

**Содержание**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1.** | **ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ** | **3** |
| **1.1.** | Пояснительная записка | **3** |
| **1.2.** | Цель и задачи Программы | **5** |
| **1.3.** | Принципы и подходы к формированию Программы | **5** |
| **1.4.** | Значимые характеристики особенностей развития воспитанников | **6** |
| **1.5.** | Планируемые результаты освоения Программы | **8** |
| **2.** | **СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ** | **8** |
| **2.1.** | Перспективно-календарный план  Подготовительная к школе группа (6-8 лет) | **8** |
| **2.2.** | Перспективно-календарный план  Старшая группа (5-6 лет) | **11** |
| **2.3** | Основные формы, методы и приемы организации Программы | **14** |
| **2.4.** | Педагогическая диагностика достижения планируемых результатов Программы (Мониторинг) | **15** |
| **3.** | **ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ** | **19** |
| **3.1.** | Расписание | **19** |
| **3.2.** | Обеспечение материально-техническими средствами обучения | **19** |
| **3.3.** | Программно-методическое обеспечение. | **20** |

**1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ**

**1.1. Пояснительная записка**

Дополнительная общеразвивающая программа технической направленности «Компьютерная грамотность» детского сада № 14 «Медвежонок» - филиала АН ДОО «Алмазик» для детей 5-8 лет (далее - *Программа*) разработана на основе программы курса «Дошколенок + Компьютер» авторы Л.А. Коч, Ю.А. Бревнова; методическое пособие “Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет”, “Информатика”. Адаптирована в соответствии с возрастом, применены игровые технологии.

**Актуальность.**

Современное общество предъявляет новые требования к поколению, вступающему в жизнь. «Завтра» сегодняшних детей – это информационное общество. Психологическая готовность к жизни в нем сейчас необходимы каждому человеку.

Одним из факторов, обеспечивающих эффективность образования, является непрерывность и преемственность в обучении.

Информатизация дошкольного образования открывает педагогам новые возможности для развития методов и организационных форм воспитания и обучения детей. В сегодняшних условиях родители (законные представители) и педагоги должны быть готовы к тому, что при поступлении в школу ребенок столкнется с применением вычислительной техники. Поэтому заранее необходимо готовить ребенка к предстоящему взаимодействию с информационными технологиями.

Для успешного обучения в детском саду важен не столько набор знаний, сколько развитое мышление, умение получать знания, использовать имеющиеся навыки для решения различных учебных задач. Большие возможности при этом раскрываются при работе с компьютером.

Общение детей дошкольного возраста с компьютером начинается с компьютерных игр, тщательно подобранных с учётом возраста и учебной направленности. Игра - одна из форм практического мышления. В игре ребенок оперирует своими знаниями, опытом, впечатлением, отображенными в общественной форме игровых способов действия, игровых знаков, приобретающих значение в смысловом поле игр. Ребенок обнаруживает способность наделять нейтральный (до определенного уровня) объект игровым значением в смысловом поле игры. Именно эта способность является главнейшей психологической базой для введения в игру дошкольника компьютера как игрового средства.

Компьютерные игры, включенные в систему обычных игр, вносят свой вклад в совершенствование воспитания всестороннее развитие творческой личности ребенка.

Кроме нормативных воспитательно-образовательных стандартов, малыши показывают более высокие показатели "школьной готовности" и естественно вхождение в мир взрослых, в завтрашний мир.

*У ребенка развивается:*

• восприятие, зрительно-моторная координация, образное мышление;

• познавательная мотивация, произвольная память и внимание;

• “знаковая функция сознания”;

• произвольность, умение построить план действий, принять и выполнить задание.

Он овладевает новым способом, более простым и быстрым, получения и обработки информации, меняет отношение к новому классу техники и вообще к новому миру предметов.

Элементы компьютерной грамотности усваиваются детьми легче, если ведущим мотивом их деятельности становится игра. Это вызывает у детей большую эмоциональную и интеллектуальную готовность к дальнейшему развитию умственных и творческих способностей.

**Новизна.**

Введение компьютера в педагогический процесс детского сада позволяет переложить на него часть дидактической нагрузки, делая при этом процесс обучения более интересным, разнообразным и интенсивным. Компьютер не заменяет традиционное занятие, а только дополняет его.

