

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад 5 «Умка»

Принята на заседании  
Педагогического Совета  
от «30» 08 2024 г.  
Протокол № 1

Утверждаю:  
Заведующий МБДОУ ДС №5 «Умка»  
Сергеева А.Е.  
«30» 08 2024 г.



Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
«Компьютерная азбука»

Направленность: техническая  
Уровень программы: базовый  
Возраст обучающихся: 6-7 лет  
Срок реализации: 1 год.

Автор – составитель  
Соболева Анна Владимировна  
педагог дополнительного образования

г. Пошехонье  
— 2024 год

## Содержание

<b>1. Основные характеристики программы</b>	
1.1 Пояснительная записка.....	3
1.2. Цель и задачи программы.....	5
1.3. Прогнозируемые результаты освоения программы.....	5
<b>2.Содержание программы</b>	
2.1. Учебный план.....	7
2.2. Учебно – тематический план.....	7
2.3. Календарный учебный график.....	10
<b>3. Условия реализации программы</b>	
3.1. Материально – техническое оснащение.....	13
3.2. Кадровое обеспечение.....	14
3.3. Методическое обеспечение программы.....	14
3.4. Мониторинг освоения программы.....	14
3.5.Список литературы.....	15

## **1. Основные характеристики программы**

### **1.1 Пояснительная записка**

Настоящая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная азбука» (далее – программа) разработана в соответствии с действующими нормативно-правовыми документами и современными требованиями к проектированию дополнительных общеобразовательных программ.

Программа составлена с учетом требований следующих документов:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
3. Письмо Минобрнауки РФ от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» (методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);
4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р (в редакции от 15 мая 2023 г.);
5. СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденные постановлением главного санитарного врача от 28.09.2020 № 28;
6. СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания», утвержденные постановлением главного санитарного врача от 28.01.2021 № 2
7. Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
8. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
9. Положение о кабинете «компьютерный класс» МБДОУ ДС №5 «Умка».
10. Устав МБДОУ ДС №5 «Умка».

**Актуальность программы.** В настоящее время наблюдается повсеместное внедрение современных технологий в жизнь дошкольников. Смартфоны и планшеты теперь доступны детям, как дома, так и в детском саду. Но, как показывает практика, планшеты и смартфоны используются детьми только для игр, а в плане технических характеристик они не способны в полной мере заменить компьютер. В тоже время ситуация развития системы образования, складывается таким образом, что дети дошкольного возраста должны быть готовы к тому, что при обучении в школе им придется столкнуться с применением компьютерной техники.

Программа представляет собой цикл занятий, направленных на формирование у детей дошкольного возраста элементарных знаний и представлений о компьютере, компьютерной технике и компьютерных программах, а также, на развитие элементарных навыков работы с компьютером. Программа составлена по трём направлениям работы: «Устройство компьютера», «Работа на компьютере» и «Работа в графическом редакторе Paint».

Программа имеет техническую направленность, стартовый уровень освоения.

Учебный план, рассчитанный на год обучения (36 занятий в год), 1 раз в неделю по 25 - 30 минут.

Каждая тема программы включает в себя и практическое и теоретическое занятие. Теоретические занятия по программе, а так же занятия, предполагающие работу в парах, проводятся с группой детей (8 человек), практические занятия, требующие выполнения индивидуальной работы на компьютере, проводятся по подгруппам (4 человека).

Методы ведения занятий выбираются исходя из их практической направленности.

**Программа адресована детям 6-7 лет.**

**Форма обучения:** очная.

**Новизна программы** основана на комплексном и поэтапном подходе к ознакомлению детей дошкольного возраста с функциональной структурой компьютера, его основными устройствами; формированию навыка работы в текстовом редакторе «Блокнот» и графическом редакторе «Paint»; развитию логического мышления, речи, творческих способностей и эмоционально волевой сферы, мотивации к познанию.

Программа представляет собой систему занятий совместной деятельности педагога с детьми и самостоятельной работы дошкольников с компьютером.

