

муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №5 «Умка»

Рассмотрена
на педагогическом совете
№ 1 от 24.08.2021

Утверждаю
заведующий
МБДОУ ДС №5 «Умка»
А. Е. Сергеева
приказ № 13 от 24.08.2021



**Дополнительная общеобразовательная программа – дополнительная
общеразвивающая программа «Компьютоша»
(технической направленности)
МБДОУДС №5 «Умка»**

Срок реализации: 1 год
Возраст обучающихся: 6-7 лет
Разработана творческой группой

г. Пошехонье 2020

Содержание

I. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Цель и задачи программы.....	4
1.3. Содержание программы.....	5
1.4. Планируемые результаты	8

II. Комплекс организационно- педагогических условий

2.1. Календарный учебный график.....	9
2.2. Условия реализации.....	11
2.3. Формы аттестации (контроля).....	12
2.4. Методические материалы.....	16
2.5. Список литературы.....	18
Приложения.....	20

I. Комплекс основных характеристик программы

1.1 Пояснительная записка

Интеллектуальное развитие дошкольника сегодня невозможно представить без компьютера, который является для него самым современным игровым инструментом. Вместе с тем служит мощным техническим средством обучения и играет роль незаменимого помощника педагога в воспитании и развитии. Информационные технологии выступают в качестве средства формирования ведущих сфер личности ребенка: социально-нравственной, эмоционально-экспрессивной, познавательной, художественно-эстетической, активизации психических процессов, раскрытия творческих способностей.

Актуальность. В современных условиях родители (законные представители) и педагоги должны быть готовы к тому, что при поступлении в школу ребенок столкнется с применением вычислительной техники. Поэтому заранее необходимо готовить ребенка к предстоящему взаимодействию с информационными технологиями. В связи с этим знакомство с новыми компьютерными технологиями в дошкольном возрасте считается оправданным. Для успешного обучения в школе важен не столько набор знаний, сколько развитое мышление, умение получать знания, использовать имеющиеся навыки для решения различных учебных задач. Большие возможности при этом раскрываются при работе с компьютером. Одним из факторов, обеспечивающих эффективность образования, является непрерывность и преемственность в обучении.

Отличительная особенность программы. Программа по компьютерной грамотности «Компьютоша» построена по методу последовательного углубления и усложнения материала, рассчитана для воспитанников 6-7 лет, на 1 год. Программа «Компьютоша» реализуется с воспитанниками дошкольного возраста в игровой форме и совместной деятельности в вечерние часы, используя интеграцию образовательного процесса **без увеличения образовательной нагрузки на ребенка.**

Новизна программы. Современные компьютерные игры для детей, используемые на занятиях по Программе, имеют доступный для понимания интерфейс, что даёт возможность ребёнку почувствовать уверенность в себе, ставит его в ситуацию успеха, что особенно важно для развития полноценной личности. Большинство заданий имеет несколько уровней сложности, что даёт возможность ребёнку научиться оценивать свои силы и получать положительные результаты каждому по своей индивидуальной программе.

Каждое занятие включает несколько видов деятельности, сменяющих друг друга: это беседа или фронтальная игра, компьютерная игра, индивидуальные игровые задания или дидактические игры, конструирование.

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

Помимо компьютерных игр на занятиях используются различные дидактические развивающие игры, что даёт в комплексе наиболее высокий результат. В компьютерных играх дети оперируют в основном символами и знаками, поэтому им должны предшествовать игры с реальными предметами, игрушками.

Объём и срок освоения программы. Программа рассчитана на 1 год: от простого к более сложному, от постоянного контроля преподавателя к самостоятельным решениям, от выработки умений и навыков к творческим заданиям.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа по формированию компьютерной грамотности «Компьютоша» составлена с учётом следующих документов:

- Федерального закона №273 – ФЗ» Об образовании в РФ»;

- Концепции развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ №1726-р);
- Приказа Минобрнауки России N 1008 «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письма Минобрнауки России №06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;
- Постановления Главного государственного санитарного врача РФ №41 г. Москва «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;
- Устав МБДОУ ДС №5 «Умка».

Программа рассчитана: на 36 часов;

Адресат программы: обучающиеся 6-7 лет;

Форма обучения: очная;

Режим занятий: 1 раз в неделю по 1 часу (время занятия включает 25 минут учебного времени).

1.2. Цель и задачи программы

Цель: развитие интеллектуальных и творческих способностей у детей старшего дошкольного возраста через использование современных информационных технологий, обучение воспитанников компьютерной грамотности.