**Отличительная особенность** Программы «Компьютерная грамотность» состоит в том, что она решает проблему непрерывности дошкольного и школьного образования. Компьютерные игры как средство закрепления пройденного материала, обучение элементам компьютерной графики развивает творческие способности, позволяет повысить компьютерную грамотность дошкольников, развивает интеллект, способствует общей подготовке к обучению в школе.

Педагогическая **целесообразность** Программы обусловлена возможностью считать компьютерные технологии новым способом передачи знаний, который соответствует качественно новому содержанию обучения и развития детей

Программа составлена за рамками содержания основной образовательной программы детского сада № 14 «Медвежонок».

**Учебный план**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Возраст** | **Продолжительность одного занятия** | **Кол-во занятий в неделю** | **Кол-во занятий в месяц** | **Кол-во занятий в год** |
| Старшая группа  (5-6 лет) | 25 мин. | 2 | 8 | **72** |
| Подготовительная к школе группа  (6-8 лет) | 30 мин. | 2 | 8 | **72** |

**1.2. Цели и задачи Программы**

**Цель:**обучение детей компьютерной грамотности

**Задачи**:

1. **Обучающие:**

* формировать начальные навыки работы за компьютером;
* учить правилам работы за компьютером, организации рабочего места и ТБ.

1. **Развивающие:**

* развитие логического мышления;
* развитие абстрактного, наглядно-образного мышления;
* раскрытие творческих способностей и наклонностей детей;
* расширять словарный запас детей и знания об окружающем мире;
* развивать сенсорные возможности ребёнка;

1. **Воспитывающие:**

* воспитывать самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость;
* воспитывать культуру общения, навыки сотрудничества;
* воспитывать бережное и аккуратное отношение к технике.

**1.3. Принципы и подходы к формированию Программы**

Программа построена на следующих основных принципах:

1. **Принцип развивающего обучения.**

Педагогу необходимо знать уровень развития каждого ребенка, определять зону ближайшего развития, использовать вариативность компьютерных программ согласно этим знаниям.

**2. 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).

**3. Принцип систематичности и последовательности обучения.**

Устанавливать взаимосвязи, взаимозависимости между полученными знаниями, переходить от простого к сложному, от близкого к далекому, от конкретного к абстрактному, возвращаться к ранее исследуемым проблемам с новых позиций.

**4. Принцип доступности.**

Содержание знаний, методы их сообщения должны соответствовать возрасту, уровню развития, подготовки, интересам детей.

**5. Принцип индивидуализации.**

На каждом учебном занятии педагог должен стремиться подходить к каждому ребенку как к личности. Каждое занятие должно строиться в зависимости от психического, интеллектуального уровня развития ребенка, должен учитываться тип нервной системы, интересы, склонности ребенка, темп, уровень сложности определяться строго для каждого ребенка.

**6. Принцип сознательности и активности детей в усвоении знаний и их реализации.**

Ведущую роль в обучении играет педагог, он ставит проблему, определяет задачи занятия, темп, в роли советчика, сотоварища, ученика может выступать и компьютер. Ребенок для приобретения новых знаний и умений может становиться в позицию ученика, учителя.

**7. Принцип связи с жизнью.** Педагог и ребенок должны уметь устанавливать взаимосвязи процессов, находить аналоги в реальной жизни, окружающей среде, в бытие человека, в существующих отношениях вещей и материи.

* 1. **Значимые характеристики особенностей развития воспитанников**

В возрасте 5-8 лет происходит расширение и углубление представлений детей о форме, цвете, величине предметов. Дети различают не только основные цвета спектра, но и их оттенки как по светлоте (например, красный и тёмно-красный, так и по цветовому тону (например, зелёный и бирюзовый). Различают как основные геометрические формы (квадрат, треугольник, круг, так и их разновидности, например, отличает овал от круга, пятиугольник от шестиугольника, не считая при этом углы. Дети хорошо ориентируются и правильно используют обозначения пространственных отношений, например, «надо спуститься в низ, повернуть направо, дойти до угла, перейти на другую сторону». Трудным для восприятия детей еще является восприятие времени - ориентация во времени суток. В оценке разных промежутков времени: (неделя, месяц, часы, минуты).

