Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Центр развития ребенка – детский сад № 35»

Принята
на Педагогическом совете
Протокол № 1
от «01» сентября 2015 г

Утверждена
приказ № 154
от «01» сентября 2015 г
заведующий _____ Е.И.Гарбулева

«Создаем компьютерные игры»

Программа краткосрочной образовательной практики
для детей старшего дошкольного возраста
(пять встреч)

Автор:
учитель-логопед
Колотова Ирина Леонидовна

Пермь, 2015 год

Пояснительная записка

Ключевой установкой Федерального государственного стандарта дошкольного образования является поддержка разнообразия детства через создание условий социальной ситуации содействия взрослых и детей ради развития личности каждого ребенка. Ребенок – выпускник ДОУ должен обладать личностными характеристиками – быть инициативным, самостоятельным, уверенным в своих силах, положительно относиться к себе и другим, иметь развитое воображение, способность к волевым усилиям, любознательность.

Реализация системы краткосрочных образовательных практик создает условия для формирования у дошкольника способности и готовности к осознанному выбору образовательной деятельности и для удовлетворения его индивидуальных познавательных интересов и познавательных действий.

Предложенная программа курса направлена на расширение представлений дошкольников о возможностях использования компьютера и компьютерных программ для своего творческого самовыражения.

Методика курса позволит ребенку освоить навыки работы в программе SmartNotebook для создания компьютерных игр с помощью готовых интерактивных средств.

Преимущества программы в том, что это совершенно новая практическая деятельность для детей. Дети легко учатся создавать компьютерные игры, выстраивая последовательность своих действий с помощью готовых алгоритмов и получают быстрый результат.Дети учатся договариваться, так как должен быть получен продукт коллективного труда.

Основная идея: Создание картотеки речевых тренажеров (компьютерных игр по лексическим темам) в программе SmartNotebook.

Цель: Создание коллективного продукта (компьютерных игр из готовых интерактивных средств) дошкольниками с использованием интерактивной доски и программы SmartNotebook.

Задачи:

- формировать умение самостоятельно создавать игры согласно алгоритмам действий и задания педагога,
- развивать навыки общения друг с другом, умение организованно заниматься в коллективе, проявлять дружелюбное отношение к товарищам;
- формировать умение самостоятельно выполнять работу согласно алгоритмам действий и задания педагога.
- упражнять в составлении рассказа по заданному алгоритму.
- закреплять лексические темы в процессе создания и демонстрации готовойкомпьютерной игры.

Организация проведения КОП.

Программа ориентирована на работу с детьми 5–7 лет и рассчитана на 5 часов.

Встречи проводятся – ежедневно.

Продолжительность одной встречи – 25-30 минут.

Форма проведения встреч: групповая по 6 человек.

КОП направлена на формирование конкретного практического умения в определенной деятельности и создание в процессе посещения курса коллективного продукта деятельности – пяти разных компьютерных игр.

Структура КОП.

1 часть – компьютерная игра.

2 часть – показ алгоритма создания игры.

3 часть – практическая часть - выполнение работы согласно алгоритмам действий и задания педагога

4 часть – проверка созданной игры

4 часть – анализ проделанной работы, рефлексия – что получилось, что нет, что понравилось, что получилось.

Виды деятельности дошкольников: продуктивная, практико-ориентированная.

Результаты реализации краткосрочной образовательной практики. На встречах дети получают не только коммуникативные и технические навыки создания компьютерных игр) с использованием интерактивной доски и программных обеспечений SmartNotebook, но и активизируют свой словарный запас по лексическим темам, отработают грамматику, разовьют связную речь и конечно же смогут автоматизировать те звуки, которые появились в речи.

Учебно-дидактическое и материально-техническое обеспечение КОП: Персональный компьютер, интерактивная доска, программные обеспечение SmartNotebook, алгоритмы последовательности создания компьютерных игр к каждой встрече.

Встреча 1.

Игра «Мозаика»

Задачи:

Познакомить с программой SmartNotebook.

Познакомитьс понятиями **панель инструментов, галерея, папки «Мое содержимое» - «Lat 2/0 – RU», «Занятия», «Мозаика», «Интерактивные средства», «Основные темы коллекции» - «Рисунки».**

Содержание встречи

- Знакомство с алгоритмом создания игры «Мозаика».
- Знакомство с действием по сохранению слайда на компьютере**.**
- Знакомство с правилами игры «Мозаика»: щелкать по прямоугольникам в произвольном порядке, они становятся прозрачными. Под ними спрятана картинка, которую надо правильно назвать. Затем назвать обобщающее слово.
- Знакомство детей с интерфейсом программы SmartNotebook: панель инструментов, содержание галереи.
- Показ алгоритм создания игры «Мозаика».
- Выполнение задания – создание игры по алгоритму:

выбрать шаблон,

выбирать картинки в соответствии с заданной педагогом лексической темой,

запрограммировать цвет мозаики, параметры выбора мозаики и правильный ответ – обобщающее слово.