Задачи:

1. Познакомить воспитанников с компьютером, как современным инструментом для обработки информации.
2. Познакомить воспитанников с правилами поведения в компьютерной комнате и правилами безопасной работы на компьютере.
3. Сформировать начальные навыки работы за компьютером.
4. Формировать опыт практической, познавательной, творческой и другой деятельности с современным программным обеспечением.

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма контроля \ аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1.	Диагностика				
2.	Знакомство с компьютерным классом	1	0,5	0,5	Наблюдение, беседа
3.	История компьютера	1	0,5	0,5	Наблюдение, беседа
4.	Устройство компьютера	1	0,5	0,5	Наблюдение, беседа
5.	Устройство «Монитор»	1	0,5	0,5	Наблюдение, беседа
6.	Устройство «Манипулятор «мышь»»	2	1	1	Наблюдение, беседа
7.	Устройство «Клавиатура»	2	1	1	Наблюдение, беседа
8.	Устройство «Системный блок»	1	0,5	0,5	Наблюдение, беседа
9.	Устройство «Дискковод»	1	0,5	0,5	Наблюдение, беседа
10.	Мы с компьютером на «ты»	1	0,5	0,5	Наблюдение, беседа
11.	Рабочий стол	1	0,5	0,5	Наблюдение, беседа
12.	Программы	1	0,5	0,5	Наблюдение, беседа
13.	Файлы и папки	1	0,5	0,5	Наблюдение, беседа
14.	Компьютерные игры	2	1	1	Наблюдение, беседа
15.	Текстовый редактор «Word»	7	3,5	3,5	Наблюдение, беседа

16.	Игровое занятие «Пишем приглашение»	1	0,5	0,5	Наблюдение, беседа
17.	Графический редактор «Paint»	10	5	5	Наблюдение, беседа
18.	Творческая мастерская	1	0,5	0,5	Наблюдение, беседа
19.	Итоговое занятие	1	0	1	Наблюдение, беседа
20.	Диагностика				
Итого:		36			

1.3. Содержание программы

№ п/п	Тема	Программное содержание	Содержание ОД
1.	Диагностика		
2.	Знакомство с компьютерным классом	Познакомить с техникой безопасности и правилами поведения в компьютерном классе. Способствовать развитию внимания, интереса к занятиям	«Развитие детей. Компьютерики или Весёлый Компьютер» https://www.youtube.com/watch?v=-bmUoQR9HEs «Основные правила поведения за компьютером» https://www.youtube.com/watch?v=XrCEndb_Ers
3.	История компьютера	Познакомить с историей развития компьютера, с понятием «информация», с многообразием компьютерной техники и её применением. Дать общие сведения о компьютере, его свойствах, назначении. Развивать связную речь	Смешарики. История компьютера https://www.youtube.com/watch?v=PAv3RSx1jzQ История компьютера https://www.youtube.com/watch?v=X3webbbco4I
4.	Устройство компьютера	Познакомить с функциональной структурой и основными устройствами компьютера, познакомить с дополнительными устройствами, которые можно подключить к компьютеру (колонки, наушники, принтер и т.д.) Расширять кругозор и развивать интеллектуальные способности. Развивать внимание и память	Устройство компьютера Онлайн урок https://www.youtube.com/watch?v=PHAPd3CZIEk
5.	Устройство «Монитор»	Познакомить с устройством «монитор». Закрепить умение создавать множество из разных по количеству элементов	Как устроен компьютер. Урок 2 https://www.youtube.com/watch?v=n2snw3mklqM Мультфильм «Почемучка. Информатика. Как работает монитор» https://www.youtube.com/watch?v=mBStYv-dRkg&list=PLw7bd_COloYmYucVkBd6HFD1u6aO4M_R6&index=26
6.	Устройство «Манипулятор «мышь»»	Познакомить с манипулятором «мышь». Учить нажимать на левую кнопку мыши один раз, выполнять двойной щелчок. Совершенствовать	1. Мультфильм «Почемучка. Информатика» «Компьютерная мышь» https://www.youtube.com/watch?v=n2snw3mklqM

