Відділ освіти, молоді та спорту

Олександрійської райдержадміністрації

Районний методичний кабінет

«**Міні-заняття**

**із дітьми старшого**

**дошкільного віку**

**«ЗНАЙОМСТВО**

**З КОМП’ЮТЕРОМ»**

(на допомогу керівникам, вихователям дошкільних навчальних закладів району)

МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ

Друкується за рішенням методичної ради

районного методичного кабінету відділу освіти, молоді та спорту Олександрійської

районної державної адміністрації

***Логвінова Людмила Ярославівна*** – ***методист РМК з дошкільної ланки освіти***

Видання адресоване керівникам, вихователям дошкільних навчальних закладів

[](file:///C:\Users\алекс\AppData\Roaming\1%20тиждень\Педагогічне%20есе.doc)

***Відповідальна за випуск – Мартюшина Т.Г., завідувач районним методичним кабінетом***.

**Комп’ютер як інтелектуальне знаряддя.**

Якісна освіта сьогодення вимагає від людини уміння швидко знаходити інформацію, систематизувати її, зберігати тощо. У цих процесах надійним помічником стає комп'ютер, саме він стоїть у центрі уваги людини як сучасний засіб здобуття знань. Навіть п'ятирічні діти виявляють великий інтерес до комп'ютера - його будови, функцій, можливостей. З огляду на потреби сучасних старших дошкільників у програмі розвитку дитини дошкільного віку «Я у Світі» цьому питанню присвячено цілий розділ варіативної складової, і називається він відповідально – «Дошкільник і комп’ютер».

Як зазначено у цій програмі, *«у сучасному світі комп'ютер стає своєрідним «інтелектуальним знаряддям», що дає людині змогу вийти на новий інформаційний рівень».* Нормативно-методичні ма­теріали Міністерства освіти і науки, молоді та спорту України, зокрема Лист МОН України від 2005 року, звертають увагу на те, що *«одним із сучасних засобів інтелектуального розвитку дітей є комп'ютер. Завдання навчання основ комп'ютерної грамотності та ознайомлення з навколишнім світом за допомогою комп'ютера входять до варіативної частини змісту дошкільної освіти».* Основною формою організації роботи за комп'ютером є заняття, які проводяться двічі на тиждень і тривають для дітей шостого (7) року життя 10 – 12 хвилин.

Заняття будуються на основі бесід та практичних дій (спеціальних вправ, ігор дидактичного характеру з математичним, мовленнєвим, природничим, людино­знавчим, образотворчим змістом та ін.) із чітким дотриманням встановлених санітарно-гігієнічних норм. Програма розвитку дитини дошкільного віку «Я у Світі», звертає увагу на те, що *«важливо формувати у старших дошкільників елементарне уявлення про комп'ютер як сучасний технічний засіб, що розширює інформаційні обрії, допомагає орієнтуватись у світі в умовах високої технізації життя; створювати передумови для розвитку теоретичного мислення, елементарної рефлексії (усвідомлення) способів дій...»*

Комп'ютер став для педагогів дошкільних навчальних закладів поту­жним технічним засобом, навчання дітей. Використання комп'ютера дає змогу розширити можливості педагогів, тобто реалізуються кілька напрямів в організації навчання комп'ютерної грамотності дошкільника. А саме:

*Теоретична частина:*

* Історія обчислювальної техніки.
* Правила роботи за комп’ютером.
* Поняття інформація.
* Складові комп’ютера.
* Використання комп’ютера в сучасному світі.

*Практична частина*

* Формування навичок оволодіння клавіатурою (завдання у текстовому редакторі).
* Формування навичок оволодіння мишею (завдання у графічному редакторі, завдання –розфарбовки, ігри-пазли).
* Розвивальні ігри.

Важливо формувати у старших дошкільнят елемен­тарне уявлення про комп'ютер як сучасний технічній засіб, що розширює інформаційні обрії, допомагає орієнтуватись у світі в умовах панування високих технологій; створювати передумови для розвитку тео­ретичного мислення, елементарної рефлексі (усвідом­лення) способів дій; ознайомлювати з особливостями комп'ютера, зі способами керування комп'ютером за допомогою клавіатури, миші; виховувати здатність розмірковувати, варіювати, використовувати набутий досвід; навчити дотримуватися правил безпечної поведінки під час роботи за комп'ютером.

Основна форма організації навчання — ***міні-заняття,*** які проводяться у форм бесіди педагога та практичної діяльності дітей за комп'ютером. Для практичних занять використовуються навчально-розвивальні та ігрові комп'ютерні програми. Тривалість заняття - не більше 12 хв. Навчання дошкільнят комп'ютерної грамотності передбачає такі форм роботи: бесіди про комп'ютер та його значення з житті сучасної людини, про сучасні інформаційні технологи, про будову та основні складові комп'ютера; практичні заняття, спрямовані на засвоєння дошкільниками елементарних прийомів «спілкування» з комп'ютером, розвиток їхніх здібностей, розширення та поглиблення уявлень про навколишній світ.

**Міні-заняття з дітьми «Знайомство з комп’ютером»**

Заняття дітей за комп'ютером охоплюють чотири взаємопов'язані компоненти: активне пізнання дітьми навколишнього світу; поетапне засвоєння ігрових способів, що все ускладнюються, і засобів розв'язання ігрових завдань; зміна предметно-знакового середо­вища на екрані монітора; активне спілкування дитини з дорослими та іншими дітьми. Заняття проводяться у підгрупах, 1-2 рази на тиждень, у першій половині дня. Вони будуються на ігрових методах і прийомах, що дають дітям можливість у цікавій, доступній формі засвоїти знання, розв'язати поставлені педагогом завдання. При цьому комп'ютер є потужним засобом підвищення ефективності навчання.

**Мета занять**: забезпечити прийняття дитиною нового виду діяльності як звичного за допомогою комп'ютерно-ігрового комплексу.

**Завдання:**

1. Інтелектуальний і пізнавальний розвиток: фор­мування у дітей старшого дошкільного віку здатності до розуміння і розв'язання інтелектуальних завдань; розвиток вищих психічних процесів: сприйняття, уваги, пам'яті; розвиток асоціативного, образного, просторового і задатків словесно-логічного мислення; розвиток сенсо-моторних здібностей; поповнення математичних знань і умінь; розширення словникового запасу і розвиток мовлення; розширення уявлень про навколишній світ.
2. Розвиток творчості: графічних навичок, художніх, творчих здібностей.
3. Розвиток комп'ютерних умінь: навичок управ­ління комп'ютером, здатності розуміти інтерфейс ігрових програм; дрібної моторики рук; просторового мислення; поповнення знань про будову комп'ютера.

**Міні-заняття обов'язково передбачає зміну видів роботи і має таку структуру:**

1. Вступ (бесіда, фронтальне опитування, фрон­тальна гра).
2. Робота за комп'ютером (пояснення, самостійна робота з програмою під керівництвом педагога). У цей блок обов'язково входить гімнастика для очей.
3. Фізкультхвилинка.
4. Гра в релаксаційній зоні.

Залежно від мети заняття вихователь може змінити його структуру, поміняти блоки місцями, замінити фізкультхвилинку рухливим завданням або рухливою грою.

**Річний тематичний план занять для дітей старшого дошкільного віку**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Місяць | Тема |  |
| 1. | **Вересень.** | **Тема «Інформація».** | Інформація довкола нас. Поняття «інформація».  Програма «Світ інформатики», розділ «Інформація довкола нас».  Види інформації. Програма «Світ інформатики», розділ «Як ми отримуємо інформацію».  Передача інформації. Програма «Світ інформати­ки», розділ «Способи передачі інформації».  Зберігання інформації. |
| 2. | **Жовтень.** | **Тема «Значення комп'ютера в житті людини».** | Обробка інформації.  Значення комп'ютера в житті людей.  Програма «Світ інформатики», розділ «Викорис­тання комп'ютера».  Закріплення знань про значення комп'ютера в житті людей.  Програма «Мій комп'ютер», розділ «Електронний будинок».  Перше знайомство з комп'ютерною залою. |
| 3. | **Листопад.** | **Тема «Клавіатура»** | Ознайомлення з комп'ютером. Програма «Мій комп'ютер», розділ Ознайомлення, з клавіатурою.  Закріплення теми «Клавіатура». Програма «Світ інформатики», розділ «Клавіатура».  Закріплення гри «Клавіатура». |
| 4. | **Грудень.** | **Тема «Миша»** | Ознайомлення з мишею. Програма «Світ інформа­тики», розділ «Миша».  Гра «Пазли».  Розфарбовка («Пізнайко»).  Гра «Вишикувати цифри по порядку» («Пізнайко»). |
| 5. | **Січень.** | **Тема «У світі математики»** | Ознайомлення з поняттями «диск», «флешка».  Пограємо разом. Гра «Таблиця цифр» Продовжуємо грати. Гра «Як знайди всі цифри».  Підсумкове заняття «Крокодил шукає друзів». За­кріплення знань про будову комп'ютера. |
| 6. | **Лютий.** | **Тема «У гості до науки логіки»** | Ознайомлення з професією «Програміст».  У гості до логіки. Гра «Логіка» .  Програма «Пізнайко. Пам'ять».  Програма «Пізнайко. Пам'ять». |
| 7. | **Березень** | **Тема «У гості до науки логіки».** | Гра «Лунтик-розвивайка».  Гра «Лунтик-розвивайка».  На гостини до Чомучок. Вірус. |
| 8. | **Квітень.** | **Тема «Знайомимося з навколишнім світом»** | Ознайомлення з Інтернетом.  Гра «Навколишній світ».  ігри за бажанням.  Програма « Пізнайко. Навколишній світ». |
| 9. | **Травень** | **Тема «Дітям про права»** | Гра «Права».  ігри за бажанням. |

**Заняття 1**

**Тема. «Інформація довкола нас. Поняття "інформація"»**

**Мета:** дати дітям уявлення про інформацію; оз­найомити з поняттям інформації та різними формами її подачі.

**Обладнання:** кольорові олівці; зошит із вкладени­ми аркушиками, необхідними для виконання завдань.

**План заняття**:

1. Теоретична частина.Розгляд поняття «інформація».

2. Практична частина.

