****

**Завьялово 2024**

Оглавление

1. [Введение 2](#_Toc482686290)
2. [Пояснительная записка 5](#_Toc482686291)
3. [Перечень средств ИКТ, необходимых для реализации программы 8](#_Toc482686292)
4. [Программа обучения детей в компьютерном классе ДОУ 11](#_Toc482686293)
5. [Ожидаемые результаты 18](#_Toc482686294)
6. [Основные принципы построения программы 21](#_Toc482686295)
7. [Структура занятий 23](#_Toc482686296)
8. [Организация учебного и игрового процесса 25](#_Toc482686297)
9. [Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы: 26](#_Toc482686298)
10. [Список использованной и рекомендованной литературы: 28](#_Toc482686299)

# Введение

В современном мире, мире в котором информационный поток, обрушивается на человека настолько велик, что людям волей не волей приходится прибегать к помощи разнообразной техники. Сейчас трудно представить себе человека, не пользующегося телевизором и радио, холодильником и электрическим чайником, печатной машинкой и компьютером.

Мы живём в век информации, когда происходит компьютерная революция, и являемся свидетелями того, что компьютеры, уже занявшие прочные позиции во многих областях современной жизни, проникают в школы, дома и детские сады.

Компьютерные игры учат детей преодолевать трудности, контролировать выполнение действий, оценивать результаты. Благодаря компьютеру становится эффективным обучение целеполаганию, планированию, контролю и оценки результатов деятельности ребёнка. Ребёнок входит в сюжет игр, усваивает их правила, подчиняя им свои действия, стремится к достижению результатов. Кроме того, практически во всех играх есть свои герои, которым нужно помочь выполнить задание. Занятие детей на компьютере имеет большое значение не только для развития интеллекта, но и для развития их моторики. В любых играх, от самых простых до сложных, детям необходимо учиться нажимать пальцами на определённые клавиши, что развивает мелкую мускулатуру рук. Учёные отмечают, чем больше мы делаем мелких и сложных движений пальцами, тем больше участков мозга включается в работу. Чем внимательнее мы всматриваемся в то, над чем работаем, тем больше польза нашему мозгу.

Работа на компьютере вызывает у детей живой интерес, сначала как игровая деятельность, а затем как учебная. Этот интерес и лежит в основе формирования таких важных структур, как познавательная мотивация, произвольные память и внимание и именно эти качества обеспечивают психологическую готовность ребёнка к обучению в школе. Компьютер также помогает развивать самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость, воспитывает волевые качества и приобщает ребёнка к сопереживанию, обогащая тем самым его отношение к окружающему миру.

Общение детей дошкольного возраста с компьютером начинается с компьютерных игр, тщательно подобранных с учётом возраста и учебной направленности.

Психологи отмечают: чем раньше ребёнок познакомится с компьютером, тем меньше психологический барьер между ним и машиной, т.к. у ребёнка практически нет страха перед техникой. Почему? Да потому, что компьютер привлекателен для детей, как любая новая игрушка.

Бесспорно, что мультимедийные технологии обогащают процесс обучения и воспитания, позволяют сделать процесс более эффективным, вовлекая в процесс восприятия учебной информации большинство чувственных компонент обучаемого. Так, согласно Г. Кирмайеру, при использовании интерактивных мультимедийных технологий в процессе обучения доля усвоенного материала может составить до 75%. Вполне возможно, что это, скорее всего, явно оптимистическая оценка, но о повышении эффективности усвоения учебного материала, когда в процесс восприятия вовлекаются и зрительная и слуховая составляющие, было известно задолго до появления компьютеров. Мультимедийные технологии превратили учебную наглядность из статической в динамическую, то есть появилась возможность отслеживать изучаемые процессы во времени. Раньше такой возможностью обладало лишь учебно–образовательное телевидение, но у этой области наглядности отсутствует аспект, связанный с интерактивностью. Моделировать процессы, которые развиваются во времени, интерактивно менять параметры этих процессов, очень важное дидактическое преимущество мультимедийных обучающих систем. Тем более довольно много образовательных задач связанных с тем, что демонстрацию изучаемых явлений невозможно провести в учебной аудитории, в этом случае средства мультимедиа являются единственно возможными на сегодняшний день.

В настоящее время никто не станет оспаривать тот факт, что использование информационных технологий оказывает заметное влияние на содержание, формы и методы обучения. Феномен внедрения ИТ в преподавательскую деятельность является предметом пристального внимания и обсуждения ученых, методистов, педагогов–практиков. Необходимо отметить, что информационные технологии всегда были неотъемлемой частью педагогического процесса и в «докомпьютерную эпоху». Это, прежде всего, связано с тем фактом, что процесс обучения является информационным процессом. Но только с появлением возможности использования компьютеров в образовательном процессе сам термин «информационные технологии» приобрел новое звучание, так как стал ассоциироваться исключительно с применением ПК. Таким образом, появление компьютера в образовательной среде явилось своего рода каталогизатором тех тенденций, которые обнажили информационную суть процесса обучения.

