

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **СОДЕРЖАНИЕ** | | |
| ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ | | |
| 1.1 | Пояснительная записка | 3 |
| 1.2 | Цель и задачи Программы | 4 |
| 1.3 | Принципы и подходы к формированию Программы | 4 |
| 1.4 | Значимые характеристики возрастных особенностей детей 6-8 лет | 5 |
| 1.5 | Планируемые результаты освоения Программы | 5 |
| СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ | | |
| 2.1 | Перспективно - календарное планирование | 6 |
| 2.2 | Основные формы, методы и приемы организации Программы | 9 |
| 2.3 | Мониторинг возможных достижений | 11 |
| ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ | | |
| 3.1 | Материально- техническое оснащение | 14 |
| 3.2 | Расписание | 14 |
| 3.3. | Программно-методическое обеспечение | 15 |

**I. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ**

* 1. **Пояснительная записка**

Дополнительная общеразвивающая программа технической направленности «Компьютерная грамотность» детского сада № 46 «Сказка» - филиала АН ДОО « Алмазик»для детей 6 – 8 лет (далее – Программа) ориентирована на развитие познавательно - исследовательской активности и направлена на развитие логического мышления, внимания, памяти у детей посредством игр: речевых, дидактических, настольных и, в своем большинстве, интерактивных, а также способствует созданию условий для развития эмоциональной и познавательной сфер. Программа разработана на основе методического обеспечения «Программно-аппаратный комплекс «Колибри» под ред. ООО "Интерактивные системы", г. Екатеринбург, 2017 г., Программы подготовки дошкольников по информатике (автор: З.М. Габдуллина). Использовались пособия к данной программе: «Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет», «Информатика». Адаптирована в соответствии с возрастом, применены игровые технологии. Программа   реализуется как дополнительная образовательная услуга, составлена за рамками содержания ООП детского сада в области познавательного развития.

**Актуальность.**

Информационно-коммуникационные технологии прочно входят во все сферы жизни человека. Соответственно, система образования предъявляет новые требования к воспитанию и обучению подрастающего поколения, внедрению новых подходов, которые должны способствовать не замене традиционных методов, а расширению их возможностей. В человеческой практике игровая деятельность выполняет ряд функций: развлекательную, коммуникативную, игротерапевтическую, диагностическую, а также функции самореализации, коррекции и социализации. Интерактивные игры для дошкольного образования станут отличным помощником в развитии у детей: внимания; памяти; мышления; речи; личностной идентификации; навыков учебной деятельности.

Современные дети отлично адаптируются в цифровом мире. Сознание детей способно воспринимать достаточно большой объем визуальной информации в виде картинок, рисунков, ярко оформленных текстов, быстро сменяющихся слайдов. Новые информационные технологии позволяют строить познавательный процесс более высокого уровня на основе восприятия зрительного (графика, анимация, текст), слухового (звук, видео), осязательного (клавиатура, интерактивная панель).

**Новизна.**

Использование новых информационных технологий требует хорошей компьютерной подготовки. 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. Использование интерактивного оборудования в дошкольном образовании позволяет развивать умение детей ориентироваться в информационных потоках окружающего мира, овладевать практическими способами работы с информацией, развивать умения, позволяющие обмениваться информацией с помощью современных технических средств, перейти от объяснительно-иллюстрированного способа обучения к деятельностному, при котором ребенок становится активным субъектом, а не пассивным объектом педагогического воздействия.

**Условия реализации Программы**

Программа рассчитана на детей 6-8 лет на 1 год.

Занятия организуются во второй половине дня два раза в неделю, продолжительностью по 30 минут. Основной формой работы по Программе являются групповые занятия (понедельник, среда). Дни занятий выбираются в соответствии с расписанием и в соответствии с требованиями действующих санитарных правил, требований и норм.

