

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
детский сад общеразвивающего вида «Березка»

ПРИНЯТО
на педагогическом совете
Протокол № 1 от 30.08.2023

УТВЕРЖДАЮ
Заведующая МДОУ «Березка»
_____ О. В. Ветрова
Приказ №143 от 31.08.2023

Дополнительная общеразвивающая программа
«Компьютошка»

Направленность: техническая

Возраст обучающихся: 6 – 7 лет

Срок реализации: 1 год

Составитель: Реброва Анна Валерьевна

Воспитатель МДОУ «Березка»

Первая квалификационная категория

рп. Пречистое, 2023

Содержание

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

- 1.1. Пояснительная записка
- 1.2. Цель и задачи программы
- 1.3. Учебно-тематический план
- 1.4. Содержание программы
- 1.5. Планируемые результаты

Раздел 2. Комплекс организационно - педагогических условий

- 2.1. Календарный учебный график
- 2.2. Условия реализации программы
- 2.3. Формы аттестации
- 2.4. Контрольно– измерительные материалы
- 2.5. Список литературы

1.1. Пояснительная записка

Актуальность работы в данном направлении продиктована самим временем. Современный мир сегодня предъявляет новые требования к восприятию и использованию информационно - коммуникационных технологий в работе с детьми. Техника заняла прочные позиции во многих областях современной жизни, быстро проникла в детские сады, школы и дома.

Интеллектуальное развитие дошкольника сегодня невозможно представить без компьютера, который является для ребенка 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.

Данная программа нацелена на принятие ребёнком нового вида деятельности и построена на основе новейших разработок в области компьютерных развивающих и обучающих технологий отечественных и зарубежных производителей, с учётом психических особенностей детей дошкольного возраста, и рассчитана на детей 6 -7 лет (занятия проводятся в старших и подготовительных группах).

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.

Современные компьютерные игры для детей, используемые на занятиях, 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.

В компьютерных играх дети оперируют в основном символами и знаками, поэтому им должны предшествовать игры с реальными предметами, игрушками. Важно знать, что использование дошкольниками компьютера не цель, а средство воспитания и развития творческих и интеллектуальных способностей ребёнка. Конечно, ребёнок должен прежде всего научиться управлять компьютером, понимать символы, принятые в компьютерных играх (интерфейс).

Когда компьютер будет дошкольнику понятен, тогда с посредством игровых программ и будут достигаться необходимые воспитательные и образовательные цели.

1.2. Цель и задачи

Цель: развитие интеллектуальных и творческих способностей у детей старшего дошкольного возраста через использование современных информационных технологий.

Задачи:

1. Ознакомление с функциональной структурой компьютера, его основными устройствами;
2. Пополнение математических знаний и умений
3. Расширение представлений об окружающем мире
4. Развитие психических процессов, ассоциативного, образного, пространственного мышления.
5. Пополнение словарного запаса и развитие речи.
6. Развитие творчества: графических навыков, художественных, творческих способностей.
7. Развитие мелкой моторики рук.

Особенности возрастной группы детей

Возраст детей 6 - 7 лет.

Педагог должен учитывать возрастные психологические особенности детей. Если в возрасте 6-7 лет внимание, мышление, восприятие, воображение сформированы, то в раннем возрасте они, как правило, носят произвольный характер. В процессе занятий выявляются индивидуальные психологические особенности детей, которые педагог, по возможности, корректирует в нужном направлении.

Набор детей - свободный.

Программа кружка представляет собой систему непосредственно образовательной деятельности, самостоятельной деятельности дошкольников и совместной деятельности педагога с детьми старшего дошкольного возраста по развитию познавательной деятельности через использование современных информационных технологий:

- Программа рассчитана на 1 года обучения (32 занятия в год), по 25 - 30 минут (каждые 10 минут физминутка, гимнастика для глаз, пальчиковая гимнастика);

- занятия кружка проводятся по подгруппам 6 - 8 человек 1 раз в неделю (подгрупповая форма);

- проходит в игровой форме с использованием компьютерных игр, электронных пособий и компьютерных тестов.