В педагогической деятельности среди информационных технологий особое место занимают так называемые мультимедийные технологии.

Все чаще возникает потребность в самопрезентации, защиты своей творческой деятельности, наглядного представления информации для окружающих.

# Пояснительная записка

 План-программа по ознакомлению и обучению информатики детей от 5 до 7 лет является программой нового поколения и носит инновационный характер, синтезируя как подходы, ориентированные на развитие интеллектуальной сферы дошкольника, его познавательной деятельности, так и информационную подготовку, направленную на органичное включение информационных технологий в игровую деятельность ребенка.

 Образовательный процесс и обучение в школах сегодня уже немыслим без компьютеров. Дети тоже не остаются в стороне от глобального процесса компьютеризации, причем не только школьники, но и дошколята. В сегодняшних условиях скоротечного развития техники и информационных технологий педагоги и родители должны быть готовы к тому, что при поступлении в школу ребенок обязательно столкнется с компьютером. Это обстоятельство диктует необходимость построения данного курса именно такого содержания, в котором акцент делался бы на развитие мышления детей, а также формировались бы предпосылки их дальнейшей информационной подготовки, информационной культуры и системно-информационных взглядов на мир.

 Данная программа ориентирована на развитие умения рассуждать строго и логически, на развитие логики, алгоритмического и системного мышления, развитие фантазии и творческого воображения. Она научает его выделять и понимать знаки, систематизировать информацию, находить закономерности, следовать указаниям и т.д. Необходимость развить данные умения у ребенка связана с тем, что работа на компьютере постоянно заставляет нас строить мостик между окружающим нас миром и миром формального, миром цифр, искусственных языков, таблиц, файлов и значков. Большую роль в развитии выше указанных навыков у ребенка играют компьютерные игры. Специально созданные для младших дошкольников компьютерные игры спроектированы так, что у ребенка развиваются все важнейшие операции мышления. В процессе занятий детей на компьютерах улучшаются их память и внимание.

 Данная программа имеет большое значение не только для развития интеллекта, но и рекомендована Министерством образования Российской Федерации, Министерством общего и профессионального образования и соответствует государственному образовательному Стандарту общего образования. Пособия, по которой написана программа, являются составной частью комплекта программ и пособий по дошкольной подготовке в рамках Образовательной системы «Школа 2100» - «детский сад - 2100».

 При обучении малышей компьютерной грамоте необходим специальный подход с учетом возрастных особенностей. Программа «В удивительной стране информатике» построена с учетом возрастных особенностей, рассчитана на 2 года обучения, предусматривает преемственность содержания по разделам, ориентирована на детей в возрасте 5-7 лет.

 **Первый год обучения** - *« Моя первая информатика»* (4-5 лет) представляет собой серию упражнений и игр, предваряющую традиционную информатику в компьютерном классе. В этот период закладывается первое представление о знаковом мире, способах получения информации, правилах обращения с компьютером, его составных частей, таких понятий как компьютерная графика, конструирование. Происходит формирование основ логического, системного мышления, умений систематизировать, выделять часть из общего, умения находить закономерности, различать и выделять признаки, состав предметов, формируются такие понятия как: истинность и ложность высказывания, кодирование, множество, сопоставление, отрицание, знаки и символы.

 **Второй год обучения** - *«Мой друг - компьютер»* (5-6 лет) является продолжением программы первого года обучения, дополняет её, а также знакомит детей и формирует навыки применения и использования информационных технологий, графического редактора «Paint», конструирования, программирования. Знакомит с такими понятиями, как: жесткий диск, электронные носители, хранение информации, память, назначение и устройство компьютера, пиктограмма, сопоставление, алгоритм и т.д

 **Третий год обучения** – *«Пластилиновая сказка»* (6-7 лет) представляет собой создание пластилиновой сказки с помощью мультимедийного оборудования.

 В непосредственной образовательной деятельности кружка «В удивительной стране информатике» используется **интерактивная доска** и как наглядное средство, и как инструмент обучения и развития. Это делает образовательную деятельность не только плодотворной, но и интересной, привлекательной.

Особенностью данной программы является востребованность, индивидуальный, дифференцируемый подход к детям, реализация непосредственно-образовательной деятельности в области, включая средства информатизации (компьютерное оборудование и программное обеспечение) в игровую деятельность.

 Занятия проводятся один раз в неделю во второй половине дня, продолжительность каждого занятия – 20-25 минут. Общее количество занятий в год 35-36.На каждом занятии предполагается физминутка в начале и в конце занятия, гимнастика для снятия усталости глаз, вводная беседа, освоение детьми теоретических навыков, практическая работа на компьютере 10 – 15 минут.