**Учебный план по реализации Программы**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Возраст | Продолжительность одного занятия | Количество занятий в неделю | Количество занятий в месяц | Количество занятий  в год |
| 6-8 лет | 30 мин. | 2 | 8 - 10 | 74 |

**1.2. Цель и задачи Программы**

**Цель:**

Развитие познавательной активности дошкольников через использование

интерактивных методов обучения.

**Задачи**:

* Развивать психические процессы, абстрактно – образные виды мышления (наглядно-образное, наглядно-действенное, логическое, алгоритмическое), различные типы памяти, все компоненты мыслительной деятельности (сравнение, классификацию, обобщение, а также восприятие и память), произвольное внимание.
* Развивать творческие способности, речь, расширять словарный запас, обогащать активный словарь, звуковую культуру речи.
* Формировать культуру обращения с электронной техникой.
* Формировать опыт практической, познавательной, творческой и другой деятельности с современным программным обеспечением.
* Воспитывать познавательную активность; умение работать в коллективе, потребность в сотрудничестве, взаимодействии со сверстниками.
  1. **Принципы и подходы к формированию Программы**

|  |  |
| --- | --- |
| **Принцип систематичности и последовательности** | Предполагает, что усвоение материала идет в определенном порядке, системе; доступность и привлекательность предлагаемой информации. |
| **Принцип сочетания научности и доступности материала** | Учитывает приоритет ведущей деятельности дошкольника – игры. Сущность состоит в том, чтобы ребенок усваивал реальные знания, правильно отражающие действительность. Материал дается в игровой форме с использованием определенных методов и приемов. |
| **Принцип новизны** | Дает возможность опираться на непроизвольное внимание, вызывая интерес к деятельности путем постановки последовательной системы  задач, максимально активизируя познавательную среду дошкольника. |
| **Принцип развивающего обучения** | Педагогу необходимо знать уровень развития каждого ребенка, определять зону ближайшего развития, использовать вариативность компьютерных программ согласно этим знаниям. |
| **Принцип воспитывающего обучения.** | Важно помнить, что обучение и воспитание неразрывно связаны друг с другом и в процессе компьютерных занятий не только даются знания, но и воспитываются волевые, нравственные качества, формируются нормы общения (сотрудничество, сотворчество, сопереживание, радость). |
| **Принцип индивидуализации** | На каждом учебном занятии подход к каждому ребенку как к личности. Каждое занятие строится в зависимости от психического, интеллектуального уровня развития ребенка, учитываются интересы, склонности ребенка; темп, уровень сложности определяются строго для каждого ребенка. |
| **Принцип интеграции образовательных областей** | Отражает в играх впечатления, полученные ребёнком от окружающей действительности. |
| **Создание естественной стимулирующей среды** | Ребенок чувствует себя комфортно и защищенно, проявляет творческую активность, исключается негативная оценка действий ребенка и его идей, поощряется фантазия и творческий подход. |

* 1. **Значимые характеристики возрастных особенностей детей 6-8 лет**

В возрасте 6—8 лет происходит расширение и углубление представлений детей о форме, цвете, величине предметов.

У детей увеличивается объём памяти, что позволяет им непроизвольно запоминать достаточно большой объём информации.

Дети старшего дошкольного возраста начинают осваивать сложные взаимодействия людей, отражающие характерные значимые жизненные ситуации. Игровые действия детей становятся более сложными, игровое пространство усложняется. Продолжает развиваться восприятие. Развивается образное мышление. Продолжают развиваться навыки обобщения и рассуждения. Внимание становится произвольным. Продолжает развиваться речь: ее звуковая сторона, грамматический строй, лексика. Развивается связная речь. Основные достижения детей связаны с освоением мира вещей как предметов человеческой культуры; освоение форм позитивного общения с людьми. Все больше интересует природа: животные, растения, камни, различные природные явления и др. У них возникает особый интерес к печатному слову, математическим отношениям (узнают буквы, овладевают звуковым анализом слова, счетом и пересчетом отдельных предметов). В старшем дошкольном возрасте активно развивается диалогическая речь. Диалог приобретает характер скоординированных предметных и речевых действий. Познавательные процессы претерпевают качественные изменения, развивается произвольность действий. Наряду с наглядно-образным появляются элементы словесно-логического мышления. Начинают формироваться общие категории мышления (часть, целое, причинность, пространство, время, предмет - система предметов и т.д.).