Увеличивается устойчивость внимания – 20-25 минут, объем внимания составляет 7-8 предметов. Ребенок может видеть двойственные изображения. Руководство взрослых родителей и педагогов должно быть направлено на формирование произвольного внимания, которое самым тесным образом связано с развитием ответственности. Это предполагает тщательное выполнение любого задания - как интересного, так и не очень интересного. Важнейшими характеристиками внимания являются: устойчивость внимания, как способность к более длительному сохранению концентрации, переключение внимания, как способность быстро ориентироваться в ситуации и переходить от одной деятельности к другой, и распределение внимания - возможность сосредоточения одновременно на двух и большем числе различных объектов. Вместе с тем, возможность детей управлять своим вниманием, пока весьма ограничены. Сосредоточенность и длительность деятельности ребёнка зависит от её привлекательности для него. Внимание мальчиков менее устойчиво. Все свойства внимания хорошо развиваются в результате упражнений.

В 5-8 лет у детей увеличивается объём памяти, что позволяет им непроизвольно запоминать достаточно большой объём информации. Дети также могут самостоятельно ставить перед собой задачу что-либо запомнить, используя при этом простейший механический способ запоминания — повторение. Однако, в отличие от малышей, они делают это либо шёпотом, либо про себя. Если задачу на запоминание ставит взрослый, ребёнок может использовать более сложный способ - логическое упорядочивание: разложить запоминаемые картинки по группам, выделить основные события рассказа. Ребёнок начинает относительно успешно использовать новое средство - слово (в отличие от детей от 5 до 6 лет, которые эффективно могут использовать только наглядно-образные средства - картинки, рисунки). С его помощью он анализирует запоминаемый материал, группирует его, относя к определённой категории предметов или явлений, устанавливает логические связи. Но, несмотря на возросшие возможности детей 6-8 лет целенаправленно запоминать информацию с использованием различных средств и способов, непроизвольное запоминание остаётся наиболее продуктивным до конца дошкольного детства. Девочек отличает больший объём и устойчивость памяти.

Воображение детей данного возраста становится, с одной стороны, богаче и оригинальнее, а с другой - более логичным и последовательным, оно уже не похоже на стихийное фантазирование детей младших возрастов. Несмотря на то что увиденное или услышанное порой преобразуется детьми до неузнаваемости, в конечных продуктах их воображения чётче прослеживаются объективные закономерности действительности. Так, например, даже в самых фантастических рассказах дети стараются установить причинно-следственные связи, в самых фантастических рисунках — передать перспективу. При придумывании сюжета игры, темы рисунка, историй дети 5-8 лет не только удерживают первоначальный замысел, но могут обдумывать его до начала деятельности. Вместе с тем развитие способности к продуктивному творческому воображению и в этом возрасте нуждается в целенаправленном руководстве со стороны взрослых. Без него сохраняется вероятность того, что воображение будет выполнять преимущественно аффективную функцию, т. е. оно будет направлено не на познание действительности, а на снятие эмоционального напряжения и на удовлетворение нереализованных потребностей ребёнка.

В этом возрасте продолжается развитие наглядно-образного мышления, которое позволяет ребёнку решать более сложные задачи с использованием обобщённых наглядных средств (схем, чертежей) и обобщённых представлений о свойствах различных предметов и явлений. Действия наглядно-образного мышления (например, при нахождении выхода из нарисованного лабиринта) ребёнок этого возраста, как правило, совершает уже в уме, не прибегая к практическим предметным действиям даже в случаях затруднений. Упорядочивание предметов (сериацию) дети могут осуществлять уже не только по убыванию или возрастанию наглядного признака предмета или явления (например, цвета или величины, но и какого-либо скрытого, непосредственно не наблюдаемого признака (например, упорядочивание изображений видов транспорта в зависимости от скорости их передвижения). Дошкольники классифицируют изображения предметов также по существенным, непосредственно не наблюдаемым признакам, например, по родовидовой принадлежности (мебель, посуда, дикие животные). Возможность успешно совершать действия сериации и классификации, во многом связана с тем, что на седьмом году жизни в процесс мышления всё более активно включается речь. Использование ребёнком слова для обозначения существенных признаков предметов и явлений приводит к появлению первых понятий. Часто свои первые понятийные обобщения ребёнок делает, исходя из функционального назначения предметов или действий, которые с ними можно совершать.

