

Муниципальное общеобразовательное учреждение
Емишевская основная школа
Тутаевского муниципального района

СОГЛАСОВАНО
протокол
Педагогического совета № 1
от 30.08.2021 года

УТВЕРЖДАЮ
Директор школы
_____ Л.Б. Паутова
приказ № 150/01-09
от 30.08.2021 года

Дополнительная образовательная программа

по изучению основ информатики

технической направленности

«Компьюшка»

Возраст обучающихся: 5-7 лет.

Срок реализации: 1 год

Составитель:
Гусева Елена Александровна,
учитель информатики

2021 г.

Оглавление

1. Пояснительная записка.....	стр.2
1.1 Цель и задачи.....	стр.5
1.2 Принципы и подходы.....	стр.5
1.3 Возрастные и индивидуальные особенности воспитанников.....	стр.6
2. Планируемые результаты освоения программы.....	стр.7
2.1 Содержание образовательной деятельности.....	стр.9
3. Способы, методы и средства реализации программы с учетом возрастных и индивидуальных особенностей воспитанников.....	стр.10
4. Условия реализации образовательной деятельности.....	стр.13
5. Программное и методическое обеспечение.....	стр.15
6. Список информационных источников и литературы.....	стр.16
7. Учебно-тематический план на 2021 – 2022 учебный год.....	стр.17
8. Перспективное планирование образовательной деятельности «Компьюшка» на 2021-2022 учебный год.....	стр.19
9. Приложение №1. Диагностическая карта оценки сформированности компьютерной грамотности, методический материал по диагностике.....	стр.27
10. Приложение №2. Календарный учебный график	стр.32

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 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.

В основе программы лежит программа Л. А. Коч и Ю. А. Бревновой «Дошколенок + компьютер». Конспекты занятий скорректированы и адаптированы к конкретным условиям реализации. Программа разрабатывалась также с учётом основной образовательной программы дошкольного образования «От рождения до школы» под редакцией Н. Е. Вераксы, Т. С. Комаровой, М. А. Васильевой.

Данная программа нацелена на принятие ребёнком нового вида деятельности как привычного, 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 5 -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.

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. 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, уметь управлять программами, понимать символы, принятые в компьютерных играх (интерфейс). Когда компьютер будет дошкольнику понятен, тогда с помощью игровых программ и будут достигаться необходимые воспитательные и образовательные цели.

Программа 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:

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

Срок реализации программы – 1 год, 34 часа в год, 1 час в неделю.

Учебный план, рассчитанный на один года обучения (34 занятия в год), по 25 - 30 минут (каждые 10 минут физминутка, гимнастика для глаз, пальчиковая гимнастика); занятия кружка проводятся для подгруппы из 4 человек 1 раз в неделю.

1.1. 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 и приемами работы в среде «Windows»
2. Формирование начальных навыков работы в графическом редакторе «Paint» и текстовом редакторе «Word»
3. Пополнение математических знаний и умений
4. Расширение представлений об окружающем мире
5. Развитие психических процессов, ассоциативного, образного, пространственного мышления
6. Пополнение словарного запаса и развитие речи
7. Развитие творчества: графических навыков, художественных, творческих способностей.
8. Способностей развитию моторики рук
9. Воспитание умения работать в группе, самостоятельно оценивать и анализировать свою деятельность и деятельность других детей, подчинять свои интересы определенным правилам

1.2. Принципы и подходы

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.

6. Предполагает построение образовательного процесса на адекватных возрасту формах работы с детьми (игра)

7. 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.

8. 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.

1.3. Возрастные и индивидуальные особенности воспитанников.

Программа рассчитана на детей 5 – 7 лет. Характерной особенностью данного возраста является развитие познавательных и мыслительных психических процессов: внимания, мышления, воображения, памяти, речи.

Внимание. В процессе занятий дошкольников на компьютере улучшается их память и внимание. На протяжении дошкольного возраста преобладающим у ребенка является произвольное внимание, они не могут осознанно стараться запомнить тот или иной материал. И только на яркие вещи ребенок произвольно обращает внимание. И здесь компьютер просто незаменим, так как передает информацию в привлекательной для детей форме, что не только ускоряет запоминание содержания, но и делает его осмысленным и долговременным. Произвольное внимание начинает у ребенка развиваться только к концу дошкольного возраста. Тогда ребенок начинает его сознательно направлять и удерживать на определенных

предметах и объектах.