* 1. **Планируемые результаты освоения Программы**

**Ожидаемый результат:**

* развита информационная культура у детей старшего дошкольного возраста;
* развиты высшие психические процессы: восприятие, внимание, мышление, память, воображение;
* развитие речи: расширен словарный запас, обогащен активный словарь, сформирована звуковая культура речи;
* высокая степень сформированности элементарных мыслительных операций (анализа, синтеза, сравнения, обобщения и др.);
* сформировано произвольное поведение;
* проявляет инициативу и самостоятельность в разных видах деятельности: игре, общении, познавательно-исследовательской деятельности;
* сформированы конструкторские умения и навыки у детей;
* сформировано умение рисовать на панели рукой/стилусом, закрашивать предметы, составлять картины.

**II. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ**

**2.1. Перспективно - календарное планирование для детей 6-8 лет**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | дата | темы |
|  | | |
| **Волшебная поляна** | | |
|  | 05.09 | Вводная часть. Инструктаж ТБ.  Познакомить детей с техникой безопасности при работе с инструментами и приборами. Знакомство с техникой (интерактивный стол, ноутбук, планшет) |
|  | 07.09 | **Тема** «Осень, в гости просим»  Интерактивная игра: Пазлы «Осень», «Овощи», «Фрукты и ягоды» |
|  | 12.09 | **Тема** «Дикие животные», «Домашние животные»  Интерактивная игра: Пазлы «Домашние животные», «Дикие животные» |
|  | 14.09 | **Тема** «Профессии бывают разные»  Интерактивная игра: Пазлы «Профессии» |
|  | 19.09 | Интерактивная игра на развитие математических представлений: «Квакушки» |
|  | 21.09 | Интерактивная игра на развитие математических представлений: «Забавные фигуры» |
|  | 26.09 | **Тема:** «Из чего сделаны предметы»  Интерактивная игра: «Разложи по местам» |
|  | 28.09 | **Тема:** «Времена года. Погода»  Интерактивная игра: «Времена года» |
|  | 03.10 | **Тема:** «Юные строители»  Интерактивная игра: «Конструктор» |
|  | 05.10 | **Творческое развитие**  **Тема:** «Рисование по цветам»  Интерактивная игра: «Волшебная раскраска» |
|  | 10.10 | **Тема: «**Рисование по замыслу»  Интерактивная игра: «Рисование светом» |
|  | 12.10 | **Тема:** «Звуки вокруг нас  Интерактивная игра: «Угадай по звуку» |
|  | 17.10 | **Тема:** «Микробы и вирусы ужасные вредирусы»  Интерактивная игра: «Микробики» |
|  | 19.10 | **Тема:** «Виды спорта»  Интерактивная игра: «Футбол» |
|  | 24.10 | **Тема:** «Все профессии важны»  Интерактивная игра: Пазлы «Профессии» |
| **Инженерная школа** | | |
|  | 26.10 | **Умная лаборатория**  **Тема: «**Игры на развитие логики и мышление»  Интерактивная игра: «Баскетбол» |
|  | 31.10 | **Тема: «**Игры на развитие логики и мышление»  Интерактивная игра: «Водопровод» |
|  | 02.11 | **Тема: «**Игры на развитие логики и мышление»  Интерактивная игра: «Мосты» |
|  | 07.11 | **Тема: «**Игры на развитие логики и мышление»  Интерактивная игра: «Телевизор» |
|  | 09.11 | **Робби**  **Тема:** «Развитие пространственных отношений»  Интерактивная игра: «Формы предметов» |
|  | 14.11 | **Тема:** «Развитие пространственных отношений»  Интерактивная игра: «Буквы» |
