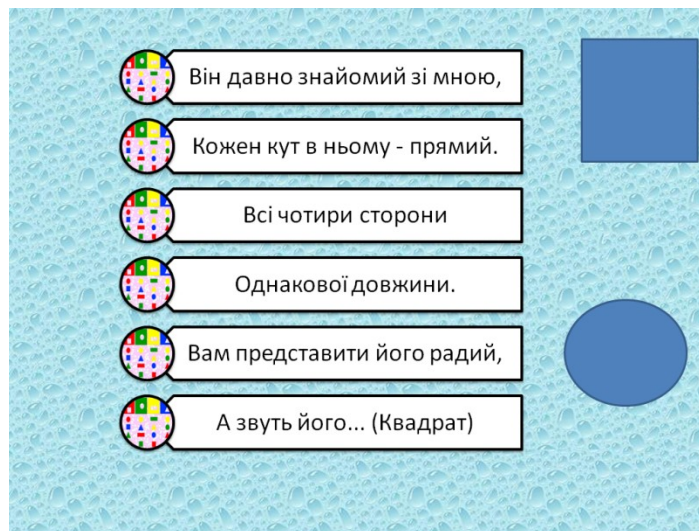
Кожен кут в ньому - прямий.

Всі чотири сторони

Однакової довжини.

Вам представити його радий,

А звуть його... (Квадрат) слайд 9



Три кути, три сторони,
Можуть бути різною довжини.
Якщо стукнеш по кутках,
То скоріше підскочиш сам. (Трикутник)

Діти розглядають, що в мішечку. Дістаючи фігуру, визначають її форму, колір. Потім закривають очі, а дорослий ховає фігуру в мішечок. Кожна дитина на дотик визначає форму фігури, називає її.

Рухлива гра «Надуємо кульку».

Діти беруться за руки й стоять, тісно притулившись один до одного. Тримаячись за руки, діти роблять глибокий вдих носом і видихаючи через рот, як при надуванні повітряної кульки.

М'яч надутий.(2-3 рази) Давайте перетворімо коло в овал. Що для цього потрібно зробити?(крок у центр кола). Знову коло. (2-3 рази) і так далі. Трикутник. Встати парами, покласти руки один одному на плечі, зробити квадрат, зробити, крок назад вийде прямокутник.

Молодці! (Жителі дарують дітям чарівний конверт, який вони зможуть відкрити тільки у себе в групі.)

Ну, а тепер нам пора повертатися в дитячий сад. А як - же ми повернемося в дитячий садок, адже ми не знаємо дороги, давайте з вами згадаємо, як ми сюди потрапили?

Візьмімося всі за руки і скажемо чарівні слова: раз, два, три, чотири, п'ять в дитячий сад летимо знову. (Діти повторюють чарівні слова) - Відкривають очі.

- Ось ми і знову повернулися в свою улюблену групу. Відкривають подарунок жителів чарівної країни. Розглядають і виконують на нього завдання.

3.Підсумок.

- Нумо сядьмо на килимку зручніше і поділимося своїми враженнями про дивовижній країні геометричних фігур. Де діти ми з вами були? А, навіщо ми туди вирушили? А кого ми там зустріли, кому допомагали? Що вам сподобалося?

Приклад № 3

КОНСПЕКТ ЗАНЯТИЯ ПО МАТЕМАТИКЕ В СТАРШЕЙ ГРУППЕ «НЕОБЫЧНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ»

Предварительная работа с детьми: просмотр мультфильма «Даша – путешественница».

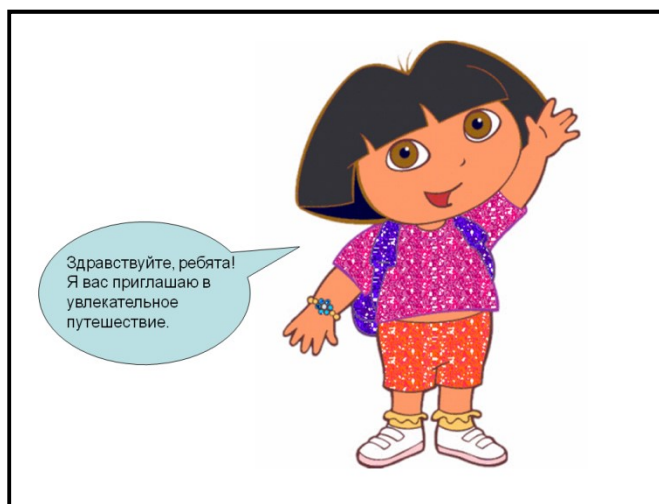
Цель: Продолжать учить детей ориентироваться во времени (дни недели), совершенствовать счет в пределах десяти, соотносить число с количеством, закреплять знания последовательности цифр, закрепить знания о геометрических фигурах. Упражнять в умении выделять общие и различные признаки в предметах. Способствовать развитию психических процессов: мышление, память, внимание и представление, воспитывать желание выполнять задание воспитателя.

Материалы: презентация по теме, раздаточный материал: разеточки с красными кружочками, лист бумаги А4 с желтым кружочком в центре листа, набор цифр, листочки с точками и цифрами, карандаши простые.

Ход занятия

В.: Ребята, я сегодня утром получила электронное письмо от вашей сказочной подруги. Хотите узнать кто она? Посмотрите на экран.(Слайд 1)

Д/и «Дни недели»



В: Ну что ребята отправимся в путь вместе с Дашей? Она пишет нам, что путешествовала на временном поезде и хочет прокатить нас на нём и рассказать о его уникальных рельсах. Рельсы эти – дни недели, и только тот кто знает из каких дней состоит неделя сможет покататься на этом поезде. (Слайд 2)

В.: Посчитайте, ребята, сколько вагончиков у поезда? (Ответы детей) Сколько шариков летает? (Ответы детей) Как вы думаете, почему у них одинаковое количество? (Ответы детей) Послушаем, что говорит Даша «Расставьте цифры по порядку, и вы узнаете, в каком порядке дни недели идут друг за другом» И наши рельсы начнут раскрываться, как только все рельсы раскроются, мы с вами сможем путешествовать во времени. И так начнем? (Ответы детей) Какой первый день недели? (Ответы детей) Какого цвета шарик мы привяжем к вагончику? (Ответы детей) К какому вагончику по счету? (Ответы детей) А сейчас мы посмотрим, что ответит нам Даша. (Слайд 3)

В.: Какой второй день недели? (Ответы детей) Какого цвета шарик и к какому вагончику мы его привяжем? (Ответы детей) Сейчас мы посмотрим, что ответит нам Даша. (Слайд 4)

В: Какой третий день недели? (Ответы детей) Какого цвета шарик и к какому вагончику мы его привяжем? (Ответы детей) А что ответит нам Даша. (Слайд 5)

В.: Какой четвёртый день недели? (Ответы детей) Какого цвета шарик и к какому вагончику мы его привяжем? (Ответы детей) Послушаем ответит нам Даша. (Слайд 6)

В: Какой пятый день недели? (Ответы детей) Какого цвета шарик и к какому вагончику мы его привяжем? (Ответы детей) А что ответит нам Даша. (Слайд 7)

В.: Какой шестой день недели? (Ответы детей) Какого цвета шарик и к какому вагончику мы его привяжем? Скажите, ребята, в субботу мы идём в детский сад?(Ответы детей) Почему? (Ответы детей) Что же нам ответит нам Даша. (Слайд 8)

В.: И у нас остался последний седьмой день недели и это? (Ответы детей) Какого цвета шарик и к какому вагончику мы его привяжем? Скажите, ребята, в воскресенье мы идём в детский сад?(Ответы детей) Почему? (Ответы детей) Что на этот раз ответит нам Даша. (Слайд 9)

В.: Молодцы вы справились с этим не простым заданием, и значит, мы отправляемся с вами в путешествие. Но для начала нам нужно размять наши пальчики.

Пальчиковая гимнастика

Стучат колеса: тук-тук-тук,

И под веселый этот стук,

Мы едем с Дашей своей,

Играем в игры вместе с ней.

Подушечки правой и левой руки прижать к столу. Попеременно постукивать ими по поверхности стола, как игра на пианино.

Д/И «Подбери лепестки»

В.: Наш поезд времени привёз нас на загадочную поляну цветов, для того чтобы их увидеть нам придется постараться. У вас на столе стоят разеточки, в них лежат лепестки цветов, мы будем их выкладывать на лист бумаги, в центре которой находится кружок. А сейчас Даша даст нам задание.(Слайд 10) Самостоятельная работа детей.

