

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное
учреждение «Центр развития ребёнка - детский сад «Чебурашка»**

ПРИНЯТО
Педагогическим советом
Протокол № 4 от 31.05.2021г.
№155-од от 31.05. 2021г.

УТВЕРЖДЕНО приказом
Заведующего МАДОУ
«ЦРР - детский сад «Чебурашка»

**Дополнительная образовательная программа
«Компьютерный салон: основы журналистики, основы
компьютерной грамотности, видеостудия»**

Возраст обучающихся: 6 -7 лет

Срок реализации: 1 год

Направленность - развивающая

Уровень программы: ознакомительный

Разработала: Фомина И.А., воспитатель

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное
учреждение «Центр развития ребёнка - детский сад «Чебурашка»**

Междуреченский, 2021г.

Оглавление

№ п/п	Раздел программы	Стр.
Раздел 1 Целевой		3
1.1	Пояснительная записка	3
1.2	Цель и задачи программы	5
1.3	Принципы и подходы к формированию Программы	6
1.4	Ожидаемые результаты	6
1.5	Целевые ориентиры освоения Программы	7
Раздел 2 Содержательный		11
2.1	Содержание программы	10
Раздел 3 Организационный		31
3.1	Материально-техническое и методическое обеспечение	18
3.2	Оздоровительная работа.	18
3.3	Список литературы	21

1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Платная дополнительная образовательная Программа «Компьютерный салон» имеет техническую направленность, ее содержание нацелено на развитие мотивации личности ребенка к познанию и интеллектуальному творчеству, на овладение знаниями и навыками обработки информации с помощью компьютера, на создание условий для развития личности ребенка и обеспечение его эмоционального благополучия. Обучение по программе формирует информационную культуру, создает все условия для его социализации.

Программа составлена в соответствии:

- основной образовательной программы Муниципального автономного дошкольного образовательного учреждения «Центр развития ребенка - детский сад «Чебурашка»,
- Федеральный закон Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся» от 31.07.2020 г. № 304-ФЗ;
- Федеральный закон Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся» от 31.07.2020 г. № 304-ФЗ;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 N3 утвержден СанПиН 2.1.3684-21 «Об утверждении СанПиН «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций»;
- Профессиональным стандартом педагога. Педагогическая деятельность в дошкольном, начальном общем, основном общем, среднем общем образовании (утвержден приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 18 октября 2013 г. N 544н).
- Приказом Минобрнауки Российской Федерации от 30.08.2013 N 1014 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам - образовательным программам дошкольного образования» (зарегистрирован в Минюсте России 26.09.2013 N 30038).

- Письмом Федеральной службы по надзору и контролю в сфере образования и науки (Рособрнадзор) от 07.02.2014 301-52-22/05-382.
- Конвенцией о правах ребенка, принятой резолюцией 44/25 Генеральной Ассамблеи от 20 ноября 1989 года. — ООН 1990.
- Федеральным законом от 24 июля 1998 г. № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации».
- Письмом Минобрнауки России «Комментарии к ФГОС ДО» от 28 февраля 2014 г. № 08-249
- Уставом Муниципального автономного дошкольного образовательного учреждения «Центр развития ребенка - детский сад «Чебурашка».

Программа «Компьютерный салон» рассчитана на 1 год, начинается с сентября и длится до мая на базе образовательного учреждения МАДОУ ЦРР - детский сад "Чебурашка".

Занятия проводятся с подгруппой детей и имеют следующую временную структуру:

- количество занятий на весь курс – 36 занятий
- количество участников - 10 детей;
- продолжительность занятия – 30 минут;
- количество занятий в месяц – 4 занятия;
- Количество занятий в неделю – 1 занятие;
- продолжительность программы всего недель – 36 недель

Актуальность программы. В сегодняшнем мире дети практически с рождения видят вокруг себя различные технические устройства, они очень притягивают детей к себе. Компьютер — специфическое «интеллектуальное орудие» человека, позволяющее выйти на новый информационный уровень. Современные люди живут в мире увеличения потоков информации, постоянной модернизации устройств, а также для обработки всей информации. Решать задачи разной сложности помогает компьютер. Будущее сегодняшних детей – это информационное общество. И ребёнок должен быть готов к жизни в таком мире.