		навыки работы с «мышью», учить переносить элементы при помощи «мыши». Познакомить с понятием «алгоритм». Закреплять умение классифицировать предметы по определённым признакам. Развивать логическое мышление	h?v=5T3UHIDwRv8
			2. Демонстрация способа перетаскивания мышью – практическое задание «Повтори»
7.	Устройство «Клавиатура»	Познакомить с устройством «клавиатура»: названия и функции основных клавиш.	1. Мультфильм Фиксики «Клавиатура» https://www.youtube.com/watch?v=F2HE4rPy9JI 2. Клавиатура компьютера https://www.youtube.com/watch?v=WaHzGQvAfPU&list=PLs-yJ9DOsIMTd-jLf2U_9Fpx2yTSwbGEr&index=6 3. Практическое задание «Найди клавишу»
8.	Устройство «Системный блок»	Продолжать знакомить с устройством компьютера. Познакомить с устройством системного блока. Дать понятие «процессор», «материнская плата», «оперативная память», «Дисковод», «компакт – диск». Развивать память	1. Мультфильм «Смешарики» «Компьютер Ёжика» https://www.youtube.com/watch?v=UG7fFR5LB-Q
9.	Устройство «Дисковод»	Познакомить с понятием Закрепить навыки порядкового счёта. Развивать интерес и бережное отношение к компьютерной технике	Мультфильм «Смешарики» «Компьютер Ёжика» https://www.youtube.com/watch?v=UG7fFR5LB-Q
10.	Мы с компьютером на «ты»	Обобщить знания об устройстве компьютера. Развивать связную речь	Викторина https://ok.ru/video/373131709055
11.	Рабочий стол	Познакомить с понятием «рабочий стол», с содержанием «рабочего стола». Закрепить умение ориентироваться на экране монитора, понимать смысл пространственных отношений. Развивать логическое мышление	Мультфильм «Почемучка. Информатика» Как правильно работать с рабочим столом компьютера https://www.youtube.com/watch?v=1vRFE9_xoLc&list=PLs-yJ9DOsIMTd-jLf2U_9Fpx2yTSwbGEr&index=4 - Практическое упражнение «Что где»
12.	Программы	Познакомить с понятием «программа», «программист», учить различать ярлычки программ, запускать программы с рабочего стола. Закреплять навык различать характерные признаки «иконок» на рабочем столе	Фиксики - Программа https://www.youtube.com/watch?v=0hm3QODDMv4 игра Логоробот «Пчёлка»
13.	Файлы и папки	Дать понятие «папка», файл, учить	Рассказ Компьютошки о

		различать и создавать ярлыки файлов и документов. Развивать логическое мышление	файлах папках. Рассмотреть внешний вид, познакомить со свойствами. Мультфильм «Почемучка. Информатика» https://www.youtube.com/watch?v=fUsmxQ77Yqs&list=PLw7bd_COloYmYucVkBD6HFD1u6aO4M_R6&index=4
14.	Компьютерные игры	Познакомить с развивающими компьютерными играми. Закреплять умение управлять действиями на экране при помощи клавиатуры и компьютерной мыши	Фиксики Мульт игра/ Фиксикиборд игра https://www.youtube.com/watch?v=PWMM28eROgo
15.	Компьютерные игры	Продолжать знакомить с развивающими компьютерными играми. Закреплять умение управлять действиями на экране при помощи клавиатуры и компьютерной мыши	Компьютерная игра из цикла «Лёлик учится читать»
16.	Текстовый редактор «Word»	Познакомить с текстовым редактором «Word», названием и функциями основных клавиш. Развивать навык создания текстового документа. Совершенствовать навыки работы с мышью. Закреплять названия букв, и их расположение на клавиатуре. Познакомить с цифровым рядом клавиатуры. Познакомить с функциями клавиш «Shift» и «Ctrl», с понятием «строчная и заглавная буква. Развивать умение применять клавиши «Enter», «Пробел», «Стрелка». Совершенствовать навыки работы с клавиатурой и мышью. Развивать зрительную память	1.Рассказ Компьютошки о текстовом редакторе. Практическое задание - создание документа. 2.Совершенствовать навык работы на клавиатуре. Практическое задание- набор текста. 3. Знакомство с клавишами с функциями клавиш «Shift» и «Ctrl». Практическое задание по применению клавиш 4. Практическое задание - набирать заглавные и строчные буквы. 5. Практическое задание – пишем слова по образцу 6. Практическое задание – пишем текст по образцу 7. Практическое задание – вставить фигуру в текст
17.	Игровое занятие «Пишем приглашение»	Закреплять умение пользоваться клавиатурой. Формировать навык вставлять рисунок в текстовый документ. Развивать творческие способности	Практическое задание – пишем текст по образцу, вставить рисунок в текст
18.	Графический редактор «Paint»	Познакомить с графическим редактором Paint, с панелью инструментов. Развивать навыки работы с инструментами «Карандаш», «Кисть», «Ластик» и т.д.. Развивать эстетический вкус, творческое воображение, наглядно – образное мышление	1. «Юный дизайнер. Рисуем в Paint . Курс Компьютерики. https://www.youtube.com/watch?v=GXVig3J6Kx4 2. Создаём файл «Точечный рисунок» Открываем программу Paint 3. Изучаем панель