В.: Давайте проверим, правильно ли вы выложили цветок. .(Слайд 11)

Вос.: Поднимите руку те, кто справился с заданием. Молодцы. Продолжаем дальше. .(Слайд 12)

Вос.: Давайте проверим, правильно ли вы выложили цветок. (Кто из детей не справляется с заданием, воспитатель помогает в индивидуальном порядке) .(Слайд 13)

Вос.: Поднимите руку те, кто справился с заданием. Молодцы. Продолжаем дальше. .(Слайд 14)

Вос.: Давайте проверим, правильно ли вы выложили цветок. .(Слайд 15)

Вос.: Молодцы, ребята, а хотите увидеть, что у нас получилось? (Да)
Слайд16

Вос: Ребята, я вам предлагаю сесть за столы и узнать, что же нам ещё предложит Даша. .(Слайд 17)

Дети находят лишний предмет и отвечают на вопрос: «Почему ты так думаешь?» .(Слайд 18)

Игра продолжается. (Слайд 19)(Слайд 20).(Слайд 21).(Слайд 22).(Слайд 23).(Слайд 24)

Д/И «Назови фигуры»

Вос: Даша приглашает нас в страну загадочных картинок. Смотрим на экран. (Слайд 25)

Вос.: На каждый вопрос, ребята, мы будем показывать цифру, которые лежат у вас на столах.(Слайд 26)

Вос.: А какие ещё геометрические фигуры вы видите на картинке?
(Слайд 27) Дети считают и показывают цифру. (Слайд 28)

Вос.: Сколько квадратов изображено на картинке? (Слайд 29) (Слайд 30)

Вос.: Сколько треугольников вы видите? Покажите цифру? Молодцы вы отлично справились с заданиями, но пора нам отправляться в нашу группу. Но на чем мы вернемся? (Дети предлагают свои варианты) Д/И «Соедини точки»

Вос.: И в этом вопросе нам поможет Даша, я знаю она придумала для нас интереснейшее задание. Смотрим. (Слайд 31)

Вос.: Посмотрите, ребята у вас на стола лежат точно такие же листочки с точками, и для того, чтобы нам узнать на чем мы отправимся домой нам необходимо соединить точки от 1 до 2 от 2 до 3 от 3 до 4 и так дальше пока у нас не получится картинка. (Самостоятельная работа детей, при необходимости воспитатель помогает детям) И что у нас получилось? Посмотрим правильный ответ. (Слайд 32)

Вос.: Молодцы, ребята, справились с заданием, а теперь возьмите штурвал в руки, натянули его на себя теперь в перед и полетели. (дети издаю звуки самолета) Приземляемся, успокоились. Ответьте мне на вопрос: Что, вам больше всего понравилось в нашем путешествии? (Ответ детей) На ваш взгляд кто лучше всех отвечал на вопросы? А кто ленился? Я вас благодарю за внимание. А теперь посмотрите еще раз на экран и попрощайтесь с Дашей. (Слайд 33).

Приклад № 4

КОНСПЕКТ ИТОГОВОГО ИНТЕГРИРОВАННОГО ЗАНЯТИЯ ПО МАТЕМАТИКЕ

ТЕМА: «КОРОЛЕВСТВО МАТЕМАТИКИ»

Возраст: старшая группа

Программное содержание:

- Выявить полученные знания, представления, умения, которые дети получили в течение учебного года;
- Совершенствовать умение считать до 10 и обратно; закрепить знание цифр, умение распознавать цифры до 8 и соотносить их с количеством предметов, решать задачи на сложение и вычитание;
- Совершенствовать знания о геометрических фигурах и форме предметов; закрепить умение ориентироваться в пространстве;
- Развивать мыслительные операции, внимание, память; сравнивать предметы по величине;
- Воспитывать самостоятельность, активность, взаимопомощь.

Материалы и оборудование:

Карточки с цифрами; ИКТ оборудование, музыкальное сопровождение; раздаточные листы с заданиями, карандаши.

Подготовка воспитателя: ознакомление с программой, уточнение методики, составление конспекта занятия, подготовка ИКТ оборудования, подготовка материалов и инструментов, предварительная работа с детьми.

Ход занятия:

I. Вступительная часть.

Воспитатель: Ребята, сегодня мы с вами отправимся в путешествие, в гости к королеве Математики. Она самая главная - следит, чтобы дети хорошо считали, решали задачи, выполняли задания. Мы с ней познакомимся, и подружимся.

*Дети вместе с воспитателем становятся в круг и берутся за руки.
(Выполняем движения в соответствии с текстом.)*

В круг широкий, вижу я, (идем по кругу)

Встали все мои друзья. (останавливаемся)

Мы сейчас пойдем направо, (поворот направо)

А теперь пойдем налево, (поворот налево)

В центре круга соберемся, (идем в центр)

И на место все вернемся. (возвращаемся обратно)
Улыбнемся, подмигнем, (хлопки в ладошки)
И опять играть начнем.

II. Основная часть.

Воспитатель: А теперь отправляемся в путешествие. *Под музыку дети идут по кругу и садятся за столы.*

(Слайд2) На экране слайд с изображением Королевы Математики и карты путешествий.

Воспитатель: (Слайд3) Ребята, чтобы попасть в королевство математики, надо пройти по дорогам, которые нарисованы на нашей карте. Но здесь встречаются разные препятствия («Лес чисел», «Озеро расшифруй», «Болото новых заданий и загадок», «Лабиринт») и нам надо будет выполнить эти задания.

Задание: Выберем сейчас тропинку и закрасим «Узкую и длинную, красным цветом, широкую короткую синим цветом» (*раздать листочки и карандаши*).

Воспитатель: Ой, дети, нам путь преградила избушка. (Слайд 4)

«Преградила путь избушка

В ней живет старушка,

Глаза большие, нос крючком

Летает на ступе с ветерком. (Баба-Яга) появление настоящей Б-Я(Слайд 5)

Баба-Яга: Что, куда собрались, ребятишки?

Воспитатель: В гости к королеве Математики идем!

Баба-Яга: А я вас не пущу, нечего здесь ходить, будете у меня жить.

Воспитатель: Бабушка - Яга, мы не можем у тебя остаться, мы торопимся!

Баба-Яга: Ничего не знаю, нечего вам в королевстве делать, Королева Математики, знаете, какая умная, любит чтобы все умели хорошо считать, знали цифры, быстро решали задачи, а вы то ничего не умеете и не знаете!!

Воспитатель :Нет мы все умеем и знаем.

Баба-Яга: А вот дальше «Озеро расшифруй» и «Лес чисел», там очень трудно идти, надо выполнять задания .

Воспитатель: Мы справимся, правда ребята!

Баба-Яга: А вот я сейчас проверю!

Задание : «На что похожа геометрическая фигура»

Дети подбирают к геометрическим фигурам карточки с предметами похожей формы (листы).

Задание: «Соедини цифры и предметы» (листы)

Задание: «Закрасить самую большую игрушку зеленым цветом, маленькую желтым»

Баба-Яга: Ну ладно, значит выполнили, справились с заданиями, преодолели мои преграды. Все , я устала, отдохнуть хочу!

Физкультминутка: (Слайд видео). Дети выполняют под музыку движения.

Баба-Яга: А вот дальше болото, точно там застрянете» Там очень сложные загадки и задачки.

Дидактическое упражнение: «Задачки в стихах» (Слайды 6-)

(Слайд 6) Четыре гусенка и двое утят

В озере плавают, громко кричат.

А ну, посчитай поскорей,

Сколько всего в воде малышей? (Шесть)

Пять щенят в футбол играли,

Одного домой позвали-

Он в окно глядит, считает

Сколько их теперь играет? (Слайд 7)

Две розы Маша сорвала,
В подарок маме принесла.
Сорви еще и подари
Ты мамочке не две (а три)
(Слайд 8)

(Слайд 9) На пасеке три медвежонка
Играли в прятки у бочонка.
Один в бочонок еле влез.
А сколько убежали в лес

Баба-Яга: Значит все вы знаете, умеете, все задания выполнили Ну хорошо, идите к королеве. А я пойду других деток ждать! (уходит) (Слайд 10)

Воспитатель: Ну вот, б – яга ушла, осталась последняя преграда, пройти лабиринт!

Графическое упражнение «Лабиринт»

Дети карандашом «проходят» лабиринт. (Слайд 11)

Королева Математики (Слайд 12) и входит Королева. Награждение сладкими призами.

III. Заключительная часть.

Воспитатель: Ребята, в какое путешествие мы сегодня с вами ездили? Кого мы с вами встречали? Что мы делали? Какое задание вам понравилось проходить больше всего?

ПРИКЛАД ЗАНЯТЬ -ОСВІТНЯ ЛІНІЯ «МОВЛЕННЯ ДИТИНИ»

Приклад № 1

Конспект заняття в старшій групі з теми «Осінь»

Освітня галузь: навчання грамоти, комп'ютерна грамота, довкілля

Завдання:

Освітні:

- узагальнити уявлення дітей про осінь як пори року, її ознаках;
- уточнити уявлення дітей про сезонні зміни в житті рослин і тварин, про різноманітність варіантів їх підготовки до зими;
- закріпити уявлення дітей про зв'язок живої і неживої природи в осінній період, про осінні клопоти людини.

Розвиваючі:

- розвивати увагу, пам'ять;
- покращувати загальну моторику і координацію рухів
- розвивати вміння відновлювати логічний взаємозв'язок, робити висновки.

Мовні:

- відповідати на поставлені запитання повними відповідями, заохочувати складання складних речень;
- активізувати словник: *листопад, заморозки, урожай, негода, непогода, сльота, опади, хмарність, горобина, ліловий, золотий, багряний; перелітні, зимують;*
- навчати основам словотворення: утворювати і використовувати в мовленні відносні прикметники

Виховні:

- виховувати бажання спостерігати за красою осінньої природи;
- виховувати почуття любові до рідної природи;
- виховувати дбайливе ставлення до навколишнього світу: рослинам, птахам, тваринам.

Індивідуальна робота: включати в роботу малоактивних дітей до коментування відповідей інших дітей, робота з ПК або планшетним ПК.

Дидактичний матеріал: лялька Петрушка; ілюстрації і картини із зображенням осінніх пейзажів, осінніх робіт, змін у тваринному світі; предметні картинки з теми «дерева», «птахи»; листочки з дидактичною вправою «Вершки-корінці» на кожну дитину, кольорові олівці; дидактичні ігри: «Пори року», «Тваринний світ», «З якого дерева листок», «Назви листок». Презентація

Попередня робота:

Розгляд картин, читання віршів, загадок, прислів'їв про осінь, друкування осіннього листа. Малювання на тему «Золота осінь»; дидактичні ігри.

Методи і прийоми, використані на занятті:

- інформаційно - рецептивний метод,
- словесний метод,
- наочний метод,
- практичний метод,
- ігровий метод.

Хід заняття

Звучить класична музика. П. І. Чайковський «*Осінь*». (Заняття починається в пізнавальному куточку поруч з виставкою дитячих малюнків і виробів з природного матеріалу.)

Вихователь:

Хлопці, відгадайте загадку:

Він з бубонцем в руці,

У синьо - червоному ковпаку.

