Проект

# «Профессия программист»

Рабочая группа проекта:

Шагова Ю.М.,

Матвиенко Ю.В.,

Павличенко И.А.

**Паспорт проекта**

**Вид проекта:** познавательный, информационный, групповой, краткосрочный.

**Участники проекта**: дети подготовительной группы №1 «Васильки», воспитатели, учитель - логопед, родители.

**Актуальность:** В нашем мире очень многие вещи связаны с компьютерными технологиями. Мы ежечасно сталкиваемся с плодами трудов того, что сделал программист. Смотрим ли мы телевизор, слушаем ли радио, разговариваем ли по телефону – мы пользуемся тем, что создал программист. Пожалуй, ни одна профессия не охватывает столь широко сферы нашей жизни.

**Цель проекта**: Знакомство детей с профессией программист и формирование у дошкольников первых навыков работы с компьютером.

**Задачи проекта:**

• Способствовать расширению уточнению представлений о профессии программист.

• Создать условия для закрепления представлений о трудовых действиях, совершаемых программистом; о результатах труда; об оборудовании, необходимых для работы.

• Пробуждать любознательность детей, интерес к деятельности взрослых.

• Способствовать формированию положительного отношения и уважения к труду.

**Срок осуществления проекта:** 2 месяца.

**Принципы работы над проектом:**

*Принцип  интегративности*  реализуется в сотрудничестве с семьёй, библиотекой, школой и др.

*• Принцип личностно – ориентированного общения* – индивидуально – личностное формирование и развитие морального облика человека. В процессе обучения дети выступают как активные исследователи окружающего мира вместе с педагогом, а непросто пассивно перенимают его опыт. Партнерство, соучастие и взаимодействие – приоритетные формы общения педагога с детьми;

*• Принцип тематического планирования материала -* предполагает подачу изучаемого материала по тематическим блокам;

*• Принцип наглядности -* широкое представление соответствующей изучаемому материалу наглядности.

*• Принцип последовательности* – предполагает планирование изучаемого материала последовательно (от простого к сложному, чтобы дети усваивали знания постепенно, в определенной системе;

*• Принцип занимательности* – изучаемый материал должен быть интересным, увлекательным для детей, этот принцип формирует у детей желание выполнять предлагаемые виды заданий, стремиться к достижению результата.

**Ожидаемые результаты:**

1. Расширение знаний детей о профессии программист.
2. Дети овладеют навыками работы с компьютером.

**Этапы реализации проекта:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Месяц** | **Содержание** | **Результат** |
| ***Первый этап –*** | ***подготовительный*** | • изучение методической литературы;  • создание развивающей среды;  • подбор наглядного и дидактического материала (иллюстрации, картинки, фотографии, изготовить игры);  • подбор художественной литературы для чтения детям и заучивания наизусть;  • создание условий для изобразительной и продуктивной деятельности;  • привлечение родителей для оказания помощи в подборе материала для выставки. |
| ***Второй этап –*** | ***основной*** | ***(реализация проекта)*** |
| **февраль** | НОД ***«Профессия программист»*** | Знакомство детей с **профессией программист**; формирование первичных представлений с профессией и ее роль в обществе и жизни человека, воспитывать уважительное отношение к людям этой профессии. |
| Беседа с приглашенным специалистом - программистом ***«Современная и нужная профессия - программист»*** | Систематизация и продолжение формирование обобщенного представления по профессии программист, ее значимости. |
| НОД ***«Знакомство с компьютером»*** | Познакомить детей с устройством компьютера. Формирование элементарных навыков по работе на компьютере. Знакомство с программой *Paint.* |
| Просмотр м/ф ***«Фиксики».*** (серии «Компьютер», «Клавиатура», «Вирус»);**«Сказка о компьютере»** Ольга Кудро; **«Почемучка»** (серия «Информатика»). | Знакомство с историей создания компьютера. Расширять знания детей о профессии программист. |
| ***Экскурсия в компьютерный класс МОУСОШ № 2***  (*Просмотр урока информатики*) | Знакомство с профессией учителя информатики. Воспитание ценностного отношения к труду учителя информатики и его результатам. |
| **март** | **Посещение компьютерного кружка *«Фиксики».*** | Знакомство с деятельностью детей, посещающих кружок «Фиксики», формирования представлений о работе кружка. |
| НОД аппликация ***«Клавиатура»*** | Формировать умение воспроизводить знакомый предмет. Закрепить названия основных клавиш на клавиатуре. |
| Игра – путешествие ***«В страну Программия».*** | Актуализация полученных знаний детей и применения их в работе с простейшими компьютерными программами. |
| Сюжетно-ролевая игра ***«В компьютерном классе»*** | Обобщение полученных знаний. Активизация словаря по теме: программист, клавиатура, монитор т.д. |
| **Путешествие в мир различных современных профессиях по проекту** | Сбор информации о современных профессиях для создания презентации «Вектор современных профессий» |
| **Третий этап –** | заключительный. | Презентация **«Вектор современных профессий»** |

**Деятельность родителей:**

Беседа с детьми, рассказы о профессии программист.