* 1. **Планируемые результаты освоения Программы**

*В конце года дети знают и умеют:*

• правила работы с компьютером, организацию рабочего места и ТБ;

• название и функциональное назначение основных устройств

компьютера;

• создавать простейшие изображения в графическом редакторе Paint;

печатать слова в программе Word; составлять презентацию из двух слайдов в

программе Power Point;

• иметь навык работы с клавиатурой, мышкой ориентироваться на экране

монитора;

• пользоваться игровыми и обучающими программами;

• самостоятельно запускать компьютер и программы.

1. **СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ**

**2.1. Перспективно-календарный план**

Подготовительная группа (6-8 лет)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Темы** | **Кол-во часов** | **Дата** |
| 1 | Вводное занятие. Техника безопасности при работе на компьютере. | 1 | 10.10.2023 |
| 2 | Название и функциональное назначение основных устройств компьютера | 1 | 12.10.2023 |
| 3 | Из чего состоит компьютер?  Обучающая игра «Компьютер Ежика» | 1 | 17.10.2023 |
| 4 | Включение и выключение компьютера. Обучающая игра «Компьютер Ежика» | 1 | 19.10.2023 |
| 5 | Монитор. Обучающая игра «Компьютер Ежика» | 1 | 24.10.2023 |
| 6 | Клавиатура. Обучающая игра «Компьютер Ежика» | 1 | 26.10.2023 |
| 7 | Игра «Нескучные уроки. Клавиатурный тренажер» | 1 | 31.10.2023 |
| 8 | Игра «Нескучные уроки. Клавиатурный тренажер» | 1 | 02.11.2023 |
| 9 | Игра «Нескучные уроки. Клавиатурный тренажер» | 1 | 07.11.2023 |
| 10 | Игра «Нескучные уроки. Клавиатурный тренажер» | 1 | 09.11.2023 |
| 11 | Мышь. Обучающая игра «Компьютер Ежика» | 1 | 14.11.2023 |
| 12 | Развивающая игра «Учимся пользоваться мышкой» 1 часть | 1 | 16.11.2023 |
| 13 | Развивающая игра «Учимся пользоваться мышкой» 1 часть | 1 | 21.11.2023 |
| 14 | Развивающая игра «Учимся пользоваться мышкой» 2 часть | 1 | 23.11.2023 |
| 15 | Развивающая игра «Учимся пользоваться мышкой» 3 часть | 1 | 28.11.2023 |
| 16 | Развивающая игра «Учимся пользоваться мышкой» 4 часть | 1 | 30.11.2023 |
| 17 | Перемещение предметов 1 часть | 1 | 05.12.2023 |
| 18 | Перемещение предметов 1 часть | 1 | 07.12.2023 |
| 19 | Игра «Бука. Раскрашиваем на компьютере» | 1 | 12.12.2023 |
| 20 | Игра «Бука. Раскрашиваем на компьютере» | 1 | 14.12.2023 |
| 21 | Игра «Бука. Раскрашиваем на компьютере» | 1 | 19.12.2023 |
| 22 | Знакомство с интерфейсом программы Paint | 1 | 21.12.2023 |
| 23 | Знакомство с интерфейсом программы Paint | 1 | 26.12.2023 |
| 24 | Рисование рисунков в программе Paint | 1 | 28.12.2023 |
| 25 | Рисование рисунков в программе Paint | 1 | 09.01.2024 |
| 26 | Рисование рисунков в программе Paint | 1 | 11.01.2024 |
| 27 | Рисование рисунков в программе Paint | 1 | 16.01.2024 |
| 28 | Рисование рисунков в программе Paint | 1 | 18.01.2024 |
| 29 | Рисование рисунков в программе Paint | 1 | 23.01.2024 |
| 30 | Изучение программы «Мульти – Пульти» | 1 | 25.01.2024 |