Він весела іграшка,

А звать його ... **Петрушка**



Сьогодні до нас в гості прийшов Петрушка, і ми йому розповімо, що ми знаємо про **осінь**. - Ну, що, дітки, що можемо розповісти? Послухайте, яка гарна спокійна музика звучить. Цю мелодію композитор П. І. Чайковський

так і назвав: «**Осінь**». Сьогодні ми *постараємося згадати про осінь все найважливіше, красиве і цікаве*. Думаю, вам є, що розповісти. (Діти проходять за столи).

- Щоб не заплутатися, пропоную всім подумати: про що б ви хотіли розповісти нашому гостю? Про що будемо говорити спочатку? Потім? Вам допоможуть схеми-підказки. (2 слайд)

Нежива природа

Рослинний світ

Тваринний світ

Нежива природа **восени**.

- Коли приходить **осінь**?

- Які **осінні місяці** ви знаєте?

- Що ми відносимо до неживої природи? (До неживої природи ми відносимо явища природи, такі як опади, хмарність, вітер, тривалість дня, погода). (3 слайд)



- Назвіть ознаки **осені в неживій природі**?

Детальніше, розкажіть, яким стає день? (**Восени** день стає коротшим, а ніч - довше.

- Чому погода стає прохолодною? (Сонце світить вже не так яскраво і гаряче, як влітку, тому погода стає більш прохолодною) - Які опади характерні для

осені? (Найчастіше йдуть дощі, пізньої **осені**, в жовтні у нас на Півночі, навіть випадає сніг.)

- Які ще явища природи ви спостерігали в **осінні** дні? (Вранці буває туман або заморозки іноді калюжі, вкриті тонкою скоринкою льоду).

Вихователь: Хлопці, що - то Петрушка у нас занудьгував?

Так, Петрушка! **Осінь** - **сумна**, але різнобарвна пора.

Знаменитий російський поет - А. С. Пушкін написав про **осінь** багато віршів.

Унылая пора! Очей очарованье!

Приятна мне твоя прощальная краса —

Люблю я пышное природы увяданье,

В багрец и в золото одетые леса,

В их сеньях ветра шум и свежее дыханье,

И мглой волнистою покрыты небеса,

И редкий солнца луч, и первые морозы,

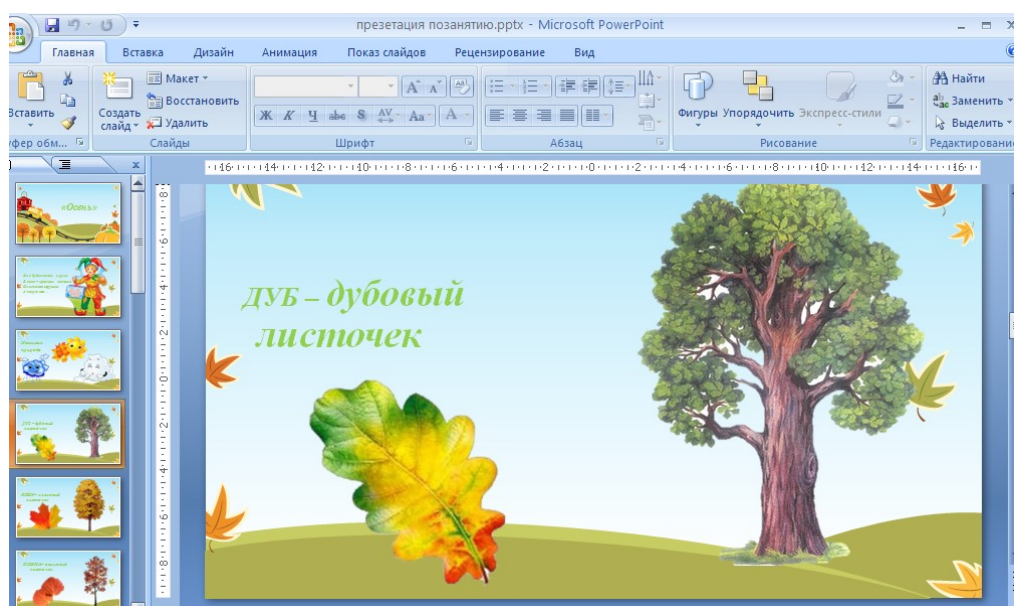
И отдаленные седой зимы угрозы...

Ребята! А чтобы не было скучно Петрушке, мы с вами поиграем.

Дидактическая игра «С какого дерева листок?»

Я показываю дерево, а вы называете какой листочек.

дуб – дубовый (4 слайд)



клен - кленовый (5 слайд)

осика - осиковий (6 слайд)

горобина - горобиний (7 слайд)

береза - березовий (8 слайд)



Молодці! Правильно і далі ми з вами будемо говорити про рослинний світ **восени**.

Рослинний світ **восени** (9 слайд)



- Продовжуємо нашу розповідь. Про що будемо говорити тепер? (Ми будемо говорити про рослини).

- Що ми відносимо до рослинного світу? (До рослинного світу відносяться дерева, **чагарники**, трави, квіти, гриби).

- Які зміни відбуваються з деревами та **чагарниками** з приходом осені і чому? (**Восени** опадає листя з дерев, тому що від холоду сік в стовбурі і

гілочках рухається повільніше, і листочків його на недостатнє., Листя змінюють свій колір і починається листопад).

- Що ж змінюється в житті трав і квітів? (Трава пожухла, засохла, бо стало холодно і не вистачає сонячного світла.)

Динамічна пауза:

Вітер північний подув

(Руки вгору, похитати ними)

С-С-С все листочки з липи здув

(С-с-с)

Полетіли, закружляли і на землю впали.

(Покружляти і сісти навпочіпки)

Дощик став по ним стукати кап-кап-кап - 2 рази,

(Стукати кулачками)

Град по ним побив, листя все наскрізь пробив.

(Топати ногами)

Листя все наскрізь пробив, сніг потім припорошив,

(Плавні рухи вперед-назад кистями)

Ковдрою їх накрив.

Тваринний світ восени

- Ось і дійшла черга до тваринного світу, дуже багатого і різноманітного.

(Зміна картин) *(10 слайд)*



Кого ми відносимо до тваринного світу? (*До тваринного світу ми відносимо звірів, птахів, комах, земноводних.*)

- Що ж відбувається з приходом **осені** в житті звірів? (Всі тварини готуються до зими. Деякі залягають в сплячку, **наприклад**, ведмідь, їжак, борсук. Інші роблять запаси на зиму, такі як білка, хом'як).

- Данило, ти хочеш щось додати? (**Восени** звірі линяють: змінюють літні шубки на зимові, тепліші).

- Земноводні і комах, напевно, теж роблять запаси на зиму? (*Ні, земноводні, комах, залягають в сплячку до весни.*)

- Що змінюється в житті птахів з приходом **осені**? (Є такі птахи, які відлітають на зиму в теплі краї).

- А як називаються птиці, відлітають від нас на зиму? (Такі птахи називаються перелітними).

- А чому ж вони летять? Залишаються ж з нами цілий рік ворони, галки, горобці. (А **восени** сонце гріє мало, стає прохолодно, комах стає менше).

- Як же виживають залишилися з нами птахи? (Ці птахи живуть поруч з людиною, і щоб вони не померли від голоду або не замерзли, потрібно їх годувати, будувати гніздивні).

- Вірно. Такі птахи називаються осілими. І, звичайно, вони чекають допомоги від нас взимку. А ми обов'язково разом з татами і мамами побудуємо їм гніздивні.

Дидактична гра «Відлітають - не відлітають».

Діти стають близько стільчиків.

Ви махаєте руками, як крильцями, якщо названа птах відлітає на південь. Якщо птах залишається, присідає.

Ворона, грак, галка, голуб, ластівка, горобець, качка, шпак.

- Молодці! Дуже уважні.

Петрушка: *«Відгадайте загадку!»*

Балакуча пташка - годі й казати,

Розповідь новина і секрет!

Красива на вигляд, білобока

Хто? - Довгохвоста. (*Сорока*)

Цей птах перелітний або зимуючий?

Рефлексія:

- Хлопці, про що ми сьогодні з вами говорили (про **осінь**, рослинному і тваринному ми ре **восени**, про неживу природу **восени**).

Якщо вам **заняття сьогодні сподобалося**, ви не зазнали труднощів у виконанні завдань, то візьміть зі столу листочки червоного кольору. А якщо у вас виникли якісь труднощі візьміть листочки жовтого кольору. І ми з вами вийдемо в центр **групи** і влаштуємо листопад (*Слайд 11*)



ПРИКЛАД ЗАНЯТЬ - ОСВІТНЯ ЛІНІЯ «ДИТИНА У ПРИРОДНОМУ ДОВКІЛЛІ»

КОНСПЕКТ ІНТЕГРОВАНОГО ЗАНЯТТЯ З СТАРША ГРУПА

«ЛІСОВІ МЕШКАНЦІ» (КУДИНА)

Програмовий зміст: систематизувати та закріпити знання дітей про ліс та його мешканців, розвивати творчі здібності. Уточнити уявлення дітей про ліс та його мешканців, вчити бачити красу навколишнього світу; активізувати словник;

Удосконалювати вміння аналізувати, групувати й узагальнювати; Розвивати творчу уяву, вдосконалювати навички малювання фарбами; Виховувати відчуття єдності людини і природи; бажання пізнавати, досліджувати і відображати отримані враження у власній творчості.

Матеріали та обладнання: електронна презентація про лісових мешканців.

Картина і фотографії із зображенням лісу, картки-схеми (хвойний, листяний змішаний ліс), аудіозапис з класичною музикою, комп'ютер, проектор, аркуші А4, фарби.

Хід заняття

Вступна бесіда.

- Діти, сьогодні я пропоную відправитися на прогулянку в ліс (Вихователь звертає увагу дітей слайд 2 із зображенням лісу). Але перш ніж ми туди підемо, давайте пригадаємо правила поведінки в лісі.