Память. Происходит развитие произвольной зрительной и слуховой памяти. Память начинает играть ведущую роль в организации психических процессов.

Развитие мышления. Более высокого уровня достигает развитие наглядно-образного мышления и начинает развиваться логическое мышление, что способствует формированию способности ребенка выделять существенные свойства и признаки предметов окружающего мира, формированию способности сравнения, обобщения, классификации.

Развитие воображения. Идет развитие творческого воображения, этому способствуют различные игры, неожиданные ассоциации, яркость и конкретность представляемых образов и впечатлений.

В сфере развития речи расширяется активный словарный запас и развивается способность использовать в активной речи различные сложно-грамматические конструкции.

Занятия на компьютере имеют большое значение для развития не только интеллекта, но и моторики. В любых играх, от самых простых до сложных, необходимо учиться нажимать пальцами на определенные клавиши, что способствует развитию мелкой мускулатуры рук и моторики детей.

2. Планируемые результаты освоения программы

В результате освоения программы дополнительного образования 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 в текстовом редакторе «Word»;
- пользоваться графическим редактором «Paint»: создание рисунков, с использованием различных инструментов (карандаш, кисть, распылитель, заливка, фигуры), закрашивание рисунков (с помощью заливки, распылителя);
- осуществлять необходимые операции при работе в различных программах;
- сравнивать предметы, объединять в группу по признакам;
- 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) (Приложение 2).

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

- реши кроссворд "Компьютерный мир";
- итоговое развлечение "Мой друг - компьютер" (повторение любимых физ. минуток, игр, награждение памятными подарками, сладкими призами)

2.2. Содержание образовательной деятельности

Содержание программы факультатива можно условно разделить на три блока

№	Название блока	Содержание
1	Компьютерная азбука	Знакомство с компьютером. Для чего нужен компьютер. Значение компьютера в жизни человека. Правила работы за компьютером. Правила включения и выключения компьютера. Устройство компьютера. Монитор. Клавиатура. Мышь. Системный блок. Дополнительные устройства, которые можно подключить к компьютеру: колонки, наушники, принтер, сканер, видеокамера. Электронная поддержка: ресурсы интернета
2	Учимся работать на компьютере	Рабочий стол. Внешний вид рабочего стола. Основные элементы рабочего стола: Мой компьютер, Корзина, кнопка Пуск. Приемы изменения фонового рисунка рабочего стола. Работа с клавиатурой. Основные группы клавиш клавиатуры. Язык раскладки клавиатуры. Цифровая клавиатура. Буквенный ряд. Компьютерная мышь. Левая/правая кнопка мыши. Колесо прокрутки. Основные манипуляции с мышью: щелчок и двойной щелчок. Программа. Запуск программы. Выключение программы. Файл и папка. Перемещение, удаление. Графический редактор «Paint». Работа с инструментами: «Карандаш», «Кисть», «Ластик», «Заливка», «Распылитель», «Пипетка»; с панелью команд: «Файл» - «Создать». Графический редактор «Paint». Построение линий и фигур. Текстовый редактор «Word». Основные клавиши «Enter», «Пробел», «Стрелка», «Shift». Буквенный ряд. Цифровой ряд клавиатуры Электронная поддержка: ресурсы интернета
3	Развиваемся с компьютером	Игры и задания для развития у ребенка:

		<ul style="list-style-type: none"> - умения сравнивать предметы, объединять в группу по признакам; - умения находить закономерности в изображении предметов, обобщать категории; - умения составлять целое из предложенных частей; - внимания; - зрительной и слуховой памяти; - ориентировки в пространстве; - распознавания цветов и геометрических фигур; - логического, образного и ассоциативного мышлений - творческого подхода к изучению нового - навыков усидчивости и самостоятельной работы
--	--	--

3. 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 Компьюошка.

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.