|  | 16.11 | **Тема:** «Развитие пространственных отношений»  Интерактивная игра: «Галактика цифр» |
|  | 21.11 | **Тема:** «Развитие пространственных отношений»   1. Интерактивная игра: «Город» |
|  | 23.11 | **Тема:** «Развитие пространственных отношений»   1. Интерактивная игра: «ПДД» |
|  | 28.11 | **Шахматы/ Шашки**  **Тема:** «Что такое шашки?»  Обучение |
|  | 30.11 | **Тема:** «Что такое шашки?»  Интерактивная игра: «Шашки» |
|  | 05.12 | **Тема:** «Что такое шахматы?»  Обучение |
|  | 07.12 | **Тема:** «Что такое шахматы?»  Интерактивная игра: «Шахматы» |
| **Безопасность: ПДД** | | |
|  | 12.12 | **Светофор**  **Тема: «**Светофор Наш друг»  Интерактивная игра: «Раскрась светофор»; «Правильный светофор» |
|  | 14.12 | **Тема: «**Светофор Наш друг»  Интерактивная игра: «Расставь светофоры»; «Сигналы светофора» |
|  | 19.12 | **Знаки**  **Тема: «**Дорожные знаки»  Интерактивная игра: «Знаки»; «Раскрась знак» |
|  | 21.12 | **Тема: «**Дорожные знаки»  Интерактивная игра: «Расставь знаки»; «Виды знаков» |
|  | 26.12 | **Транспорт**  **Тема:** «Транспорт бывает разный»  Интерактивная игра: «Загадки»; «Виды транспорта» |
|  | 28.12 | **Тема:** «Правила поведения в общественном транспорте»  Интерактивная игра: «Посадка и высадка»; «Правила поведения» |
|  | 09.01 | **Проезжая часть**   1. Интерактивная игра: «Загадки»; «Нарисуй переход» |
|  | 11.01 | Интерактивная игра: «Опасные места»; «Свое место» |
|  | 16.01 | **Тренажёр пешеход**  **Тема**: Итоговое занятие по ПДД |
| **Раннее знакомства с ПК** | | |
|  | 18.01 | **Тема:** «Знакомство с компьютером»  Дать общие сведения о компьютере, его свойствах, назначении |
|  | 23.01 | **Тема:** «Правила техники безопасности»  Познакомить с техникой безопасности работы с компьютером, с гимнастикой для глаз |
|  | 25.01 | **Тема:** «Устройство компьютера»  Познакомить с составными частями компьютер |
|  | 30.01 | **Тема:** «Знакомство с мышью»  Познакомить с устройством ввода МЫШЬ |
|  | 01.02 | **Тема:** «Знакомство с мышью»  Научить перетаскивать элементы с помощью мыши |
|  | 06.02 | **Тема: «**Знакомство с рабочим столом»  Дать понятие «рабочий стол», научить украшать «рабочий стол» |
|  | 08.02 | **Тема: «**Работа с мышью и рабочим столом»  Продолжать знакомить с устройством ввода – МЫШЬ. Закрепить умение выполнять щелчок и двойной щелчок, перетаскиваание элемента с помощью мыши |
|  | 13.02 | **Тема:** «Знакомство с клавиатурой»  Познакомить с устройством ввода – клавиатурой, учит пользоваться некоторыми кнопками |
|  | 15.02 | **Тема: «**Знакомство с программами»  Дать понятие «папка», «файл», учить различать их ярлыки |
|  | 20.02 | **Тема:** «Знакомство с программой Word»  Дать представление для чего она предназначена |
|  | 22.02 | Тема: «Работа с таблицами в программе Word»  Закрепить знания о понятиях. Учить рисовать таблицу  Викторина «умники и умницы» |
|  | 27.02 | **Тема: «**Работа с фигурами и заливкой»  Формировать умения пользоваться заливкой предметов. Закреплять знания о геометрических фигурах, цвете. Развивать поисковую – деятельность: поиск способов, вариантов творчества |