**Хід заняття**

**1. Теоретична частина.**

**Вихователь***.* Для чого необхідно уміти читати? *(Аби читати книги, газети журнали.)* А навіщо читати кни­ги? *(Аби знати, що в них пишуть, новини, відомості.)* Для чого треба знати, про що пишуть у книгах? *(Аби узнавати нове про світ, що нас оточує.)* Виходить, що книга — це джерело інформації про життя. З неї ми отримуємо повідомлення, відомості, нові знання. А хто з вас чув слово «інформація»? *(Відповіді дітей.)* А де ви чули це слово? *(По радіо, по телевізору, від батьків.)*

Тепер намалюйте, будь ласка, як ви уявляєте собі інформацію. *(Усі малюнки здаються вихователеві.)* Раніше ви пізнавали світ із казок. Наприклад, візьмемо казку про ріпку: що ви з неї узнали? *(Що всі справи треба робити спільно, допомагати одне одному.)*

Кожна казка давала нам певну інформацію, яку кожна людина розуміє по-своєму. Чим більше людина отримує відомостей, тим яскравіше вона бачить навко­лишній світ. Тепер ви почали вивчати різні предмети, і на кожному занятті ви дізнаватиметеся про щось нове.

А зараз, щоб трішечки відпочити, пропоную вам пограти у цікаву гру.

Гра «Буває — не буває».

Наприклад:

* квадратні колеса;
* овальні кулі;
* квадратний годинник;
* трикутні шафи;
* білий дім іт. ін.

Вихователь. А тепер скажіть, що допомагало вам правильно відповідати на питання? Звісно, ваші зна­ння про навколишній світ.

**Гра «Відгадай число».**

Ведучий задумує число від 1 до 10, а діти відгаду­ють, називаючи свої числа. Ведучий говорить, менше чи більше назване число від задуманого.

**II. Практична частина.**

Вихователь. Отже, сьогодні ви дізналися, що таке інформація.

Робота з програмою «Світ інформатики» (розділ «Інформація»)

**Заняття 2**

**Тема «Мова (форма) представлення інформації. Види інформації»**

**Мета:** закріпити поняття інформації; розглянути " різні види інформації та способи її зовнішнього пред­ставлення.

**План заняття:**

І. Теоретична частина.

1. Закріплення поняття «інформація» (за принци­пом спостережень і висновків на їх основі).
2. Розгляд різних форм зовнішнього представлення інформації залежно від її вигляду.
3. Розгадування загадок і ребусів з теми.  
   II. Практична частина.

**Хід заняття**

**1. Теоретичне частина.**

**Вихователь.** На попередньому занятті ми з вами познайомилися з новим поняттям — «інформація» *—* і дізналися, що воно означає. Це повідомлення, відо­мості, новини, знання про навколишній світ. На основі отриманої інформації ми можемо робити висновки, тобто отримувати нову інформацію.

Наприклад, коли вам скажуть, що влітку люди наділи плащі й курточки, що ви подумаєте? Звісно, що на вулиці похолодало. Або коли говорять, що з дерев падає листя, що можна сказати? Що настала осінь. Діти грають у сніжки—значить, на вулиці зима і у дітей канікули. Вихо­дить, людина отримує інформацію також спостерігаючи і роблячи висновки. А коли ми хочемо щось дізнатися, як ми чинило? Ми ставимо такі питання, щоб відповіддю на них була необхідна нам інформація. Наприклад: «Яка на вулиці погода?» А тепер наведіть свої приклади.

Основні помічники людини у збиранні інформа­ції — органи чуття; зору (очі) - сприймають видиму інформацію; слуху (вуха) — ту, яку можна почути; дотику (шкіра); нюху (ніс) — сприймають інформацію про запахи; смаку (язик) — про смак. *(Паралельно дітям демонструються зображення аналізаторів.)*

**Вихователь.** Одна й та сама інформація може бути представлена в різній формі за допомогою різних знаків. Це мовлення, міміка, жести, які використовуються для повідомлень. Це малюнки, музика, відео, які також не­суть певну інформацію. Отже, для передачі інформації використовується певна система, її називають мовою. А тепер давайте з'ясуємо, з якою інформацією ми зу­стрічаємося в житті, в якому вигляді вона представлена.

Малюнки дають нам графічну інформацію, яку ми отримуємо за допомогою зору.

Музичні твори - це звукова інформація, отримува­на за допомогою органів слуху. Телебачення дає нам як графічну, так і звукову інформацію, у сприйнятті якої беруть участь і зір, і слух.

**Гра «Відгадай».**

Загадки, завдання-жарти до теми «Інформація довкола нас».

* Скатерть біла увесь світ покрила. *(Сніг.)*
* Без рук, без ніг, а малювати вміє. *(Мороз.)*
* Не звір, а виє. *(Завірюха.)*
* Влітку гуляє, взимку спочиває. *(Ведмідь.)*
* Є у мене срібні коні.

Стоять не люблять на припоні.  
На ріці блищить льодок —  
їжджу зразу на обох. *(Ковзани.)*

- Красень цей червоногрудій  
Не боїться геть простуди.

З першим снігом тут як тут!

Як, скажіть, цю пташку звуть? *(Снігур.)*

* Зимою хто холодною все ходить злий, голодний?*(Вовк.)*
* Маленький, біленький, із хвостиком куценьким. По сніжку стрибає, від лиски тікає. *(Заєць.)*
* Влітку з шубі, а взимку голий. *(Ліс, дерево.)*
* Бабуся сплела онукам 2 шарфи і 4 рукавички.  
  Скільки онуків було у бабусі? *(Двоє.)*
* Діти ліпили снігову бабу. Після прогулянки на батареїсохло 6 рукавичок. Скільки дітей ліпили снігову бабу? (Троє.).
* Як у решеті води принести? *(Копи вода замерзне,  
  перетвориться на під, її можна нести в решеті.)*
* Настав довгожданий січень. Спочатку зацвіла 1 яблуня, потім ще 2 сливи. Скільки всього дерев за­цвіло? *(У січні дерева не цвітуть.)*

**Вгадайте, хто в цирку:**

- вправно стрибає? *(Акробат.)*

- показує фокуси? (Фокусник.)

- всіх смішить? *(Клоун.)*

*-* жонглює кільцями, м'ячами і т.п.? *(Жонглер.)*

*-* ходить по канату? *(Канатоходець.)*

*-* дресирує звірів? *(Приборкувач.)*

*-* піднімає важкі гирі? *(Силач.)*

- Голі поля,  
Мокне земля,  
Дощ поливає...

Коли це буває? *(Восени.)*

- Сніг на полях,  
Лід на річках,  
 Завірюха гуляє...

Коли це буває? *(Взимку.)*

- Тане сніжок,  
 Оживає лужок,  
День прибуває.,.

Капи це буває? *(Весною.)*

*-* Сонце пече,  
 Липа цвіте,  
Жито достигає...

Коли це буває? *(Влітку.)*

- Ми в роботі щохвилини,  
Носимо-голки щоднини,  
 Дім будуєм, наче гору,  
їжу зносимо в комори...

В лісі нас знайти неважко,

Ми — трудівники... (мурашки).

- Він і хижий, і сміливий,

Лісовий розбійник сірий.

Дружить він хіба з лисицею

І нікого не боїться.

Здатен налякать його

Лише славний наш Сірко. *(Вовк.)*

- Перший Назар ішов на базар,  
 Другий Назар — з базару.  
Який Назар купив товар,  
 Який ішов без товару? *(Другий купив,* а *перший ще ні.)*

- Не їсть, не п'є, а говорить і співає. *(Радіо.)*

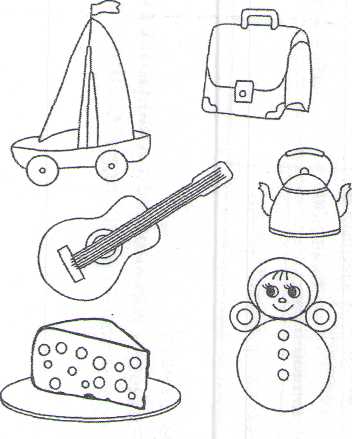
- Рідке, а не вода, біле, а не сніг. (Молоко.)

- Вночі не дрімає, мишок лякає. *(Кіт.)*

- Не жар, не вогонь, а візьмеш в руки — жалить. *(Кропива.)*

- У водиці ми живемо, без води ми пропадемо. *(Риби.)*

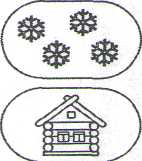
**ІІ. Практична частина**.

**Вихователь.** Ми з вами інформацію вимовляли і сприймалина слух, але її можна і побачити. Така інфор­мація називається графічною. Але, діти, інформація буває не тільки правдивою. Зараз вашим завданням буде відрізнити правдиві малюнки від неправдивих.

**Робота з графічною інформацією** (програма «Світ інформатики», розділ «Як ми отримуємо інформацію»): Розфарбуй тільки правильні картинки.

Що на що перетвориться? З'єднай лініями пари предметів.







**Заняття З**

**Тема «Передача інформації»**

**Мета:** розглянути способи передачі різних видів інформації.

**План заняття**:

1. Вступна бесіда про можливі способи передачі інформації.
2. Розгляд прийомів передачі інформації на основі розвивальних ігор.
3. Практична частина.

**Вступна бесіда.**

**Вихователь.** На попередньому занятті ми з'ясували, яким чином можна отримати інформацію, Але інформація, задіяна у процесі обміну, не лише виходить, а й передається від передавача (того, хто її передає) до приймача (того, хто приймає).

Для здійснення повноцінного зв'язку треба було створити писемність, аби нічого не забувалося і люди через тривалий час могли передавати свої думки і відчуття. Спочатку з'явилися малюнки, які передавали смисл не лише одного слова, а інколи й цілого речен­ня. Але це було не зовсім зручно, і з'явилися маленькі малюнки, що позначають звуки, які ми вимовляємо, — букви.

Звертаючись безпосередньо один до одного, люди вимовляють звуки, які зливаються в слова. Для пере­дачі інформації дуже важливо домовитись про те, як розуміти ті або інші сигнали (знаки).

Існують різні форми спілкування: мова міміки і жестів, мова музики (ноти), мова математики (цифри, математичні знаки). Наприклад, як можна привітати один одного? На перших заняттях ми дізналися, що чим більше відомостей ми отримуємо, тим більшою кількістю інформації володіємо. А тепер давайте по­думаємо, що дає нам можливість отримувати відомості.

**Розвивальні ігри.**

**Гра «Пантоміма».**

Учасники — двоє дітей: один загадує, інший від­гадує.

Решта спостерігають і коментують: зрозуміло чи ні повідомляється (передається) інформація і яку форму передачі вибрали б вони. Після цього робиться висновок, що для передачі інформації існує багато форм. При цьому слід звертати увагу на те, який вид інформації яким способом найзручніше передавати.

**Гра «Сліпий — зрячий».**

Учасники — двоє дітей: один біля дошки, інший біля вікна.

Один говорить, а інший малює те, що йому кажуть. Наприклад: іде сніг, сонце сяє.

**Гра «Зіпсований телефон».**

Група розбивається на команди по 5 осіб. Капітан команди загадує слово і пояснює іншому гравцеві, не називаючи це слово, і так далі по ланцюжку.