# Перечень средств ИКТ, необходимых для реализации программы

1. **Компьютерная зона**
2. Ноутбуки – 7 шт.
3. Колонки – 7 шт.
4. Интерактивная доска -1 шт.
5. Проектор – 1 шт.
6. Сканер.
7. Принтер.
8. Мультимедиа проектор, экран.
9. Микрофон.
10. Модем.
11. Цифровой фотоаппарат, Цифровая видеокамера.
12. Дисковые накопители.
13. Столы детские - 6 шт.
14. Стулья детские - 12 шт
15. Стол педагога – 1шт.
16. Стол для проектора – 1 шт.
17. **Зона для пред компьютерной подготовки и после компьютерной релаксации.**
18. Раздаточный материал для каждого ребенка.
19. Дидактические игры.
20. Средообразующие модульные предметы.
21. Разнообразные игрушки.
22. Магнитофон для проведения физкультурных минуток и релаксации.
23. **Санузел.**

*Аппаратные средства*

**Компьютер** - универсальное устройство обработки информации; основная конфигура­ция современного компьютера обеспечивает мультимедиа-возможности: видео­изображение, качественный стереозвук в наушниках, речевой ввод с микрофона и др.

**Проектор,** подсоединяемый к компьютеру, видеомагнитофону, микроскопу и т. п.; техно­логический элемент новой грамотности - радикально повышает: уровень наглядности в работе воспитателя, эффективность организационных и административных выступлений.

**Принтер** - позволяет фиксировать на бумаге найденную и созданную информацию. Для многих школьных применений необходим или желателен цветной принтер. В некоторых ситуациях очень желательно использование бумаги и изображения большого формата.

**USB-модем** -дает доступ к российским и мировым информационным ресурсам, позволяет вести переписку с другими воспитателями.

**Устройства вывода звуковой информации** - громкоговорители с конечным усилителем для озвучивания всего класса (колонки).

**Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экран­ными объектами** - клавиатура и мышь (и разнообразные устройства аналогичного назначе­ния).

**Устройства для записи (ввода) визуальной и звуковой информации:** сканер; фото­аппарат; видеокамера - дают возможность непосредственно включать в учебный процесс информационные образы окружающего мира.

*Программные средства*

Операционная система, Файловый менеджер (в составе операционной системы или др.), Антивирусная программа,

Программа-архиватор,

Клавиатурный тренажер,

Интегрированное офисное приложение, включающее текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы, программу разработки презентаций и электронные таблицы.

Звуковой редактор.

Программа-переводчик.

Система оптического распознавания текста.

Мультимедиа-проигрыватель (входит в состав операционных систем или др.).

Почтовый клиент (входит в состав операционных систем или др.).

Браузер (входит в состав операционных систем или др.).

# Программа обучения детей в компьютерном классе ДОУ

|  |
| --- |
| *Для достижения целей программы первостепенное значение имеют:** забота о здоровье, эмоциональном благополучии и своевременном всестороннем развитии каждого ребенка;
* создание в группах атмосферы гуманного и доброжелательного отношения ко всем воспитанникам, что позволит растить их общительными, добрыми, любознательными, инициативными, стремящимися к самостоятельности и творчеству, максимальное использование разнообразных видов детской деятельности; их интеграции в целях повышения эффективности образовательного процесса;
* креативность (творческая организация) процесса воспитания и обучения;
* вариативность использования образовательного материала, позволяющая развивать творчество в соответствии с интересами и наклонностями каждого ребенка;
* уважительное отношение к результатам детского творчества;
* обеспечение развития ребенка в процессе воспитания и обучения;
* координация подходов к воспитанию детей в условиях ДОУ и семьи; обеспечение участия семьи в жизни групп детского сада и дошкольного учреждения в целом;
* соблюдение преемственности в работе детского сада и начальной школы, исключающей умственные и физические перегрузки в содержании образования ребенка дошкольного возраста.
 |
| Цели:  |
| * Повысить компьютерную грамотность дошкольников посредством компьютерной графики.
* Приобщить ребенка с раннего возраста к компьютеру, сформировать информационную картину и элементы информационной культуры в процессе организации компьютерной игровой деятельности ребёнка, облегчая дальнейшую его социализацию и вхождение в информационное общество.
* Создание условий для развития интеллектуальных и творческих способностей детей дошкольного возраста с использованием современных информационных технологий;
* Расширение знаний об окружающем мире;
* Пропедевтика основных понятий информатики.
 |
| Задачи: 1 год обучения |
| * Формировать навыки правильной работы с персональным компьютером.
* Формировать представление о работе компьютера, способах управления событиями на экране, терминологии, что является обязательным компонентом компьютерной грамотности пользователя.
* Формировать умения, связанные с художественно-образным отражением предметов с использованием прикладного программного обеспечения простейших графических редакторов.
* Способствовать формированию у детей предпосылок теоретического уровня мышления, рефлексии способов действия, способов решения задач своей деятельности с помощью компьютера.
* Научить детей использовать информационные технологии в индивидуальной, коллективной и проектной деятельности.
* Учить самостоятельно, находить приемы изображения при интеграции изобразительной деятельности.
* Поощрять стремление ребенка к дизайн – деятельности полиграфического характера: изготовлению поздравительных открыток, созданию иллюстраций для оформления детских книг, созданию плакатных изображений для оформления интерьера детского сада.
* Ознакомление с функциональной структурой компьютера, его основными устройствами и приемами работы в среде «Windows»;
* Формирование навыков работы в графическом редакторе «Paint» и текстовом редакторе «Word»;
* Формировать навыки учебной деятельности
	+ Учить осознавать цель
	+ Выбирать системы действий для достижения цели
	+ Учить оценивать результаты деятельности
* Формировать элементарные математические представления
	+ Совершенствовать навыки счёта
	+ Изучать и закреплять цифры
	+ Проводить работу с геометрическими фигурами
	+ Решать простейшие арифметические задачи
	+ Развивать умение ориентироваться на плоскости
	+ Закреплять представления о величине предметов
* Развитие речи
	+ Расширять словарный запас детей и знания об окружающем мире
	+ Формировать звуковую культуру речи
	+ Формировать грамматический строй речи
* Развивать сенсорные возможности ребёнка
	+ Формировать эстетический вкус
* Развивать знаковую функцию сознания
* Развивать эмоционально – волевую сферу ребёнка
	+ Воспитывать самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость
	+ Приобщать к сопереживанию, сотрудничеству, сотворчеству
* Развивать конструктивные способности, тренировать память, внимание,
* Развивать воображение;
* Развивать творческое, логическое, абстрактное мышление, развивать потребность к познанию.
 |
|