|  | 29.02 | **Тема: «**Работа с фигурами в программе Word»  Составление узора. Закреплять умения пользоваться заливкой. Вызывать желание создавать узоры |
|  | 05.03 | **Тема:** «Работа с фигурами в программе Word»  Закрепить знания о программе и функциях.  Рисование открытки «зима» |
|  | 07.03 | **Тема: «**Работа в программе Word»  Закрепить знания о понятиях. Учить рисовать таблицу |
|  | 12.03 | **Тема: «**Работа в программе Word»  Закрепить знания о программе и функциях |
|  | 14.03 | **Тема: «**Графический редактор Paint»  Знакомство с графическим редактором. Инструменты рисования |
|  | 19.03 | **Тема: «**Работа с графическим редактором Paint»  Знакомство с графическим редактором. Инструменты рисования |
|  | 21.03 | **Тема: «**Работа с графическим редактором Paint»  Предложить детям нарисовать прямоугольник |
|  | 26.03 | **Тема:** «Работа с графическим редактором Paint»  Предложить рисовать линию прямую и кривую |
|  | 28.03 | **Тема: «**Работа с графическим редактором Paint»  Предложить нарисовать ракету |
|  | 02.04 | **Тема: «**Работа с графическим редактором Paint»  Формировать умение рисовать кистью и распылителем |
|  | 04.04 | **Тема: «**Работа с графическим редактором Paint»  Формировать умение использовать инструмент заливка |
|  | 09.04 | **Тема: «**Работа с графическим редактором Paint»  Рисование корабля. Закрепить навыки работы в программе |
|  | 11.04 | **Тема:** «Создание и сохранение компьютерного рисунка»  Совершенствование навыков работы в среде графического редактора  Рисование компьютерного рисунка. |
|  | 16.04 | **Тема:** «Редактирование компьютерного рисунка»  Закрепление навыков работы с панелью команд  Работа с ПК |
|  | 18.04 | **Тема: «**Работа с ПК»  Отрабатывать пользовательские навыки и умения работать с персональным компьютером. |
|  | 23.04 | **Тема: «**Играем в сказку «Теремок»»  Воспитывать чувство коллективизма, умение сотрудничать, договариваться. Отрабатывать пользовательские навыки и умения работать с персональным компьютером |
|  | 25.04 | **Тема: «**Работа с графическим редактором Paint»  Повторить функции в этой программе |
|  | 02.05 | **Тема: «**Работа с графическим редактором Paint»  Закрепить пройденные знания |
|  | 07.05 | **Тема: «**Создание и сохранение компьютерного рисунка»  Совершенствование навыков работы в среде графического редактора |
|  | 14.05 | **Тема: «**Редактирование компьютерного рисунка»  Закрепление навыков работы с панелью команд |
|  | 16.05 | **Тема: «**Работа с ПК»  Формировать умения пользоваться инструментами на рабочем столе, пользоваться всеми навыками приобретенные за год |
|  | 21.05 | **Тема:** «Повторение темы «Что такое компьютер»»  Проверить знаний основных рабочих частей компьютера; уточнить их название и функциональное назначение |
|  | 23.05 | **Тема:** «Закрепление пройденного материала»  Закреплять с детьми пройденный материал. |
|  | 28.05 | **Тема:** «Сделай сам (диагностика знаний и умений)»  Проверить знания инструментов рабочей панели программы Рaint, Word.  Беседа по вопросам.  Рассматривание рисунка.  Самостоятельная работа. |
|  | 30.05 | **Тема: Итоговое занятие**  Квест-игра с использованием ИКТ «Загадки информатики» |