- Діти, розкажіть, які треба поводити себе у лісі? (Відповіді дітей)

- Давайте будемо ввічливими, привітаємося з лісом і разом розповімо вірш про нього (Діти розповідають хором).

*Здрастуй, ліс,
Дрімучий ліс,
Повний казок і чудес!
Ти про що шумиш листвою
Вночі темною, грозовою,
Що нам шепочеш на зорі
Весь в росі, як у сріблі?
Хто в глушині твоєї таїться?
Що за звір? Яка птиця?
Всі відкрий нам, не таї:
Ти ж бачиш, ми свої.*

(С. Погореловский)

Дидактична гра «Такий різний ліс»

- Ми з вами знаємо, що ліс буває різний: хвойний, листяний і змішаний. Зараз я буду показувати картки зі схемами лісу, а ви повинні його назвати. (Діти називають ліс у відповідності з картою і обґрунтовують свій вибір)

- Молодці, Діти, добре впоралися із завданням. Зараз я буду показувати фотографії і ми ще раз переконаємося в різноманітності лісів.

(Діти називають ліс та пору року)

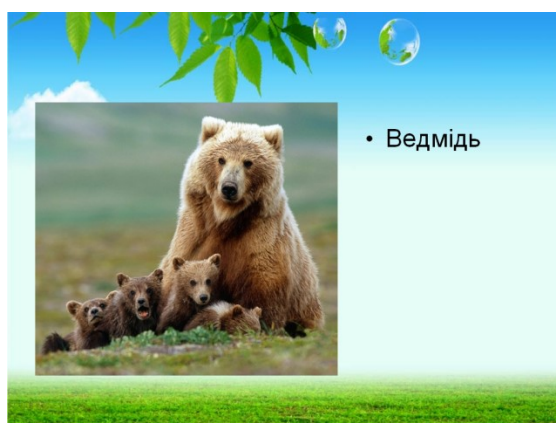
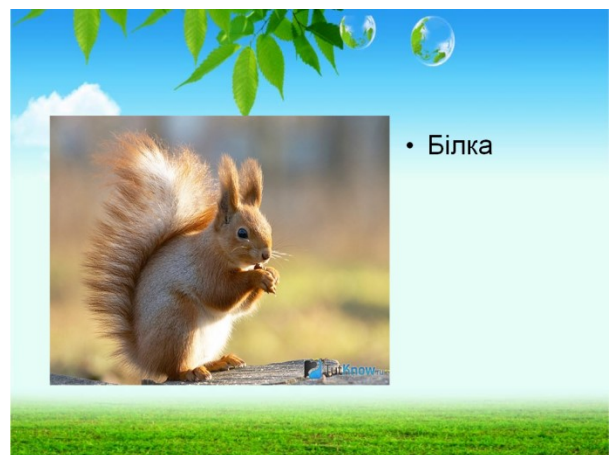
- Діти, існує таке прислів'я про природу: Гарна природа в будь-який час року. Ви згодні з цим прислів'ям? (Відповіді дітей)

- Зараз я пропоную проникнути в глиб лісу, помилуватися його красою, подихати свіжим повітрям і може бути ми кого-небудь у лісі зустрінемо. (Вихователь включає класичну музику)

- Діти, вам сподобалося гуляти в лісі? Кого ви в лісі зустріли? (Висловлювання дітей)

Дидактична гра «У світі тварин» (Використання презентації)

Зараз я буду показувати картинки із зображенням тварин, що живуть у лісах. Вам потрібно назвати їх дитинчат за схемою: один-багато. (Ведмедик-ведмежата).



Гімнастика для очей

«Лучик солнца»

Лучик, лучик озорной,

Поиграй-ка ты со мной. (Моргають очами.)

Ну-ка, лучик, повернись,
На глаза мне покажись *(Роблять кругові рухи очами.)*

Взгляд я влево отведу,
Лучик солнца я найду. *(Відводять погляд вліво.)*

Теперь вправо посмотрю,
Снова лучик я найду. *(Відводять погляд вправо.)*

Дидактична гра «Чия морда, чий хвіст?»

Вихователь закриває листочком фігурку лісового звіра, залишаючи на увазі тільки його мордочку або хвіст.

Діти: це лисяча морда, це лисячий хвіст...

Фізминутка. Гра «Ведмежата частіше жили»

- Діти, а яких птахів, що живуть у наших краях, знаєте? (Відповіді дітей) Яких пташок ми називаємо зимуючими? Перелітними?

Дидактична гра «Назви правильно»

Вихователь показує картинку із зображенням птахів, діти називають їх і вказують - зимуюча або перелітна.

Продуктивна діяльність

Діти, ми сьогодні з вами побували у лісі. Вам сподобалась ця прогулянка? А кого ми сьогодні побачили у лісі? Правильно, ми побачили лісових мешканців. А тепер, я вам пропоную намалювати тварину, яка вам найбільше сподобалась. (вихователь включає останній слайд із зображенням усіх звірів, які були у презентації, пропонує обрати тварину, яку дитина буде малювати) діти малюють фарбами, вихователь допомагає за необхідністю.

Підсумок заняття

- Діти, ви сьогодні показали свої знання про ліс та його мешканців. У вас вийшли дуже гарні малюнки. Всі старалися, молодці! Давайте нашими малюнками оформимо виставку.

«ПУТЕШЕСТВИЕ В СТРАНУ ПТИЦ»

Приложения к занятию:

- 1) Конверт с письмом.
- 2) Эмблемы с изображением птиц по количеству детей.
- 3) Презентация «Путешествие в страну птиц».
- 4) Конспект непосредственно образовательной деятельности.

Программное содержание

Цель: Формировать представление детей о городских и лесных птицах, их отличительных признаках, питании и передвижении.

Задачи:

- способствовать развитию речи;
- развивать познавательный интерес, познавательные способности, внимание и воображение;
- воспитывать бережное отношение к птицам, желание помогать им в трудное время, заботиться о них;
- воспитывать эмоциональную отзывчивость и гуманные чувства;
- укрепить здоровье детей через игровую деятельность.

Оборудование: конверт с письмом, эмблемы с изображением птиц по количеству детей, звукозаписи голос птиц, кормушки, ноутбук, проектор, экран.

Ход занятия:

Сюрпризный момент

Воспитатель: Здравствуйте дети, сегодня к нам в садик пришло письмо (педагог достаёт из конверта письмо).

Ребята, здесь загадка для вас:

Кто отправился в полёт,

В клюве веточку несёт?

Снится ночью пауку

Чудо-юдо на суку.

Длинный клюв и два крыла.

Прилетит – плохи дела.

А кого паук боится?

Угадали? Это ...

Дети: Птица.

Презентация «Путешествие в страну птиц»

Слайд 1. Слайд 2.

Воспитатель: Молодцы ребята, угадали. Пишет вам птичка — синичка.

На берёзе возле дома,

Кто — то тенькает знакомо.

У кормушки шум, веселье –

Там справляют новоселье.

Шустро зёрнышки клюёт,

Спать с утра нам не даёт

Голосистая невичка –

Жёлтопузая синичка. (Пение синицы.)

Синица: Я городская зимующая птичка. Я очень ловкая и подвижная, питаюсь насекомыми и семенами. Живу я в гнезде, которое устраиваю в дупле дерева. Я вас приглашаю отправиться в путешествие в страну птиц, где вы узнаете много всего о наших пернатых друзьях — птицах. Узнаем, где они живут, как они выглядят и чем питаются. Поедем, ребята?

Дети: Да.

Слайд 3, 4

Синица: В нашей стране все птицы живут в домиках, которые называются гнёздами, они бывают разными. Птицы строят свои гнёзда сами. Дятел выдалбливает себе дупло в дереве, у ткачика гнездо самое необычное, оно сплетено из травы и свивает он его с ветки вниз. Гнездо орла сделано из толстых сучьев и помещается на толстой сосне. Ласточка строит своё гнездо из комочков сырой земли.

Синица: Ребята, а как называются детёныши птиц?

Дети: Птенцами.

Синица: Правильно. Они вылупляются из яиц. У птиц, которые вьют свои гнёзда на земле, яйца имеют окраску, маскирующую их. Яйца птиц, устраивающих гнёзда в дуплах, окрашены в светлые тона, чтобы их можно было видеть в полной темноте.

Синица: Ребята, вы не устали? Давайте немного отдохнём и немного разомнёмся.

Совушка — сова, большая голова,

(Руки на поясе, повороты туловища влево-вправо.)

На пеньке сидит, головой вертит,

(Сидя на корточках, повороты головой влево-вправо.)

Во все стороны глядит, да ка-а-ак полетит!

(Дети поднимаются, взмахивая руками, как крыльями.)

Синица: А сейчас давайте познакомимся с разными птицами и послушаем их голоса.

Слайд 5.

Синица: Эту птицу знает каждый, давайте послушаем стихотворение о ней, которое нам расскажет Саша.

Саша:

Вниз с рябиновых ветвей

Слетел к луже воробей.

Огляделся – плюх! — и в воду,

Стал плескаться в непогоду.

Любит воробей купаться, заодно и закаляться.

Синица: Эта небольшая городская птичка. Воробьи живут рядом с людьми и питаются различными отбросами. Давайте послушаем, как они разговаривают.

Синица: Ребята, сейчас Аня нам загадает загадку, и мы попробуем отгадать, о какой птице идёт речь, а ответ на неё вы увидите на нашем волшебном экране.

Аня Ч.:

*Эта птица всем знакома –
Важно ходит возле дома
Кар-кар-кар вдруг закричит,
И спокойно улетит.
Очень хитрая персона,
А зовут её ...*

Дети: Ворона.

Слайд 6.

Синица: Правильно – ворона. Это тоже городская птица. Вороны бывают разного окраса — чёрного и черного с серым цвета. В каждой вороньей стае одна из ворон всегда выполняет роль сторожа, предупреждая остальных об опасности. Питаются вороны мелкими животными, растительной пищей. А давайте вместе с вороной немного поиграем?