|  |
| --- |
| Задачи: 2 год обучения |

 |
| * *Образовательные:*
* Познакомить детей с электронной машиной - компьютером, его частями, назначении, применении, правилами обращения
* Научить детей здоровье сберегающим правилам (осанка, положение глаз, рук и т.д.)
* Познакомить со способами получения информации, ее видами и обработкой
* Познакомить с главными знаковыми клавишами enter, пробел, shift
* Знакомство с компьютерными играми и их правилами, развитие и совершенствование с их помощью процессов мышления
* Формирование простейших представлений о свойствах, признаках и составных частях предметов, о множествах
* Познакомить детей с такими понятиями, как: графика, последовательность событий, порядок действий, алгоритм, кодирование
* *Развивающие:*
* Развитие наглядно-образного, наглядно-действенного, логического, алгоритмического, системного мышления, произвольного внимания и памяти, Развивать познавательные способности ребенка
* Формирование умения ориентироваться в символических изображениях и пространственной ориентации
* Развить начальные навыки работы на компьютере (щелчок, двойной щелчок мышки, умение захватывать объект мышкой, вытягивать и отпускать), стрелки: вверх, вниз, влево, вправо
* Совершенствование моторно-двигательных навыков мелких мышц рук
* Развитие творческих способностей, речи, обогащение словарного запаса
* *Воспитательные:*
* Формировать культуру обращения с электронной техникой
* Воспитывать познавательную активность
* Воспитывать умение работать в коллективе, потребности в сотрудничестве, взаимодействии со сверстниками.
 |
| * Задачи: 3 год обучения
 |
| * *Образовательные:*
* Продолжать знакомить детей с основными понятиями информатики, компьютером и его частями
* формировать знания об этапах развития вычислительной техники
* Продолжать формировать знания по понятиям: множество, симметрия, действие, порядок действия, признаки, кодировка и т.д.
* Формировать знания об основных графических редакторах
* Научить пользоваться графическим редактором «Paint»
* Научить кодировать информацию и расшифровывать ее
* Формировать знания об известных популярных информационных программах
* Формировать знания о графических редакторах
* *Развивающие:*
* Продолжать формировать наглядно-образного, наглядно-действенного, логического, алгоритмического, системного мышления, произвольного внимания и памяти
* Продолжать формировать начальные навыки работы на компьютере (щелчок, двойной щелчок мышки, умение захватывать объект мышкой, вытягивать и отпускать), стрелки: вверх, вниз, влево, вправо
* Продолжать развивать пространственную ориентацию
* Продолжать формировать творческие способности ребенка, воображение
* Научить детей рисовать, конструировать с помощью графического редактора «Paint»
* Научить работать со вспомогательными частями компьютера
* *Воспитательные:*
* Продолжать формировать информационную культуру
* Воспитывать в ребенке умение подчинить свои интересы определенным правилам
* Воспитывать правильное, культурное обращение с техникой и содержания своего места
* Воспитывать умение слышать команды и четко их исполнять
* Воспитывать умение организовывать, планировать свою работу Программа рассчитана на детей от 5 до 7 лет.
 |

 **Таким образом**, обучение детей элементам компьютерной графики строится согласно общим принципам методики обучения и воспитания дошкольников.