**Вихователь.** Ось таку довгу дорогу проходить інформація. При цьому дотримуються правила (до­стовірності, точності, зрозумілості). Тепер ми можемо сказати, що інформація—це зміст того, що ми бачимо, зміст наших думок, розповіді, книги. Інформацію можна добувати, спостерігаючи, накопичувати і потім переда­вати (наприклад, батьки передають свої знання дітям).

**Заняття** 4

**Тема «Зберігання інформації»**

**Мета:** розглянути питання про зберігання інфор­мації (для чого, як).

**План заняття:**

І. Теоретична частина.

1. Вступна бесіда про те, як виникла потреба  
зберігати інформацію,

2. Розвивальні завдання,  
ІІ. Практична частина.

**Хід заняття**

**І. Теоретична частина**.

**Вступна бесіда**.

**Вихователь.** На попередніх заняттях ми дізналися, як і для чого необхідно обмінюватися інформацією. Давайте поміркуємо, для чого необхідно зберігати інформацію. Може, краще кожного разу шукати ін­формацію знову і знову? Ні, збереження інформації економить наш час і звільняє нас від марної роботи.

Яким чином можна зберігати інформацію? Де у повсякденному житті ми зустрічаємося зі сховищами інформації? Звісно, в бібліотеці, де ми можемо отрима­ти будь-яку книжку, в якій і міститься потрібна нам ін­формація. Зорова та звукова інформація зберігається на компакт-дисках. Зберігати інформацію необхідно, оскільки людина все пам'ятати не може.

Ігри і завдання.

**Гра «Придумай речення»** Вихователь говорить речення, що описує якусь подію, а діти придумують речення, яке описує наступну подію.

Наприклад: **к**ішка побачила мишку. Кішка зловила мишку.Варіанти речень для гри:на дереві дозріло яблуко.Дитя захворіло.Сергій загубив олівець.

**Гра «Відповідайшвидко».**

1. Хто був маленьким раніше: мама чи бабуся? *(Бабуся.)*
2. Назвіть три предмети квадратної форми. *(Стіл, стільчик, вікно.)*
3. Чому вода перетворюється на лід? *(Замерзає.)*
4. Чому ґрунт під пекучим сонцем стає твердим, як камінь? *(Висихає.)*
5. Чому рибкам в акваріумі треба міняти воду? *(Бо вона забруднюється.)*
6. Яка дитина тримає матусю за хвіст? *(Слон.)*
7. У природі дощ, а вдома? *(Душ.)*

8.Скільки горіхів у порожній склянці? *(Жодного.)*

9.Із якого посуду неможливо нічого з'їсти? *(Зпорожнього.)*

10. Скільки кінців у однієї палиці? *(Два.)*

11. Із каміння тече вода? *(Ні.)*

12.Якщо опустити хустинку в Чорне море, яка вона буде? *(Мокра.)*

**Вправа «Розстав по порядку» («Що спочатку, що потім?»).**

**Вихователь.** Сьогодні ми з вами дізналися, що інформацію можна не лише отримувати, а й зберігати і потім використовувати.

ІІ. Практична частина. Робота з програмою «Світ інформатики» (розділ «Способи передачі інформації»).

**Заняття 5**

**Тема. «Обробка інформації»**

**Мета**: розглянути різні прийоми обробки інформації (для чого, як).

**План заняття:**

1. Вступна бесіда.

2. Пошук закономірностей, узагальнення, класифі­кація в ігрових завданнях.

**Хід заняття**

**Вступна бесіда.**

**Вихователь.** Тепер ми з вами знаємо, що таке інформація — це відомості, повідомлення, новини, знання про навколишній світ. Представлятися інфор­мація може по-різному, залежно від сигналів (знаків) — за допомогою мовлення, мови міміки і жестів, мови музики, математики.

Інформацією можна обмінюватися (передавати й отримувати), а також зберігати необхідну до того моменту, поки вона не знадобиться. Нову інформацію можна отримувати, обробляючи стару. При цьому тре­ба уміти виділити те, що вже відомо, і знайти між цією інформацією зв'язок. Тоді ви отримаєте нову інформа­цію. Цей процес називається обробкою інформації.

**Ігрові завдання.**

1. Знайдіть закономірність і приберіть зайве слово. Петрушка, огірок, правда, помідори. Вовк, заєць, гриб, ведмідь. Сосна, мишка, кішка, пес.
2. Використовуючи всі запропоновані слова, складіть речення. Хвіст, бант, черга.
3. Знайдіть закономірність і продовжте ряд.  
   День, сіль, роль...

4. Назвіть предмети, яким притаманні такі власти­вості:

- зелені й м'які;

- гладкі й тверді;

- широкі й зручні;

- хрусткі й смачні.

5. Вставте слово.  
Магазин - прилавок.  
Книга - бібліотека.

? - арена.

Гроші — гаманець.

Театр — сцена.

? — музей.

**Вихователь.** От ми з вами й навчилися оброблятиінформацію.

**Заняття 6**

**Тема «Комп'ютер в нашому житті»**

**Мета**: дати уявлення про значення комп'ютера в житті людини; закріплювати уміння дітей орієнтуватися в просторі; стимулювати інтерес до занять.

**Обладнання:** картинки із зображеннями різних видів техніки.

**План заняття:**

І. Теоретична частина

1.Вступна бесіда.

2. З'ясування призначення комп'ютерної техніки.  
ІІ. Практична частина.

**Хід заняття**

**І. Теоретична частина.**

Вступна бесіда.

**Вихователь**. Щодня люди дізнаються щось нове, тобто отримують інформацію — відомості про навко­лишній світ. З давніх-давен і до наших днів для збе­реження і передачі інформації люди використовували малюнки та різні символи. Ось погляньте, це наскельні малюнки древніх людей *(показує картки).*

Символічні зображення люди використовують і в наш час. Уявіть, що ви йдете по вулиці й бачите синій квадрат із білим трикутником, в центрі якого намальована людина, яка іде по «зебрі» *(показує).* Що означає цей знак? *(Пішохідний перехід.)* Людина, яка встановила цей знак, передала інформацію, яка допомогла вам знайти місце, де можна перейти через дорогу, не піддаючи своє життя небезпеці.

Для передачі інформації люди використовують газети, журнали, книги, радіо, телебачення. Але з часом інформації стало так багато, що для її збере­ження, обробки і передачі була винайдена дивовижна машина — комп'ютер.

**З'ясування призначення комп'ютерної техніка.**

**Вихователь.** У кого з вас удома є комп'ютер? *(Відповіді дітей.)*

Сучасні комп'ютери використовуються практично в усіх галузях людської діяльності. З їх допомогою фахівці управляють космічними кораблями, складними машинами, цілими заводами. Комп'ютер допомагає знайти потрібну книгу в бібліотеці, може повідомити, чи є квиток на авіа- або залізничний рейс, скласти прогноз погоди, обробивши дані, отримані із супутників. Учено­му і лікареві, інженерові й учителеві, письменникові й композиторові, художникові й агрономові — всім може допомогти ця розумна машина.

Нам комп'ютер — вірний друг.

Озирнися лиш навкруг!

Може він дітей навчати,

Може він верстат вмикати.

З ним нам легше, ніж колись,

Звести дім, відправить лист,

І вбрання змоделювати,

Й гарні мультики знімати,

І недужих лікувати,

Й до зірок помандрувати.

Окрім персональних комп'ютерів, у кожного з вас удома є комп'ютери-невидимки - крихітні мікропро­цесори, вмонтовані у побутові прилади. Вони є в мікрохвильовій печі, автоматичній пральній машині, в музичному центрі, фотокамері, телефонному авто-відповідачі, телевізорі та багатьох інших предметах.

Що ж таке комп'ютер? *(Припущення дітей.)* Пра­вильно, комп'ютер - це машина. Нас оточує безліч різних машин. Назвіть і покажіть їх.

Діти розглядають картинки, називають технічні пристрої й пояснюють, які види робіт вони виконують.

**Вихователь.** Усі ці машини полегшують працю людини. Кран піднімає вантажі, пилосос робить при­бирання, космічна ракета доправляє вантажі й людей у космос, а комп'ютер приймає, обробляє, зберігає і видає інформацію. Людина, звісно, і сама вміє все це робити, але повільно, часом із помилками і не завжди охоче. Комп'ютер зберігає інформацію дуже довго, обробляє й видає її швидко і безпомилково. Як ви думаєте, граючи в комп'ютерні ігри, ми займаємося обробкою інформації чи просто розважаємося? А що в цей час робить комп'ютер? *(Припущення дітей.)*

Безліч є на білім світіігор. Ось дивіться, діти!

В них безпечно можна гратись. І нічого не боятись:

Альпіністом можна стати, швидко на коні скакати,

В бій вступити із драконом, стать служителем закону -

Правді і добру служити, з різними дітьми дружити...

Навчитись всього з ними зможемо, ну, а комп'ютер допоможе нам.

**Вихователь.** Отже, комп'ютер люди використову­ють не тільки для роботи, а й для розваг, наприклад, для створення мультфільмів.

**II. Практична частина**. 1. Перегляд уривка з мультфільму.

2. Робота з програмою «Світ інформатики» (розділ «Застосування комп'ютерів»).

**Заняття 7**

**Тема «Комп'ютер в нашому житті» (закріплення)**

**Мета:** закріпити знання дітей про значення комп'ютера в житті людини, розвивати уміння орієн­туватися в просторі; стимулювати інтерес до занять.

**Обладнання:** програма «Мій комп'ютер».

**План заняття:**

І. Теоретична частина.

Закріплення інформації про використання - ком­п'ютера.

II. Практична частина.

Робота з програмою «Мій комп'ютер».

**Хід заняття**

**І. Теоретична частина.**

**Вихователь.** На попередньому занятті ми з вами говорили про те, що таке комп'ютер і яка його роль у житті людей. Давайте пригадаємо, де люди сьогодні використовують комп'ютери. *(Відповіді дітей.)* Сьогод­ні ми закріпимо отриману інформацію.

**II. Практична частина.**

Робота з програмою «Мій комп'ютер» (розділ «Електронний будинок»).

**Заняття 8**

**Тема «Ознайомлення з комп'ютерним класом та правилами техніки безпеки»**

**Мета:** ознайомити дітей із комп'ютерним класом; поговорити про правила техніки безпеки під час роботи в комп'ютерному залі; закріплювати уміння орієнтува­тися в просторі; стимулювати інтерес до занять.

**План заняття:**

1. Вступна бесіда.
2. Вивчення правил безпечної роботи в комп'ю­терному класі.

**Хід заняття**

**Вступна бесіда.**

**Вихователь**. Ми почали знайомитися з дивним світом комп'ютерів. Попереду нас чекає багато цікавого.

**Правила безпечної роботи в комп'ютерному класі.**

**Вихователь.** Ось послухайте віршик:

В комп'ютері щоб розібратися,

Нам треба дуже постаратися.