**2.2. Основные формы, методы и приемы организации Программы**

**Вся работа строится в три этапа:**

***организационный***

* Изучение спроса родителей;
* формирование группы детей для работы;
* рекомендации по компьютерным играм в семье.

***основной***

* Организация работы с детьми через занятия;
* встреча с родителями и посещение родителями занятий;
* рекомендации для родителей по закреплению пройденного материала в условиях семьи.

***заключительный***

* проведение открытых занятий с присутствием родителей.

Педагогический процесс строится в виде:

***- Интерактивных занятий по подгруппам***. По форме проведения занятия представляют собой «игры-путешествия» или «игры - открытия». Ведущим принципом построения занятия является принцип развивающего обучения. Все занятия – интерактивны. Дети выполняют задания за ноутбуком, на интерактивной доске или интерактивном столе, решая занимательные задачи, а также выполняют задания на компьютерах, закрепляя полученные знания и навыки работы на компьютере: собирают пазлы, рисуют, играют. В такой атмосфере гораздо легче запоминаются термины и понятия информатики.

- ***Познавательных бесед*** – развивающих мышление ребенка, осмысленное восприятие получаемой информации. Беседы организуются как итоговые по окончании определенной темы, так и исторические - в которых дети узнают об истории возникновения компьютера и компьютерной техники, о видах компьютеров.

- ***Компьютерные игры*** – самое сильное средство для обучения, развития ребенка. Компьютерные игры подбираются в соответствии с требованиями: игры русифицированы; имеют звуковое сопровождение; действия в игре развиваются не стремительно, с учетом восприятия детей дошкольного возраста; игры отражают действительность; не развивают агрессию.

**Наглядные методы и приемы обучения:**

* Наглядные (показ педагога, пример, помощь).
* Практические (самостоятельное и совместное выполнение заданий).
* Анализ проделанной работы.

**Словесные методы:**

* Беседы.
* Напоминание о последовательности работы.
* Указания и пояснения воспитателя в процессе занятия.
* Использование образцов, объяснение, описание, поощрение, убеждение.

**Игровые приемы:**

* Игры, игровые упражнения, физкультминутки, сюрпризные моменты.

**Практические методы:** (самостоятельное и совместное выполнение заданий, экспериментирование, моделирование, воссоздание, преобразование).

Все занятия построены на игровых методах и приёмах, позволяющих детям в интересной, доступной форме получить знания, решить поставленные педагогом задачи. 

Для эффективного обучения, а также для снятия напряжения, проводятся следующие мероприятия:

* Пальчиковая гимнастика;
* гимнастика для глаз;
* физкультминутки;
* упражнения на релаксацию, с использованием музыкальных произведений.

**Структура занятий**

При практической работе используются инструменты и приборы. Перед работой, на каждом занятии, воспитанники проговаривают и следуют правилам техники безопасности (**Приложение №1**).

**1 часть – ознакомительная:** Основной задачей данного этапа является создание у ребят определенного положительного эмоционального фона, без которого эффективное усвоение знаний невозможно. Поэтому вопросы, которые включены в разминку, достаточно легкие, способны вызвать интерес, рассчитаны на сообразительность, быстроту реакции. Но они же и подготавливают ребенка к активной учебно-познавательной деятельности.

**2 часть – практическая:** (Работа с интерактивным столом или ноутбуками (объяснение педагога, самостоятельная работа с программой под руководством педагога). В качестве отдыха используются подвижные игры на развитие внимания, коммуникативные игры; кинезиологические упражнения, физкультминутки, пальчиковые гимнастики.

**3 часть – заключительная**: рефлексия, подведение итогов работы, самоанализ, поощрение, гимнастика для глаз.

**Формы подведения итогов:**

Подведение итогов по результатам освоения материала данной программы в форме открытого занятия для родителей (законных представителей).