Программа разработана с учётом современных образовательных технологий, которые отражаются в **принципах обучения:**

1. Принцип развивающего образования.
2. Принципы научной обоснованности и практической применимости (соответствует основным положениям возрастной психологии и дошкольной педагогики).
3. Принцип мини – макс.
4. Принцип соответствия возрастным и индивидуальным особенностям воспитанников.
5. Построение образовательного процесса на адекватных возрасту формах работы с детьми
6. Принцип доступности. Содержание занятия преподносится в простой, доступной для детей этого возраста форме. Доступность является также одним из основных критериев при отборе компьютерных программ для занятий.
7. Принцип наглядности. Так как у детей старшего дошкольного возраста в обучении ведущую роль оказывает наглядно-образное мышление, то важным моментом на занятии является качественный наглядный материал.
8. Принцип преемственности. Задачи программы примерно соответствуют задачам первой ступени уроков информатики в школе.

**Способы, методы и средства реализации программы.**

*Основные методические подходы:*

- организуемая образовательная деятельность имеет гибкую структуру;
- каждое занятие включает несколько видов деятельности, сменяющих друг друга: это беседа или фронтальная игра, проблемная ситуация, компьютерная игра, индивидуальные игровые или творческие задания;
- создаются педагогические ситуации общения, позволяющие каждому ребенку проявить инициативу, самостоятельность.

Образовательный процесс строится на основе применения современных педагогических технологий.

*Личностно-ориентированный подход* предполагает специальное конструирование образовательного процесса, типов диалога с воспитанниками, форм контроля за личностным развитием ребенка в ходе освоения программы. Реализация программы предполагает коллективные занятия и индивидуальную работу.

*Игровая технология* позволяет четко и полно осуществлять учебные задачи в атмосфере легкости и заинтересованности, активности детей. Для развития остроты

восприятия используются игровые задания, дидактические игры и упражнения. Занятия строятся в виде игры или путешествия, в ходе которого дети получают определенные знания и умения.

*Здоровьесберегающие технологии:* физкультминутки и паузы; эмоциональные разрядки; зрительная, дыхательная, пальчиковая гимнастики.

*Применение ИКТ* необходимо для разработки презентаций, наглядного и раздаточного материала или внесения в занятие сюрпризного момента.

Применение компьютерной техники позволяет сделать занятие привлекательным и по-настоящему современным.

*Метод интерактивной игры* ориентирован на более широкое взаимодействие детей не только с педагогом, но и друг с другом и на доминирование активности воспитанников в процессе обучения. Место педагога на интерактивных занятиях сводится к направлению деятельности на достижение целей.

*Компьютерные игры* способствуют формированию способности целеобразования, обеспечивающей понимание интеллектуальных задач, принятие их ребёнком, что является необходимым условием развёртывания детской мыслительной деятельности.

На занятиях строго соблюдаются Санитарно-эпидемиологические нормы: требования к технике, освещению, продолжительности занятий; проводятся профилактические упражнения для глаз и физкультминутки.

Программа реализуется в вечерние часы, используя интеграцию образовательного процесса **без увеличения образовательной нагрузки на ребенка.**

**Отличительная особенность** программы. Данная программа является единственной в муниципальном районе программой, направленной на формирование основ компьютерной грамотности у детей дошкольного возраста и которая позволяет осуществлять преемственность с общим школьным образованием.

## **1.2. Цель и задачи программы**

**Цель:** формирование у детей дошкольного возраста элементарных знаний и представлений о компьютере, развитие элементарных навыков работы с компьютером.

### **Задачи:**

1. Сформировать представления детей о функциональной структуре компьютера, его основных устройствах и сопутствующей компьютерной технике.
2. Сформировать элементарные навыки работы на компьютере.
3. Обучить правилами поведения в компьютерном классе и правилами безопасной работы на компьютере.
4. Сформировать элементарные навыки работы в текстовом редакторе «Блокнот» и графическом редакторе «Paint».
5. Воспитывать усидчивость, доброжелательность, эмпатию.
6. Развивать самоконтроль, логическое мышление, творческие способности, совершенствовать сенсорное развитие.