Ви руки мить не забувайте

І насухо їх витирайте.

Ввійшли у клас — не бешкетуйте,

Сідайте й старанно працюйте.

Та про пусте не розмовляйте

Й даремно кнопок не торкайте.

Про що говориться в цьому вірші? *(Про правила поведінки в комп'ютерному класі)* Сьогодні ми вивчимо ці правила і виготовимо стенд для нашого комп'ютерного залу. Я називатиму правила, а ви із символів, розкладених на столі, виберіть ті, які ці правила відображають, і наклейте їх на стенд.

Ось ці правила, які необхідно запам'ятати:

- Не можна тримати на комп'ютерному столі зайві предмети.

- Не можна чіпати руками дріт, розетки, екран монітора.

- Відстань від очей до монітора має бути трохи більша витягнутої руки.

- При роботі за комп'ютером руки мають бути чистими і сухими

- Не можна робити різких рухів, пересуватися по комп'ютерній залі без дозволу вихователя.

Діти разом з вихователем вибирають символи і наклеюють їх на стенд. Потім повторюють правила техніки безпеки.

**Перегляд мультфільму «Бешкетник»**

**Вихователь.** Що хлопчик зробив неправильно?

**Заняття 9**

**Тема «Ознайомлення з комп'ютером»**

**Мета:**ознайомлення дітей зі складовими комп'ютера.

**План заняття:**

І. Теоретична частина.

1. Вступна бесіда. Правила поведінки в кабінеті  
   інформатики, техніка безпеки.
2. Розповіді про способи використання комп'ютера.

3.Розгляд основних складових комп'ютера.  
II. Практична частина.

**Хід заняття**

**І. Теоретична частина.**

Вступна бесіда.

**Вихователь.** Діти, давайте поглянемо на правила, які ми з вами виготовили на минулому занятті, та при­гадаємо їх.

Повторення правил поведінки в кабінеті інформа­тики *(див. заняття 8).*

**Вихователь.** До нас у гості завітала лялька Комп'юша, і вона запрошує нас позайматися в клубі «Комп'юша і Ко». Для цього нам треба вирушити у краї­ну Комп'ютерію. Вихователь бере лист-факс, відкриває.

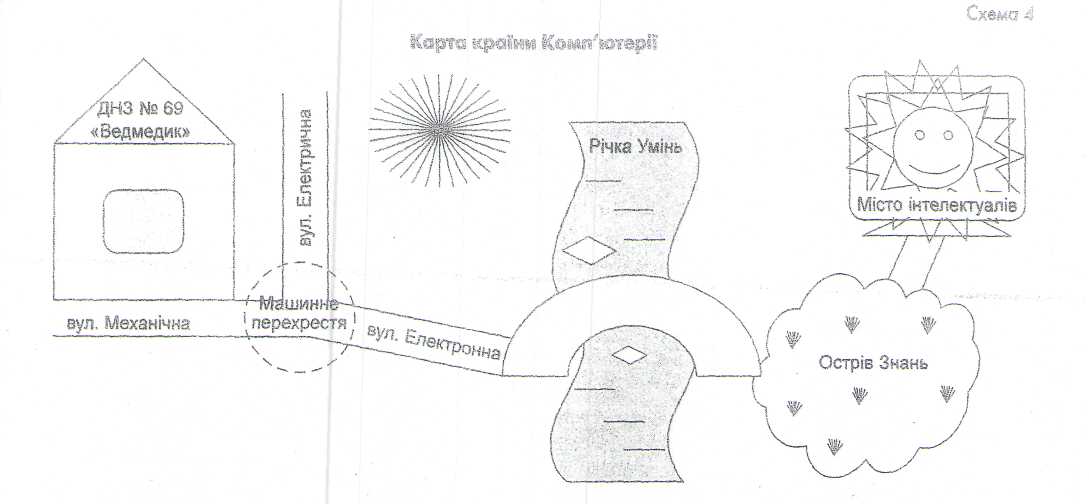
**Вихователь.** Так, це лист для Комп'юші. «*Привіт, Комп'юшо****!****Пише тобі твоя подружка Інформація.Пишу тобі, бо знаю, що ти і твої друзі сміливі, винахідливі й завжди готові допомогти.У мене сталося лихо* — *язаплуталась у паву­тині Інтернету. Допоможіть мені виплутатися. Я посилаю вам карту країни Комп'ютери, з нею мене легше буде знайти.Буду вдячна вам, сподіваюся скоро зустрітися.»*

Інформація.

**Вихователь.** Отакої! Ну що, діти, допоможемо Інформації? Тоді давайте поглянемо на мапу країни Комп'ютери. *(Розглядають карту).*

**Карта країни Комп’ютерії**

|  |
| --- |
|  |



Діти, а ця карта чарівна. Дивіться, ось наш дитячий садок, потім перехрестя і три вулиці. Куди ж нам іти? Тільки коли відгадаємо загадки, ми це зрозуміємо.

Не їм я ні вівса, ні сіна. Та дайте випити бензину -

Враз, ніби вихор, я майну, всіх коней легко обжену. *(Автомашина.)*

**Вихователь.** Яка це машина? *(Механічна.)*

**Дитина 1.**В нашій кухні кілька літ. Він муркоче, наче кіт.

і ховає справжню зиму, за надійними дверима. *(Холодильник.)*

**Вихователь.** Яка, це машина? *(Електрична.)*

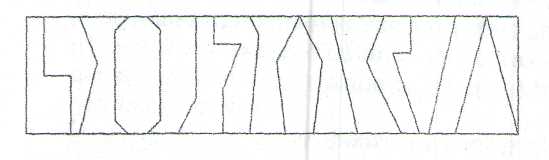
**Дитина 2.** Вітя віршик прочитав. Я з Серпиком заспівав.

Слово в слово, тон у тон. Повторив... (магнітофон).

**Вихователь.** Яка це машина? *(Електронна.)* А які ще електронні машини ви знаєте? *(Комп'ютер, телевізор, музичний центр.)* Якщо комп'ютер - електронна машина, то вулиця нам потрібна теж... *(Електронна).*

Діти, подивіться, у нас на шляху річка-Умінь та місточок через неї, але він зламаний. Як ви гадаєте, ми зможемо його відремонтувати?

**Гра «Відремонтуй міст».** Деталі для кожної дитини викладають на килимку. Кількість деталей залежить від того, скільки дітей грають.

 **Вихователь**. Міст ми відремонтували Тепер нам треба пройти по ньому.

**Фізкультхвилинка.**

**Вихователь.** Отже, ми з вами потрапили в країну Комп'ютерію.

**Комп'ютер** - це складний пристрій, який дає змогу передавати, отримувати і зберігати інформацію, і кожен його блок відповідає за виконання певних дій.

**Системний блок** дає можливість зберігати і об­робляти отриману інформацію.

**Монітор -** пристрій, який виводить на екран результати обробки інформації.

Виходить, що інформація в комп'ютері прохо­дить певний шлях: вводиться, обробляється, збе­рігається до того часу, поки вона не знадобиться, і виводиться.

Є комп'ютер в кожнім домі.Помагає нам в усьому - рахувати, малювати,інформацію шукати.. А хто з вас здогадається,. Із чого вік складається?

Коробка ця ось - блок системний. Поважно дивиться у стелю.

Ось мишка хвостиком метляє. Слухняно килимком гасає.

Клавіатура — кнопки в ряд,. Мов ті солдатики, стоять.

А монітор яскраво світить. І посилає, всім привіти.

**Миша і клавіатура** слугують для введення інфор­мації. На екрані монітора з'являється те, що користувачввів у комп'ютер, і те, що виходить в результаті його дій: картинки, тексти, таблиці. Але найголовніший блок у комп'ютері — системний. Він складається з безлічі пристроїв, основний з яких — процесор.Процесор, діти, — мікросхема, що їй підвладна вся система.Завдання будь-які розв'яже і результат завжди покаже.

**Жодна команда не виконується без участі про­цесора, тому важливо, аби він працював швидко.Для під’єднання інших пристроїв, наприклад пристосувань для друку і копіювання малюнків та доку­ментів, на задній стінці системного блоку є спеціальні роз´єми*(показує).*Ви зрозуміли, діти, що комп'ютер складається з багатьох пристроїв, сполучених один з одним дротами і роз'ємами? За необхідності будь-який пристрій можна замінити іншим, і при цьому комп'ютер не перестане працювати. Наприклад, старі клавіатуру, монітор або мишу можна заміняти новими і під'єднати до системного блоку.Сьогодні ми познайомилися зі складовими комп'ютера. Назвіть основні з них. Які пристрої вве­дення інформації ми сьогодні розглянули? *{Клавіатуру й мишу.)* За яку дію відповідає клавіатура? Що таке курсор?***II. Практична частина.****Робота за програмою «Мій* комп'ютер» (розділ 2 «Будова комп'ютера»).Діти діляться на три команди за рівнями розвитку: високий, середній, низький. Виконують завдання (збирають розрізану картинку) і розповідають за малюнками, де використовуються комп'ютери.

**Вихователь.** А щоб закріпити ваші знання про способи використання комп'ютера, ми пограємо у гру «Збери картинку і розкажи про комп'ютер».Гра «Збери картинку і розкажи про комп'ютер».

**Заняття 10**

**Тема** «Клавіатура» (основні клавіші).

**Мета**: продемонструвати дітям механізм переміщення по екрану курсора з використанням клавіш управління; формувати вміння працювати за комп’ютером за допомогою клавіатури; розвивати увагу, швидкість реакції, елементарні математичні уявлення; удосконалювати навички роботи з клавіатурою, зокрема з клавішею «Enter».

**Обладнання**: кольорові олівці або фломастери; роздатковий матеріал.

**План заняття:**

І. Теоретична частина.

1. Вступна бесіда.

2. Вправа «Знайди, що неправильно».

3. Розгадування загадок.

4. Проведення ігор «Вибери літеру і закресли», «Розфарбуй башточки» та «Клавіатурний тренажер».

ІІ. Практична частина.

**Хід заняття.**

**І. Теоретична частина.**

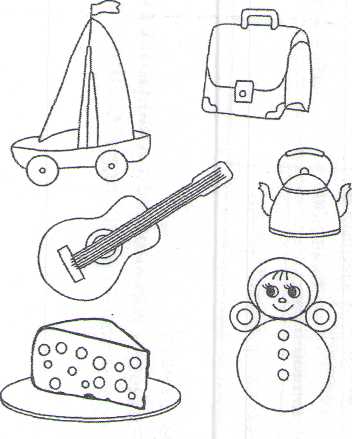
Вступна бесіда.

**Вихователь**. Доброго ранку, діти. Скажіть, ви коли – не будь були в школі? Знаєте, чим школа відрізняється від дитячого садка? (Відповіді дітей). Я бачу, ви добре знаєте, що таке школа. А хочете спробувати побути учнями? Тоді необхідно виконати завдання.