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.

- 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.

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.

В ходе реализации программы поддерживаются определенные правила поведения в группе.

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

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.

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.

Таким образом, по сравнению с традиционными формами обучения дошкольников компьютер обладает рядом преимуществ:

- предъявление информации на экране компьютера в игровой форме вызывает у детей огромный интерес;
- несет в себе образный тип информации, понятный дошкольникам;

- движения, звук, мультипликация надолго привлекает внимание ребенка;
- проблемные задачи, поощрение ребенка при их правильном решении самим компьютером являются стимулом познавательной активности детей;
- предоставляет возможность индивидуализации обучения;
- ребенок сам регулирует темп и количество решаемых игровых обучающих задач;
- в процессе своей деятельности за компьютером дошкольник приобретает уверенность в себе, в том, что он многое может;
- компьютер очень "терпелив", никогда не ругает ребенка за ошибки, а ждет, пока он сам исправит их.

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

Каждое занятие комплексное. Оно включает в себя 3 этапа.

I этап - подготовительный.

Идет погружение ребенка в сюжет занятия, период подготовки к компьютерной игре через развивающие игры, беседы, конкурсы, соревнования, которые помогут ему справиться с поставленной задачей. Включается гимнастика для глаз, пальчиковая гимнастика для подготовки зрительного, моторного аппарата к работе.

II этап - основной.

Включает в себя овладение способом управления программой для достижения результата и самостоятельную игру ребенка за компьютером. Проблемное общение с каждым воспитанником по ходу игры.

Используется несколько способов "погружения" ребенка в компьютерную программу:

1 способ. Последовательное объяснение ребенку назначения каждой клавиши с подключением наводящих и контрольных вопросов.

2 способ. Ориентируясь на приобретенные ребенком навыки работы с компьютером, познакомить с новыми клавишами, их назначением.

3 способ. Ребенку предлагается роль исследователя, экспериментатора, предоставляется возможность самостоятельно разобраться со способом управления программой.

III этап - заключительный.

В заключительной части подводится итог; делается оценка выполнения и закрепления в памяти ребенка необходимых для условий действий, понятий и смысловых структур и правил действия с компьютером. Реализация вновь полученных (после игры на компьютере) впечатлений в самостоятельной игре детей в игровом зале (с опорой на модули и другие игрушки) в разных видах игр: самостоятельных, творческих, сюжетно-ролевых, режиссерских, дидактических, подвижных и т. д.; в разных видах деятельности детей — в общении со взрослыми и сверстниками, изобразительной, конструктивной, трудовой.

Также заключительная часть занятия необходима для снятия зрительного напряжения (проводится гимнастика для глаз), для снятия мышечного напряжения (физминутки, точечный массаж, массаж впереди стоящему, комплекс физических упражнений, расслабление под музыку).

Продолжительность каждого этапа занятия для подготовительной к школе группы:

1 этап - 10 минут,

2 этап - 15 минут,

3 этап - 5 минут.

После каждого занятия проветривание и влажная уборка помещения.

Занятия построены на игровых методах и приемах, позволяющих детям в интересной, доступной форме получить знания, решить поставленные педагогом задачи.

Для более эффективного, прочного овладения знаниями программа строится на основе постепенного погружения в обучающие блоки, обеспечивающие решение основных групп задач. Межблочными переходами являются программы на развитие мыслительных процессов, памяти и игровые занятия.