## **1.3. Прогнозируемые результаты освоения программы**

### **Требования к теоретическим знаниям:**

- знает и называет части компьютера и основные устройства компьютера, их функциональное назначение (экран, мышь, клавиатура, процессор, блок питания, дисковод, колонки, принтер);
- умеет правильно себя вести в компьютерном классе, знает правила безопасной работы с компьютером;

- знаком с такими понятиями, как «Рабочий стол», программа, файл, папка, компьютерная игра;
- знает и называет основные элементы и функции интерфейса текстового редактора «Блокнот» и графического редактора «Paint».

**Требования к практическим знаниям:**

- умеет правильно включать и выключать компьютер;
- умеет правильно держать мышь и правильно ей пользоваться;
- умеет открывать готовые документы на рабочем столе и создавать новые;
- знает основные элементарные рабочие клавиши на клавиатуре;
- может набрать текст по образцу или по замыслу в текстовом редакторе «Блокнот»;
- может создать графическое изображение (рисунок) по образцу или по замыслу графическом редакторе «Paint».

## 2.Содержание программы2.1. Учебный план

№ п\п	Название раздела, темы		Количество часов			Форма контроля аттестации
			Всего	Теория	Практика	
1.	Диагностика					
2.	Введение в работу	Знакомство с компьютерным классом	1	1	0	Наблюдение, беседа
		Техника безопасности	1	0,5	0,5	Наблюдение, беседа
3.	Устройство компьютера	История компьютера	1	0,5	0,5	Наблюдение, беседа
4.		Компьютер и его составляющие	2	0,5	1,5	Наблюдение, беседа
5.		Хранение информации	1	0,5	0,5	Наблюдение, беседа
6.		Знакомство с копировальной и множительной техникой	1	0,5	0,5	Наблюдение, беседа
7.		Проверка знаний «Мы с компьютером на «ты»»	2	0,5	1,5	Наблюдение, беседа
8.	Учимся работать на компьютере	Знакомство с понятием: компьютерные игры их виды	1	1	2	Наблюдение, беседа
9.		Знакомство с понятием: рабочий стол, программы, файлы и папки	1	0,5	1,5	Наблюдение, беседа
10.		Знакомство и работа с устройством «мышь»	3	0,5	1,5	Наблюдение, беседа
11.		Знакомство и работа с устройством «клавиатура»	3	0,5	1,5	Наблюдение, беседа
12.		Работа в текстовом редакторе «Блокнот»	4	1	3	Наблюдение, беседа
13.	Работа в графическом редакторе Paint	Знакомство с графическим редактором «Paint», его основными функциями	1	0,5	0,5	Наблюдение, беседа
14.		Знакомство с устройствами панели задач: «Фигуры», «Инструменты»	2	0,5	1,5	Наблюдение, беседа
15.		Знакомство с устройствами панели задач: «Изображения», «Толщина», «Цвета»	2	0,5	1,5	Наблюдение, беседа
16.		Игровое занятие с готовым фоном «Дорисуй»	2	0,5	1,5	Наблюдение, беседа
17.		Создание рисунка по образцу	3	0,5	2,5	Наблюдение, беседа
18.		Создание рисунка по замыслу ребёнка	3	0,5	2,5	Наблюдение, беседа
19.		Итоговое занятие	2	0,5	1,5	Наблюдение, беседа
20.		Диагностика				
		<b>Итого:</b>	<b>36</b>			