Дети: Давайте.

Физкультминутка «Ворона»

На фонарь ворона села *Присели.*

Посидела, посмотрела. *Повороты головы вправо-влево*

«Кар! – она сказала громко *Нахмуривают брови, грозят*

Не капризничает Ромка?» *указательным пальцем левой руки.*

Синица: А про следующую городскую птицу мы послушаем стихотворение, которое нам расскажет Полина.

Полина:

*Я проворна, легкокрыла,
Хвост раздвоен, словно вилы.
Если я летаю низко,
Значит, дождик где-то близко.*

Синица: Узнали о какой птице идёт речь?

Дети: Это ласточка.

Слайд 7.

Синица: Правильно – это ласточка. Небольшая перелётная птица, которая прилетает и живёт в городе до наступления холодов.

У неё маленький клюв, узкие и очень длинные крылья, изящное телосложение, короткие и слабые лапки, малоприспособленные для передвижения по земле, и длинный хвост, как будто разрезанный пополам. Ласточки сообщают нам о приходе весны своим щебетанием, давайте послушаем.

Синица: Давайте послушаем загадку о птице, которая живёт в лесу, и попробуем отгадать её.

Кто в беретке ярко-красной,

В чёрной курточке атласной?

На меня он не глядит,

Всё стучит, стучит, стучит.

Дети: Дятел.

Слайд 8.

Синица: Вот он, дятел. Взгляните на цвет его пёрышек. Теперь понятно, почему у него «беретка ярко-красная» и «чёрная курточка атласная».

Большую часть времени он проводит сидя на столе дерева и стуча по нему клювом, чтобы достать насекомых. Свой дом дятлы содержат в необычайной чистоте. Послушайте, как дятел стучит по дереву.

Слайд 9.

Синица: Ребята, давайте послушаем загадку, которую нам загадает Алина.

Кто из этих птиц лесных,

Не растит детей родных?

А, усевшись на суку,

Целый день поёт «Ку-ку!»

Дети: Кукушка.

Синица: Правильно – кукушка. Она немного мельче голубя. Кукушка прожорливая птица, в течение всего лета она истребляет вредных гусениц, которых избегают почти все мелкие птицы, ест майских жуков, бабочек и

изредка мягкие ягоды. Кукушку считают одной из полезнейших птиц леса. Давайте, послушаем, как она разговаривает.

Синица: А вот ещё одна лесная птица, а как она называется, мы попробуем угадать.

На шесте – весёлый дом

С круглым маленьким окном.

Чтоб уснули дети,

Дом качает ветер.

На крыльце поёт отец –

Он и лётчик, и певец.

Угадали, про какую птицу идёт речь?

Дети: Скворец.

Слайд 10.

Синица: Правильно – это скворец – небольшая перелётная птица, с крепким заострённым клювом и чёрным оперением. Присмотревшись, можно увидеть красноватый, фиолетовый и зеленоватый отлив в оперении. Клюв весной жёлтый, а к осени темнеет.

Этих птиц считают предсказателями погоды. Если они строят гнёзда высоко – лето будет хорошим, если низко – холодным и сырым. Если они сели в гнёзда, то через три недели можно сеять зерно. Давайте послушаем голос скворца.

Синица: Итак, ребята сегодня мы с вами познакомились с некоторыми городскими и лесными птицами, посмотрели, как они выглядят, чем питаются. И сейчас давайте, вспомним, какие из них городские, а какие живут в лесу. Давайте я вам немного помогу: «В городе живут ласточки, скворцы...

Дети: Вороны и воробьи.

Синица: Молодцы. А в лесу живут кукушка и ...

Дети: Дятел.

Синица: Правильно ребята. А теперь посмотрите на свои эмблемки. Каждый из вас превратился в птичек. Давайте покажем, как птички клюют зёрнышки, а как птички летают? (помахали руками, как крыльями).

Синица: А теперь давайте поиграем?

Дети: Да.

Синица: Пока играет музыка, все птички вылетают из своих гнёздышек и летают по залу, клюют зёрнышки, резвятся. Как только музыка заканчивается, все птицы должны вернуться домой. *(Под музыку дети бегают, машут ручками, когда музыка заканчивается – возвращаются на стульчики)* Вы готовы?

Дети: Да.

Синица: Птички, полетели. *Игра повторяется 2-3 раза.*

Ребята, вам понравилось?

Дети: Да.

Синица: А сейчас давайте попробуем ответить на вопросы, которые нам прислали гости из страны птиц..

Синица: Какая из названных птиц самая маленькая?

Ворона, воробей или дятел?

Дети: Воробей!

Синица: Какая птица сплетает свое гнездо с ветки вниз?

Дети: Ткачик!

Синица: У какой птички раздвоенный хвостик?

Дети: Ласточка!

Синица: Какая птичка большую часть времени проводит, стуча клювом по дереву, и добывая насекомых?

Дети: Дятел!

Слайд 11.

Синица: А сейчас, давайте, внимательно послушаем голоса птиц и попробуем угадать, чей это был голос? *(Звучат по очереди голоса птиц, дети угадывают, чей это голос)*

Наше путешествие в страну птиц подошло к концу. Вам понравилось? Вы все молодцы, ответили на все вопросы, разгадали все загадки и много нового узнали о птицах – наших пернатых друзьях. А сейчас, мы с вами возьмём кормушки для птиц, которые вы сделали дома, вместе со своими родителями и повесим их на наших площадках, чтобы птичкам было чем питаться зимой.

Приклад № 3

Заняття для дітей старшої групи

ЗВІДКИ ПРИЙШОВ ХЛІБ? (Інтегроване заняття)

Мета: узагальнити та систематизувати знання дітей про хліб, як головний продукт харчування, про хліборобську працю; поглибити їх знання про етапи вирощування хліба; ознайомити з працею хліборобів; із знаряддями праці, які використовували у давнину; закріпити правила поводження з хлібом; показати відображення теми в загадках, прислів'ях, приказках.

Розвивати пізнавальну активність, мовлення, мислення дітей; дрібну моторику пальців рук за допомогою ліплення із солоного тіста.

Виховувати шанобливе ставлення до праці хліборобів, бережливе ставлення до хліба, цікавість, допитливість; спонукати дітей самостійно висловлювати свою думку.

Матеріал: ілюстрації про етапи вирощування хліба, вишитий рушник, зерно пшениці, колоски, казкові герої – Півник, Круть і Верть, солоне тісто, фартушки, дощечки, тарілочки.

Програмне забезпечення: ноутбук, проектор, презентація PowerPoint

Хід заняття:

Вихователь: Подивіться, малята, хто це до нас у гості завітав? З якої вони казки? (Слайд 2)



Правильно, Круть і Верть. Вони у казочці все гралися, веселилися, та нічого не робили, не допомагали півнику. А тепер не знають звідки ж хліб береться? Вони просять у вас допомоги і обіцяють виправитися, стати працюючими. Отже, для того, щоб ми мали хліб на столі, треба докласти багато зусиль та праці.

Вихователь:З чого все починається? Пропоную вам відгадати загадку: «Одне кинув жменю зібрав». (Зерно)подивіться (слайд 3)



У вас на столах, на тарілочках є зернята пшениці. Роздивіться їх. Які вони? (Відповіді дітей) А все починається із цих маленьких зерняток. Так із зернятка з'являється колос, безмежний хлібний лан. Отже, хліб починається з такого маленького зернятка.

Щоб розібратися, що відбувається із зернинкою далі, нам допоможе наш помічник – комп'ютер. *(Вихователь показує презентацію про вирощування*



хліба)



Вихователь: Діти, а що потрібно

всім рослинам, щоб рости, розвиватися? *(Земля, волога, тепло, світло).* *(слайд 4-5-6)*



Ми об'єднаємося в команди «Сонячні промінчики» і «Веселі краплинки».

(Діти вибирають емблеми).

А тепер виконаємо завдання. *(Робота в групах)*

Виконайте завдання:

1. Викладіть доріжку «Від зернинки – до хлібинки»?
2. Викладіть за допомогою картинок, як працюють хлібороби, щоб виростити хліб?

(Кожна група презентує виконане завдання. Діти розповідають, чому саме в такій послідовності виклали картинки)

Перегляд слайд (7-8-9-10)

ВОСЕНИ ПШЕНИЦЯ ДОЗРІВАЄ І КОЛОСКИ
ПРИБИРАЮТЬ МАШИНАМИ-КОМБАЙНАМИ



ВЛІТКУ ВИРОСТАЮТЬ КОЛОСКИ, А В
НИХ БАГАТО - БАГАТО ЗЕРЕН



ЗЕРНЯТКА ДІСТАЮТЬ З КОЛОСКІВ І
ОБМОЛОЧУЮТЬ. ОСЬ СКІЛЬКИ БАГАТО
ВИХОДИТЬ ЗЕРНА



ЗЕРНО ПЕРЕТИРАЮТЬ, МЕЛЮТЬ І ОТРИМУЮТЬ
БОРОШНО. В БОРОШНО ДОДАЮТЬ ВОДУ І ІНШІ
ПРОДУКТИ І ЗАМІШУЮТЬ ТІСТО



Вихователь: Народна мудрість багата

прислів'ями та приказками про хліб. Я пропоную допомогти Крутю та Вертику зібрати розсипані колосочки. Але не просто збирати, а ще й прислів'я про хліб казати. *(Діти збирають колосочки і називають прислів'я, приказки про хліб)*

Хліб – усьому голова.

На чорній землі білий хліб родиться.

Хліб – батько, вода – мати.

Коли є хліба край, то й під вербою рай.

Без хліба не до обіду.

Хочеш їсти калачі – не сиди на печі.

Де хліб і вода, там нема голода.

Не всі землю орють, але всі хліб їдять.

З Хлібом і пісня миліша, і хата тепліша.

Вихователь: Молодці, дітки, зібрали колосочки.