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;
- позволяет моделировать такие жизненные ситуации, которые нельзя увидеть в повседневной жизни (полет ракеты, половодье, неожиданные и необычные эффекты);
- 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.

4. Условия реализации образовательной деятельности.

- Программа ориентирована на работу с воспитанниками 5–7 лет и рассчитана на один год обучения. Занятия проводятся на базе Цифрового и гуманитарного образовательного центра «Точки роста» в МОУ Емишевской ОШ. Данный класс оборудован всеми необходимыми техническими средствами для реализации данной программы и достижения детьми планируемых результатов.

Перечень Материально – технические средств:

- ноутбуки мобильного класса 4 штук;
- ноутбук учителя;
- магнитная доска;
- интерактивная доска;
- мультимедийный проектор;
- шкафы и стеллажи для хранения учебной литературы и наглядных пособий

Перечень используемого оборудования центра «Точки роста»:

- ноутбуки мобильного класса 4 штук;
- интерактивная доска;

Занятия проводятся для группы из 4-х человек 1 раз в неделю в первой половине дня по 25-30 минут. Общее количество занятий в год на группу - 34.

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.

4 способ. Ребенку предлагается карточка-схема, где задается алгоритм управления программой. На первых этапах дети знакомятся с символами, проговаривают и отрабатывают способы управления с педагогом, в дальнейшем самостоятельно "читают" схемы.

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 группы :

- 1 этап - 15 минут,
- 2 этап - 15 минут,
- 3 этап - 10 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.

5. Программное и методическое обеспечение.

Материально – технические средства:

Компьютерный класс:

- Ноутбуки мобильного класса 4 штук;
- магнитная доска;
- интерактивная доска;

- мультимедийный проектор;
- шкафы и стеллажи для хранения учебной литературы и наглядных пособий

Методическое обеспечение

- 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
- слайды и презентации;
- видеоролики.

Кадровый состав:

- учитель математики и информатики, Гусева Елена Александровна.

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.

6. Список информационных источников и 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.

Электронные ресурсы.

1. Программы: Paint, Word.
2. 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.

7. Учебно-тематический план на 2021 – 2022 учебный год

Возрастная группа: 5-7 лет

№	Название темы	Всего часов	В том числе		Формы контроля	Используемое оборудование ТР
			теория		практика	
1	Здравствуй, класс компьютерный	1	1	-	-	Компьютер учителя, интерактивная доска
2	Знакомство с компьютером	1	1	-	-	Компьютер учителя, интерактивная доска
3	Устройство компьютера	1	1	Фронтальный опрос	-	Компьютер учителя, ноутбук

4	Устройство «Монитор»	1	1	Наблюдение	-	Компьютер учителя, ноутбук
5	Манипулятор «мышь»	1	-	Выполнение задания	1	Компьютер учителя, ноутбук
6	Манипулятор «мышь»	1	-	Выполнение задания	1	Компьютер учителя, ноутбук
7	Клавиатура	1	1	Выполнение задания	-	Компьютер учителя, ноутбук
8	Системный блок	1	1	Самостоятельная работа	-	Компьютер учителя, ноутбук
9	Мы с компьютером на - ты	1	1	Фронтальный опрос	-	Компьютер учителя, ноутбук
10	Рабочий стол	1	1	Наблюдение	-	Компьютер учителя, ноутбук
11	Программы	1	-	Наблюдение	1	Компьютер учителя, интерактивная панель
12	Файлы и папки	1	-	Самостоятельная работа	1	Компьютер учителя, ноутбук
13	Компьютерные игры	1	-	Выполнение задания	1	Компьютер учителя, ноутбук
14	Компьютерные игры	1	-	Самостоятельная работа	1	Компьютер учителя, ноутбук
15	В гостях у Пэйнтика. Инструменты «Карандаш», «Кисть»	1	-	Самостоятельная работа	1	Компьютер учителя, ноутбук
16	Инструмент «Ластик»	1	-	Самостоятельная работа	1	Компьютер учителя, ноутбук
17	Практическая работа «Создание рисунка»	1	-	Практическая работа	1	Компьютер учителя, ноутбук
18	Палитра. Инструмент «Заливка»	1	-	Практическая работа	1	Компьютер учителя, ноутбук
19	Веселая «рисовалка»	1	-	Практическая работа	1	Компьютер учителя, ноутбук
20	Основной цвет кисти и фона	1	-	Самостоятельная работа	1	Компьютер учителя, ноутбук
21	Основной цвет кисти и цвет фона	1	-	Практическая работа	1	Компьютер учителя, ноутбук
22	Инструмент «Распылитель»	1	-	Наблюдение	1	Компьютер учителя, интерактивная панель
23	Компьютерный рисунок «Снеговик»	1	-	Самостоятельная работа	1	Компьютер учителя, ноутбук
24	Инструмент «Пипетка»	1	-	Выполнение задания	1	Компьютер учителя, ноутбук
25	Творческая мастерская	1	-	Выполнение задания	1	Компьютер учителя, ноутбук
26	Развиваем логику	1	-	Выполнение задания	1	Компьютер учителя, ноутбук
27	Учимся считать	1	-	Выполнение задания	1	Компьютер учителя, ноутбук