- Проверка новой игры «Мозаика» соответствию правилам.
- Подведение итогов встречи: как называется программа, в которой мы создали компьютерную программу; какое интерактивное средство для игры использовали, что программировали в игре?

Встреча 2.

Игра «Разложи картинки»

Задачи:

Продолжать знакомить с программой SmartNotebook.

Уточнить названия понятий **панель инструментов, галерея, папки «Мое содержимое» - «Lat 2/0 – RU», «Занятия», «Интерактивные средства», «Основные темы коллекции».**

Познакомить с новым интерактивным средством **«Сортировка по категориям - изображение»**

Познакомить с алгоритмом создания игры «Разложи картинки».

Упражнять в сохранении слайда на компьютере**.**

Закрепить лексическую тему**.**

Содержание встречи

- Игра «Разложи картинки». Правила: правильно назвать и переместить картинки в 2, 3 колонки.
- Показ алгоритм создания игры «Разложи картинки».
- Выполнение задания – создание игры по алгоритму:

выбрать шаблон,

выбирать картинки в соответствии с заданной педагогом лексической темой,

запрограммироватьколичество колонок, их название и правильный ответ - расположение картинок в колонках во время игры.

- Проверка новой игры «Разложи картинки», соответствие правилам.
- Подведение итогов встречи: как называется программа, в которой мы создали КИ; какой шаблон для игры использовали, что программировали в игре

Встреча 3.

Игра «Запусти вихри»

Задачи:

Продолжать знакомить с программой SmartNotebook.

Познакомить с новым интерактивным средством **«Сортировка вихрей - изображение»**

Познакомить с алгоритмом создания игры «Разложи картинки».

Упражнять в сохранении слайда на компьютере**.**

Закрепить лексическую тему**.**

Содержание встречи

- Игра «Запусти вихри». Правила: играющие должны «утопить» все картинки в «своем» вихре.

- Показ алгоритма создания игры «Запусти вихри».

- Выполнение задания – создание игры по алгоритму: выбрать шаблон, выбирать картинки в соответствии с заданной педагогом лексической темой, запрограммировать названия вихрей, количество картинок, правильный ответ - их расположение в вихрях во время игры.

- Проверка новой игры «Запусти вихри», соответствие правилам.

- Подведение итогов встречи: как называется программа, в которой мы создали КИ; какой шаблон для игры использовали, что программировали в игре?

Встреча 4.

Игра «Парные картинки»

Задачи:

Продолжать знакомить с программой SmartNotebook.

Познакомить с новым интерактивным средством **«Пары»**

Познакомить с алгоритмом создания игры «Парныеи картинки».

Упражнять в сохранении слайда на компьютере**.**

Закрепить лексическую тему**.**

Содержание встречи

- Игра «Парные картинки». Правила: Перевернуть щелчком карточки, и назвать, что на них изображено. Если удастся подряд открыть две карточки с одним и тем же изображением, то обе исчезают. Цель: как можно быстрее открыть все пары.

- Показ алгоритм создания игры «Парные картинки».

- Выполнение задания – создание игры по алгоритму: выбрать шаблон, выбирать картинки в соответствии с заданной педагогом лексической темой, запрограммировать правильный ответ - пары.

- Проверка новой игры «Парные картинки», соответствие правилам.

- Подведение итогов встречи: как называется программа, в которой мы создали КИ; какой шаблон для игры использовали, что программировали в игре?

Встреча 5.

Игра «Разложи по порядку»

Задачи:

Продолжать знакомить с программой SmartNotebook.

Познакомить с новым интерактивным средством **«Упорядочение изображений»**

Познакомить с алгоритмом создания игры «Разложи картинки».

Упражнять в сохранении слайда на компьютере**.**

Упражнять в составлении рассказа по серии картинок

Закрепить лексическую тему**.**

Содержание встречи

- Игра «Разложи по порядку». Правила: перемещать картинки, выстраивая их в нужном порядке, сопровождая пересказом.

- Работа над рассказом: чтение, выбор последовательности картинок.

- Показ алгоритм создания игры «Разложи по порядку».

- Выполнение задания – создание игры по алгоритму: выбрать шаблон, выбирать количество картинок в соответствии с заданной педагогом лексической темой и рассказом, запрограммировать правильный ответ – последовательность расположения картинок.

- Проверка новой игры «Разложи по порядку», соответствие правилам.

- Подведение итогов встречи: как называется программа, в которой мы создали КИ; какой шаблон для игры использовали, что программировали в игре?