## 2.2. Учебно –тематический план

№п/п	Тема	Программное содержание	Номер и содержание ОД
1.	Знакомство с компьютерным классом	Познакомить с устройством компьютерного класса и правилами поведения в компьютерном классе. Способствовать развитию внимания, интереса к занятиям	Познавательная беседа, экскурсия по компьютерному классу
2.	Техника безопасности	Познакомить с техникой безопасности при работе в компьютерном классе и с компьютерной техникой	Беседа и просмотр обучающего мультфильма «Основные правила поведения за компьютером» <a href="https://www.youtube.com/watch?v=XrCEndb_Ers">https://www.youtube.com/watch?v=XrCEndb_Ers</a>
3.	История компьютера	Познакомить: с понятием «информация», с историей развития компьютера, с многообразием компьютерной техники и её применением. Дать общие сведения о компьютере, его свойствах, назначении. Развивать связную речь	Просмотр презентации «Смешарики. История компьютера» <a href="https://www.youtube.com/watch?v=PAv3RSx1jzQ">https://www.youtube.com/watch?v=PAv3RSx1jzQ</a> или «История компьютера» <a href="https://www.youtube.com/watch?v=X3webbbc04I">https://www.youtube.com/watch?v=X3webbbc04I</a>
4.	Компьютер и его составляющие	Познакомить с функциональной структурой и основными устройствами компьютера, познакомить с дополнительными устройствами, которые можно подключить к компьютеру (колонки наушники и т.д.) Расширять кругозор и развивать интеллектуальные способности, внимание и память	1. Просмотр презентации «Устройство компьютера». 2. Интерактивная игра «Друзья компьютера»
5.	Хранение информации	Познакомить с понятиями «дисковод», «диск», «карта памяти»	Просмотр презентации «Устройства для хранения информации»
6.	Знакомство с копировальной и множительной техникой	Познакомить с устройством принтер сканер. Объяснить их функции и основной принцип работы	Беседа и просмотр способа работы устройства «принтер» и «сканер»
7.	Проверка знаний «Мы с компьютером на «ты»»	Обобщить знания об устройстве компьютера	Проверка полученных знаний, опрос, игра - загадки «Устройства компьютера»
8.	Знакомство с понятием: компьютерные игры их виды	Познакомить с видами игр. Рассказать о пользе и вреде компьютерных игр	Просмотр презентации «Компьютерные игры: все «за» и «против»» Поиграть в компьютерную игру на развитие внимания «VikiSpotter.School»
9.	Знакомство с понятием: рабочий стол, программы, файлы и папки	Познакомить детей с элементами рабочего стола, объяснить их функции и принцип работы	Просмотр презентации, отработка практических навыков по ориентации на «рабочем столе» компьютера



10.	Знакомство и работа с устройством «мышь»	Совершенствовать навыки работы с «мышью», учить переносить элементы при помощи «мыши»	<p>1. Просмотр презентации «Компьютерная мышь – история появления»</p> <p>2. Задание на отработку действий с мышкой: «Пройди лабиринт»</p> <p>3. Игра «Наряди ёлочку», «Перенеси предмет»</p>
11.	Знакомство и работа с устройством «клавиатура»	Познакомить с устройством «клавиатура»: названия и функции основных клавиш: shift, пробел, enter. Отработать практические навыки по элементарным манипуляциям с клавиатурой	<p>1. Мультфильм Фиксики «Клавиатура» <a href="https://www.youtube.com/watch?v=F2NE4rPy9JI">https://www.youtube.com/watch?v=F2NE4rPy9JI</a>. Просмотр презентации «Основные и дополнительные клавиши на клавиатуре»</p> <p>2. Практические задания в игровом квадрате «Найди клавишу»</p> <p>3. Практическое задание «Набираем текст» (по образцу)</p>
12.	Работа в текстовом редакторе «Блокнот»	Продолжать развивать умение работать с элементами рабочего стола, учить открывать нужные документы, совершенствовать навыки работы манипулятором «мышь» и клавиатурой	<p>1. Практическое задание «Найди букву», «Напиши по образцу», «Напиши, как тебя зовут»</p> <p>2. Практическое задание «Пишем цифры и знаки», запиши пример и реши его»</p> <p>3. Компьютерная игра «Лёлик учится читать»</p>
13.	Знакомство с графическим редактором «Paint», его основными функциями	Познакомить с графическим редактором Paint, с панелью инструментов и устройством панели задач «Вставить»	1. Задание: вставить готовый рисунок из папки. Раскрасить готовый рисунок по инструкции педагога. Раскрасить готовый рисунок самостоятельно
14.	Знакомство с устройствами панели задач: «Фигуры», «Инструменты»	Продолжать знакомить с панелью инструментов графического редактора Paint. Развивать навыки работы устройствами панели задач: «Фигуры», «Инструменты»	<p>1. Задание: вставить фигуру из панели инструментов по выбору педагога, изменить её размер. Изменить направление относительно экрана</p> <p>2. Задание: вставить готовый рисунок и дорисовать элементы при помощи устройства панели задач «Фигуры»</p>
15.	Знакомство с устройствами панели задач: «Изображения», «Толщина», «Цвета»	Продолжать знакомить с панелью инструментов графического редактора Paint. Развивать навыки работы устройствами панели задач: «Изображения», «Толщина», «Цвета»	1. Задание: выбрать на панели задач фигуру, вставить её, изменить размер, толщину контура фигуры, цвет контура фигуры по образцу воспитателя