28	Развиваем внимание	1	-	Выполнение задания	1	Компьютер учителя, ноутбук
29	Развиваем мышление	1	-	Выполнение задания	1	Компьютер учителя, ноутбук
30	Развиваем логику	1	-	Выполнение задания	1	Компьютер учителя, ноутбук
31	Открытка для ветерана	1	-	Практическая работа	1	Компьютер учителя, ноутбук
32	Любимые игры	1	-	Самостоятельная работа	1	Компьютер учителя, ноутбук
33	Играем с любимыми героями, викторина «Мой друг компьютер»	1	-	Самостоятельная работа	1	Компьютер учителя, ноутбук
34	Диагностика	1	-		1	
	Итого	34	8	34	26	

8. Перспективное планирование образовательной деятельности «Компьюшка» на 2021-2022 учебный год

Возрастная группа: 5-7 лет

№ занятия	Дата проведения занятия	Тема	Программное содержание	Содержание ОД
1		Здравствуй, класс компьютерный	Познакомить с техникой безопасности и правилами поведения в компьютерном классе. Способствовать развитию внимания, интереса к занятиям	- Видео «Развитие детей. КомпьюТерики или Весёлый Компьютер» (https://www.youtube.com/watch?v=-bmUoQR9NEs&list=PLs-yJ9DOsIMTd-jLf2U_9Fpx2yTSwbGGr&index=2) - Д/игра «Хорошо, плохо»
2		Знакомство с компьютером	Познакомить с многообразием компьютерной техники, применением. Дать общие сведения о компьютере, его свойствах, назначении. Развивать связную речь	- Беседа о назначении компьютера, его роли в жизни человека. Выяснить, у кого из детей есть компьютер дома. Для чего нужен компьютер? Где можно встретить компьютер? - Видео «Безопасность на занятиях по информатике» (https://www.youtube.com/watch?time_continue=215&v=sPtLgAiqXRY) - Д/игра «Третий лишний?»
3		Устройство компьютера	Познакомить с функциональной структурой и основными устройствами компьютера. Расширять кругозор и развивать интеллектуальные способности. Развивать внимание, память	- Видео «Как устроен компьютер. Курс КомпьюТерики. Урок 2» (https://www.youtube.com/watch?v=YVbllg_K3Gk&list=PLs-yJ9DOsIMTd-jLf2U_9Fpx2yTSwbGGr&index=3) - Д/игра «Собери компьютер»
4		Устройство «Монитор»	Познакомить с устройством «монитор». Закрепить умение создавать множество из разных по количеству элементов.	- Мультфильм «Как устроен компьютер. Курс КомпьюТерики. Урок 2» - Д/игра «Найди отличия»