Новизной данной программы является:

Компьютерная грамотность становится сейчас необходимыми каждому человеку. Воспитание правильного отношения к техническим устройствам в первую очередь ложится на плечи родителей, но и предъявляет качественно новые требования и к дошкольному воспитанию – первому звену

непрерывного образования. Успешность данных перемен связана с внедрением в дошкольном учреждении информационных технологий.

Педагогическая целесообразность программы

Для успешной подготовки к школе необходимо дать ребёнку основные знания компьютера. Так как в школе ребёнок столкнётся с вычислительной техникой.

В течение всего срока реализации образовательной программы наряду с изучением инструментальных средств учащиеся выполняют систему заданий, развивающие логическое, пространственное, творческое мышления, позволяющие постепенно понять, что компьютер – это инструмент, а не цель обучения. Понимание приоритетности работы, направленной на развитие способностей детей к интеллектуальной деятельности и формирование алгоритмического стиля мышления перед работой, направленной на освоение предметного содержания.

Программа «Компьютерный салон» предназначена для дошкольников, желающих получить навыки грамотной работы с современным программным обеспечением, изучить основы разнообразных компьютерных технологий, получить представление об устройстве компьютера и попробовать свои силы в программировании. Полученные в результате изучения данной программы общие представления о базовых алгоритмах помогут в дальнейшем с большей легкостью осваивать другие языки программирования и решать более сложные задачи с помощью современных технологий программирования.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: обучение детей компьютерной грамотности

Задачи:

1. Обучающие:

- формировать начальные навыки работы за компьютером;
- учить правилам работы за компьютером, организации рабочего места и

ТБ.

2. 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;

3. 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

Содержание программы выстраивается с учетом следующих принципов:

- Принцип целостности восприятия мира предполагает наполнение жизни детей яркими впечатлениями и переживаниями от восприятия окружающего мира.
- Принцип интегративности программы заключается во взаимосвязи различных видов деятельности старших дошкольников.
- Принцип сотрудничества основывается на взаимосвязи ребенка и педагога, что обеспечивает психолого-педагогическую поддержку каждому ребенку на пути творческого развития.
- Принцип спиральности основывается на наращивании сложности одного и того же понятия на каждом новом этапе обучения.
- Принцип продуктивности и эффективности в области информационно-коммуникативных технологий.

1.4 Ожидаемые результаты

Ожидаемые результаты ориентированы не только на сформированность отдельных представлений и понятий у детей, но и на развитие умственных возможностей и способностей, чувство уверенности в своих знаниях, интереса к познанию, стремление к преодолению трудностей, интеллектуальному удовлетворению. Развивая умственные способности детей, логическое мышление, умение рассуждать, отстаивать своё мнение, способность логично и обстоятельно выдвигать свои идеи, стремиться к

тому, чтобы каждый ребёнок, посещающий детский сад, в дальнейшем мог стать интересным, грамотным человеком, личностью.

В конце обучения воспитанники должны знать:

- Правила техники безопасности.
- Главные части компьютера.
- Иметь представление об основных носителях информации и о защите компьютера.
- Знать рабочие программы.
- Что такое алгоритм.
- Основы работы в программах:
 - a. Word
 - b. Графический редактор.

Уметь:

- Работать с мышкой и клавиатурой, свободно ориентироваться на мониторе.
- Пользоваться графическим редактором и Word.
- Научиться составлять алгоритмы.
- Расширить знания о пользовании некоторыми программ.
- Решать логические и математические задачи.
- Сравнивать предметы, перемещать, группировать, делить их.
- Находить закономерности.
- Понимать язык стрелок и как ими пользоваться.
- Определять последовательность событий.
- Приводить примеры отрицаний.
- Самостоятельно запускать компьютер и программы.
- Свободно без психологических проблем работать за компьютером.