| 31 | Изучение программы «Мульти – Пульти» | 1 | 30.01.2024 |
| 32 | Изучение программы «Мульти – Пульти» | 1 | 01.02.2024 |
| 33 | Изучение программы «Мульти – Пульти» | 1 | 06.02.2024 |
| 34 | Работа над созданием своих мультфильмов | 1 | 08.02.2024 |
| 35 | Работа над созданием своих мультфильмов | 1 | 13.02.2024 |
| 36 | Работа над созданием своих мультфильмов | 1 | 15.02.2024 |
| 37 | Работа над созданием своих мультфильмов | 1 | 20.02.2024 |
| 38 | Работа над созданием своих мультфильмов | 1 | 22.02.2024 |
| 39 | Работа над созданием своих мультфильмов | 1 | 27.02.2024 |
| 40 | Работа над созданием своих мультфильмов | 1 | 29.02.2024 |
| 41 | Работа над созданием своих мультфильмов | 1 | 05.03.2024 |
| 42 | Работа над созданием своих мультфильмов | 1 | 07.03.2024 |
| 43 | Работа над созданием своих мультфильмов | 1 | 12.03.2024 |
| 44 | Работа над созданием своих мультфильмов | 1 | 14.03.2024 |
| 45 | Работа над созданием своих мультфильмов | 1 | 19.03.2024 |
| 46 | Неречевые звуки «Музыканты», «Транспорт» | 1 | 21.03.2024 |
| 47 | Неречевые звуки «Наш дом», «Лес» | 1 | 26.03.2024 |
| 48 | Неречевые звуки «Дождик», «Колокольчики» | 1 | 28.03.2024 |
| 49 | Звукоподражание «Кто живет рядом с нами», «Скотный двор» | 1 | 02.04.2024 |
| 50 | Звукоподражание «Птичий двор», «Голоса» | 1 | 04.04.2024 |
| 51 | Речевые звуки «Голосистые звуки», «Безголосые звуки» | 1 | 09.04.2024 |
| 52 | Речевые звуки «Звуки - двойняшки», «Сердитые и ласковые звуки» | 1 | 11.04.2024 |
| 53 | Развитие связной речи: слово-действие, подбери действия | 1 | 16.04.2024 |
| 54 | Развитие связной речи: слово– признак, подбери признаки | 1 | 18.04.2024 |
| 55 | Развивающая игра «Незнайкина грамота»- Клад, охота | 1 | 23.04.2024 |
| 56 | Развивающая игра «Незнайкина грамота»- Морозко, Мазай | 1 | 25.04.2024 |
| 57 | Развивающая игра «Незнайкина грамота»- Карта, колобок | 1 | 02.05.2024 |
| 58 | Развивающая игра «Незнайкина грамота»- Карнавал, климат | 1 | 07.05.2024 |
| 59 | Развивающая игра «Веселые моторы» | 1 | 14.05.2024 |
| 60 | Развивающая игра «Веселые моторы» | 1 | 16.05.2024 |
| 61 | Развивающая игра «Веселые моторы» | 1 | 21.05.2024 |
| 62 | Развивающая игра «Веселые моторы» | 1 | 23.05.2024 |
| 63 | Развивающая игра «Веселые моторы» | 1 | 28.05.2024 |
| 64 | Программа «Маша и медведь – подготовка к школе» | 1 | 30.05.2024 |
| 65 | Программа «Маша и медведь – подготовка к школе» | 1 | 04.06.2024 |
| 66 | Программа «Маша и медведь – подготовка к школе» | 1 | 06.06.2024 |
| 67 | Программа «Маша и медведь – подготовка к школе» | 1 | 11.06.2024 |
| 68 | Программа «Маша и медведь – подготовка к школе» | 1 | 13.06.2024 |
| 69 | Программа «Маша и медведь – подготовка к школе» | 1 | 18.06.2024 |
| 70 | Развивающая игра «Незнайкина грамота»- Качели | 1 | 20.06.2024 |
| 71 | Развивающая игра «Незнайкина грамота» - Счет | 1 | 25.06.2024 |
| 72 | Итоговое занятие, награждения, поощрения, игры | 1 | 27.06.2024 |
| **Итого: 72 ч.** | | | |