1.3. Учебно- тематический план

№ п/п	Месяц	Количество часов
1	Сентябрь	2
2	Октябрь	4
3	Ноябрь	4
4	Декабрь	4
5	Январь	2
6	Февраль	4
7	Март	4
8	Апрель	4
9	Май	4
Всего		32

1.4. Содержание программы

№	Тема занятий	Кол-во часов
1.	«Наш компьютер-верный друг» (устройство компьютера)	1
2.	Безопасность при работе с компьютером.	2
3.	Государственные символы. Столица России. Достопримечательности Москвы.	3
4.	Профессии. Кто кем хочет стать. Одень для работы.	4
5.	Поздняя осень. Осенние события и месяца.	5
6.	Этикет. Накрываем на стол.	6
7.	Художественные промыслы. Делаю маску.	7
8.	Важные качества. Быстрота, сила, выносливость.	8
9.	Зимние месяца и события. Снежинки.	9
10.	Проведи исследование.	10
11.	Дорожные знаки. Выбираю безопасный путь.	11
12.	Левой-правой. Кто быстрее.	12
13.	Определи время по часам. Часы и минуты.	13
14.	Последовательность событий. Разложи картинки в правильном порядке.	14
15.	Множества. Объединение и пересечение.	15

16.	Что такое культура.	16
17.	Различаю виды транспорта. Кто быстрее.	17
18.	Состав числа. Лифт.	18
19.	Машина времени.	19
20.	Величина и форма. Освободи принцессу.	20
21.	Играю в танграм.	21
22.	Весенние месяцы и события.	22
23.	История возникновения книги.	23
24.	Загадки на логику. Волк, Коза и капуста.	24
25.	Космические просторы.	25
26.	Крестики-нолики.	26
27.	Играю в танграм.	27
28.	Наблюдаю за насекомыми.	28
29.	Наблюдаю за животными.	29
30.	Наблюдаю за птицами.	30
31.	Собери картинку (В. Серов «Девочка с персиками»)	31
32.	Итоговое занятие. Рисую животное в движении	32

1.5. Планируемые результаты

В результате освоения программы факультатива воспитанники получают целый комплекс знаний и приобретают определенные умения.

Дети должны знать:

- названия и функции основных частей компьютера: системный блок, монитор, клавиатура, манипулятор «мышь»;
- технику безопасности и правила поведения в компьютерном классе.

Уметь:

- использовать в работе клавиатуру и мышь;
- воспринимать и анализировать информацию с экрана;
- осуществлять необходимые операции при работе
- пользоваться графическим редактором «Paint»: создание рисунков, с использованием различных инструментов (карандаш, кисть, распылитель, заливка, фигуры), закрашивание рисунков (с помощью заливки, распылителя);

Уметь осуществлять необходимые операции при работе

- находить закономерности в изображении предметов, обобщать категории;
- составлять целое из предложенных частей;
- ориентироваться во времени и пространстве.

Для определения готовности детей к работе на компьютере и усвоению программы кружка проводится диагностика с учетом индивидуально-типологических особенностей детей.

Она позволяет определить уровень развития психических процессов (педагог-психолог), уровень сформированности компьютерных умений и навыков и уровень познавательного развития (ФЭМП). Диагностика проводится 2 раза в год: в начале года (начало сентября), в конце года (май)

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

2. Комплекс организационно - педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

№	Тема занятий	Задачи
1.	«Наш компьютер-верный друг» (устройство компьютера)	Познакомить детей с основными частями компьютера.
2.	Безопасность при работе с компьютером.	Формировать представления о требованиях безопасности при работе с компьютером.
3.	Государственные символы. Столица России. Достопримечательности Москвы.	Научить наводить указатель мыши на объект
4.	Профессии. Кто кем хочет стать. Одень для работы.	Научить перемещать объект, зажав правую кнопку мыши
5.	Поздняя осень. Осенние события и месяца.	Научить наводить указатель мыши на объект, анализировать информацию с экрана
6.	Этикет. Накрываем на	Научить воспринимать и