1.5 Целевые ориентиры освоения Программы

Результаты освоения Программы представлены в виде целевых ориентиров дошкольного образования, которые являют собой социально-нормативные возрастные характеристики возможных достижений ребенка на этапе завершения уровня дошкольного образования. Специфика дошкольного детства (гибкость, пластичность развития ребенка, высокий разброс вариантов его развития, его непосредственность и непроизвольность), а также системные особенности дошкольного образования (необязательность уровня дошкольного образования в

Российской Федерации, отсутствие возможности внимания к ребенку какой-либо ответственности за результат) делают неправомерными требования от ребенка дошкольного возраста конкретных образовательных достижений и обуславливают необходимость определения результатов освоения Программы в виде целевых ориентиров.

Целевые ориентиры не подлежат непосредственной оценке, в том числе, в виде педагогической диагностики (мониторинга), и не являются основанием для их формального сравнения с реальными достижениями детей. Они не являются основой объективной оценки соответствия установленным требованиям образовательной деятельности и подготовки обучающихся. Освоение Программы не сопровождается проведением промежуточной аттестации и итоговой аттестации обучающихся.

В ходе освоения содержания программы обеспечиваются условия для достижения обучающимися следующих личностных, метапредметных и предметных результатов.

Личностные УУД: мотивационные и коммуникативные, формирование Я - концепции и самооценки при подготовке к обучению в школе, положительное отношение к школьному обучению.

Метапредметные результаты.

Познавательные УУД: знаково-символическое моделирование и преобразование объектов; анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных); синтез как составление целого из частей, в том числе с самостоятельным достраиванием, выполнением недостающих элементов; сравнение и сопоставление; выделение общего и различного; осуществление классификации; установление аналогии; самостоятельный выбор способов задач в зависимости от конкретных условий; осознанное и произвольное построение речевого высказывания в устной форме.

Регулятивные УУД: осуществление действия по образцу и заданному правилу; сохранение заданной цели; умение видеть указанную ошибку и исправлять ее по указанию взрослого; осуществление контроля своей деятельности по результату; умение адекватно понимать оценку взрослого и сверстника.

Коммуникативные УУД: овладение определенными вербальными и невербальными средствами общения; эмоционально-позитивное отношение к процессу сотрудничества со взрослыми и сверстниками; ориентация на партнера по общению; умение слушать собеседника; задавать вопросы.

Целевые ориентиры на этапе завершения дошкольного образования:

- Ребенок проявляет самостоятельность, инициативу, индивидуальность в процессе деятельности; имеет творческие увлечения.
- Экспериментирует в создании образа, проявляет самостоятельность в процессе выбора темы, продумывания художественного образа, выбора техник и способов создания изображения; демонстрирует высокую техническую грамотность; планирует деятельность, умело организует рабочее место, проявляет аккуратность и организованность.
- Адекватно оценивает собственные работы; в процессе выполнения коллективных работ охотно и плодотворно сотрудничает с другими детьми.

Критерии оценки результатов:

Критериями оценки усвоения разделов образовательной программы служит самостоятельность ребенка, показанная в программах и играх:

Высокий уровень ребенок свободно выполняет задания в программах Tux Paint, Microsoft Word, PervoLogo_3.0 ориентируется в смыслообразующих звеньях информационного потока, выстраивает из них логическую цепочку, приводящую к умозаключениям, самостоятельной интерпретации. В компьютерных играх проявляет мышление, быстроту реакции. Выше среднего ребенок старательно выполняет задания в программах Tux Paint, Microsoft Word, PervoLogo_3.0 свободно действует с «тачпанелью», клавиатурой. Делает умозаключения. В компьютерных играх проявляет мышление, быстроту реакции.