			2. Задание: выбрать на панели задач фигуру, вставить её, изменить размер, толщину контура фигуры, цвет контура фигуры по выбору ребёнка
16.	Игровое занятие с готовым фоном «Дорисуй»	Продолжать закреплять навык работы с панелью задач программы Paint	1. Задание: дорисовать недостающие элементы на готовом рисунке 2.Задание: вставить готовый рисунок, дорисовать рисунок по замыслу ребёнка с применением инструментов рабочей панели «Фигуры», «Инструменты» и д.р.
17.	Создание рисунка по образцу	Продолжать закреплять навык работы с панелью задач программы Paint. Закреплять умение выполнять действия по инструкции взрослого. Научить сохранять готовые рисунки	1. Начать рисунок при помощи инструментов программы Paint на тему «Пейзаж» 2. Продолжать дополнять рисунок «Пейзаж» новыми деталями. Учить сохранять готовый рисунок 3. Закончить рисунок «Пейзаж», раскрасить все детали. Сохранить рисунок под своим именем
18.	Создание рисунка по замыслу ребёнка	Продолжать закреплять навык работы с панелью задач программы Paint. Развивать эстетический вкус, творческое воображение, наглядно – образное мышление, развивать внимание и воспитывать желание соблюдать условия договорённости (создать рисунок с не менее 10 объектами). Продолжать закреплять навык сохранять готовые рисунки	1. Обсудить предстоящую работу. Обсудить и выбрать темы рисунков. Начать рисунок в программе Paint (не менее 10 объектов) 2. Продолжать дополнять рисунок новыми деталями и объектами. Продолжать учить сохранять готовый рисунок 3. Закончить рисунок на свободную тему, раскрасить все детали. Сохранить рисунок под своим именем
19.	Итоговое занятие	Обобщить и закрепить знания о работе с компьютером	1. Викторина «Наш друг – компьютер» 2. Интерактивная игра «Я рисую в Paint»
20.	Диагностика		

### 2.3. Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Неделя	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля	
1.	Сентябрь	1	Диагностика					
			Ознакомительное занятие	1	Знакомство с компьютерным классом	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра	
				1	Техника безопасности	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра	
2.		2	Просмотр нового материала	1	История компьютера	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра	
3.		3	Просмотр нового материала	1	Компьютер и его составляющие	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра	
4.		4	Просмотр нового материала	1	Компьютер и его составляющие	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра	
5.	Октябрь	1	Просмотр нового материала	1	Хранение информации	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра	
6.		2	Просмотр нового материала	1	Знакомство с копировальной и множительной техникой	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра	
7.		3	Закрепление пройденного материала	1	Проверка знаний «Мы с компьютером на «ТЫ»»	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра	
8.		4	Закрепление пройденного материала	1	Проверка знаний «Мы с компьютером на «ТЫ»»	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра	
9.	Ноябрь	1	Просмотр нового материала	1	Знакомство с понятием: компьютерные игры их виды	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра	
10.		2	Просмотр нового материала	1	Знакомство с понятием: рабочий стол, программы, файлы и папки	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра	
11.		3	Просмотр нового материала	1	Знакомство и работа с устройством «МЫШЬ»	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра	
12.		4	Повторение материала	1	Знакомство и работа с устройством «МЫШЬ»	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра	