	стол.	анализировать информацию с экрана
7.	Художественные промыслы. Делаю маску.	Научить пользоваться редактором «Paint»(заливка фигуры)
8.	Важные качества. Быстрота, сила, выносливость.	Научить воспринимать анализировать информацию с экрана,
9.	Зимние месяцы и события. Снежинки.	Научить наводить курсор мыши на объект, анализировать информацию с экрана
10.	Проведи исследование.	
11.	Дорожные знаки. Выбираю безопасный путь.	Научить осуществлять необходимые операции при работе
12.	Левой-правой. Кто быстрее.	Научить воспринимать, анализировать информацию с экрана
13.	Определи время по часам. Часы и минуты.	Научить ориентироваться во времени и пространстве
14.	Последовательность событий. Разложи картинки в правильном порядке.	Научить перемещать объект с помощью удерживания правой кнопки мыши
15.	Множества. Объединение и пересечение.	Научить находить закономерности в изображении предметов, обобщать категории
16.	Что такое культура.	Научить воспринимать и анализировать информацию с экрана
17.	Различаю виды транспорта. Кто быстрее.	Научить воспринимать и анализировать информацию с экрана
18.	Состав числа. Лифт.	Научить перемещать предметы с помощью мыши
19.	Машина времени.	Научить ориентироваться во времени и пространстве
20.	Величина и форма. Освободи принцессу.	Научить перемещать предметы с помощью мыши
21.	Играю в танграм.	Научить перемещать предметы с помощью мыши
22.	Весенние месяцы и события.	Научить воспринимать и анализировать информацию с экрана

23.	История возникновения книги.	Научить воспринимать и анализировать информацию с экрана
24.	Загадки на логику. Волк, Коза и капуста.	Научить перемещать предметы с помощью мыши
25.	Космические просторы.	Научить воспринимать и анализировать информацию с экрана
26.	Крестики-нолики.	Научить воспринимать и анализировать информацию с экрана
27.	Играю в танграм.	Научить составлять целое из предложенных частей;
28.	Наблюдаю за насекомыми.	Научить воспринимать и анализировать информацию с экрана
29.	Наблюдаю за животными.	Научить воспринимать и анализировать информацию с экрана
30.	Наблюдаю за птицами.	Научить воспринимать и анализировать информацию с экрана
31.	Собери картинку (В. Серов «Девочка с персиками»)	Научить составлять целое из предложенных частей; перемещение объектов с помощью мыши
32.	Рисую животное в движении	Научить пользоваться редактором «Paint»

2.2. Условия реализации программы

Материально – технические средства:

Компьютерный класс:

- ноутбуки 8 штук;
- магнитная доска;
- шкафы и стеллажи для хранения учебной литературы и наглядных пособий

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;
- демонстрационные дидактические игры;
- демонстрационные плакаты для обучения детей компьютерной грамотности, правилам поведения и правильной осанке.

2. 3. Формы аттестации

Система отслеживания и оценивания результатов обучения по программе.

Процесс обучения предусматривает следующие виды контроля:

Время проведения	Цель проведения	Формы контроля
Текущий контроль		
В течение всего учебного года	Определение степени усвоения обучающимися учебного материала. Определение готовности детей к восприятию нового материала. Повышение ответственности и заинтересованности детей. Подбор наиболее эффективных методов и средств обучения.	Упражнения продуктивного и репродуктивного типов, монологи, диалоги, и т.д.
В конце учебного года по окончании обучения по программе	Определение изменения уровня развития детей, их творческих способностей. Определение результатов обучения. Ориентирование	Итоговое комбинированное занятие

	учащихся на дальнейшее (в том числе самостоятельное) обучение.	
--	--	--

2.4. Контрольно- измерительные материалы

Формами подведения итогов реализации программы и контроля деятельности являются:

1. Наблюдение за работой детей на занятиях

ФИО ребенка	Умение применять мышь, клавиатуру	Умение воспринимать и анализировать информацию с экрана	Умение осуществлять необходимые операции при работе	Умение сравнивать предметы, объединять в группу по признакам;	Умение находить закономерности в изображении предметов, обобщать категории	Умение составлять целое из предложенных частей	Умение ориентироваться во времени и пространстве	Умение пользоваться графическим редактором «Paint»
1								
2								
3								
4								
4								
6								
7								
8								

2.5. Список литературы

Методические рекомендации к электронному изданию «1С: Школа. Дошкольное образование, 6-7 лет».