			Развивать пространственные ориентировки	
5		Манипулятор «мышь»	Познакомить с манипулятором «мышь». Учить нажимать на левую кнопчку мыши один раз, выполнять двойной щелчок. Закреплять умение классифицировать предметы по определенным признакам. Развивать логическое мышление	- Рассказ Компьютошки об устройстве ввода – «мышь», рассмотреть действующие кнопки и колесо прокрутки, демонстрация способа перетаскивания мышью – дид. задание «Повтори» - К/игра «Что общего?». (Программа «Игры для маленького гения». Игродром 1)
6		Манипулятор «мышь»	Совершенствовать навыки работы с «мышью», учить перетаскивать элементы с помощью мыши. Познакомить с понятием «алгоритм». Развивать внимание, быстроту реакции	- Компьютошка знакомит с алгоритмом. - Д/игра «Составь алгоритм» - К/игра «Разложи». (Программа «Игры для маленького гения». Игродром 1)
7		Клавиатура	Познакомить с клавиатурой: названия и функции основных клавиш. Формировать умение ориентироваться в пространстве: слева, справа, вверху, внизу. Развивать память	- Мультфильм «Фиксики-Клавиатура» (https://www.youtube.com/watch?v=lJ5WjAokm8w) - Тренировочные упражнения - Д/игра ««Что изменилось?»
8		Системный блок	Продолжать знакомить детей с устройством компьютера. Познакомить с устройством системного блока. Развитие зрительного восприятия	- Мультфильм «Устройство компьютера» https://www.youtube.com/watch?time_continue=6&v=hGE3ARFQR VM - К/игра «Вкладыши». (Программа «Игры для маленького гения». Игродром 1)
9		Мы с компьютером на - ты	Обобщить знания по теме «Устройство компьютера». Совершенствовать навыки работы мышью. Развивать творческие способности	- Викторина
10		Рабочий стол	Дать понятие «рабочий стол», познакомить с содержанием «Рабочего стола». Закрепить умение ориентироваться на экране монитора,	- Видео «Как правильно работать с рабочим столом компьютера. Курс Компьютерики. Урок 3». (https://www.youtube.com/watch?v=1vRFE9_xoLc&list=PLs-yJ9DOsIMTd-

			понимать смысл пространственных отношений. Развивать логическое мышление	jLf2U_9Fpx2yTSwbGEt&index=4 - Д/ игра «Украсть рабочий стол»
--	--	--	--	---

11		Программы	Дать понятие «программа», «программист», учить различать ярлычки программ, запускать программы с рабочего стола. Совершенствовать умение складывать из частей разные предметы. Развивать логическое мышление	- Рассказ Компьютошки о программах, программистах, ярлычках программ - К/игра «Собери игрушку!». (Программа «Игры для маленького гения». Игродром 2)
12		Файлы и папки	Дать понятие «папка», «файл», учить различать их ярлычки. Закреплять умение выделять характерные признаки предметов. Развивать внимание	- Рассказ Компьютошки о папках и файлах. Рассмотреть внешний вид, познакомить со свойствами. - Мультфильм «Почемучка: информатика» (файлы и папки) (https://www.youtube.com/watch?time_continue=3&v=whcMkb8Cxvk) - Д/игра: «Найди и назови отличие» - К/игра «Похожи» (Программа «Игры для маленького гения». Игродром 1)
13		Компьютерные игры	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закреплять умение классифицировать предметы по определенным признакам. Развивать логическое мышление	- Рассказ Компьюшки о компьютерной игре, о функциональном назначении клавиш и способах управления - Д/игра «Найди одинаковые предметы» - К/игра «Больше-меньше». (Программа «Игры для маленького гения». Игродром 1)
14		Компьютерные игры	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закреплять умение пользоваться компьютерной мышью. Развивать логическое мышление	- Рассказ Компьюшки о компьютерной игре, о функциональном назначении клавиш и способах управления - Д/игра «Третий лишний». (Программа «Игры для маленького гения». Игродром 1)