Вправа «Знайди, що неправильно».

Вихователь. Зверніть увагу на цю картину. Художник дещо намалював тут неправильно. Давайте виправимо його помилки.

Картинка вивішується на дошці:



Діти знаходять у малюнках помилки.

Розгадування загадок.

* Чорний Іванчик, дерев’яна сорочка.

Де носом поведе, там замітку кладе. (Олівець)

* Язика не має, а розуму навчає. (Книга).
* Голубка біла, До хати влетіла. Про все, що узнала, Нам розказала. (Газета).
* Коли хочеш ти читати, То мене повинен знати, А коли мене не знаєш, То нічого не вчитаєш. (Абетка)

Діти сідають кожен на своє місце.

Проводяться ігри «Вибери літеру і закресли»:

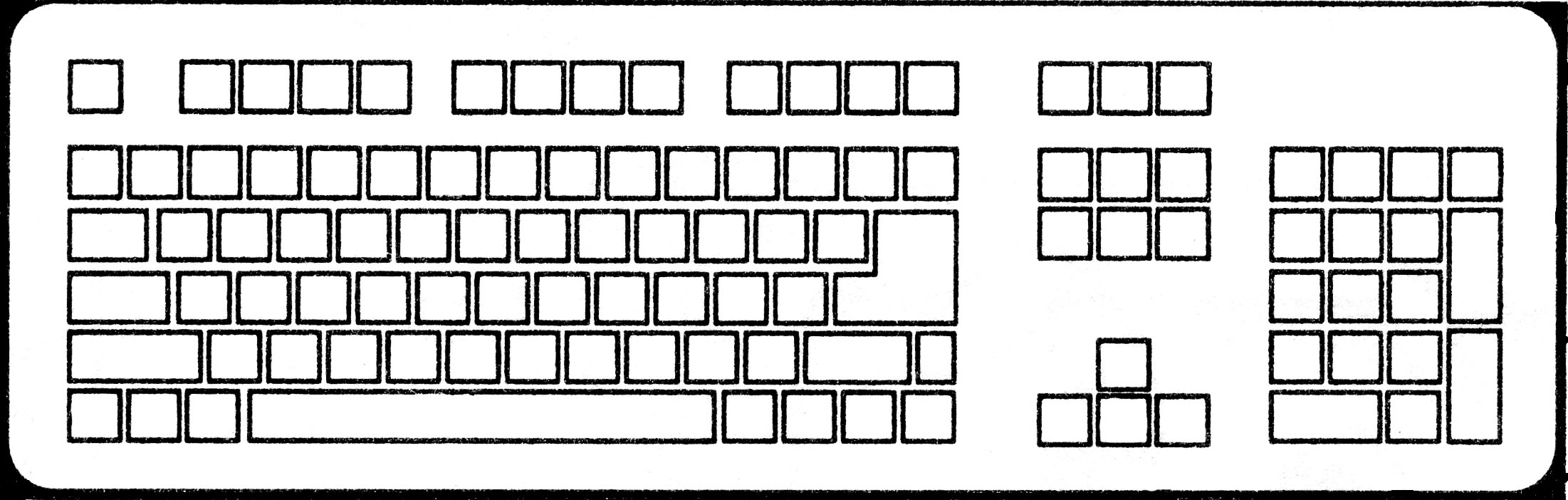
|  |
| --- |
| **АМААОННАІААТООООААРАА**  **МОНІТОР** |

«Розфарбуй башточки»

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |

«Клавіатурний тренажер»



Технологія проведення гри

Вихователь проводить гру у формі диктанту:

1. Замалюйте синім кольором клавішу «Esc» (стоп).
2. Замалюйте зеленим кольором клавішу «Shift» (перемикання на набір великих літер та деяких знаків).
3. Замалюйте жовтим кольором клавішу «Backspace» (повернення).
4. Замалюйте червоним кольором клавішу «Enter» (введення, закінчення або початок роботи).
5. Замалюйте помаранчевим кольором клавішу «Пробіл».
6. Розфарбуйте клавіші курсору коричневим кольором.

**ІІ. Практична частина.**

Гра-клавіатура «Грузовик» фірми «Адалин» для відпрацювання навичок роботи з клавішею «Enter».

Вихователь. Отже, діти сьогодні ми з вами навчилися працювати з деякими клавішами комп’ютера.

**Заняття 11**

**Тема** «Клавіатура» (закріплення).

**Мета**: закріпити з дітьми механізм переміщення по екрану курсору з використанням клавіш управління; формувати вміння працювати за комп’ютером за допомогою клавіатури; розвивати увагу, швидкість реалізації, елементарні математичні уявлення; удосконалювати навички роботи з клавіатурою, зокрема з клавішею «Enter».

**Обладнання**: кольорові олівці або фломастери; роздатковий матеріал.

**План заняття:**

І. Теоретична частина.

ІІ. Практична частина.

Хід заняття.

**І. Теоретична частина.**

**Вихователь.** На попередньому занятті ми з вами з клавіатурою ознайомилися. Давайте пригадаємо відомі нам клавіші.

Покажіть клавішу «Esc».

Покажіть клавішу «Shift».

Покажіть клавішу «Enter».

Покажіть клавішу «Пробіл».

**ІІ. Практична частина.**

Робота з програмою «Світ інформатики» (розділ «Клавіатура»).

**Заняття 12**

**Тема** «Управління курсором за допомогою миші»

**Мета:**закріпити навички роботи з маніпулятором «миша»

**План заняття:**

І. Теоретична частина.

II. Практична частина.

Хід заняття

**І. Теоретична частина.**

**Вихователь.**На минулому занятті ми ознайомилися з мишею. Що ж таке миша? (Відповідь учнів. Якою клавішею мишки ми будемо користуватися? *(Лівою.)* Як саме? *(Утримуючи її.)* Як треба натискати клавішу? *(Легенько.)*

**II. Практична частина.**

Робота з програмою «Світ інформатики» (розділ «Графіка»).

Ознайомлення з комп'ютерною грою «Пазли».

Слід звернути увагу дітей на те, які дії зручніше виконувати на клавіатурі, а які за допомогою миші (коли не потрібна точна установка курсору).

**Заняття 13**

**Тема** «Дитячий садок, іграшки»

**Мета:** виявити і систематизувати звання дітей про дитячий садок, іграшки; продовжувати вчити працювати за комп’ютером за допомогою клавіатури; пригадати, із чого складається комп’ютер.

**Обладнання:** картинки, іграшки, комп’ютерні ігри видавництва «Бука», «Знайди пару», «Навпаки», зошити, кольорові олівці.

**План заняття.**

І. Теоретична частина.

1. Вступна бесіда.

2. Гра «Впізнай іграшку на дотик».

ІІ. Практична частина**.**

Ігри «Знайди пару», «Навпаки» (видавництво «Бука»).

**Хід заняття**

**І. Теоретична частина.**

Вступна бесіда.

**Вихователь.**Доброго ранку, діти! Сьогодні ми з вами поговоримо про наш дитячий садок. Скажіть, а що таке дитячий садок? Які приміщення є в дитячому садку? А в якому приміщенні знаходяться іграшки? Які бувають іграшки? *(М'які, тверді; великі; маленькі; ляльки, машинки, меблі, посуд, конструктори, по бутова техніка тощо.)*

**Гра «Впізнай іграшку на дотик».**

**Вихователь.**А давайте поглянемо, чи добре ви знаєте іграшки. Я триматиму мішечок, а ви будете по черзі засовувати туди руку і на дотик вгадувати, яка іграшка вам трапилася.

**II. Практична частина.**

**Вихователь.**Я бачу, ви добре знайомі з іграшка­ ми. А чи знаєте ви, як із ними правильно грати? Аби перевірити це, ми з вами пограємо в комп'ютерну гру «Знайди пару». Вам необхідно помістити кожен предмет у те середовище, в якому він має знаходитись. **(**Діти грають у гру «Знайди пару» видавництва «Бука». Вчитель за потреби допомагає.)

**Вихователь**. Ви чудово впоралися із завданням. А тепер давайте пограємо іще в одну цікаву гру. (Гра «Навпаки» (видавництво «Бука»).

**Заняття 14**

**Тема** «Управління курсором за допомогою миші»

**Мета**: закріпити знання про маніпулятор «миша» і відпрацювати навички роботи з нею.

**План заняття:**

Практична робота.

Хід заняття

**Вихователь.** На попередніх заняттях ми ознайомилися з таким пристроєм комп'ютера, як миша. Сьогодні ми закріпимо навички роботи з нею. Комп'ютерна гра «Розфарбовка»

**Заняття 15**

**Тема** «Управління курсором за допомогою миші»

**Мета:**ознайомлення з маніпулятором «миша» і відпрацювання навичок роботи з ним.

**План заняття:**

І. Теоретична частина.

1. Сюрпризний момент.

2. Бесіда — ознайомлення з пристроєм.

II. Практична частина.

Робота з програмою «Світ інформатики» (розділ «Миша»).

**Хід заняття**

**І. Теоретична частина.**

Презентація «Як у комп'ютера з'явилася миша». Вихователь показує дітям іграшку мишку.

**Вихователь.**Всі ви знаєте, що це за звірятко. Як воно називається? *(Відповіді дітей.)* Уявіть собі, що один із пристроїв комп'ютера теж має таку назву: Так, комп'ютер - диво дивне, мишка дружить з ним чарівна –

Вушок й хвостика не має і до нірки не тікає.

**Вихователь.**Миша — пристрій персональногокомп'ютера, що дає можливість вводити інформаціюі працювати з нею.

Це сіра коробочка зі шнуром, який поєднується до системного блоку, і двома кнопками. При переміщенні миші змінює своє положення на екрані й курсор. Якщо необхідно виділити об'єкт, треба клацнути лівою кнопкою на значку один раз, а щоб увійти в нього — двічі. Правила ви всі знаєте, а тепер ми можемо приступити до виконання завдання. Ми вже раніше працювали з мишкою. Якою клавішею мишки будемокористуватися? *(Лівою.)* Як саме? *(Утримуючи її.)* Як треба натискати клавішу? *(Легенько.)*

**Вихователь.**Що зображено на моніторі комп'ютера? *Геометричні фігури.)* Які саме? *(Трикутники, прямокутники, коло.)* Яких розмірів? *(Різних.).* Давайте спробуємо за допомогою клавіші перенести найменший трикутник з лівого боку монітора на середину. Для цього підведемо курсор до трикутника і, утримуючи пальчик на лівій клавіші миші, перетягнемо його в потрібне місце. (Діти виконують вказівки вихователя.) Молодці,

ви гарно виконали завдання. Займіть місця кожен біля свого комп'ютера і приступіть до виконання завдання.