**2.2. Перспективно-календарный план**

Старшая группа (5-6 лет)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Темы** | **Кол-во часов** | **Дата** |
| 1 | Вводное занятие. Техника безопасности при работе на компьютере. | 1 | 09.10.2023 |
| 2 | Название и функциональное назначение основных устройств компьютера | 1 | 11.10.2023 |
| 3 | Из чего состоит компьютер?  Обучающая игра «Компьютер Ежика» | 1 | 16.10.2023 |
| 4 | Включение и выключение компьютера. Обучающая игра «Компьютер Ежика» | 1 | 18.10.2023 |
| 5 | Монитор. Обучающая игра «Компьютер Ежика» | 1 | 23.10.2023 |
| 6 | Клавиатура. Обучающая игра «Компьютер Ежика» | 1 | 25.10.2023 |
| 7 | Игра «Нескучные уроки. Клавиатурный тренажер» | 1 | 30.10.2023 |
| 8 | Игра «Нескучные уроки. Клавиатурный тренажер» | 1 | 01.11.2023 |
| 9 | Игра «Нескучные уроки. Клавиатурный тренажер» | 1 | 06.11.2023 |
| 10 | Игра «Нескучные уроки. Клавиатурный тренажер» | 1 | 08.11.2023 |
| 11 | Мышь. Обучающая игра «Компьютер Ежика» | 1 | 13.11.2023 |
| 12 | Развивающая игра «Учимся пользоваться мышкой» 1 часть | 1 | 15.11.2023 |
| 13 | Развивающая игра «Учимся пользоваться мышкой» 1 часть | 1 | 20.11.2023 |
| 14 | Развивающая игра «Учимся пользоваться мышкой» 2 часть | 1 | 22.11.2023 |
| 15 | Развивающая игра «Учимся пользоваться мышкой» 3 часть | 1 | 27.11.2023 |
| 16 | Развивающая игра «Учимся пользоваться мышкой» 4 часть | 1 | 29.11.2023 |
| 17 | Перемещение предметов 1 часть | 1 | 04.12.2023 |
| 18 | Перемещение предметов 1 часть | 1 | 06.12.2023 |
| 19 | Игра «Бука. Раскрашиваем на компьютере» | 1 | 11.12.2023 |
| 20 | Игра «Бука. Раскрашиваем на компьютере» | 1 | 13.12.2023 |
| 21 | Игра «Бука. Раскрашиваем на компьютере» | 1 | 18.12.2023 |
| 22 | Знакомство с интерфейсом программы Paint | 1 | 20.12.2023 |
| 23 | Знакомство с интерфейсом программы Paint | 1 | 25.12.2023 |
| 24 | Рисование рисунков в программе Paint | 1 | 27.12.2023 |
| 25 | Рисование рисунков в программе Paint | 1 | 15.01.2024 |
| 26 | Рисование рисунков в программе Paint | 1 | 17.01.2024 |
| 27 | Рисование рисунков в программе Paint | 1 | 22.01.2024 |
| 28 | Рисование рисунков в программе Paint | 1 | 24.01.2024 |
| 29 | Рисование рисунков в программе Paint | 1 | 29.01.2024 |
| 30 | Изучение программы «Мульти – Пульти» | 1 | 31.01.2024 |
| 31 | Изучение программы «Мульти – Пульти» | 1 | 05.02.2024 |
| 32 | Изучение программы «Мульти – Пульти» | 1 | 07.02.2024 |
| 33 | Изучение программы «Мульти – Пульти» | 1 | 12.02.2024 |
| 34 | Работа над созданием своих мультфильмов | 1 | 14.02.2024 |
| 35 | Работа над созданием своих мультфильмов | 1 | 19.02.2024 |