(Робота в групах)

Наступне завдання:

1. Знайдіть необхідні знаряддя праці для збору урожаю хліба.
2. Відшукайте машини, які працюють на полі, щоб зібрати жито, пшеницю і скажіть, хто ними керує.

Фізкультхвилинка

А ми зерно сіяли, с іяли
У земельку чорну, свіжу.
І з'явилися перші її листочки.
І з них повні, гарні колосочки.
До сонечка повернулись.
І сонечку усміхнулись.
Вітер колосочки хитає,
До зерняток промовляє.
Ви – і повні, й жовтороті,
Буде урожай хороший.

Перегляд слайдів (11-12)



Вихователь: Ось ми і дізналися, звідки хліб береться. Діти, давайте пригадаємо загадки про хліб, колоски, пшеницю.

(Діти загадують та відгадують загадки)

Мене б'ють,

Мене товчуть і ріжуть,
А я все терплю,
Всім добро роблю. (Хліб)
Золотий, зубатий в полі пан вусатий. (Колосок)
Море безкрає
Золотом сяє,
Котить поволі
Хвилі шовкові. (Пшеничне поле)

Народився у землі,
Зарум'янився на вогні
І з'явився на столі
До борщу тобі й мені. (Хліб)

Слайд (13)



Вихователь: Хліб – це життя, сила, могутність нашої держави, хліб – це святість. Він потрібен нам і будень, і в свято. З хлібом ідуть на хрестини, в нову хату входили тільки з паляницею. Принести хліб означає побажати господарям достатку, добра, благополуччя. На весіллі хлібом-сіллю зустрічають молоду сім'ю, зустрічають дорогих гостей.

Отже, хліб – усьому голова, і наше життя неможливе без нього. Тому ми повинні його берегти, шанувати працю хліборобів.

Наші казкові герої вже дізналися звідки хліб береться, і як не просто його виростити. А тепер Півник всіх запрошує кренделиків наліпити із солоного тіста. *(Діти одягають фартушки, підходять до столів, на яких знаходяться дощечки, солоне тісто, тарілочки, стеки)*

Вихователь: Діти, сьогодні ми навчимося ліпити кренделики із солоного тіста. А хто скаже, із чого ми приготували таке тісто? *(Із борошна, солі і води.)* *(Вихователь показує, як зліпити кренделики, як оздобити їх стеками)*

Вихователь: Колись давно, коли люди місили хліб, весільний коровай, співали пісень. Давайте і ми заспіваємо пісню про хліб. *(Діти співають пісню «Як діждали літа, то й нажали жита»)* А давайте пригадаємо, люди якої професії випікають хліб? *(Пекарі)*

Вихователь: А ще мишенятам треба нагадати правила поводження з хлібом.
(Відповіді дітей)

1. Хлібом не можна гратися, кидатися.
2. Крихти, черствий хліб не викидають у смітник, а віддають птахам або домашнім тваринам.
3. Хліба треба брати стільки, скільки можеш з'їси.
4. Щоб хліб не черствів треба його загорнути в серветку або покласти в хлібницю.



Підсумок заняття:

Вихователь: Тепер наші мишенята знають звідки хліб прийшов до нас на стіл. Як важко його виростити. Скільки людей важко працюють, щоб

виростити та виготовити хліб. Мишенята обіцяють більше не лінуватися, а працювати, усім допомагати.

Приклад № 4

ТЕМА: «ПОДОРОЖ З КИСНЕМ»

Вікова група: Старший дошкільний вік.

Програмовий зміст:

- Закріплювати назви дихальних органів.
- Узагальнювати знання про функції носа.
- Розвивати рухову активність.
- Розвивати прагнення висловлювати свою точку зору, збагачувати словник дітей.
- Виховувати чуйність, бажання допомогти у важкій ситуації.

Демонстраційний матеріал: комп'ютер, телевізор, комп'ютерна презентація «Дихальна система» та «Функції носа».

Роздатковий матеріал: повітряні кулі.

Підготовка вихователя: ознайомлення з програмою, уточнення методики, складання конспекту заняття, підготовка мультимедійної презентації, підготовка матеріалів, попередня робота з дітьми.

Підготовка дітей: розгляд енциклопедії «Анатомія людини», робота зі схемою «Дихальна система людини», д\г «Корисно-шкідливо», с\р гра «Лікарня», розгадування загадок по темі, розучування дихальної гімнастики і ігрового масажу для загартовуючого дихання .

Хід заняття

У групі в різних місцях розташовані зв'язки повітряних куль. Діти стоять навколо вихователя.

I. Вступна частина

– Діти, до нас прийшли гості. Давайте привітаємо їх і побажаємо всім здоров'я.

– Молодці! Починаємо працювати. Вся увага сюди. Пропоную вам відгадати загадку:

Вітер по небу гуляв,

З хмарами там грав.

Люди повітря зловили,

І будинок величезний посадили.

І тепер повітряний будиночок-

Тримає ручкою дитиночка. *(Повітряна кулька)*

– Вірно.

– Діти, що знаходиться всередині кульок?

– Кульки легкі або важкі?

– Як же повітря потрапляє до кульки?

– А хіба у вас всередині є повітря? Звідки ви його взяли?

– Правильно, кожна клітинка нашого організму дихає.

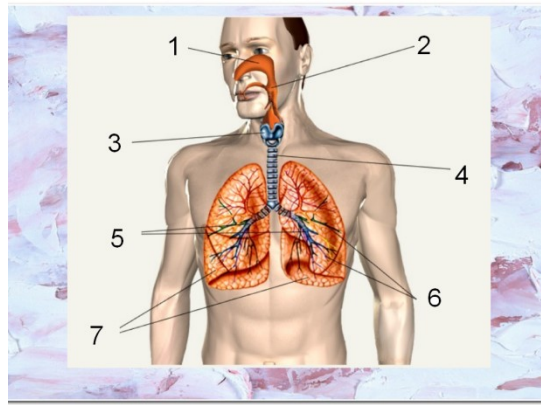
– Ми дихаємо, вдихаємо повітря, в якому дуже багато газу? Як він називається?

II. Основна частина

– Молодці! У нас сьогодні в гостях маленький Кисень. *(Слайд 1)* Він запрошує нас в захоплюючу подорож по дихальній системі.



– Але перш назвемо всі органи дихання. *(Слайд 2). (Діти називають, а вихователь показує на слайді органи дихання)*



- Чи готові ви прийняти це незвичайне запрошення?
- Звідки починається подорож повітря по нашому організму?
- Спробуйте відгадати загадку:

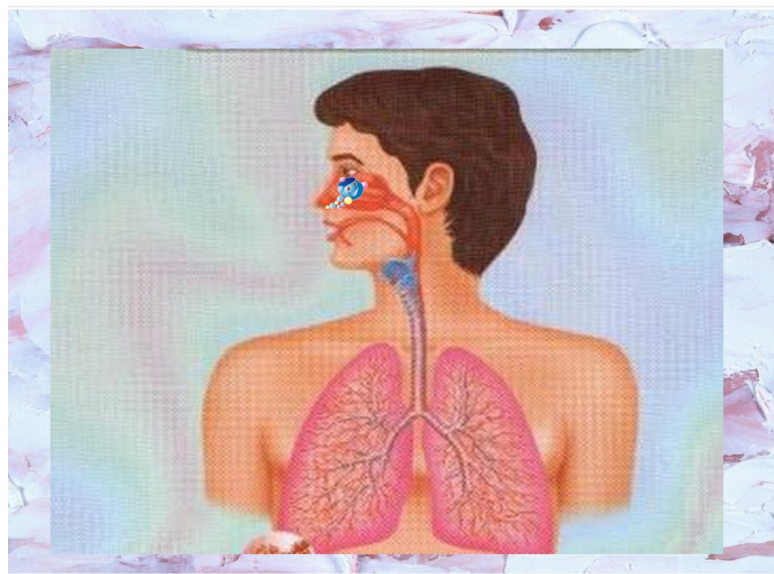
Він буває дуже різним:

Добрим, шкідливим, гордим, важливим,

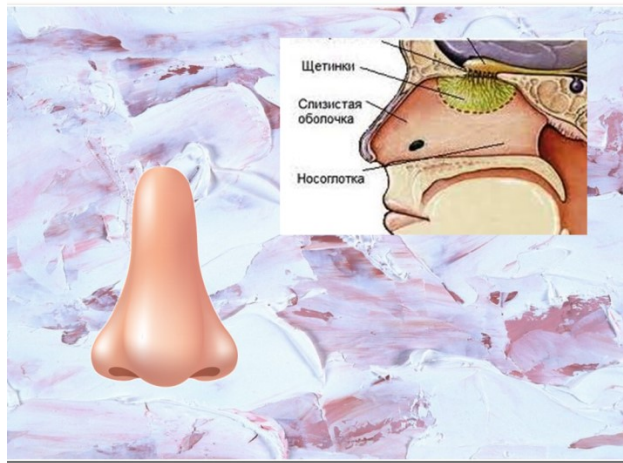
Довгим, маленьким, горбатим,

Толстим, тонким, Конопатим. *(Ніс)*

- Давайте уявимо, що ми перетворилися в таких же маленьких повітряних чоловічків, як кисень. І зараз ми знаходимося в носі. *(Слайд 3)*



- Тут багато волосинок. Для чого вони потрібні? *(Слайд 4)*



- Значить, ніс виконує функцію пирососа.
- Стінки носа від верху до низу вимазані спеціальною липучкою. Для чого вона потрібна? (Слайд 4)
- Скільки мікробів по стінках приклеїлося! Висять, як кажани в справжній печері! І всіх їх липучка уморила! Ці кажани не дають носу дихати, лоскочуть його з середини. Ніс плаче, бо не може з ними впоратися. Але коли їх набереться надто багато, вони вилітають в носовичок. І тоді ніс відчуває полегшення. Як називається цей процес?
- Ніс це ще й очищувач.
- Піднесіть долоню до рота. Тихо, повільно подихайте через відкритий рот на долоню. Яке повітря виходить з нас – тепле або холодне?
- Чому Воно тепле?
- Це завдяки безлічі кровоносних судин, розташованих в носовій порожнині. (Слайд 4)
- Кисень мені підказує, що він трішки втомився, а ви?
- Щось не хочеться сидіти.
- Треба трохи відпочити.
- Руки вгору, руки вниз.
- На сусіда подивись.
- Руки вгору, руки в боки.
- Вище руки підніміть.
- А тепер їх опустіть.