Обучение строится на основе игровой деятельности и носит практический характер.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № **п/п** | **Наименование темы** | **Количество часов** |
| **1.** | Вводная часть. Инструктаж по правилам безопасности. Знакомство с техникой | 1 |
| **3** | Работа с программой «Волшебная поляна» предназначена для общего развития, развития творческого мышления. | 14 |
| **4.** | Работа с программой «Инженерная школа», это тренажер по шашкам и шахматам, а также программы для развития и совершенствования навыков конструирования и программирования | 13 |
| **5.** | Работа с тренажёром "Безопасность: ПДД" | 9 |
| **6.** | Раннее знакомства с ПК | 36 |
| **7.** | Итоговое занятие | 1 |
| **ИТОГО** |  | **74** |

**2.3. Мониторинг возможных достижений.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Вид деятельности** | **Степень развития** | | |
| **низкая** | **средняя** | **высокая** |
| Правила работы с компьютером, организация рабочего места и ТБ | Требует постоянного внимания со стороны педагога | Знает правила работы с компьютером и ТБ, но иногда нарушает их | Хорошо знает и не нарушает правила работы за компьютером и технику безопасности |
| Название и функциональное назначение основных устройств компьютера | Не знает название и назначение основных устройств компьютера, не умеет ими пользоваться | Знает название и назначение основных устройств компьютера, но неумело ими пользуется | Знает название и назначение основных устройств компьютера, умеет пользоваться ими |
| Рисунки в графическом редакторе Paint | Не имеет навыков работы в графическом редакторе Paint, не ориентируется в панели инструментов, без помощи педагога не может сохранить работу | Имеет навыки работы в графическом редакторе Paint, но с затруднением ориентируется в панели инструментов | Хорошо знает, как создаются рисунки в графическом редакторе Paint, самостоятельно сохраняет свою работу |
| Умение пользоваться игровыми и обучающими программами | Ребенок практически не справляется с выполнением поставленной перед ним задачей даже с помощью взрослого | Ребенок справляется с небольшой помощью взрослого | Ребенок выполняет задание самостоятельно |
| Личностные качества | Интерес к делу проявляет редко, не усидчив, ленив, лишен инициативы, рассеян | Интерес к работе непостоянен, не хватает упорства, терпеливости, редко проявляет инициативу, но при этом всегда готов оказать помощь другим | Ребенок имеет постоянный интерес к занятиям, проявляет инициативность, усидчив, умеет вести себя в коллективе, доброжелателен по отношению к другим детям |

Проверочная карта № 1

«Правила работы с компьютером, организация рабочего места и техника безопасности»

1. Можно ли бегать по кабинету?

2. Что делать, если компьютер не включается?

3. Как нужно сидеть на стульях?

4. 5. Как следует нажимать на клавиши?

6. Что делать, если не работает клавиатура или мышка?

7. Разрешается ли касаться экрана монитора?

8. Можно ли прикасаться к проводам?

9. Что делать, если почувствовал запах гари, или увидел повреждение оборудования, или услышал странный звук от компьютера?

10. Можно ли включать и выключать компьютеры без разрешения?

Проверочная карта № 2

«Название и функциональное назначение основных устройств компьютера»

Что за друг такой? - Железный,

Интересный и полезный.

Дома скучно, нет уюта,

Если выключен... (компьютер)

С телевизором - два брата,

Но для разных дел, ребята.

Не догадались до сих пор? -

К компьютеру... (монитор)

Лежит дощечка у экрана,

Буквам-кнопкам она мама!

Знает русский алфавит

И английским удивит -

Очень умная натура!

Это что? (Клавиатура)

Столбик черный, как-то странно,

Может бегать по экрану.

Посмотри на монитор,

Кто там бегает? (Курсор)

Скромный серый колобок,  
Длинный тонкий проводок,  
Ну а на коробке –  
Две или три кнопки.  
В зоопарке есть мартышка,  
У компьютера есть … (мышка)  
  
Ты – как в море капитан,  
Пред тобой горит экран.  
Яркой радугой он пышет,  
А на нем компьютер пишет  
И рисует без запинки  
Всевозможные картинки.  
Наверху машины всей  
Размещается…(дисплей)   
  
Для чего же этот ящик?  
Он в себя бумагу тащит.  
И сейчас же буквы, точки,  
Запятые – строчка к строчке!  
Напечатает картинку  
Ловкий мастер –   
Струйный …(принтер)

Проверочная карта № 3

«Графический редактор Paint»

Задание на умение изображения в графическом редакторе.