| 36 | Работа над созданием своих мультфильмов | 1 | 21.02.2024 |
| 37 | Работа над созданием своих мультфильмов | 1 | 26.02.2024 |
| 38 | Работа над созданием своих мультфильмов | 1 | 28.02.2024 |
| 39 | Работа над созданием своих мультфильмов | 1 | 04.03.2024 |
| 40 | Работа над созданием своих мультфильмов | 1 | 06.03.2024 |
| 41 | Работа над созданием своих мультфильмов | 1 | 11.03.2024 |
| 42 | Работа над созданием своих мультфильмов | 1 | 13.03.2024 |
| 43 | Работа над созданием своих мультфильмов | 1 | 18.03.2024 |
| 44 | Работа над созданием своих мультфильмов | 1 | 20.03.2024 |
| 45 | Работа над созданием своих мультфильмов | 1 | 25.03.2024 |
| 46 | Неречевые звуки «Музыканты», «Транспорт» | 1 | 27.03.2024 |
| 47 | Неречевые звуки «Наш дом», «Лес» | 1 | 01.04.2024 |
| 48 | Неречевые звуки «Дождик», «Колокольчики» | 1 | 03.04.2024 |
| 49 | Звукоподражание «Кто живет рядом с нами», «Скотный двор» | 1 | 08.04.2024 |
| 50 | Звукоподражание «Птичий двор», «Голоса» | 1 | 10.04.2024 |
| 51 | Речевые звуки «Голосистые звуки», «Безголосые звуки» | 1 | 15.04.2024 |
| 52 | Речевые звуки «Звуки - двойняшки», «Сердитые и ласковые звуки» | 1 | 17.04.2024 |
| 53 | Развитие связной речи: слово-действие, подбери действия | 1 | 16.04.2024 |
| 54 | Развитие связной речи: слово– признак, подбери признаки | 1 | 22.04.2024 |
| 55 | Развивающая игра «Незнайкина грамота»- Клад, охота | 1 | 24.04.2024 |
| 56 | Развивающая игра «Незнайкина грамота»- Морозко, Мазай | 1 | 29.04.2024 |
| 57 | Развивающая игра «Незнайкина грамота»- Карта, колобок | 1 | 01.05.2024 |
| 58 | Развивающая игра «Незнайкина грамота»- Карнавал, климат | 1 | 06.05.2024 |
| 59 | Развивающая игра «Веселые моторы» | 1 | 08.05.2024 |
| 60 | Развивающая игра «Веселые моторы» | 1 | 13.05.2024 |
| 61 | Развивающая игра «Веселые моторы» | 1 | 15.05.2024 |
| 62 | Развивающая игра «Веселые моторы» | 1 | 20.05.2024 |
| 63 | Развивающая игра «Веселые моторы» | 1 | 22.05.2024 |
| 64 | Программа «Маша и медведь – подготовка к школе» | 1 | 27.05.2024 |
| 65 | Программа «Маша и медведь – подготовка к школе» | 1 | 29.05.2024 |
| 66 | Программа «Маша и медведь – подготовка к школе» | 1 | 03.06.2024 |
| 67 | Программа «Маша и медведь – подготовка к школе» | 1 | 05.06.2024 |
| 68 | Программа «Маша и медведь – подготовка к школе» | 1 | 10.06.2024 |
| 69 | Программа «Маша и медведь – подготовка к школе» | 1 | 12.06.2024 |
| 70 | Развивающая игра «Незнайкина грамота»- Качели | 1 | 17.06.2024 |
| 71 | Развивающая игра «Незнайкина грамота» - Счет | 1 | 19.06.2024 |
| 72 | Итоговое занятие, награждения, поощрения, игры | 1 | 24.06.2024 |
| **Итого: 72 ч.** | | | |