15		В гостях у Пэйнтика. Инструменты «Карандаш», «Кисть»	Познакомить с панелью инструментов графического редактора «Paint». Развивать навыки работы с инструментами «Карандаш», «Кисть», эстетический вкус, творческое воображение. Формировать наглядно-образное мышление	- Видео «Юный дизайнер. Рисуем в Paint. Курс Компьютерики. Урок 6» (https://www.youtube.com/watch?v=GXXVig3J6Kx4&list=PLs-yJ9DOsIMTd-jLf2U_9Fpx2yTSwbGGr&index=7) - Компьютерный рисунок «Волшебная палочка» - Д/игра «Раскрась картинку»
16		Инструмент «Ластик»	Познакомить с инструментом «Ластик», с панелью команд: «Файл» - «Создать». Развивать навыки работы с инструментами «Карандаш», «Кисть», эстетический вкус.	- Рисунок «Фоторобот» - Д/игра «Дорисуй картинку»
17		Практическая работа «Создание рисунка»	Совершенствовать навыки работы в среде графического редактора. Закрепить гендерные представления детей. Развивать творческие способности	- Компьютерный рисунок «Я – мальчик, я – девочка» - Д/игра «Я расту»
18		Палитра. Инструмент «Заливка»	Познакомить с палитрой цветов, понятием «замкнутый контур» и инструментом «Заливка». Закрепить названия цветов. Развивать творческие способности	- Компьютерный рисунок «Мой дом» - Легоконструирование «Дома»
19		Веселая «рисовалка»	Совершенствовать работу с инструментами «Кисть», «Заливка»: раскрашивание замкнутого контура. Расширять представления о зимних видах спорта. Развивать творческие способности	- Компьютерный рисунок «Лыжник» - Д/игра «Назови вид спорта»
20		Основной цвет кисти и фона	Познакомить с основным цветом кисти и цветом фона. Закреплять названия геометрических фигур, умение различать их по характерным признакам. Развивать творческое воображение	- Компьютерный рисунок «Машина» - Д/игра «Подбери заплатку»

21		Основной цвет кисти и цвет фона	Продолжать знакомить с основным цветом кисти и цветом фона. Закреплять умение находить закономерности в расположении предметов. Развивать творческое воображение	- Компьютерный рисунок на произвольную тему - Д/игра «Продолжи ряд»
22		Инструмент «Распылитель»	Познакомить с инструментом «Распылитель». Закреплять навыки работы в среде графического редактора. Расширять представления о защитниках Родины. Развивать творческие способности	- Компьютерный рисунок «Открытка для папы» - Д/игра «Рода войск»
23		Компьютерный рисунок «Снеговик»	Совершенствовать навыки работы в среде графического редактора. Продолжать знакомить с зимними играми и забавами. Развивать внимание	- Компьютерный рисунок «Снеговик» - Д/игра «Составь картинку «Снеговик»
24		Инструмент «Пипетка»	Познакомить с панелью команд, с инструментом «Пипетка», формировать умение сохранять компьютерный рисунок. Расширять знания о международном женском дне. Развивать художественные способности	- Компьютерный рисунок ««Мамочке любимой» - Д/игра «Назови ласково»
25		Творческая мастерская	Обобщить знания по программе «Paint», панель инструментов. Закрепить представления о приметах весны. Развивать самостоятельность, фантазию, художественные способности	- Компьютерный рисунок «Пришла весна» - Д/игра «Времена года»
26		Развиваем логику	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Совершенствовать навыки владения компьютерной мышкой. Закрепить знание геометрических фигур, умение выделять их характерные признаки. Развивать внимание, быстроту реакции	- Рассказ Компьютошки о компьютерной игре, о функциональном назначении клавиш и способах управления - Д/игра «Найди пару» - К/игра «Закрась». (Программа «Игры для маленького гения». Игродром 1)

27		Учимся считать	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закрепить навыки количественного счета предметов в пределах 10. Развивать память	- Рассказ Компьюшки о компьютерной игре, о функциональном назначении клавиш и способах управления - Д/игра «Сосчитай птиц» - К/игра «Где сколько?». (Программа «Игры для маленького гения». Игры с числами)
28		Развиваем внимание	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Совершенствовать навыки владения компьютерной мышкой и умения использовать ярлыки программ. Развивать внимание	- Рассказ Компьюшки о компьютерной игре, о функциональном назначении клавиш и способах управления - Д/игра «Угадай, какой цветок спрятался» - К/игра «Найди пару». (Программа «Игры для маленького гения». Игродром 2)
29		Развиваем мышление	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закрепить умение разбивать множество на части и воссоединять их; устанавливать отношения между целым множеством и его частью. Развивать логическое мышление	- Рассказ Компьюшки о компьютерной игре, о функциональном назначении клавиш и способах управления - Д/игра «Часть - целое» - К/игра «Добавь» (Программа «Игры для маленького гения». Игры с числами)
30		Развиваем логику	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закрепить умение ориентироваться в пространстве, понимать смысл пространственных отношений. Развивать мелкую моторику рук	- Рассказ Компьюшки о компьютерной игре, о функциональном назначении клавиш и способах управления - Д/игра «Выложи узор» - К/игра «Повтори узор». (Программа «Игры для маленького гения». Игродром 2)
31		Открытка для ветерана	Совершенствовать навыки работы в среде графического редактора. Закреплять представления о ветеранах ВОВ. Развивать художественные способности	- Презентация «Они сражались за Родину» - Компьютерный рисунок «Помним ваш подвиг...»