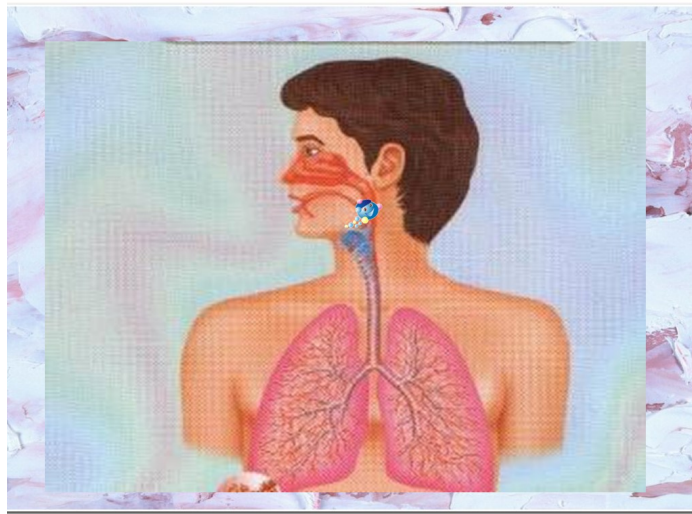
Плигніть, діти, кілька раз.

За роботу, все гаразд.

– Підкажіть, як правильніше дихати через ніс або через рот? Чому?

– У носі холодне повітря нагрівається і надходить в легені теплим, що б ми не захворіли. А якщо повітря занадто нагрілося, в носі воно навпаки охолоджується, щоб не обпекти легені. Ось чому важливо дихати носом, а не ротом.

– Значить, ніс – це нагрівач і холодильник. (Слайд 5)



– А для чого ще потрібен ніс?

– Що б ніс міг виконувати всі ці функції, потрібно його берегти і тренувати.

– Куди ж далі рухається повітря?

– Торкніться на собі, відчуваєте такий перехрестя в горлі? Це гортань. (Слайд 5)

– А ось далі повітря йде по повітряній трубі. Як вона називається?

– Поторкайте її обережненько пальчиками. Яка вона?

– Повітря спокійно проходить по трахеї і потрапляє в короткі, товсті гілки – бронхи, на яких ростуть дві великі крони – легені. (Слайд 6) Ось туди і надходить чисте, тепле повітря. Коли ми вдихаємо, легені розширюються, коли видихаємо – скорочуються. Давайте вдихнемо. Відчуваєте, як легкі розширюються, видих ...

– І ми повертаємося в приміщення нашої групи, але подивіться. Здається не всі повернулися. Кисень десь зник. Треба його знайти.

Цей наш Кисень дуже жвавий,
 Робить Кисень різні вправи.
 Спробуємо ми вслідкувати,
 Оченятами догнати.
 Вправо,вліво, вгору, вниз
 Ти наш Киснеь, повернись.
 Вліво, вправо, вниз і вгору
 Ми повторимо це знову.

III. Заключна частина

Кисень Прощається з дітьми. Вихователь задає контрольні питання.

– Діти, а хто до нас сьогодні приходив у гості? Що ми з вами сьогодні згадали? А що нового нам розповів Кисень? А що він нам показував?
(Орієнтуючись на відповіді дітей, вихователь задає інші запитання).

ПРИКЛАД ЗАНЯТЬ - ОСВІТНЯ ЛІНІЯ «КОМП'ЮТЕРНА ГРАМОТА»

Заняття з комп'ютерної грамоти

Старша група

Практична робота : Робота з об'єктами Робочого столу.

Тема: Ознайомлення з Робочим столом, програмами та значками.

Мета:

Навчальна: ознайомити з призначенням та функціями Робочого столу, вивчити його основні об'єкти та навчитися з ними працювати.

Розвиваюча: розвивати навички при роботі з комп'ютером, набуття навичок при роботі з об'єктами робочого столу Windows, сприяти розвитку уваги, мислення, пам'яті.

Виховна: виховувати працелюбність, уважність, культуру поведінки.

Тип заняття: комбіноване.

Обладнання: комп'ютер, документ Microsoft Word з завданнями.

Словник: Робочий стіл, ярлик, значок.

СТРУКТУРА ЗАНЯТТЯ

п/п	Етапи заняття	Час, хв.
	Організаційний етап	2
I	Мотивація навчальної діяльності	3
II	Фізкультурна хвилинка	1

V	Закріплення та застосування знань, умінь і навичок	13
	Підсумок заняття	1






ХІД ЗАНЯТТЯ

I. Організаційний етап *Вступна частина*

Привітання вихованців, перевірка готовності до заняття.

Перед початком роботи давайте повторимо правила безпечної поведінки в комп'ютерному класі.

Вправа "Мікрофон"

-  Не розпочинай роботу за комп'ютером без дозволу вчителя.
-  Сидіти слід на відстані не менше 50 см від екрана монітора.
-  Спину тримати рівненько.
-  Не торкатися проводів, розеток, незнайомих кнопок та клавіш.
-  Не працювати брудними та вологими руками.

II. Основна частина

III. Мотивація навчальної діяльності

(За кожную правильну відповідь отримують фішку)

- 1) Що таке Робочий стіл?
- 2) Що знаходиться на Робочому столі комп'ютера?
- 3) Чим значки відрізняються від ярликів?

III. Фізкультурна хвилинка

*Акуратно потягнулись,
До сусіда повернулись,
Раз – нагнулись,
Два – нагнулись.
Три разочки ми присіли,
І за комп'ютери присіли.*

VI. Закріплення та застосування знань, умінь і навичок

Виконання практичного завдання.

В текстовому редакторі MS Word зображені дві корзини (рожева та блакитна) та картинки "значків" і "ярликів".

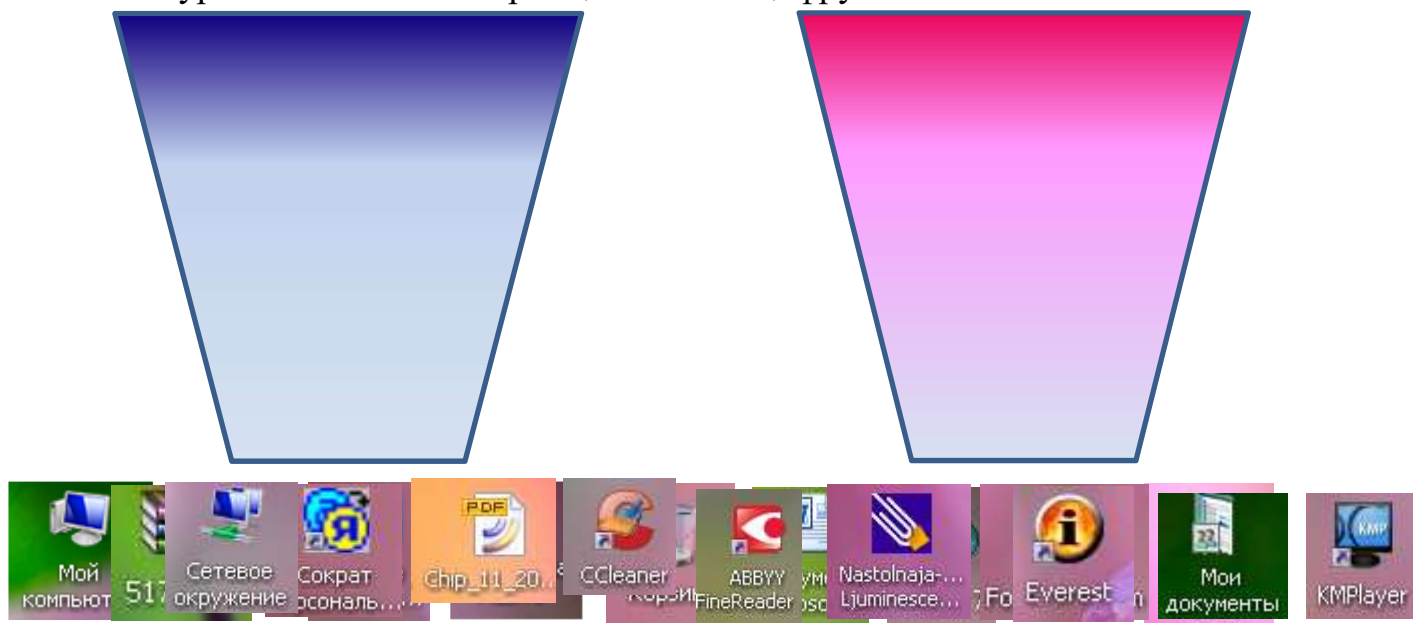
Завдання:

1. Вам потрібно відсортувати ярлики від значків, перетягуючи в рожеву корзинку – ярлички, а в блакитну – значки.



2. Підрахуйте кількість ярличків у рожевій корзині та за допомогою клавіатури в рожевій хмаринці поставте цифру.

3. Підрахуйте кількість значків у блакитній корзині та за допомогою клавіатури в блакитній хмаринці поставте цифру.



V. Підсумок заняття

Бесіда у формі діалогу.

- Що нового дізнались?
 - Що підказали однокласнику?
 - Яку інформацію розкажуть дома своїм батькам?
- «Дякую за увагу. Ви сьогодні були молодці. До побачення.»*

ЗАНЯТТЯ З КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАМОТИ

Тема: Знайомство з комп'ютером

Старша група.

Обладнання: базова конфігурація комп'ютера (монітор, системний блок, мишка, клавіатура).