13.	Декабрь	1	Закрепление пройденного материала	1	Знакомство и работа с устройством «МЫШЬ»	Компьютерный класс	Викторина
14.		2	Просмотр нового материала	1	Знакомство и работа с устройством «клавиатура»	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра
15.		3	Повторение материала	1	Знакомство и работа с устройством «клавиатура»	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра
16.		4	Закрепление пройденного материала	1	Знакомство и работа с устройством «клавиатура»	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра
17.	Январь	2	Просмотр нового материала	1	Работа в текстовом редакторе «Блокнот»	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра
18.		3	Просмотр нового материала	1	Работа в текстовом редакторе «Блокнот»	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра
19.		4	Повторение материала	1	Работа в текстовом редакторе «Блокнот»	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра
20.	Февраль	1	Закрепление пройденного материала	1	Работа в текстовом редакторе «Блокнот»	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра
21.		2	Просмотр нового материала	1	Знакомство с графическим редактором «Paint», его основными функциями	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра
22.		3	Просмотр нового материала	1	Знакомство с устройствами панели задач: «Фигуры», «Инструменты»	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра
23.		4	Закрепление пройденного материала	1	Знакомство с устройствами панели задач: «Фигуры», «Инструменты»	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра
24.	Март	1	Просмотр нового материала	1	Знакомство с устройствами панели задач: «Изображения»	Компьютерный класс	Игровое занятие, творческое задание

					«Толщина», «Цвета»		
25.		2	Повторение материала	1	Знакомство с устройствами панели задач: «Изображения», «Толщина», «Цвета»	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра
26.		3	Просмотр нового материала	1	Игровое занятие с готовым фоном «Дорисуй»	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра
27.		4	Закрепление пройденного материала	1	Игровое занятие с готовым фоном «Дорисуй»	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра
28.	Апрель	1	Закрепление пройденного материала	1	Создание рисунка по образцу	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра
29.		2	Закрепление пройденного материала	1	Создание рисунка по образцу	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра
30.		3	Закрепление пройденного материала	1	Создание рисунка по образцу	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра
31.		4	Закрепление пройденного материала	1	Создание рисунка по замыслу ребёнка	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра, выполнение творческого задания
32.	Май	1	Закрепление пройденного материала	1	Создание рисунка по замыслу ребёнка	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра, выполнение творческого задания
33.		2	Закрепление пройденного материала	1	Создание рисунка по замыслу ребёнка	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра, выполнение творческого задания
34.		3	Закрепление пройденного материала	1	Итоговое занятие	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра, выполнение творческого задания
35.		4	Закрепление пройденного материала	1	Итоговое занятие	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра, выполнение творческого задания
Диагностика							

### 3. Условия реализации программы

#### 3.1. Материально – техническое оснащение

Для успешной реализации программы в ДОУ оборудован компьютерный класс. Это светлое помещение, отвечающее санитарно – гигиеническим требованиям и нормам. Учебное оборудование кабинета включает в себя комплект мебели и информационно – техническое компьютерное оснащение.

№п/п	Средство обучения	Количество единиц на группу	Степень использования (в % от продолжительности программы)
1	Тумба для оргтехники	1 шт.	100%
2	Стол с подкатной тумбой	1 шт.	100%
3	Стул высокий	1 шт.	100%
4	Парта детская двухместная	4 шт.	100%
5	Стул детский	8 шт.	100%
6	Комплект ЭВТ (компьютеры)	5 шт.	100%
7	Интерактивная доска	1 шт.	50%
8	Принтер цветной	1 шт.	50%
9	Шкафы и стеллажи для хранения учебной литературы и наглядных пособий	1 шт.	100%

**Дидактическое обеспечение курса:** иллюстрации, презентации, демонстрационные плакаты для обучения детей компьютерной грамотности, правилам поведения и правильной осанке, обучающие прикладные программы в электронном виде, ресурсы интернета.

#### Особенности организации развивающей предметно-пространственной среды

Для компьютерно– игрового комплекса выделено специальное помещение.