			инструментов «Инструменты»
			4. Изучаем панель инструментов «Кисти»
			5. Изучаем панель инструментов «Фигуры»
			6. Изучаем панель инструментов «Цвета»
			7. Создаём рисунок из фигур «Космос»
			8. Компьютерный рисунок «Домик»
			9. Компьютерный рисунок «Девочки и мальчики»
			10. Компьютерный рисунок «Бусы для мамы»
19.	Творческая мастерская	Совершенствовать навыки работы с графическим редактором Paint. Обобщить и закрепить знания по работе с графическим редактором Paint, Развивать самостоятельность, фантазию, художественные способности	Творческое практическое задание – рисунок «Весна пришла»
20.	Итоговое занятие	Закрепление материала по данному курсу	
21.	Диагностика		

1.4. Планируемые результаты освоения программы

- дети познакомятся с компьютером, как современным инструментом для обработки информации, будут знать и называть функции основных частей компьютера;
- дети будут знать технику безопасности и правила поведения в компьютерном классе;
- у детей будут сформированы начальные навыки работы за компьютером;
- дети будут уметь воспринимать и анализировать информацию с экрана;
- дети смогут осуществлять необходимые операции при работе в текстовом редакторе «Word», пользоваться графическим редактором «Paint»;
- у детей будет сформирован опыт практической, познавательной и творческой деятельности с современным программным обеспечением.

II. Комплекс организационно – педагогических условий.

2.1. 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
2.		2	Просмотр нового материала	1	История компьютера	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра
3.		3	Просмотр нового материала	1	Устройство компьютера	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра
4.	Октябрь	4	Просмотр нового материала	1	Устройство «Монитор»	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра
5.		1	Просмотр нового материала	1	Устройство «Манипулятор «мышь»»	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра
6.		2	Закрепление пройденного материала	1	Устройство «Манипулятор «мышь»»	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра
7.		3	Просмотр нового материала	1	Устройство «Клавиатура»	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра
8.	Ноябрь	4	Закрепление пройденного материала	1	Устройство «Клавиатура»	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра
9.		1	Просмотр нового материала	1	Устройство «Системный блок»	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра
10.		2	Просмотр нового материала	1	Устройство «Дисковод»	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра
11.		3	Закрепление пройденного материала	1	Мы с компьютером на «ты»	Компьютерный класс	Викторина
12.	Декабрь	4	Просмотр нового материала	1	Рабочий стол	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра
13.		1	Просмотр нового материала	1	Программы	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра
14.		2	Просмотр нового материала	1	Файлы и папки	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра
15.		3	Просмотр нового материала	1	Компьютерные игры	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра

16.		4	Закрепление пройденного материала	1	Компьютерные игры	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра
17.	Январь	1	Просмотр нового материала	1	Текстовый редактор «Word»	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра
18.		2	Просмотр нового материала	1	Текстовый редактор «Word»	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра
19.		3	Просмотр нового материала	1	Текстовый редактор «Word»	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра
20.		4	Просмотр нового материала	1	Текстовый редактор «Word»	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра
21.	Февраль	1	Закрепление пройденного материала	1	Текстовый редактор «Word»	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра
22.		2	Закрепление пройденного материала	1	Текстовый редактор «Word»	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра
23.		3	Закрепление пройденного материала	1	Текстовый редактор «Word»	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра
24.		4	Закрепление пройденного материала	1	«Пишем приглашение»	Компьютерный класс	Игровое занятие
25.	Март	1	Просмотр нового материала	1	Графический редактор «Paint»	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра
26.		2	Просмотр нового материала	1	Графический редактор «Paint»	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра
27.		3	Просмотр нового материала	1	Графический редактор «Paint»	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра
28.		4	Просмотр нового материала	1	Графический редактор «Paint»	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра
29.	Апрель	1	Просмотр нового материала	1	Графический редактор «Paint»	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра
30.		2	Просмотр нового материала	1	Графический редактор «Paint»	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра
31.		3	Просмотр нового материала	1	Графический редактор «Paint»	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра
32.		4	Просмотр нового материала	1	Графический редактор «Paint»	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра
33.	Май	1	Закрепление пройденного	1	Графический редактор	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра

			материала		«Paint»		
34.		2	Закрепление пройденного материала	1	Графический редактор «Paint»	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра
35.		3	Закрепление пройденного материала	1	Графический редактор «Paint»	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, игра
36.		4	Закрепление пройденного материала	1	Графический редактор «Paint»	Компьютерный класс	Игровое занятие
Диагностика							