**II. Практична частина.**

Робота з програмою «Світ інформатики» (розділ «Миша») Самостійна діяльність дітей, індивідуальна допомога вихователя кожній дитині в роботі з мишею.

Офтальмотренажер, фізкультхвилинка.

**Вихователь.**Молодці, завдання виконали, а зараз давайте підійдемо до нашої ялинки і помилуємося вогниками, які на ній сяють.

Із ким ми сьогодні познайомились? Для чого потрібна миша? Які завдання вам найбільше сподобалися?

**Заняття 16**

**Тема** «Управління курсором за допомогою миші».

**Мета:** закріпити знання про маніпулятор «миша» і відпрацювати навички роботи з нею.

**План заняття:**

Практична робота.

Хід заняття

**Вихователь**. Сьогодні ми знову працюватимемо з мишею.

Комп'ютерна гра «Вишикуємо цифри по порядку».

**Заняття 17**

**Тема** «Ознайомлення з поняттями «флешка», «диск»

**Мета:** дати дітям уявлення про зовнішні носії інформації: диск, флешку.

**План заняття:**

І. Теоретична частина.

Розповідь учителя про зовнішні носії інформації.

II. Практична частина.

Прослухування аудіо запису.

Хід заняття

**І. Теоретична частина**.

**Вихователь**. Ви вже знаєте, що комп'ютер — це сучасний технічний пристрій, створений людиною, Люди придумали комп'ютери, аби швидко виконувати складні розрахунки. Комп'ютер легко розміщається на письмовому столі і без зусиль може розв'язати за 1 секунду мільйон завдань. Дуже багато різної інформації зберігають комп'ютери в своїй пам'яті. Коли пам'яті комп'ютера не вистачає, використовують магнітні диски (дискети) або компакт-диски.

Це компакт-диск. *(Показує дітям компакт-диск.)*

На один компакт-диск можна записати цілу бібліотеку, .

Дисковод — пристрій, який прочитує інформацію з диска і записує її на диск.

*(Вихователь вставляє диск у комп'ютер, завантажує гру, коментуючи свої дії.)* Ми завантажуємо ігрову програму а комп'ютер, і вона зберігається в його пам'яті. Ось зараз ми з вами і перевіримо, яка інформація була на диску.

**II. Практична частина**.

Діти слухають пісню та переглядають кліп до неї. Вихователь. За допомогою яких органів ми сприймали інформацію? Які пристрої зберігають інформацію?

USB &Fcy;&Lcy;&IEcy;&SHcy; &Pcy;&Acy;&Mcy;&YAcy;&Tcy;&SOFTcy;
 TRANSCEND JetFlash 300 8GB &fcy;&ocy;&tcy;&ocy;

**Заняття 18**

**Тема** «Крокодил шукає друзів»

**Мета:** закріпити знання основних складових комп'ютера (системний блок, дисплей, клавіатура та ін.); стимулювати прагнення до набуття комп'ютерної грамотності; сприяти виникненню бажання досягати поставленої мети; здійснювати корекцію просторових уявлень дітей.

**План заняття:**

І. Теоретична частина.

Повторення матеріалу про складові комп'ютера, вивченого на попередніх уроках.

II. Практична частина.

Гра «Знайди захований предмет».

Хід заняття

**І. Теоретична частина.**

У комп'ютерній залі висить оголошення: «Крокодил шукає друзів». Діти заходять до зали разом із вихователем, який допомагає їм прочитати оголошення.­

**Вихователь**. Діти, ви хочете подружитись із Крокодилом? А чи звернули ви увагу на те, де він живе? *(Відповіді дітей.)* Правильно, у комп'ютері.

Ви знаєте, що таке комп'ютер? *(Відповіді дітей.)* Правильно. Комп'ютер — це електронна машина, яка допомагає людям отримувати, обробляти й зберігати необхідну їм інформацію. Діти теж можуть за допомогою комп'ютера рахувати, писати і грати в різні пізнавальні ігри.

Раніше люди отримували знання з книг і придумували про них різні прислів'я. Одне з них звучить так: «Книга — кращий друг людини». Подумайте, як це прислів'я можна перефразувати, використовуючи слово «комп'ютер». *(«Комп'ютер* — *кращий друг людини».)*

Де ж наш друг—крокодил, який живе в комп'ютері? *(Відповіді дітей.)*

Вихователь пропонує пошукати його в залі. Діти виявляють комп'ютер, накритий тканиною.

Вихователь *(вказуючи на комп'ютер).* Що це таке?

Ось комп'ютер — вірний друг,

Довідник з усіх наук.

Тобі він завжди допоможе:

Складе, відніме і помножить.

Він має кілька складових.

Розглянемо давайте їх.

Ось монітор яскраво сяє:*(Показує на монітор.)*

Комп'ютер з нами розмовляє,

Повідомляє різні дані,

І все ми бачим на екрані.

Найголовніший блок — системний,*(Показує на системний блок.)*

У нім дроти і мікросхеми.

Важлива річ — клавіатура,*(Показує на клавіатуру.)*

Для наших пальців фізкультура.

їм варто постаратися,

Щоб ввести інформацію.

Ще це розглянем, та и по всьому. *(Відкриває дисковод із диском.)*

Ось дисковод і диск у ньому.

На нім записані програми

Для мене і для тата з мамою.

Вихователь. Які ви, діти, молодці! Знаєте основні складові комп'ютера. У якій же частині комп'ютера на картинці намальований крокодил? *(Діти розглядають ілюстроване оголошення. Відповідають.)*

Розгляньте, будь ласка, наш монітор. Може, крокодил на ньому заховався? Вихователь *(читає текст).* «Діти, я радий, що ми будемо з ваш друзями. Ідіть указаним у схемі маршрутом. Я на вас чекаю. До зустрічі. Ваш друг крокодил».

II. Практична частина.

Вихователь показує дітям, як умикається комп’ютер, і «входить» у будиночок крокодила. Далі діти грають із крокодилом в ігри фірми «Адалин». У процесі гри вихователь закріплює з дітьми слова: «Уважно дивіться на дисплей»; «Натискай, будь ласка, кнопку на клавіатурі»; «Поклади, будь ласка, пальці на мишу» та ін.). Вихователь. А зараз ми з вами пограємо у гру «Знайди захований предмет».

Гра «Знайди захований предмет».

Діти діляться на три команди за рівнями розвитку: високий, середній, низький.

Виконують завдання (знаходять заховані на малюнках деталі комп'ютера, зафарбовують їх і називають).

**Заняття 19**

**Тема** «В гостях у науки математики»

**Мета**: закріпити з дітьми поняття «навчальна гра», «число» та «цифра», рахунок до 10 й уміння розпізнавати цифри; розвивати дрібну моторику рук; формувати позитивне ставлення до математики.

**Обладнання**: комп'ютер, комп’ютерні ігри.

**План заняття:**

I.. Теоретична частина.

Повторення вивченого дітьми про цифри і числа, рахунку до 10.

II.Практична частина.

Гра «Таблиця цифр».

Хід заняття

**I.. Теоретична частина.**

**Вихователь.**Діти, сьогодні ми вирушаємо у світ математики і знову гратимемо в розвивальні ігри, Давайте згадаємо рахунок до 10. Які цифри ви знаєте? *(Відповіді дітей.)*

1. Практична частина.

Гра «Таблиця цифр».

**Заняття20**

**Тема** «Програміст — великий чарівник»

**Мета:** дати дітям уявлення про професію програміста; розширити їхні уявлення про світ професій; уточнити, розширити й активізувати словник з теми; розвивати зв'язне мовлення, дрібну моторику рук; формувати позитивне ставлення до професій своїх батьків.

**Обладнання:**комп'ютер, відеокамера, гра «Електронна азбука».

**План заняття:**

1. Вступна бесіда.
2. Гра «Електронна азбука».
3. Подорож по дитячому садочку.
4. Творча робота дітей.

Хід заняття

**Вступна бесіда.**

**Вихователь.**Комп'ютеризація, що впевнено крокує по планеті й проникає практично в усі сфери життя, поступово добралася і до нас. Комп'ютер — це дійсно майбутнє людства. Тому ми вирішили запросити до нас у гості тата одного з вихованців, який має найперспективнішу нині професію — програміст. А що це за професія?

Ми щогодини стикаємося з плодами праці програміста. Чи дивимося ми телевізор, чи слухаємо радіо чи розмовляємо по телефону — ми користуємося тим, що створив програміст. Мабуть, жодна професія не охоплює так широко усі сфери нашого життя. Програміст — великий чарівник. І сьогодні ми всією групою вирушимо в дивовижну країну. *(Звертаючись* до *гостя.)* І як же називається ця країна?

Програміст. Програмія.

**Вихователь**. Як же нам туди дістатися?

Звучить космічна музика. Руки програміста забігали по клавіатурі комп'ютера, і на екрані з'являються моря,гори, ліси, пустелі, Сонячна система і т. п.

Програміст. От ми і прибули.

**Вихователь.**А що ще може програміст?

Програміст. Я можу ознайомити вас з алфавітом але не з простим, а з чарівним.

Усі разом грають з електронною азбукою.

Програміст. А тепер я хочу перевірити, чи добре ви знаєте казки. Показує фрагменти з казок, а діти говорять їх назви.

Програміст. Молодці!

Подорож по дитячому садочку.

**Вихователь.**Може, відпочинемо? Я хочу якогось чаклунства!

Програміст. Буде! Зараз ми з вами створимо справжнє кіно про ваш дитячий садочок.

Діти. А як?

Програміст. Ось так.

Бере кінокамеру і разом з дітьми вирушає в подорож по дитячому садку. Вони відвідують зал ЛФК, музичну залу, дитячий майданчик, потім повертаються в групу.

**Вихователь**. Ох, я втомилася! Мені треба під кріпитися!

Програміст. Тоді ви пообідайте, а я поки що творитиму чудеса.

Після обіду діти сідають перед екраном і дивляться кінофільм «Дитячий садок».

Дитина програміста. Тату, а я й не знав, що ти чарівник

Програміст. Я не чарівник, я просто працюю. Але моя професія допомагає мені творити чудеса.

Творча робота дітей.

**Вихователь.**Діти, а давайте покажемо, які чудеса можемо творити ми.

Діти малюють, конструюють, роблять аплікацію і т. ін.

Програміст. Молодці, діти! Ви всі будете чарівниками, коли виростете, і зробите наше життя ще прекраснішим!

**Вихователь.**Спасибі Вам за цікаву подорож.

**Заняття 21**

**Тема** «У гості до логіки».

**Мета**: закріпити уявлення дітей про навчальну гру; розвивати логічне мислення малюків, вчити їх знаходити зайвий предмет у ряду та пару до предмета; формувати позитивне ставлення до розвивальних ігор.