Дополнительная информация, необходимая для выполнения проекта: информация из книг, нормативных документов, журналов, музейных архивов и Интернета.

Привлечение родителей к проектной деятельности и совместной деятельности с детьми дома за компьютерами по развивающим играм.

**Материально-технические ресурсы:** дидактические игры, мультимедийное оборудование, видеозаписи, картотека с мультфильмами профессии программист.

**Взаимодействия с социальными партнерами:** экскурсия в МОУСОШ №2, посещение детьми компьютерного кружка «Фиксики».

**Результаты работы:**

• У детей сформировалось понимание значения слова «программист».

• У детей появились элементарные навыки работы на компьютере, раскрылись индивидуальные творческие способности.

• Созданы конспекты тематических НОД.

• Подготовлен фотоотчет на сайте ДОУ.

• Игровая развивающая среда пополнена сюжетно-ролевыми играми по ознакомлению детей с профессией программист.

**Продукт деятельности:**

* *Составление презентации с детьми* «Вектор современных профессий»
* *Фотовыставка* «Развивающие и обучающие игры детей с родителями»
* *Выставки детских работ* «Программист глазами детей», «Программист будущего».

**Совместная работа с детьми, родителями, социальными партнерами.**

1. Оформление информационного стенда для родителей по теме проекта.

2. Консультации по теме проекта: «Соблюдение санитарно - гигиенических норм дома при игре с компьютером», «Интернет ресурсы развивающих игр для детей. Рекомендации по использованию».

3. Проведения родительского собрания с целью информирования и привлечения родителей к участию в проекте.

4. Разработка календарно-тематического плана, включающего в себя различные виды детской деятельности, с учетом интеграции образовательных областей.

5. Организация развивающей предметной среды, что является важным компонентом для развития у детей интереса к профессии программиста.

6. Встреча с программистом.

7. Просмотр видеофильмов, мультфильмов.

8. Экскурсии-наблюдения, беседы.

9. Непосредственно образовательная деятельность по знакомству с профессией программист.

Для реализации задач используем технологии активизации мыслительной деятельности: проектно – исследовательский метод, проблемные ситуации, активные методы (моделирование). Приоритетом является включение здоровьесберегающих технологий (артикуляционная гимнастика, гимнастика для глаз, физкультурные минутки и другие).

Занятия сопровождаются беседами, рассматриванием иллюстраций, презентаций, предметов труда, чтением художественного слова, дидактическими играми - всё это позволяет детям наиболее полно понять процесс труда, суть профессии. Использование различных приёмов работы способствует развитию у детей навыков описательной и объяснительной речи, обогащению и активизации словаря, что необходимо в логопедической группе.

Игры, направлены на расширение, уточнение и закрепление приобретенных знаний.

Изобразительная деятельность и художественное творчество. Оформление рисунков, выставки детских работ «Программист глазами детей».

В самостоятельной деятельности дети организовывают сюжетно-ролевые игры «В компьютерном классе», «Фиксики». В ходе этих игр закрепляются знания, полученные в ходе непосредственно-образовательной и в совместной деятельности. О том, что эти знания достаточно сформированы, говорит то, что дети охотно берут на себя ведущую роль, правильно выполняют ролевые действия, могут самостоятельно выбрать оборудование и игровые атрибуты.

**Список использованной литературы.**

1. Алешина Н.В. Ознакомление дошкольников с окружающим и социальной действительностью. Старшая и подготовительная группы. - М: Элизе Трэйдинг, ЦГЛ, 2004 – 246 стр.

2. КоломинскийЯ. Л., Панько Е. А., Игумнов С. А.. Психическое развитие детей в норме и патологии: психологическая диагностика, профилактика и коррекция— СПб.: Питер,. —480 с: ил., 2004

4. Кондрашов В.П. Введение дошкольников в мир профессий: Учебно-методическое пособие / В.П. Кондрашов.-Балашов: Изд-во «Николаев», 2004.

5. Потапова Т.В. Беседы о профессиях с детьми 4-7 лет / Т.В. Потапова - М.: ТЦ Сфера, 2008.

6. Шорыгина Т.А. Профессии, какие они? / Т.А. Шорыгина., Издательство ГНОМ и Д, 2011.