Проверочная карта № 4

«Пользоваться игровыми и обучающими программами»

Программа «Маша и медведь – подготовка к школе»

Все занятия построены на игровых методах и приёмах, позволяющих детям в интересной, доступной форме получить знания, решить поставленные педагогом задачи. 

**БЛАНК РЕЗУЛЬТАТОВ МОНИТОРИНГА**

обследования степени развития детей

в компьютерных технологиях

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Таблица развития ребёнка** | | | | | | | | | | | | | | | |
| **№ п/п** | **Ф.И. ребенка** | **Правила работы с компьютером, организация рабочего места и ТБ** | | | **Название и функциональное назначение основных устройств компьютера** | | | **Рисунки в графическом редакторе Paint** | | | **Умение пользоваться игровыми и обучающими программами** | | | **Личностные качества** | | |
|  |  | **Степени развития** | | | | | | | | | | | | | | |
|  |  | **низкий** | **средний** | **высокий** | **низкий** | **средний** | **высокий** | **низкий** | **средний** | **высокий** | **низкий** | **средний** | **высокий** | **низкий** | **средний** | **высокий** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Примечание:

«В» - высокая степень развития

«С» - средняя степень развития

«Н» - низкая степень развития

**III. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ**

**3.1.**  **Материально – техническое оснащение**.

1. Учебно-наглядные пособия: изобразительные, плакаты, схемы, рисунки, фотографии.

2. Натуральные: инструменты, модели, макеты, образцы, карточки-задания, дидактические задания для выполнения самостоятельных, практических работ.

3. Технические средства обучения: (интерактивный стол, ноутбуки (5 шт.), планшеты (4 шт.), магнитофон (диски и электронные носители с записями классической и русской народной музыки, познавательной информацией).

**3.2. Расписание занятий**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Дни недели | Группы | Время | Длительность |
| Вторник | «Аленький цветочек» | 19.00 – 19.30 | 30 мин. |
| Четверг | «Аленький цветочек» | 19.00 – 19.30 | 30 мин. |

**3.3. Программно - методическое обеспечение Программы**

* 1. Антошин М.К. «Учимся работать на компьютере» Москва 2004 г.
  2. *Габдуллина З.М.*Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет, Волгоград 2011 – 139 с.
  3. *Комарова И.И., Туликова А.В.* Информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовании/ Под редакцией Т.С.Комаровой. – М.: Мозаика-синтез, 2013 -192 с.
  4. Программно-аппаратный комплекс «Колибри».
  5. Методическое обеспечение «Программно-аппаратный комплекс «Колибри» под ред. ООО "Интерактивные системы", г. Екатеринбург, 2017 г.
  6. Игры и задания собственного производства.

**ПРИЛОЖЕНИЕ № 1.**

**Общие правила техники безопасности**.

1. Работу начинай только с разрешения воспитателя. Когда воспитатель обращается к тебе, приостанови работу. Не отвлекайся во время работы.

2. Не пользуйся инструментами, правила обращения, с которыми не изучены.

3. Употребляй инструменты только по назначению.

4. При работе держи инструмент так, как показал воспитатель.

5. Не разговаривай во время работы.

6. Выполняй работу внимательно, не отвлекайся посторонними делами.

**Требования безопасности при работе с интерактивным столом и компьютером**

1. При невозможности дотянуться до верхней части интерактивных элементов запрещается вставать на дополнительные предметы (стулья, подставки).

2. Не писать на доске острыми и остроконечными предметами, например

шариковой ручкой или указкой.

3. При возникновении ошибок или каких-либо неисправностей работы компьютера, необходимо обратиться за помощью к родителям.

4. Не кладите ногу на ногу и не вытягивайте ноги во время работы за компьютером. Это лишняя нагрузка на спину.

5.Спину необходимо держать прямо.