# Ожидаемые результаты

 **Предполагаемый результат 1 года обучения:**

 По окончании программы 1 года обучения воспитанник должен

**Знать:**

- расширить кругозор дошкольника;

- развивать его интеллект;

-  название и функции основных частей компьютера;

- правила техники безопасности и поведения в компьютерном классе

- познакомить его с интересующей его компьютерной техникой;

- научить создавать с ее помощью графические изображения;

- повысить самооценку;

- подготовить к обучению в школе;

- заложить основы для успешной адаптации ребенка в информационном обществе.

**Уметь:**

- использовать в работе клавиатуру и «мышь»;

-воспринимать и анализировать информацию с экрана;

- осуществлять необходимые операции в  «Word»  и графическом редакторе  «Paint»;

- находить закономерности в изображаемых предметах, обобщать категории;

- ориентироваться во времени и пространстве;

- составлять целое из предложенных частей;

- осознавать цели и выбирать систему действий для достижения и оценивания результата своей работы.

 **Предполагаемый результат 2 года обучения:**

По окончании программы 2 года обучения воспитанник должен

**Знать:** правила поведения в компьютерном классе, названия основных частей и дополнительных устройств компьютера, их применение; что такое компьютер; что такое информация, ее виды, 5 каналов получения информации; признаки и составные части предметов (цвет, форма, размер, название), что такое сопоставление, разрешающие и запрещающие знаки, отрицание, сопоставление, алгоритм, закономерность, пиктограмма, множества, кодирование

**Уметь:** использовать в своей работе клавиатуру и мышь, находить необходимую для работы пиктограмму, собирать картинку из нескольких частей, находить предметы с одинаковым значением признака, объединять предметы по признакам, обобщать, находить закономерности, выделять существенный признак, находить лишний предмет, называть характерное действие предмета, расставлять события в последовательности, описывать свои действия, определять истинные и ложные высказывания, пользоваться разрешающими и запрещающими знаками, уметь кодировать информацию.

**Владеть:** операцией включения и выключения компьютера, входа и выхода из программ и игр, операцией собирания картинок с помощью мыши, операцией конструирования из отдельных деталей конструктора, навыками использования главных знаковых клавиш enter, пробел, shift; операцией объединения или выделения предметов по характерному признаку; нахождения лишнего предмета в группе предметов, операцией расстановки событий и правильной последовательности, операцией определения истинных и ложных высказываний.

Применять полученные знания, умения, навыки в образовательной деятельности, в группе, в повседневной жизни, в домашних условиях и самостоятельной деятельности.

 **Предполагаемый результат 3 года обучения:**

По окончании программы 3 года обучения воспитанник должен:

**Знать:** правила поведения в компьютерном классе, здоровье сберегающие правила, что такое компьютер, его применение в жизни человека, этапы развития вычислительной техники, название и предназначение основных видов устройств компьютера, 5 каналов получения информации, основные популярные программы, виды графических редакторов, что такое палитра, инструменты палитры, способы рисования, конструирования; что такое симметрия, кодирование, множество, алгоритм

**Владеть:** операцией входа, выхода из различных программ, основные пиктограммы в компьютерных играх, операцией объединения, обобщения, выделения предмета по отдельному признаку, операцией описания своих действий.

**Уметь:** использовать в своей работе мышь, клавиатуру, находить пиктограмму, осуществлять необходимые операции при работе в различных программах, конструировать по образцу, обобщать и находить предметы по признаку, составлять алгоритм событий, кодировать информацию, отображать на рисунке симметричную его часть.

Применять полученные знания, умения, навыки в образовательной деятельности, в группе, в повседневной жизни, в домашних условиях и самостоятельной деятельности.

 Виды и форма совместной деятельности: коммуникативные игры, беседа, обсуждение, сообщение, исследовательская деятельность, проектирование, работа с развивающими и обучающими игровыми программами, работа с мультимедийными программными средствами, работа с интерактивной доской, турниры и выставки

# Основные принципы построения программы

 Программа построена на следующих основных принципах:

1. Принцип развивающего обучения.
2. Принцип воспитывающего обучения.
3. Принцип систематичности и последовательности обучения.
4. Принцип доступности – при изложении материала учитываются возрастные особенности детей, один и тот же материал по-разному преподаётся, в зависимости от возраста и субъективного опыта детей. Материал располагается от простого к сложному. При необходимости допускается повторение части материала через некоторое время.
5. Принцип индивидуализации.
6. Принцип сознательности и активности детей в усвоении знаний и их реализации. Сознательности и активности – для активизации деятельности детей используются такие формы обучения, как занятия-игры, конкурсы, совместные обсуждения поставленных вопросов и дни свободного творчества.
7. Принцип связей в жизни.
8. Принцип наглядности – человек получает через органы зрения почти в 5 раз больнее информации, чем через слух, поэтому на занятиях используются как наглядные материалы, так и обучающие программы.

 Кабинет информатики, в котором проводятся занятия кружка, соответствует требованиям материального и программного обеспечения.