2.2. Условия реализации программы

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 двумя подвесными тумбами	1 шт.	100%
3	Кресло с подлокотниками	1 шт.	100%
4	Парта детская двухместная	4 шт.	100%
5	Стул детский	8 шт.	100%
6	Комплект ЭВТ	5 шт.	100%
7	Интерактивная доска	1 шт.	50%
8	Флуоресцентная панель для рисования	1 шт.	10%
9	Принтер цветной	1 шт.	50%
10	Магнитная доска	1 шт.	100%
11	Шкафы и стеллажи для хранения учебной литературы и наглядных пособий	3 шт.	100%

Игровая зона компьютерного класса – это зона для предкомпьютерной подготовки и после компьютерной релаксации включает в себя:

- столы для работы детей;
- раздаточный материал на каждого ребенка;
- карточки с игровыми заданиями;
- игры – головоломки;
- дидактические игры;
- разнообразные игрушки;
- принтер для печати детских рисунков;
- демонстрационные дидактические игры;
- демонстрационные плакаты для обучения детей компьютерной грамотности, правилам поведения и правильной осанке.

Кадровый состав:

- воспитатель МБДОУ детский сад № 5 «Умка

Кадровые требования:

- уровень образования: высшее педагогическое образование,
- стаж работы: не менее 5 лет,
- квалификационная категория: на усмотрение учредителя.

Дидактическое обеспечение курса: книги, иллюстрации, презентации, дидактические игры, раздаточный материал на каждого ребенка, карточки с игровыми заданиями; игры – головоломки; разнообразные игрушки; демонстрационные дидактические игры; демонстрационные плакаты для обучения детей компьютерной грамотности, правилам поведения и правильной осанке, обучающие прикладные программы в электронном виде, ресурсы интернета.

Методическое обеспечение программы:

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.
9. Электронные ресурсы.
10. Интернет ресурсы.

2.3. Формы аттестации (контроля)

Мониторинг освоения программы

Для определения готовности детей к работе на компьютере и усвоению программы проводится мониторинг. Он позволяет определить уровень сформированности компьютерных умений и навыков и уровень познавательного развития (ФЭМП). Мониторинг проводится 3 раза в год: первичный - в начале года (начало сентября), текущий после в январе в конце года (май) (Приложение 2).

Виды аттестации:

Первичный: для определения начального уровня компьютерных умений и навыков (сентябрь).

Текущий: для отслеживания полученных знаний.

Итоговый: определение степени освоения программного курса (май).

Способы определения результативности программы. Для контроля за усвоением знаний проводятся контрольные занятия, игры, ребусы и т.п. (как с применением компьютерной техники, так и без него).

Диагностическая карта оценки сформированности компьютерной грамотности

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

№ п/п	Показатели	Направление развития	Диагностический инструментарий	Уровни/ Оценка результатов
-------	------------	----------------------	--------------------------------	----------------------------

1.	Представления дошкольников об основных устройствах компьютера и дополнительных устройствах, которые можно подключить к компьютеру	теоретическое	Дидактическая игра «Собери компьютер»	Высокий уровень (3 балла) – ребёнок имеет представления об основных дополнительных устройствах, которые можно подключить к компьютеру (колонки, наушники, принтер, сканер, монитор, клавиатура, мышь, системный блок) Средний уровень (2 балла) – ребёнок имеет частичные представления об основных и дополнительных устройствах, которые можно подключить к компьютеру (монитор, клавиатура, мышь, системный блок) Низкий уровень (1 балл) – ребёнок не имеет представлений об основных устройствах компьютера
2.	Развито умение пользоваться клавиатурой (основные группы клавиш, «Enter», «Shift», «Пробел», «Стрелки», цифровой и буквенный ряд	практическое	Дидактическая игра «Путешествие с Ноликом по клавиатуре»	Высокий уровень (3 балла) – ребёнок умеет самостоятельно пользоваться клавиатурой, знает основные группы клавиш, язык раскладки, цифровой и буквенный ряд. Средний уровень (2 балла) – ребёнок пользуется клавиатурой с помощью словесной инструкции педагога, частично знает расположение основных групп клавиш, цифровой и буквенный ряд Низкий уровень (1 балл) – ребёнок пользуется клавиатурой только под непосредственным руководством и активном участии педагога, не знает основные группы клавиш, язык раскладки, цифровой и буквенный ряд
3.	Владение компьютерной мышью (левая \ правая кнопка), мыши, колесо прокрутки) выполняет основные манипуляции с мышью: щелчок и двойной щелчок, перетаскивание объектов	практическое	Компьютерная игра «Нарисуй картинку» (Программа «Игры для маленького гения. Игродом 3)	Высокий уровень (3 балла) – ребёнок умеет самостоятельно пользоваться мышью, самостоятельно выполняет основные манипуляции Средний уровень (2 балла) – ребёнок не уверенно владеет мышью, путает функции левой и правой мыши Низкий уровень (1 балл) – ребёнок пользуется компьютерной мышью только под прямым руководством педагога
4.	Умение работать с «рабочим столом» Различать	теоретическое	Индивидуальная беседа «Расскажи Компьютоше о рабочем столе»	Высокий уровень (3 балла) – ребёнок ориентируется на рабочем столе, знает, называет функции и предназначение элементов рабочего