Мета:

- забезпечення сприймання дітьми нового виду діяльності, як звичного;
- формування дошкільників первинних уявлень про комп'ютер;

- розвиток сенсорних здібностей;
- розширення знань та умінь в комп'ютерній грамоті;
- виховання інформаційної культури.

Завдання:

- знайомство дітей з комп'ютером(призначення та обладнання комп'ютера);
- формування початкових навичок роботи на комп'ютері.

Хід роботи

Вступна частина

Вихователь: Діти, ми з вами знаходимося в комп'ютерній кімнаті. Погляньте на ці новенькі, красиві машини - це і є комп'ютери. Людина, що працює на комп'ютері, трішки чарівник. А ви бажаєте приєднатися до цих чарівників і навчитися творити чудеса? Тож будьте сміливими, адже на вас чекають захоплюючі пригоди. Ви маєте нагоду відчути себе художниками, будівельниками, детективами. Я впевнена - у вас все вийде добре!

Основна частина

Першим, на нашому шляху до чудес, нас зустрічає монітор - це мабуть найчарівніша складова частина комп'ютера.

Як ви гадаєте, на що він схожий? (на телевізор)

На столі, праворуч від монітора, на відведеному для неї килимку, знаходиться «мишка».

Мишка - маленька, сіренька, з довгим хвостиком і двома гарненькими вушками (клавішами). Вона дуже любить спати, але варто лише доторкнутися до неї - і вона вмить прокидається. Мишка дуже примхлива (чутлива).

Як ви вважаєте, чому її так назвали?

Уважно подивіться на мишку і дайте відповідь: скільки у неї клавіш (вушок)?

Так, вірно, дві клавіші.

А покажіть мені, де ліва, а де права клавіша?

Ліва функціональна клавіша – найголовніша, на неї ми будемо натискати найчастіше. Куди ви пересуваєте мишку по килимку, що на столі,

туди пересувається маленька стрілочка на екрані монітора. Це - курсор. Курсор, як маленький чарівник, бо він може перетворюватись (мінати форму) то на стрілку, то на руку, то на машину, то на олівець і тому подібне. Курсор - ваш помічник, він постійно підказуватиме, що потрібно зробити в цій частині екрана. Далі проводиться робота за допомогою програми «Point», можливо використовувати плакат із зображенням різних курсорів.

Діти, давайте розглянемо, на що може перетворюватися курсор. Поясніть, що в кожному разі означає курсор (стрілка, олівець, пензлик, гумка). А тепер, я ознайомлю вас, як правильно користуватися мишкою. Мишку потрібно тримати хвостиком від себе (інакше він буде заважати пересувати мишку); не дуже тисніть на неї- вона цього не любить.

Потренуємося: мишка має слухатися вас, а для цього потрібно тренувати пальчики.

Вправа для тренування: покладіть праву руку на стіл; спробуйте підняти вказівний пальчик вгору і стукнути ним по столу (діти виконують вправу).

Діти, працюючи за комп'ютером, обов'язково потрібно час від часу відпочивати. Кращий відпочинок - виконати веселу зарядку.

Проводиться фізкультурна хвилинка.

Будемо стрибати!

Раз, два, три, чотири, п'ять!

Будемо стрибати! (Стрибки на місці.)

Нахилився правий бік. (Нахили тулуба вліво-вправо.)

Раз, два, три.

Нахилився лівий бік.

Раз, два, три.

А зараз піднімемо ручки (Руки вгору.)

І дотянемося до хмаринки.

Сядемо на доріжку, (Присіли на підлогу.)

Розімніть ми ніжки.

Зігнемо праву ніжку, (Згинаємо ноги в коліні.)

Раз, два, три!

Зігнемо ліву ніжку,

Раз, два, три.

Ноги високо підняли (Підняли ноги вгору.)

І трохи потримали.

Головою похитали (Рухи головою.)

І всі дружно разом встали. (Встали.)

Мабуть, ви вже здогадалися, що мишка і курсор не просто товариші, вони справжні друзі..

Запам'ятайте! Пересуваючи мишку по килимку, потрібно уважно стежити за рухами курсора, а не за мишкою. Пограємо в гру: я буду вказувати вам на екрані монітора місце, куди треба перевести курсор, а ви, по черзі, будете пересувати його мишкою, намагайтеся зробити це якнайшвидше.

У комп'ютера є ще одна важлива складова частина - клавіатура. Її використовують переважно тоді, коли потрібно набрати текст, або в разі відсутності мишки (коли мишка захворіла). За допомогою клавіатури теж можливо керувати курсором, але це занадто важко для малят. Головна частина комп'ютера (цю частину можна порівняти з головою людини) - це системний (головний) блок.

Разом: монітор, мишка і клавіатура, системний блок - складають комп'ютер. Якщо у комп'ютера забрати хоча б одну складову, то він не зможе працювати.

Підсумок заняття:

Діти, давайте назвемо ще раз всі частини комп'ютера.

Повернемося до розповіді про системний (головний) блок. Він тому і головний, що не тільки об'єднує усі частини, він керує ними. Ставитись до нього треба дуже обережно. Ніколи, без присутності дорослих, ви не повинні вмикати чи вимикати комп'ютер (натискати будь-які кнопки на системному блоці чи моніторі).

Конспект заняття

Тема: "Комп'ютер та його частини"

Старша група

Мета: Познайти дітей з окремими елементами комп'ютерної техніки: монітор, мишка, клавіатура, системний блок (процесор); Закріпити знання дітей про цілі і способи використання комп'ютера. Розвивати пам'ять, мову, розумові процеси. Виховувати інформаційну культури, інтерес до предмету, охайність, дисциплінованість, посидючість.

Словник: монітор, клавіатура, системний блок, комп'ютерна миша.

Обладнання: проектор.

ХІД ЗАНЯТТЯ

Організаційний етап

Вихователь: Доброго ранку діти!

Давайте подаруємо один одному усмішку! (діти посміхаються один одному)
(В двері стукати).

Вихователь: – Хто б це міг бути? (відкриваються двері, входить монітор)

Гість: – доброго ранку, вгадайте хто я!

*Він покаже все на світі:
Що малюють, пишуть діти,
Грають як і що співають,
І як пошту відправляють.
Все, що є відображає,
Без нього ПК немає! (Монітор)*

– Правильно я – монітор!

Приємно чути, ще раз як мене звати – МОНІТОР! Хто я – МОНІТОР!
Молодці .

Але один я нічого не зможу, у мене є друзі без яких я не зможу навіть відкритися. Ми всі між собою тісно взаємопов'язані проводами, ми як одне ціле. Один організм! А хто вони ми зараз дізнаємося, а допоможе мені в цьому диво — екран (на стіні полотно, куди спрямований проектор).

Давайте, ми сядемо на свої стільчики і пограємо. Я буду загадувати загадки, а Ви вгадайте, нам допоможе диво — екран.

*Миша на столику живе.
Крупи миша та не гризе,
Водить стрілку курсору
По екрану монітора. (Комп'ютерна миша.)*

-Правильно! Подивіться, на диво екран комп'ютерну мишку побачимо зараз!

-Подивіться, яка вона? На яку фігуру вона схожа? (овал)

Монітор: — Правильно ! Подивіться на неї вона, справді схожа на мишку! Подивіться провід, який від неї відходить, схожий на хвіст і вона схожа на мишку.

*Набрати хочеш ти слова.
Букви, цифри знати ти повинен.
Перш ніж натиснути, подумай!
Не жартуй з ... (клавіатурою)!*

Монітор: — Правильно — клавіатура! На ній стільки кнопок. Тому перш ніж з нею працювати потрібно, вивчити букви й цифри. І без попиту батьків, якщо комп'ютер включений, натискати кнопки на ній не можна. Подивіться на диво — екран!

Давайте повторимо це слово разом — КЛАВІАТУРА!

Монітор:-Він найголовніший серед нас! Він наш мозок... (системний блок).

Монітор: — Подивіться на екран, і побачимо — системний блок, ще його називають процесор. Давайте повторимо СИСТЕМНИЙ БЛОК

Фізкультурна хвилинка

*Щось не хочеться сидіти,
Треба трохи відпочити.
Руки вгору, руки вниз,
Руки в боки, руки так,
Руки вгору, як вітряк.
Вище руки підніміть
І спокійно опустіть.
Плесніть, діти, кілька раз.
За роботу, все гаразд!*

Вихователь: — А давайте ми подаруємо монітору малюнки і він їх розмістить у себе на моніторі, намалюйте кого небудь з його родини: монітор, клавіатуру, мишку, системний блок.

А допоможе Вам диво — екран.

Діти сідають за столи і малюють під спокійну мелодію.

Монітор: — Дякую , які гарні малюнки Ви намалювали, давайте ми розглянемо їх разом!

Переглядаємо малюнки і дізнаємося, що на них намальовано. Промовляємо слова, назви: монітор, клавіатура, мишка, системний блок процесор.

-Спасибі , так гарно намалювали, що я дуже хочу показати малюнки моїй родині! Допобачення, друзі! Мені дуже сподобалось у Вас, давайте подаруємо один одному посмішки і попрощаємося!

Діти і вихователь: До побачення!

Підсумок заняття. Гра «Хто зайвий?» знайди частини комп'ютера. (Картки з периферійними та основними пристроями комп'ютера). На плакаті збирається базова конфігурація комп'ютера.

Ірина Борисівна Тимофєєва

Я у світі
комп'ютерної грамоти
(методичні поради)

Друкується під редакцією автора

Підписано до друку 24.07.2017р. Формат 60х84 1/16

Папір офсетний. Друк офсетний.

Ум.друк.л. 11,39. Ум.вид. л. 10,70. Зам. № 93 Наклад 1000

ТОВ «ППНС», м. Маріуполь, вул. Червономаяцька, 2

тел.: 41-35-12, 41-35-13

Свідоцтво ДК 5064 від 18.03.2016 р.