 Кабинет информатики оборудован согласно правилам пожарной безопасности

 Занятия строятся соответственно возрастным особенностям: определяются методы проведения занятий, подход к распределению заданий, организуется коллективная работа, планируется время для теории и практики. Каждое занятие включает в себя элементы теории, практику, демонстрации. Основу теоретической части курса составляют материалы, подробное изложение которых представлено в методической копилке. Наиболее удачная форма организации труда – коллективное выполнение работы.

 Большое воспитательное значение имеет подведение итогов работы, анализ, оценка. Наиболее подходящая форма оценки – презентации, защита работ, выступление перед зрителями, среди которых родители, бабушки, дедушки ребят

# Структура занятий

Каждое занятие комплексное оно включает в себя 3 этапа.

**1 этап - подготовительный.**

 Идёт погружение ребёнка в сюжет занятия. Период подготовки к компьютерной игре идёт через развивающие игры, беседы, конкурсы, соревнования, которые помогут ему справится с поставленной задачей. Включается гимнастика для глаз, пальчиковая гимнастика для подготовки зрительного, моторного аппарата к работе.

* Организация детей: создание эмоционального настроя, переключение внимания детей на предстоящую деятельность
* Познавательная беседа
* Подготовка детей к решению игровых и дидактических задач на компьютере, установки на предстоящую деятельность (последовательность выполнения)
* Пальчиковая гимнастика.

**2 этап – основной.**

 Включает в себя овладение способом управления программой для достижения результата и самостоятельную игру ребёнка за компьютером. Используется несколько способов «погружения» ребёнка в компьютерную программу:

* последовательное объяснение ребёнку значения каждой клавиши
* ребёнку предлагается роль исследователя, экспериментатора, предоставляется возможность самостоятельно разобраться со способом управления клавиатурой и программой
* Обучающая игра на компьютере
* Реализация вновь полученных (после игры) впечатлений в самостоятельной игре детей в игровом зале

**3 этап – заключительный.**

 На этом этапе необходимо:

* провести релаксацию зрительного напряжения (проводится гимнастика для глаз)
* мышечного и нервного напряжений (физминутки, точечный массаж, комплекс физических упражнений).
* Подведение, анализ и оценка результатов проделанной работы
* Гимнастика для глаз
* Физминутка
* Релаксация

 **Продолжительность:** реализация программы осуществляется через совместную деятельность, проводится по подгруппам по 8 человек. Программа рассчитана на 108 учебных часа (т.е 3 учебных года). Дети 4-5 лет занимаются 20 минут, 5-6 лет занимаются по 25 минут, 6-7 лет по 30 минут.

 Занятия проводятся по подгруппам 6-8 человек, 1 раз в неделю во второй половине дня.

 Продолжительность каждого этапа занятия:

1 этап: 10 мин.

2 этап: 10 мин.

3 этап: 5 мин.

 Помещение проветривается после каждого занятия.

 Занятия построены на игровых методах и приёмах, позволяющих детям в интересной, доступной форме получить знания, решить поставленные педагогом задачи. Для более эффективного прочного овладения знаниями программа строится на основе постоянного погружения в обучающие блоки, обеспечивающие решение основных групп задач. Межблочными переходами являются программы на развитие мыслительных процессов, памяти и игровых занятий.

# Организация учебного и игрового процесса

 Компьютерно-игровой центр (КИЦ) - это развивающее пространство, которое вводит детей в мир информатики и способствует ускорению развития ряда психических функций, формированию ребенка как самостоятельной личности, умеющей принимать решения и реализовывать их посредством манипуляций с компьютером.

 Компьютерно-игровой центр в детском саду представляет собой многофункциональный набор компонентов, образующих «развивающую предметную среду» и методологию его использования.

 КИЦ разделен на 3 функциональные зоны: компьютерную, игровую, релаксационную.

 **В состав КИЦ входят:**

1. Оригинальная программно-методическая система развивающих, обучающих и диагностических компьютерных игр и других полезных программ, то есть необходимое программное обеспечение (в игротеке насчитывается свыше 80 игр)
2. Специально сконструированная эргономическая мебель для размещения компьютеров
3. Обычные и нетрадиционные игры и игрушки, дидактический материал для развития логического мышления, расположенные в игровой зоне, которая непосредственно примыкает к компьютерной
4. Помещение, предназначенное для активных движений и психологической разгрузки.

 Оборудование КИЦ соответствует санитарно-гигиеническим, эргономическим и психолого-педагогическим требованиям. Компьютерная техника, которая используется в детском саду, имеет гигиеническое заключение (сертификат), подтверждающий ее безопасность для детей.

# Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы:

 **Отчетность.**

* Составление альбома работ дошкольников.
* Проведение выставок детских работ.
* В ходе реализации программы представляется отчетность в виде открытых итоговых занятий, ведения дневника по наблюдению за владением детьми навыков использования компьютера, консультации, родительские собрания.