	элементы рабочего стола (файлы и ярлыки, программы, «корзина», кнопка «Пуск», алгоритм изменения фонового рисунка рабочего стола)			стола, частично знает алгоритм изменения фона рабочего стола Средний уровень (2 балла) – ребёнок ориентируется на рабочем столе, частично знает, называет функции и предназначение элементов рабочего стола Низкий уровень (1 балл) – ребёнок ориентируется на рабочем столе только под прямым руководством педагога, не знает, и не называет функции и предназначение элементов рабочего стола
5.	Умение пользоваться графическим редактором «Paint» и его основными инструментами: кисть, ластик, заливка, распылитель, пипетка, фигуры, и т.д.	практическое	Практическое задание «Художник»	Высокий уровень (3 балла) – ребёнок свободно пользуется графическим редактором «Paint» Средний уровень (2 балла) – ребёнок умеет пользоваться графическим редактором «Paint» с дозированной помощью воспитателя Низкий уровень (1 балл) – ребёнок работает с графическим редактором «Paint» только с помощью взрослого
6.	Умение пользоваться текстовым редактором «Word» (знание и использование основных клавиш «Enter», «Пробел», «Стрелка», «Shift») набор текста, цифр, вставка рисунка в документ)	практическое	Практическое задание «Письмо жителям другой планеты»	Высокий уровень (3 балла) – ребёнок самостоятельно осуществляет необходимые операции при работе с текстовым редактором «Word», набирает буквы, цифры, может вставить рисунок в документ Средний уровень (2 балла) – ребёнок умеет пользоваться текстовым редактором «Word» с дозированной помощью взрослого, знает основные клавиши Низкий уровень (1 балл) – ребёнок работает с текстовым редактором «Word» только с помощью взрослого
7.	Уровень творческой направленности деятельности ребёнка	личностное	Практической задание «Сделаем открытку»	Высокий уровень (3 балла) – ребёнок самостоятельно принимает решения и создаёт новые оригинальные образы Средний уровень (2 балла) – ребёнок выполняет задание по словесной инструкции Низкий уровень (1 балл) – ребёнок выполняет задание по образцу
8.	Уровень развития терпения, воли, интереса к	личностное	Наблюдение	Высокий уровень (3 балла) – ребёнок с интересом относится к занятиям, внимательно слушает инструкции педагога, приступает к

	занятиям, самоконтроля			работе с компьютером с разрешения педагога, задаёт вопросы, не перебивает детей и взрослых. ребенок во время выполнения задания играет самостоятельно без помощи педагога. Проявляет инициативу, помогая другим детям. Средний уровень (2 балла) – ребёнку интересна только практическая сторона занятия, торопится выполнить задание не выслушав инструкции педагога до конца, на занятиях ребенок выполняет задания с небольшой помощью педагога, иногда помогает другим детям. Низкий уровень (1 балл) – на занятиях не выражает желание выполнять задания и выполняет только с помощью педагога, не помогает другим детям.
9.	Уровень развития конфликтности, сотрудничества со взрослым и сверстниками	личностное	Наблюдение	Высокий уровень (3 балла) – ребенок легко идёт на контакт со взрослым и сверстниками, готов прийти на помощь, охотно отвечает и задаёт интересующие вопросы. Преобладает внеситуативно-личностный тип сотрудничества. Средний уровень (2 балла) – ребенок обращается ко взрослому и сверстникам только в случае крайней необходимости, откликается на просьбы, но инициативы помочь не проявляет в диалог вступает только при личном к нему обращении со стороны взрослого. Преобладает ситуативно – деловой тип общения. Низкий уровень (1 балл) – ребенок не обращается ко взрослому и сверстникам за помощью, не предлагает её сам, вопросов не задаёт в диалоге не участвует. Преобладает ситуативно – личностный тип сотрудничества.
10.	Забота о здоровье	личностное	Наблюдение	Высокий уровень (3 балла) – ребенок самостоятельно, без напоминаний взрослого выполняет все требования безопасного поведения, охотно выполняет физкультминутки и разминку для глаз, сам может провести упражнения самостоятельно. Средний уровень (2 балла) – ребенок выполняет правила

				безопасной работы на компьютере с напоминания взрослого, в физкультминутках активен, но самостоятельно показать упражнения не может. Низкий уровень (1 балл) – ребёнку постоянно приходится напоминать о правилах безопасного поведения при работе на компьютере, на физкультминутках не активен, упражнений не знает.
--	--	--	--	---