- Компьютерный класс изолирован от помещений, имеющих повышенный уровень шума (музыкального, гимнастического залов).
- Компьютерный класс оборудован 5-ю комплектами ЭВТ: четыре - для индивидуальных мест дошкольников и одним компьютером для индивидуального места педагога.
- Расстояние между столами детей — не менее 60 см.
- Индивидуальные места с компьютерами для детей располагаются периметрально, экранами внутрь помещения, с подводкой электропитания и кабеля локальной сети к задней панели, располагающейся к стене, в соответствии с требованиями безопасности.
- Поверхность пола ровная, нескользкая, удобная для очистки.
- Ковровые покрытия не используются.
- Стул, сиденье и подножка стола индивидуального места дошкольника отрегулированы и установлены так, чтобы уровень глаз ребенка приходился на центр экрана монитора или на 2/3 его высоты.
- Оптимальное расстояние от глаз до экрана — в пределах 60—70 см.
- Параметры яркости и четкости изображения регулируются соответствующими ручками на корпусе монитора.

#### 3.2. Кадровое обеспечение

##### Кадровый состав:

- воспитатель МБДОУ детский сад № 5 «Умка»

##### Кадровые требования:

- уровень образования: не ниже среднего педагогического образования,
- стаж работы: не менее 3 лет,

- квалификационная категория: на усмотрение учредителя.

### 3.3. Методическое обеспечение программы:

1. Голованов В.П. Методика и технология работы педагога дополнительного образования: учеб. Пособие для студ. Учреждений сред. Проф. Образования. — М.: ВЛАДОС, 2004.
2. Горвиц Ю.М. и др. Новые информационные технологии в дошкольном образовании /Ю. М. Горвиц, А. А. Чайнова, Н. Н. Поддьяков. – М.: Линка-Пресс, 1998.
2. Программы: Paint, OpenOffice
3. Электронные ресурсы.
4. Интернет ресурсы.
5. Игра «Лёлик учится читать», VikiSpotterSchool.
6. Кашина О.В. Разработка дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ технической направленности: методические рекомендации/О.В. Кашина. - Электрон. текстовые дан, - Ярославль: ГАУ ДПО ЯО ИРО, 2022 – (Обновление содержания и технологий дополнительного образования детей)
7. Письмо Минобрнауки РФ от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» (методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);

### 3.4. Мониторинг освоения программы

Для контроля за усвоением знаний проводятся контрольные занятия, игры, как с применением компьютерной техники, так и без неё. Мониторинг проводится 2 раза в год: первичный – в начале года (начало сентября), итоговый в конце года (май) (Приложение 2).

#### Диагностическая карта оценки сформированности компьютерной грамотности

Методы диагностики: наблюдение, беседа, игра, практические упражнения, анализ процесса самостоятельной деятельности ребёнка, игровая ситуация.

Вид деятельности	Уровни		
	высокий	средний	низкий
Правила работы с компьютером, организация рабочего места и ТБ	Хорошо знает и не нарушает правила работы за компьютером и технику безопасности	Знает правила работы с компьютером и ТБ, но иногда нарушает их	Требует постоянного внимания со стороны педагога
Название и функциональное назначение основных устройств компьютера	Знает название и назначение основных устройств компьютера, умеет пользоваться ими	Знает название и назначение основных устройств компьютера, но неумело ими пользуется	Не знает название и назначение основных устройств компьютера, не умеет ими пользоваться
Работа с текстовым редактором «Блокнот»			
Рисунки в графическом редакторе Paint	Хорошо знает, как создаются рисунки в графическом редакторе Paint, самостоятельно сохраняет свою работу	Имеет навыки работы в графическом редакторе Paint, но с затруднением ориентируется в панели инструментов	Не имеет навыков работы в графическом редакторе Paint, не ориентируется в панели инструментов, без помощи педагога не

			может сохранить работу
Пользование игровыми и обучающими программами	Ребенок выполняет задания самостоятельно	Ребенок справляется с небольшой помощью взрослого	Ребенок практически не справляется с выполнением поставленной перед ним задачей даже с помощью взрослого
Личностные качества	Ребенок имеет постоянный интерес к занятиям, проявляет инициативность, усидчив, умеет вести себя в коллективе, доброжелателен по отношению к другим детям	Интерес к работе непостоянен, не хватает упорства, терпеливости, редко проявляет инициативу, но при этом всегда готов оказать помощь другим	Интерес к делу проявляет редко, не усидчив, ленив, лишен инициативы, рассеян