Педагогическая оценка усвоения знаний программы проводится на основании систематических и целенаправленных наблюдений воспитателя за дошкольниками и результатов их практической деятельности во время занятий. Оценочная карта заполняется два раза: в начале и конце года. Количественные результаты дополняются комментариями, в которых указываются проблемы и трудности. Данная работа помогает определить перспективы и спланировать индивидуальную работу с детьми.

*Критерии педагогической оценки:*

1. Умеет пользоваться компьютерной мышью.
2. Ориентируется в программе Paint.
3. Знает алгоритм включения и выключения компьютера.
4. Понимает, что именно может быть опасным в общении с другими людьми, знает правила общения с незнакомыми людьми. Знает действия при возникновении опасностей.
5. Понимает, что может быть опасным дома и как можно избежать неприятных ситуаций. Знает свой домашний адрес, телефон.
6. Знает телефоны экстренных служб; понимает ситуации, когда необходимо вызвать милицию, пожарную или скорую помощь; знает правила обращения.
7. Знает правила экологического поведения в природе, понимает, что в природе всё взаимосвязано, «человек – друг природы».
8. Знает правила безопасного поведения в природе. Знает о существовании опасных растений. Знает правила обращения с животными.
9. Знает правила пожарной безопасности.
10. Знает правила поведения в общественном транспорте, на улице. Знает к кому нужно обратиться, если потерялся на улице.
11. Знает об опасностях, которые можно встретить на дороге. Понимает об опасности травматизма.
12. Имеет представления об организме человек, его целостности. Понимает ценность здоровья и как его сохранить и укрепить.
13. Понимает, что здоровье человека зависит от хорошего настроения, хороших отношений между людьми. Знает правила позитивного общения с окружающими.

# Список использованной и рекомендованной литературы:

*Основная литература:*

1. Л.А. Коч, Ю.А. Бревнова «Дошколёнок + компьютер: перспективно-тематическое планирование. Конспекты занятий с детьми 5-7 лет»: Дополнительное образование в ДОУ 2011 год.
2. Коч Л.А., Бревнова Ю.А. « Дошколенок +компьютер», Волгоград, издательство «Учитель», 2011 г.
3. Балабанова Л.К. « Компьютерные игры в обучении детей 4-7 лет», Волгоград, издательство «Учитель», 2012 г.
4. ГабдуллинаЗ.М. « Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет» Волгоград, издательство «Учитель», 2011 г.
5. Мельникова В.В. «Ребенок и компьютер: избегаем опасности и извлекаем пользу»,Санкт-Петербург, ИД Литера, 2014г.
6. Комарова И.И., Туликов А.В. «Информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовании» Москва, Мозаика- Синтез,2013 г.
7. «Мир информатики» А.В.Могилев, Ассоциация 21 век 2003 г.
8. А.В.Горячев, Н.В. Ключ «Всё по полочкам. Пособие для дошкольников 5-6 лет» М: Изд.Дом РАО Баласс,
9. А.В. Горячев, Н.В. Ключ «Всё по полочкам. Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников». - М.: изд.
10. А.В.Горячев, К.И. Горина, Т.О. Волкова «Информатика в играх и задачах. Учебник-тетрадь для 1-го класса»
11. А.В.Горячев, К.И. Горина, Т.О. Волкова «Информатика в играх и задачах. 1 класс. Методические рекомендации для учителя»- М.: «Баллас», 2003
12. «Информатика. Математика. Логика» Ю.А.Соколова. - М: Изд-во Эксмо, 2004 г. - 224 с., ил. - (Готовимся к школе по интенсивной методике).
13. Выборочные задания на основе учебника «Информатика. 1 класс» серии «Перспектива» Т.А. Рудченко, А.Л. Семёнова.
14. Могилев А.В. Мир информатики. - М.: Ассоциация 21 век, 2003 г.
15. Соколова Ю.А. Информатика. Математика. Логика. (Готовимся к школе по интенсивной методике). - М: Изд-во Эксмо, 2004 г.
16. Рудченко Т.А., Семёнов А.Л. Информатика. 1класс. - М.: серия «Перспектива», 2011 г.
17. Симонович С.В. Компьютер для детей. Моя первая информатика. - М.: Изд-во «АСТ-ПРЕСС ШКОЛА»,
18. Зыкина О.В. Компьютер для детей. - М.: Изд-во Эксмо, 2004 г
19. Зарецкий А.В. и др. Мой друг - компьютер. Детская энциклопедия. - М.: изд-во «Рон,С» совместно с изд- вом «Ассоциация 21», 1994 г.
20. Матвеева Н.В., Челак Е.Н, Конопатова Н.К. и др. Информатика. Учебник для 1 класса в 2 частях. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012 г.
21. Комарова Т.С., Комарова И.И., Туликов А.В. Информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовании. - М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2011 г.
22. О.П.Окопелов «Процесс обучения в виртуальном образовательном пространстве». // Информатика и образование, 2001. №3
23. Кирмайер Г. Мультимедиа. — М.: Малип, 1994.
24. Из опыта работы по формированию информационной среды образовательного учреждения//Информационные технологии в образовании (ИТО-2002):