2.4 Методические материалы

Формы организации детской деятельности

Программа представляет собой систему занятий, самостоятельной творческой деятельности дошкольников и совместной деятельности педагога с детьми старшего дошкольного возраста по развитию познавательных интересов через использование современных информационных технологий:

- учебный план, рассчитанный на год обучения (36 занятий в год), по 25 - 30 минут (каждые 10 минут физминутка, гимнастика для глаз, пальчиковая гимнастика);
- занятия кружка проводятся по подгруппам 5-8 человек 1 раз в неделю (подгрупповая форма);
- проходит в игровой форме с использованием компьютерных игр, электронных пособий и компьютерных тестов.

Способы, методы и средства реализации программы с учетом возрастных и индивидуальных особенностей воспитанников

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 задания или дидактические игры, конструирование;
- создаются педагогические ситуации общения, позволяющие каждому ребенку проявить инициативу, самостоятельность, избирательность в способах работы.

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 не только коллективные занятия, но и индивидуальную работу с помощью составления индивидуальных маршрутов развития отдельных воспитанников.

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, выполнив которые ребенок легко может усвоить правила поведения, технику безопасности, гимнастику для глаз.

На первом занятии дети отправляются в увлекательное путешествие в «Компьютерную страну». Все последующие занятия строятся в виде игры или путешествия в ходе, которого дети получают определенные знания и умения. В ходе реализации Программы поддерживаются определенные правила поведения в компьютерном классе и имеются определенные атрибуты – игрушка Компьютошка.

Здоровьесберегающие технологии широко используются при проведении каждого занятия кружка: физкультминутки и паузы; эмоциональные разрядки; зрительная, дыхательная, пальчиковая гимнастики, самомассаж.

Применение ИКТ необходимо для разработки презентаций, наглядного и раздаточного материала, различных схем. Отличительной особенностью мышления детей дошкольного возраста является наглядно - образность. Использование презентаций, наглядности позволяет педагогу, опираясь на знание особенностей детского мышления, привлечь их внимание к объяснению новой, достаточно сложной информации, внести в занятия сюрпризный момент.

Применение компьютерной техники позволяет сделать занятие привлекательным и по-настоящему современным, осуществлять индивидуализацию обучения, объективно и своевременно проводить контроль и подведение итогов. Компьютерные технологии позволяют ставить перед ребенком и помогать ему решать познавательные и творческие задачи с опорой на наглядность (опосредованность) и ведущую для этого возраста деятельность – игру.

Метод интерактивной игры

Интерактивный метод (взаимный, «act» - действовать) – означает взаимодействовать, находится в режиме беседы, диалога с кем-либо. Другими словами, в отличие от активных методов, интерактивные ориентированы 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. Педагог также разрабатывает план занятия (обычно, это интерактивные упражнения и задания, в ходе выполнения которых ребенок изучает материал).

Следовательно, основными составляющими интерактивных занятий являются интерактивные упражнения и задания, которые выполняются детьми. Важное отличие интерактивных упражнений и заданий от обычных в том, что выполняя, их дети не только и не столько закрепляют уже изученный материал, сколько изучают новый.

Компьютерные игры способствуют формированию способности целеобразования, обеспечивающей понимание интеллектуальных задач, принятие их ребёнком, что является необходимым условием развёртывания детской мыслительной деятельности. Именно чёткое представление конечного результата, который должен быть получен в ходе решения, позволяет ребёнку целенаправленно анализировать условия задачи. Использование компьютерных игр стимулирует формирование подобных умений.

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

Принципы и подходы к организации деятельности по программе

1. Принцип развивающего образования, целью которого является развитие ребенка.
2. Принципы научной обоснованности и практической применимости (соответствует основным положениям возрастной психологии и дошкольной педагогики).
3. Соответствует критериям полноты, необходимости и достаточности (позволяет решать поставленные цели и задачи на необходимом и достаточном материале, максимально приближаясь к разумному «минимуму»).
4. Строится с учетом принципа интеграции образовательных областей в соответствии с возрастными возможностями и особенностями воспитанников.
5. Предполагает построение образовательного процесса на адекватных возрасту формах работы с детьми (игра)
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.

Особенности организации развивающей предметно-пространственной среды

Для компьютерно - игрового комплекса выделено специальное помещение, включающее компьютерный и игровой центры.