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Организационный этап** | - Изучение спроса родителей  - Формирование группы детей для работы  - Рекомендации по компьютерным играм в семье |
| **Основной этап** | - Организация работы с детьми через занятия  - Встреча с родителями и посещение родителями занятий  - Рекомендации для родителей по закреплению пройденного материала в условиях семьи |
| **Заключительный этап** | - Проведение открытых занятий с присутствием родителей |

Педагогический процесс строится в виде:

|  |  |
| --- | --- |
| **Интерактивных занятий по подгруппа** | 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; действие 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);
* Практическое (самостоятельное и совместное выполнение заданий);
* Анализ проделанной работы.

**Словестные 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 приемах, 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.

**2.4. Педагогическая диагностика достижения планируемых результатов Программы (Мониторинг)**

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

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. Как нужно заходить в компьютерный кабинет?

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 преподавателя?

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 приемах, позволяющих детям в интересной, доступной форме получить знания, решить поставленные педагогом задачи.

**Бланк результатов мониторинга**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№**  **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** | | |
| **ССП** | **СС** | **СИТ** | **ССП** | **СС** | **СИТ** | **ССП** | **СС** | **СИТ** | **ССП** | **СС** | **СИТ** | **ССП** | **СС** | **СИТ** |
| 1. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Примечание: ***«ССП»*** *- соответствует стадии поддержки;* ***«СС»*** *- стадии самостоятельности;* ***«СИТ»*** *- стадия инициативы и творчества.*

1. **ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ**
   1. **Расписание занятий**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Группа** | **Вторник** | **Четверг** |
| Старшая группа | 17:50-18:15 | 17:50-18:15 |
| Подготовительная к школе группа | 18:25-18:55 | 18:25-18:55 |

* 1. **Обеспечение материально-техническими средствами обучения**

- Стол игровой для рисования песком со свет,эффект. (70'50‘48-61см) инв. № БП-00002325 (1шт)

- Электровикторина. Развитие мышления настольно-печатная игра инв. № БП-00002330 (1шт)

- Большой дидактический куб "Замок" инв. № 00-00000215 (1шт)

- Мультстудия “Я творю мир" Метод пособие к программе "STEM -образование. Инв. № БП-00003080 (1шт)

- Мультстудия нов (ширма, декорации. WEB-камера, ПО, методические рекомендаци1< инв. № БП-00003081 (1шт)

- Развивающий мульти-центр “Манипано" 345100 инв. № БП-00002324 (1шт)

- Мини-робот Bee-Bot "Пчёлка" с зарядным устройством и методическим пособием инв. № М01634710 (1шт)

- Набор для развития пространственного мышления №1 по системе Фребеля с мето/: инв. № М01634709 –(1шт)

- LEGO Космос и аэропорт LEGO-9335 инв. № 19345 (1шт)

- Набор Полидрон Гигант "Конструируем транспорт" инв. № 19342 (1шт)

- Набор Полидрон Проектирование (комплект на группу) инв. № 19343 (1шт)

- Интерактивная тумба Smart Box с программным обеспечением "Мерсибо Интерактив" и "Алма" д/с 14 инв. № БП-000000000048 (1шт)

- Программно-аппаратный комплекс Колибри 43 дюйма д/с 14 инв. № БП-000000000108 (1шт)

- Интерактивный стол 50" Project touсh корпус металлический д/с14 инв. № 000000000003239 (1шт)

- Интерактивная доска Smart Board SBM680 с пассивным лотком с ПО Smart Notebook д/с14 инв. № 000000000003312 (1шт).

**3.3. Программно-методическое обеспечение**

1. *Волошина, О. В.* Развитие пространственных представлений на занятиях информатики в детском саду / О. В. Волошина// Информатика. – 2006. - №19.

2. *Горячев, А. В., Ключ Н. В.* Все по полочкам: пособие для дошкольников 5-6 дет /А. В. Горячев, Н. В. Ключ. – 2-е изд., испр. – М.: Баласс, 2004. – 64 с.

3. *Горячев, А. В., Ключ Н. В.* Все по полочкам. Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников /А. В. Горячев, Н. В. Ключ. – М.: Баласс, 2004. – 64 с.

4. *Кравцов С. С., Ягодина Л. А.* Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников/ С. С. Кравцов, Л. А. Ягодина//Информатика. – 2006. - №12.

5. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы (Санин 2.4.2. 178-020, зарегистрированные в Минюсте России 05.12.02., рег. №3997

6. *Горвиц Ю.М. и др.* Новые информационные технологии в дошкольном образовании. /Ю. М. Горвиц, А. А. Чайнова, Н. Н. Поддъяков. – М.: Линка-Пресс, 1998. – 328 с.

7. *Ковалько В.И.* Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы. / В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2007. – 304 с.

8. *А.Дуванов* Изучаем компьютер /Дуванов А. – М.: Эксмо, 2012 – 112 с.

9. *З.М.Габдуллина* Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет, Волгоград 2011 – 139 с.

10. *Л.К. Балабанова* Компьютерные игры в обучении детей, Волгоград 2012 – 175 с.