32		Любимые игры	Поддерживать интерес к развивающим компьютерным играм. Закреплять умение управлять действиями на экране с помощью компьютерной мышки. Развивать мышление, память	- Игры по выбору детей
33		Играем с любимыми героями, Викторина «Мой друг компьютер»	Поддерживать интерес к развивающим компьютерным играм. Закреплять умение управлять действиями на экране с помощью компьютерной мышки. Развивать самостоятельность, закрепить материал по данному курсу	- Игры по выбору детей - Загадки, дидактические, математические, лингвистические игры
34		Диагностика		

Мониторинг реализации программы «Компьюшка»

Диагностическая карта оценки сформированности компьютерной грамотности

Возрастная группа: 5-7 лет

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

№ п/п	Показатели	Диагностический инструментарий	Уровни / Оценка результатов
1	Представления дошкольников об основных устройствах компьютера (мышь, клавиатура, монитор, системный блок)	Дидактическая игра «Собери компьютер»	Высокий уровень (3 балла) – ребенок имеет представления об основных устройствах компьютера Средний уровень (2 балла) – ребенок имеет частичные представления об основных устройствах компьютера Низкий уровень (1 балл) – ребенок не имеет представлений об основных устройствах компьютера
2	Умение подготовить компьютер к работе (включить/выключение)	Дидактическая игра «Путешествие с Ноликом по клавиатуре»	Высокий уровень (3 балла) – ребенок включает/выключает компьютер самостоятельно Средний уровень (2 балла) – ребенок включает/выключает компьютер с помощью словесной инструкции педагога. Низкий уровень (1 балл) – ребенок включает/выключает компьютер только с помощью педагога
3	Умение пользоваться клавиатурой (клавиши: ENTER, ПРОБЕЛ, кнопки со стрелками)	Компьютерная игра «Нарисуй картинку» (Программа «Игры для маленького гения. Игродром 3)	Высокий уровень (3 балла) – ребенок умеет самостоятельно пользоваться клавиатурой, знает клавиши: ENTER, ПРОБЕЛ, кнопки со стрелками Средний уровень (2 балла) – ребенок пользуется клавиатурой с помощью словесной инструкции педагога, знает не все клавиши Низкий уровень (1 балл) – ребенок пользуется клавиатурой только при активном участии педагога, не знает клавиши