**Обладнання:**комп'ютер, ігри .

**План заняття:**

1. Вступна бесіда.

2. Ігри «Четвертий зайвий», «Знайди пару»

Хід заняття

**Виховател**ь. Діти, сьогодні ми вирушаємо в гості до науки логіки, яка навчить нас логічно мислити розв'язувати складні задачі.

Ігри «Четвертий зайвий», «Знайди пару».

**Заняття 22**

**Тема** «У гості дологіки»

**Мета:**закріпити уявлення дітей про навчальну гру; вчити розкладати картинку і визначати, що змінилося розвивати увагу; формувати позитивне ставлення до гри.

**Обладнання**: комп'ютер, комп’ютерні ігри.

**План заняття:**

1. Вступна бесіда.
2. Ігри «Розклади картинку», «Що змінилося?».

Хід заняття

**Вихователь.**Діти, сьогодні ми знову побуваємо в гостях у науки логіки. Ми будемо продовжуватирозв'язувати логічні завдання.

Ігри «Розклади картинку», «Що змінилося?» (видавництво «Сходинки»).

**Заняття 23**

**Тема** «Розвиваємось з Пізнайкою»

**Мета:**ознайомити дітей з інтерфейсом гри «Пізнайко»; закріпити поняття навчальної гри; розвивати зорове сприйняття, уяву; вивчати особливості ставлення дітей до себе, тобто самооцінки, Я-концепції та соціально спрямованих навичок поведінки; створювати позитивний настрій.

**Обладнання:** комп'ютер.

**План заняття:**

1. Сюрпризний момент.
2. Гра «Чарівні слова».
3. Робота з програмою «Пізнайко. Пам'ять».

Хід заняття

**І. Теоретична частина.**

**Вихователь**. Діти, сьогодні ми з вами вирушимо в подорож із Пінайкою у світ комп'ютерних ігор, але перш ніж туди потрапити, Пізнайко просить допомогти жителям казкової країниЗапам'ятанії.

**Вихователь**. Жителям казкової країни Запам'ятанії терміново потрібна допомога! Як, ви не знаєте, що сталося? То слухайте. Усі мешканці країни славилися своєю працьовитістю та охайністю. Вони ніколи нічого не забували складали свої речі на місця, чистили перед сном і, звісно ж, пам'ятали про всі важливі справи. А все тому, що країною правила Фея пам'яті. Але підступна Лінь напала на мирну Запам'ятанію й ув'язнила Фею Пам'яті у високій вежі. Хто може звільнити Фею Пам'яті й порятувати мешканців країни від підступної Ліні? Для цього треба дізнатися в доброї бабусі-чарівниці, яка живе у Синій печері, десять чарівних слів і з їх допомогою відчинити в'язницю.

(Гра «Чарівні слова».)Хід гри: діти, які грають ролі хоробрих рятівників, по черзі підходять до ведучого. Той промовляє десять слів, і кожна дитина вголос повторює за ведучим ці слова .. по одному, потім підходить до ляльки, яка сидить на стільці, і старається назвати всі десять «чарівних слів». Ведучий відзначає, скільки «чарівних» слів згадав хоробрий рятівник, і повідомляє, чи вдалося гравцеві врятувати Фею Пам'яті. - Ви молодці, тому Пізнайко запрошує вас у світ комп'ютерних ігор.

**II. Практична частина.**Робота з програмою «Пізнайко. Пам'ять»

**Заняття 24**

**Тема** «Розвиваємось з Пізнайкою»

**Мета:**закріпити орієнтацію дітей в інтерфейсі гри «Пізнайко»; розвивати емоційну сферу, спонукати до вираження емоцій; розвивати зорову пам'ять; закріпити з дітьми поняття навчальної гри; формувати позитивне ставлення до гри.

**Обладнання**: баклажки різного кольору, комп'ютер, програма «Пізнайко»

**План заняття:**

1. Сюрпризний момент.
2. Гра «Чи так усе було?».
3. Гра «Згадай слово».
4. Робота з програмою «Пізнайко. Пам'ять».

Хід заняття

**І. Теоретична частина.**

**Вихователь**. Діти, сьогодні у нас в гостях знову Пізнайко. Ми на минулому занятті весело грали розвивали пам'ять. А ось що сьогодні пропонує нам Пізнайко, перш ніж потрапити у світ комп'ютерних ігор.

Гра «Чи так усе було?»

* Сідайте на стільці.
* Що у мене на столі? *(Баклажки.)*
* Що цікавого ви помітили? *(Вони різного розміру.)*
* А тепер давайте пограємо. Женю, підійди ближче до столу і повернись обличчям до дітей.

А тепер обернись до столу і подивися уважно.

Чи так усе було? *(Ні, одна з баклажок стоїть не на своєму місці.)*

* Постав її на місце. *(Якщо дитина не справляється, учитель пропонує Іншим дітям допомогти.)*
* Хто ще хоче пограти? *(Вчитель міняє баклажки місцями.)*
* Чи так усе було?
* Що змінилося?
* Постав баклажки на свої місця.

**Гра «Згадай слово».**

Вихователь.Зараз станьте всі в коло і вирушаймо в подорож до країни, де всі люди розмовляютьнезнайомою нам мовою. А щоб зрозуміти їх, я кожне слово показуватиму рухами. Послухайте і спробуйте запам'ятати ці слова: метелик, черв'ячок, паротяг, машина, літак.

А тепер назвіть слово, яке я покажу За кожну правильну відповідь дитина отримує призову картку. Гравець, який заробив найбільшу кількість призових карток, стає переможцем.

—Ви — молодці! Тож Пізнайко запрошує вас у світкомп'ютерних ігор.

**II. Практична частина.**

Робота з програмою «Пізнайко. Пам'ять»

**Заняття 25**

**Тема** «Лунтик-розвивайка»

**Мета:** ознайомити дітей з інтерфейсом гри «Лунтик-розвивайка»; розвивати увагу, уяву, творче мислення дітей; формувати позитивне ставлення до гри.

**Обладнання:** комп'ютер, ігри видавництва «Бука».

**План заняття:**

1. Вступна бесіда.
2. Гра «Лунтик-розвивайка».

Хід заняття

**Вихователь**. Діти, сьогодні ми познайомимося з Лунтиком та пограємо з ним у цікаві ігри.

Гра «Лунтик-розвивайка» («Бука»).

**Заняття 26**

**Тема** «Лунтик-розвивайка»

**Мета:** закріпити знання інтерфейсу гри «Лунтик-розвивайка»; розвивати увагу, уяву, творче мислення дітей; формувати позитивне ставлення до гри.

**Обладнання:**комп'ютер, ігри .

**План заняття:**

1. Вступна бесіда
2. Гра «Назви одним словом».
3. Вправа «Групування».
4. Вправа «Виведення наслідків».
5. Гра «Лунтик-розвивайка».

Хід заняття

**І. Теоретична частина.**

**Вихователь.** Діти, сьогодні ми познайомимося зЛунтиком і пограємо в цікаві ігри.

Гра «Назвиодним словом». - Я називатиму предмети, а ви подумайте, як назвати їх одним словом.Вихователь промовляє назви груп предметів, а діти по черзі називають їх узагальнюючі назви.

Пірамідка, м'ячик, лялька, дзиґа. *(Іграшки.)*

Яблуко, груша, банан, апельсин. *(Фрукти.)*

Футболка, шорти, шуба. *(Одяг.)*

Чоботи, туфлі, капці. *(Взуття.)*

**Вправа «Групування»**

Вихователь роздає дітям геометричні фігури різних кольорів, форм, розмірів.

- Розподіліть предмети на групи. Спираючись на якусь ознаку, поясніть своє рішення.

**Вправа «Виведення наслідків», зову картку.**

Пропонується низка питань, що починаються зі слів «Що станеться, коли...». Завдання дітей: дати якомога повніші й оригінальніші відповіді на поставлені питання.

* Що станеться, коли дощ ітиме безперестанку?
* Що станеться, коли всі тварини почнуть говорити людським голосом?
* Що станеться, коли всі гори раптом перетворяться на цукрові?
* Що станеться, коли сонце ввечері не зайде за горизонт?
* Що станеться, коли люди зможуть читати думки один одного?

**Заняття 27**

**Тема** «На гостини до Чомучок. Вірус»

**Мета:** формування у дітей знання про інформаційне поле; розвиток логічного мислення, кмітливості, допитливості дошкільників.

Завдання:продовжувати вчити аналізувати, порівнювати, робити висновки;розвивати вміння складати ціле із частин, знаходити закономірність і розповідати про хвороби комп'ютера (вірус) і способи його лікування (антивірусні програми);розв'язувати закодовані приклади; продовжувати вчити працювати за ноутбуком з мишею(права та ліва кнопки, одинарне й подвійне клацання), закривати та відкривати програми з допомогою миші та клавіатури, закріплювати та уточнювати вже засвоєні дітьми знання з комп'ютерної грамоти, знання клавіш (пробіл, клавіші курсору, додаткова цифрова клавіатура, «Esc», «Shift», «Enter»);виховувати доброзичливі стосунки, прагнення допомагати один одному під час роботи у підгрупах, групі, парах,

**Обладнання**:два ноутбуки і диски з програмами «Мій комп'ютер», «Логіка» та «Інформатика»; питання до мовної гри «Комп'ютер захворів»; картки для кожної дитини до дидактично-логічних ігор «Клавіатурний тренажер», «Закодовані приклади» та «Подарунок»; матеріал до дидактично-логічних ігор «Розклади по порядку» (чотири конверти, в кожному по два набори танграмів зі зразком складання будинків); матеріал до логічної гри «Збери башточки» (два набори в конвертах із 16 прямокутниками, в кожному по чотири кольори: жовтий, синій, червоний, зелений, аркуш А4, розділений на 16 прямокутників); геометричні фігури (коло, квадрат, прямокутник, трикутник), розрізані навпіл; пізнавальний мультфільм «Сім'я Чомучок», стрічки для кожної дитини (2 червоні, 2 сині, 2 жовті, 2 зелені, 2 білі); знаки для фізкультхвилинки.

**План заняття:**

1. Вступна бесіда.
2. Мовна вправа «Комп'ютер захворів».
3. Логічна гра «Збери за зразком».
4. Слуховий диктант «Клавіатурний тренажер».
5. Дидактично-математична гра «Закодовані приклади».

**Хід заняття**

**Вихователь.** Ви в мене всі надзвичайно допитливі, тому сьогодні я вам пропоную переглянути повчальний мультфільм.

Вихователь вмикає комп'ютер, але він не вмикається.

**Вихователь.** Оце так! Що ж це може бути? Давайте з вами поміркуємо.

Діти з вихователем обговорюють проблему, що виникла.