### 3.5. Список литературы:

1. Балабанова Л.К. Компьютерные игры в обучении детей 4-7 лет. – Волгоград: Учитель, 2012.
2. Голованов В.П. Методика и технология работы педагога дополнительного образования: учеб. Пособие для студ. учреждений сред. проф. образования. — М.: ВЛАДОС, 2004.
3. Горвиц Ю.М. и др. Новые информационные технологии в дошкольном образовании / Ю. М. Горвиц, А. А. Чайнова, Н. Н. Поддьяков. – М.: Линка-Пресс, 1998.
4. Горячев А.В. «Все по полочкам» программа по информатике для дошкольников - М., 2002г.
5. Дополнительное образование детей: Учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Под ред. О.Е. Лебедева. — М.: ВЛАДОС, 2000.
6. Дошколенок + компьютер: перспективно – тематическое планирование. Конспекты занятий с детьми 5 – 7 лет/ авт. – сост. Л.А. Коч, Ю.А. Бревнова. – Волгоград: Учитель, 2011.
7. Никитин Б.П. «Развивающие игры» - М., 1994г.
8. Программы: Paint, Word.
10. Электронные ресурсы.
11. Программа ДО факультатива по изучению основ информатики «Компьютошка» для детей старшего дошкольного возраста /авт. сост. – М. В. Усынина. – г. Шадринск. 2017г.
12. Программа дополнительного образования по компьютерной грамотности «Гимнастика для ума возраста детей 5-7 лет срок реализации 2 года \ авт. – сост. Соколова Е.С. \г. Санкт – Петербург . – 2014г.
13. Рабочая программа педагога дополнительного образования по ознакомлению дошкольников с компьютером «Компьютерная грамотность» \авт. – сост. А.А. Незамутдинова. п. Новый Ургал 2017 г.

### Интернет ресурсы:

1. «Основные правила поведения за компьютером»  
[https://www.youtube.com/watch?v=XrCEnDb\\_Ers](https://www.youtube.com/watch?v=XrCEnDb_Ers)
2. «Развитие детей. КомпьюТерики или Весёлый Компьютер»  
<https://www.youtube.com/watch?v=-bmUoQR9HEs>
3. «Юный дизайнер. Рисуем в Paint . Курс Компьютерики.  
<https://www.youtube.com/watch?v=GXVig3J6Kx4>
4. Видео «Развитие детей. КомпьюТерики или Весёлый Компьютер» Уроки .
5. Мультфильм «Почемучка. Информатика»  
[https://www.youtube.com/watch?v=fUsmxQ77Yqs&list=PLw7bd\\_COloYmYucVkBD6HFD1u6aO4M\\_R6&index=4](https://www.youtube.com/watch?v=fUsmxQ77Yqs&list=PLw7bd_COloYmYucVkBD6HFD1u6aO4M_R6&index=4)



6. Мультфильм «Смешарики» «Компьютер Ёжика»  
<https://www.youtube.com/watch?v=UG7fFR5LB-Q>
7. Мультфильм Фиксики «Клавиатура»  
<https://www.youtube.com/watch?v=F2HE4rPy9JI> Мультфильм «Почемучка. Информатика. Как работает монитор»  
[https://www.youtube.com/watch?v=mBStYv-dRkg&list=PLw7bd\\_COloYmYucVkBD6HFD1u6aO4M\\_R6&index=26](https://www.youtube.com/watch?v=mBStYv-dRkg&list=PLw7bd_COloYmYucVkBD6HFD1u6aO4M_R6&index=26)
8. Смешарики. История компьютера <https://www.youtube.com/watch?v=PAv3RSx1jzQ>
9. Устройство компьютера | Онлайн урок <https://www.youtube.com/watch?v=PHAPd3CZIEk>
10. Фиксики Мульт игра/ Фиксиборд игра <https://www.youtube.com/watch?v=PWMM28eROgo>
11. Фиксики – Программа <https://www.youtube.com/watch?v=0hm3QODDMv4>