4	Владение компьютерной мышью (левая/правая кнопка мыши, колесо прокрутки, выполняет основные манипуляции с мышью: щелчок и двойной щелчок, перетаскивание объектов)	Индивидуальная беседа «Расскажи Компьюшке о рабочем столе»	<p>Высокий уровень (3 балла) – ребенок умеет самостоятельно пользоваться компьютерной мышью (левая/правая кнопка мыши, колесо прокрутки) выполняет основные манипуляции с мышью: щелчок и двойной щелчок, перетаскивание объектов</p> <p>Средний уровень (2 балла) – ребенок не уверенно владеет мышью, выполняет основные манипуляции с помощью словесной инструкции педагога</p> <p>Низкий уровень (1 балл) – ребенок пользуется мышью только при активном участии педагога</p>
5	Умение работать за дисплеем (элементы рабочего стола: Мой компьютер, Корзина, кнопка Пуск)	Практическое задание «Нарисуй открытку для друга»	<p>Высокий уровень (3 балла) – ребенок ориентируется на рабочем столе, знает основные элементы рабочего стола: Мой компьютер, Корзина, кнопка Пуск</p> <p>Средний уровень (2 балла) - ребенок ориентируется на рабочем столе, знает не все основные элементы рабочего стола, умеет работать за дисплеем с дозированной помощью взрослого</p> <p>Низкий уровень (1 балл) - ребенок не ориентируется на рабочем столе, умеет работать за дисплеем только с помощью взрослого</p>
6	Умение пользоваться графическим редактором «Paint» (инструменты: «Карандаш», «Кисть», «Ластик», «Заливка», «Распылитель», «Пипетка», «Фигуры»)	Практическое задание «Письмо бабушке»	<p>Высокий уровень (3 балла) – ребенок умеет самостоятельно пользоваться графическим редактором «Paint»: работать с инструментами</p> <p>Средний уровень (2 балла) - ребенок умеет пользоваться графическим редактором «Paint» с дозированной помощью взрослого</p> <p>Низкий уровень (1 балл) – ребенок работает в графическом редакторе «Paint» только с помощью взрослого</p>

7	Умение осуществлять необходимые операции при работе в различных игровых программах (понимание условия игры, эмоциональное отношение к игре, отношение к ошибкам, самостоятельность)	Наблюдение во время занятия	<p>Высокий уровень (3 балла) – ребенок самостоятельно осуществляет необходимые операции при работе в различных игровых программах, понимает условие игры, проявляет увлеченность и эмоциональный подъем, спокойно относится к своим ошибкам, играет самостоятельно</p> <p>Средний уровень (2 балла) - не всегда понимает условие игры, проявляет увлеченность, отрицательно относится к своим ошибкам, играет с небольшой помощью педагога.</p>
8			<p>Низкий уровень (1 балл) – ребенок не понимает условие игры, безразлично относится к своим ошибкам, играет только вместе с педагогом и другими детьми</p>

Методический материал по диагностике

Задание 1. Дидактическая игра «Собери компьютер».

Цель: выявление представлений дошкольников об основных устройствах: мышь, клавиатура, монитор, системный блок.

Материал и оборудование: картинки с частями компьютера.

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

Задание 2.

Цель: выявление умения подготовить компьютер к работе (включать и выключать его) отслеживалось методом наблюдения за детьми в процессе образовательной деятельности.

Ход: умение подготовить компьютер к работе отслеживается методом наблюдения за детьми в процессе образовательной деятельности.

Задание 3. Дидактическая игра «Путешествие с Ноликом по клавиатуре»

Цель: определение умения пользоваться клавиатурой (клавиши: ENTER, ПРОБЕЛ, кнопки со стрелками).

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 4. Компьютерная игра «Нарисуй картинку» (программа «Игры для маленького гения». Игродром 3)

Цель: определение навыка владения 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 по- добрать детали изображения в соответствии с временем года.

Задание 5. Индивидуальная беседа «Расскажи Компьюшке о рабочем столе».

Цель: определение уровня умения работать за дисплеем (основные элементы рабочего стола: Мой компьютер, Корзина, кнопка Пуск).

Ход: ребенку предлагается назвать Компьюшке основные элементы рабочего стола: Мой компьютер, Корзина, кнопка Пуск.

Задание 6. Практическое задание «Нарисуй открытку для друга».

Цель: определение уровня умения пользоваться графическим редактором «Paint» (работать с инструментами («Карандаш», «Кисть», «Ластик», «Заливка», «Распылитель», «Пипетка», «Фигуры»)).

Ход: ребенку предлагается нарисовать открытку для друга в графическом редакторе «Paint».

Задание 7.

Цель: определение умения осуществлять необходимые операции при работе в различных игровых программах (понимание условия игры,

эмоциональное отношение к игре, отношение к ошибкам, самостоятельность).

Ход: умение осуществлять необходимые операции при работе в различных игровых программах отслеживалось методом наблюдения за детьми в процессе самостоятельной игровой деятельности за компьютером.

Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Кол-во учебных дней	Режим занятий
1 год 2021-2022	01.09.2021	31.05.2022	34	34	1 раз в неделю по 1 ч.