Вихователь. Молодці! А тепер ми перевіримо ваші знання. (Вихователь вмикає ноутбук, нагадує правила роботи за ноутбуком. Проводиться мовна вправа«Комп'ютер захворів».

**Мовна вправа «Комп'ютер захворів».** Питання для вправи:

1. Чим шкідливий комп'ютерний вірус?

* Може завдати шкоди здоров'ю користувача.
* Може інфікувати тварин користувача.
* Може завдати шкоди комп'ютеру та інформації,

1. Яким чином можна виявити та знешкодити комп’ютерний вірус?

* Встановити й запустити антивірусну програму.
* Найняти приватного детектива.
* Викликати чергового прокурора.

1. Яке основне джерело вірусів?

* Нові документи.
* Інтернет.

1. Чому деякі види вірусів називаються завантажувальними?

* Проникають у завантажувальний сектор диску.
* Завантажуються безперервно.
* Несуть великий вантаж.

1. Яким шляхом здебільшого віруси-хробаки проникають у комп'ютер?

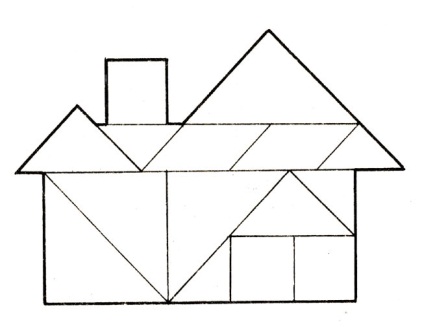
* Електронною поштою.
* Через телефонний дзвінок.
* Бандероллю.

1. Щоб програма антивірусу могла виявити нові віруси, потрібно:

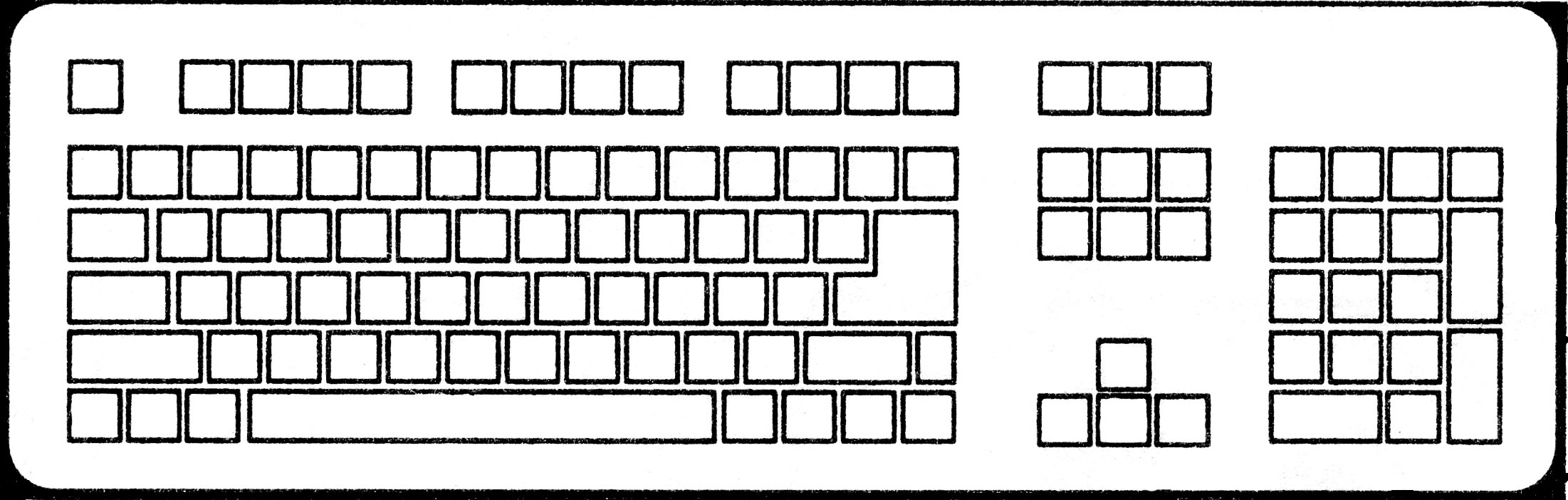
* часто її перезапускати.
* оновлювати вірусну базу.
* перезавантажувати комп'ютер.

**Вихователь**. Ось ми і розібралися, що наш ноутбук уразив вірус і знищити його можна за допомогою антивірусної програми. Але антивірусна програми без людини працювати не може. Потрібна ваша допомога, Ви готові допомогти знищити комп'ютерний вірус? Допоможе нам у цьому провідник антивірусної програми.

**Логічна гра «Збери за зразком»** (4 конверти з 2 наборами танграмів).

А ось і перше завдання. Вірус зруйнував будинок монітора, треба його полагодити. Щоб його відремонтувати, нам треба поділитися на пари, а допоможуть нам у цьому геометричні фігури. Вони розрізані навпіл. Треба взяти до пари товариша, якому дісталася друга половинка фігури, і разом знайти таку фігуру на підлозі. У ваших конвертах лежать частини будинку, зберіть їх за зразком.

**Слуховий диктант «Клавіатурний тренажер».**

**Вихователь**. На цей раз вірус зруйнував деякі клавіші на клавіатурі. Подивіться на цей аркуш, він порожній. Треба частково його заповнити. Сідайте на свої місця.

1. Зафарбуйте синім кольором клавішу «Esc»
2. Зафарбуйте зеленим кольором клавіші «Shift».
3. Зафарбуйте червоним кольором клавіші «Enter»
4. Зафарбуйте жовтим кольором клавішу «Пробіл».
5. Намалюйте чорним кольором стрілочки на курсорних клавішах.
6. Напишіть на додатковій цифровій клавіатурі цифри від 0 до 9.
7. Зафарбуйте блакитним кольором клавішу «Backspace».

**Дидактично-математична гра «Закодовані приклади».**

високий рівень достатній рівень

**0 1 2 3 4 5 6 7 8 9**

**0 1 2 3 4 5 6 7 8 9**

**Вихователь.**Дуже добре. Але у нас нова біда. Вірус замінив усі цифри на азбуко-цифровій клавіатурікольоровими кружечками. Нам необхідно знайти цифри та розв'язати закодовані приклади. Запрошую вас зайняти свої місця для розв'язування цих прикладів.

**Вихователь.** Молодці! А зараз підійдіть до мене поближче. Фізкультхвилинка.

**Вихователь.** Ми чимало потрудились і добряче натомились

Настає час відпочинку. Проведемфізкультхвилинк

**Діти.** Всі ми звикли до порядку. Дружно робимо зарядку

**Вихователь.** Станьте струнко всі без руху. Щоб мою команду слухать.

Руки вгору підніміть і повільно опустіть.

Швидко пару ви знайдіть і на місце відійдіть

Я зразок вам покажу і німе кіно почну

**Вихователь.** Ви — молодці, успішно впоралися із завданнями, і тепер віруси нашим комп'ютерам не зашкодять.

Діти готують стільчики для своїх друзів. Коли всі зберуться, вихователь вмикає пізнавальний мультфільм.

**Заняття 28**

**Тема** «Ознайомлення з поняттям "Інтернет"»

**Мета:**ознайомити дітей із поняттям «Інтернет»; розширити їхні уявлення про «всесвітню павутину»; уточнити, розширити й активізувати словник з теми; розвивати зв'язне мовлення, дрібну моторику рук; стимулювати прагнення до пізнання.

**План заняття:**

1. Вступна бесіда.
2. Гра «Знайди захований предмет».
3. Гра «Електронна азбука».

Хід заняття

**Вступна бесіда.**

**Виховател**ь. Сьогодні ми в вами побуваємо в павутині Інтернету. Що ж таке інтернет-острів у павутині Інтернету? І прибрати цю павутину ми зможемо, якщо будемо швидше відповідати на запитання, ніж Інтернет її плестиме.

Гра «Знайди захований предмет».

Діти поділяються на три команди за рівнями розви­тку: високий, середній, низький. Виконують завдання (знаходять деталі комп'ютера, замальовують їх і називають) *(див. зразок у занятті 18).*

Гра «Електронна азбука».

**Вихователь**. А зараз пограємо в гру «Електронна азбука»

Молодці, гарно впорались із завданнями. А тепер складіть із літер слово «Інтернет». Ось ми і потрапили до мережі Інтернет. Тут можна знайти все. Давайте спробуємо в цьому переконатися. Діти кажуть, що б вони хотіли знайти, а вихователь знаходить в Інтернеті відповідні картинки.

Підсумкова бесіда

**Вихователь.** Отже, де ми сьогодні побували?(В павутині Інтернету.) Що це за павутина? (Це інформаційна мережа, що об'єднує весь світ.) Що в ній можна знайти? (Будь-яку інформацію.)

**Заняття 29**

Тема «Гра Пізнайко. "Навколишній світ"»

**Заняття 30**

Тема «Ігри за бажанням»

***Список використаної літератури:***

1. Управління освітою/Методист-Best Часопис для керівників освітньої галузі.- К.: газ.,9(74)2012.-(Б-ка „Шк. світу”).   
2. Дошкільна освіта в Україні: Нормативно-правове регулювання / Упоряд. Л.Гураш, Т.Вороніна. – К.: Вид. дім «Шкільний світ»: Вид. Галіцина, 2006.– 120 с. [4] арк. – (Б-ка «Шкіл. світу»).   
3. Збірникзаконодавчих і нормативнихактів про дошкільнуосвіту/ Упоряд. К.Крутій, Н.Маковецька.- Вид. 3-тє, доп.- Запоріжжя: ТОВ„ЛІПС” ЛТД, 2003.- 272с.   
4. Керівництводошкільнимнавчальним закладом: Інформативно-методичніматеріали на допомогукерівниковідошкільногонавчального закладу/ Упор.: Н.Майор, Ю.Манилюк, М.Марусинець, О.Тимофеєва.- Тернопіль: Мандрівець, 2006.- 168с.   
5. Книга керівникадошкільногонавчального закладу: Довідково-методичневидання / Упоряд. О.А.Копейкіна: Л.В.Гураш. – Харків: Торсінг плюс, 2006. – 512 с.   
6. Методичнийкабінет – творчалабораторія за редакцієюЛ.А.Грищук, М.І.Каратаєвої. – Кам’янець-Подільський: Абетка-Нова. 2003.–260 с.   
7. Методична робота в ДНЗ / Упорядник: Л.А.Швайка. – Х.: Вид.група «Основа», 2008. – 287, [1] с. – (серія ДНЗ. Керівнику).   
8.Методичнийкабінет у дитячому садку. – К.: Шк. світ, 2008. – 128 с – (Б-ка «Шкіл. світу»).   
9. Бурова А., Долинна О., Низковська О. Плануванняосвітньогопроцесу в сучасномудошкільномузакладі // Дошкільневиховання.