- Компьютерный зал изолирован от помещений, имеющих повышенный уровень шума (музыкального, гимнастического залов).
- Компьютерный зал оборудован 5 комплектами ЭВТ для индивидуальных мест дошкольников и одним компьютером для индивидуального места педагога.
- Расстояние между столами детей — не менее 60 см; от отопительных приборов - не менее 1 м.
- 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, поскольку они способствуют накоплению статического электричества.
- Для установки и работы компьютеров используется специальная мебель: для детей — стол и стульчик, для воспитателя — один стол.
- 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.
- Компьютеры применяются на развивающих занятиях. Такое занятие длится 25 (30) минут и состоит из трех последовательных частей: подготовительной, основной и заключительной. Подготовительная часть занятия проводится в игровом центре, основная - в компьютерном центре и заключительная — снова в игровой. Суммарное время, проводимое за компьютером, не превышает 15 минут в неделю на одного ребенка.

Игровой центр оснащен:

- игровым оборудованием для сюжетно-ролевых, сюжетно- дидактических, дидактических игр, конструирования, изобразительной деятельности. Игровое оборудование включает различные наборы конструкторов; игрушки, используемые как персонажи в играх;
- шкафами с дидактическими и проектными играми, игрушками,
- наборами различных видов игрушек (мягкие, пластмассовые, надувные, плоские, механические).
- удобными рабочими местами для изобразительной деятельности, конструирования, дидактических настольных игр.
- дополнительными помещениями: сенсорной комнатой и зимним садом, которые используются для релаксации.

2.5. 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. Поддяков. — 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.
9. Интерактивные развивающие программы серии «Наглядное дошкольное образование»: программы «Говорящие Картинки», «Игры со Словами», «Шаг за Шагом», «Развивающие

игры», «Смотри и Говори», «Лого Игры», «Лого Ритмика», «Игры для маленького гения». - Издательство «Экзамен», «Экзамен - Медиа», 2014.

10. Электронные ресурсы.

Интернет ресурсы:

1. «Основные правила поведения за компьютером»
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
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
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>

Методический материал по диагностике
Возрастная группа: подготовительная к школе

Задание 1. Компьютерная игра «Собери компьютер».

Цель: выявление представлений дошкольников об устройствах компьютера (основных устройствах: мышь, клавиатура, монитор, системный блок) и дополнительных устройствах, которые можно подключить к компьютеру (колонки, наушники, принтер, сканер)

Материал и оборудование: компьютерная игра «Собери компьютер» (диск «Смешарики. Компьютер Ежика»).

Ход: В ходе компьютерной игры ребенку предлагается «собрать» компьютер из частей и назвать их.

Задание 2. Дидактическая игра «Путешествие с Ноликом по клавиатуре»

Цель: умение пользоваться клавиатурой (основные группы клавиш: «Enter», «Пробел», «Стрелка», «Shift», язык раскладки, цифровой и буквенный ряд).

Материал и оборудование: мультяшный персонаж Нолик (картинка)

Ход: Мультяшный персонаж Нолик «прыгает» по клавишам клавиатуры и «спрашивает» у ребенка о названии и назначении, просит показать на практике.

Задание 3. Компьютерная игра «Нарисуй картинку»

Цель: владение компьютерной мышью

Материал и оборудование: компьютерная игра «Нарисуй картинку» (программа «Игры для маленького гения». Игродром 3).

Ход: наблюдение за деятельностью ребенка во время игры, в которой предлагается подобрать детали изображения в соответствии с временем года.

Задание 4. Индивидуальная беседа «Расскажи Компьютошке о рабочем столе» и практическое упражнение «Измени фон»

Цель: умение работать за дисплеем (основные элементы рабочего стола: Мой компьютер, Корзина, кнопка Пуск; приемы изменения фонового рисунка рабочего стола).

Ход: ребенку предлагается назвать Компьютошке основные элементы рабочего стола: Мой компьютер, Корзина, кнопка Пуск, затем изменить фоновый рисунок рабочего стола.

Задание 5. Практическое задание «Художник».

Цель: определение уровня умения пользоваться графическим редактором «Paint» (работать с инструментами («Карандаш», «Кисть», «Ластик», «Заливка», «Распылитель», «Пипетка», «Фигуры», «Выделение прямоугольной области»), с панелью команд («Файл» - «Создать»)).

Ход: ребенку предлагается нарисовать любую картинку в графическом редакторе «Paint».

Задание 6. Практическое задание «Письмо жителям другой планеты»

Цель: умение осуществлять необходимые операции при работе в текстовом редакторе «Word» (основные клавиши («Enter», «Пробел», «Стрелка», «Shift»), создание текстового документа, набор текста, цифр, вставка рисунка в документ).

Ход: ребенку предлагается в текстовом редакторе «Word» написать письмо жителям другой планеты.

Задание 7. Цель: определение уровня творческой направленности деятельности

ребенка. *Ход:* наблюдение за деятельностью ребенка во время игры в ходе занятия.