*Интернет ресурсы:*

* + - 1. http: //school-collection.edu.ru
			2. http://robotlandia.ru/abc/0101.htm , <http://www.logozavr.ru>
			3. [www.klyaksa.net](http://www.klyaksa.net)
			4. [www.metod-kopilka.ru](http://www.metod-kopilka.ru)
			5. [www.pedsovet.org](http://www.pedsovet.org)
			6. [www.uroki.net](http://www.uroki.net)
			7. [www.intel.ru](http://www.intel.ru)
			8. Александр Глебко «Компьютер сводит с ума». http://www.medmedia.ru/printarticle.html
			9. А.В. Овчаров «Информатизация образования как закономерный процесс в развитии педагогических технологий».<http://aeli.altai.ru/nauka/sbornik/2000/ovcharov2.html>
			10. Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint скачан с сайта [www.instructing.ru](http://www.instructing.ru)
			11. Учебник (руководство) по html скачан с сайта [www.instructing.ru](http://www.instructing.ru)

*Цифровые образовательные ресурсы:*

1. Дидактические презентации «ИСТОК».
2. Приложение Igrodrom 3, 2010 год.
3. «Детская энциклопедия Кирилла и Мефодия»: 2 CD, 2007 год.
4. «Мир информатики 6-9 лет»: CD, 2003.
5. Шафран Э. Создание web-страниц; Самоучитель.- СПб.:Питер, 2000.
6. Денисов А. Microsoft Internet Explorer 5 : справочник.- СПб.:Питер, 2000.
7. Учебник (руководство) по html.
8. Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint.
9. Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2003.-М.: ОЛМА-ПРЕСС,2003.-920 с.:ил.
10. Денисов А. Интернет:самоучитель.- СПб.:Питер, 2000.
11. Программа Intel «Путь к успеху»/ Практическое руководство.2006-2007 г
12. Программа Intel «Путь к успеху»/ Книга для учителя.2006-2007 г.
13. Программа Intel «Путь к успеху»/ «Технологии и местное сообщество».2006-2007 г
14. Виват, мультимедиа!//Цифровая школьная четверть. Материалы Международного педагогического мастер-класса программы Intel «Обучение для будущего». г.Пушкин, 2003 – с.46-47
15. Дмитрий Лазарев Презентация: Лучше один раз увидеть! — М.: «Альпина Бизнес Букс», 2009. — С. 142.
16. Дуг Лоу Microsoft Office PowerPoint 2007 для "чайников" - Microsoft Office PowerPoint 2007 For Dummies. — М.: «Диалектика», 2007. — С. 288.
17. «Компьютер для дошкольников» - сборник обучающих и развивающих игр
18. «Мир информатики - 1, 2 год обучения» - обучающая программа
19. «Развивающие компьютерные методики» - обучающая программа
20. «Сосчитай-ка» 1, 2 часть - обучающая программа
21. «Роботландия» - обучающая программа
22. «Смешарики» - флеш-игры

*Дополнительная литература:*

1. И.А. Осина «Развёрнутое перспективное планирование по программе под редакцией М.А. Васильевой, В.В. Гербовой, Т.С. Комаровой. Подготовительная группа»: тематическое планирование в ДОУ 2011 год.
2. К.Ю.Белая, В.Н.Зимонина, Л.А.Кондрыкинская, Л.В.Куцакова, С.И.Мерзлякова, В.Н.Сахаров «Как обеспечить безопасность дошкольников: Конспекты занятий по основам безопасности детей дошкольного возраста». – Москва «Просвещение», 1998 - № 1; 2; 4; 5; 6; 7; 10; 11; 12; 15; 16; 19; 20; 24; 25; 26.
3. В.Н.Волчкова, Н.В.Степанова «Конспекты занятий в старшей группе детского сада. Познавательное развитие».- Воронеж, ТЦ «Учитель», 2005 - № 9; 17; 18; 23.
4. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы./
5. И. Ковалько. - М.: ВАКО, 2007
6. Компьютер для дошколят / Е.Я. Кривич. - М.: Эксмо, 2006
7. Компьютеры в подготовительной к школе группе / С.Л. Новоселова. - М.: Дошкольное воспитание, 1989
8. Основная общеобразовательная программа дошкольного образования «ОТ РОЖДЕНИЯ ДО ШКОЛЫ» под ред. Н. Е. Вераксы, Т. С. Комаровой, М. А. Васильевой
9. Первые шаги в мире информатики / С.Н.Тур, Т.П.Бокучава: пособие для учителей. - СПб.: БХВ-Петербург, 2002
10. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы (Санпин 2.4.2. 178-020), рег. №3997