Средний уровень - ребенок выполняет задания в программах Tux Paint, Microsoft Word, PervoLogo_3.0 с небольшой помощью воспитателя, свободно действует с «тачпанелью», клавиатурой. Делает выводы, умозаключения. В компьютерных играх проявляет мышление, логику.

Ниже среднего - ребенок с трудом выполняет задания в программах Tux Paint, Microsoft Word, PervoLogo_3.0 действует с «тачпанелью», клавиатурой. В компьютерных играх не всегда справляется с предложенным заданием, действует медленно.

Низкий уровень - ребенок не освоил программы Tux Paint, Microsoft Word, PervoLogo_3.0 с трудом действует с «тачпанелью», клавиатурой. В компьютерных играх не справляется с предложенным заданием, действует медленно.

Результаты в виде условных обозначений вносятся в таблицу. Содержательный контроль и оценка результатов дошкольников предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения предмета ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми. В ФГОС ДО к целевым ориентирам относят такие социальные и психологические характеристики личности ребёнка как инициативность и самостоятельность в разных видах деятельности, развитое воображение, развитые творческие способности, любознательность, умение наблюдать, экспериментировать, принимать собственные решения. Эти интегративные качества развития ребёнка отслеживаются путем наблюдения.

Оценка результатов работы детей для родителей проводится в конце учебного года как выставка-презентация детских работ, фотоотчёта с занятий.

2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

2.1. Содержание программы

Содержание Программы соответствует основным положениям возрастной психологии и дошкольной педагогики и выстроено по принципу развивающего обучения, целью которого является развитие ребенка и обеспечивает единство воспитательных, развивающих и обучающих целей и задач.

Технологии:

- Информационные компьютерные технологии;
- Здоровьесберегающие технологии;
- Технология проведения интегрированного занятия;
- Социо-игровые технологии, приемы и методы;
- Личностно-ориентированная (деятельностная) технология.

Тематическое планирование занятий составлено по направлениям:

- Компьютерное обучение;
- свойства, признаки и составные части предметов;
- действия предметов;
- элементы логики;
- развитие воображения, памяти, внимания.

Структура компьютерного занятия:

1. Работа без компьютера (в игровой зоне):
 - объявление темы занятия;
 - знакомство с новым материалом;
 - использование игр и выполнение заданий в соответствии с содержанием занятия;
 - техника безопасности при работе за компьютером;
 - объяснение педагогом компьютерного задания.
2. Работа за компьютером (компьютерная зона):
 - выполнение задания (10–15 минут для детей 6–7 лет);
 - снятие психического и физического напряжения.
4. Подведение итогов работы (рефлексия).

Программа основана на личностно-ориентированном и деятельностном подходе к ребенку дошкольного возраста в обучении, позволяя целенаправленно и поэтапно развивать его способности в процессе

интеграции с разными видами деятельности. Содержание занятия строится на подборе игровых упражнений, дидактических настольных игр, компьютерных обучающих и развивающих программ, взаимно обогащающих друг друга. При подборе заданий игрового характера прослеживается межпредметная интеграция с другими видами развития дошкольника.

Для расслабления глаз и снятия психического и физического утомления проводятся: динамические паузы; физкультминутки; пальчиковая гимнастика; гимнастика для глаз — офтальмотренажер, сенсорный крест (здоровьесберегающие технологии В. Ф. Базарного). Детям с ослабленным зрением и иными заболеваниями целесообразно уменьшать время работы за компьютером.

В первый год обучения формируются понятия «множество», «часть-целое», «последовательность», «закономерность», «алгоритм», «модель», развивается память, внимание, мышление, формируются навыки работы с обучающими и развивающими программами.

Для того чтобы ребенок мог свободно использовать компьютер как средство игровой, изобразительной, познавательной деятельности, ему нужно освоить «компьютерную грамотность», т. е. усвоить правила действий с рабочими устройствами компьютера и научиться их применять в своей деятельности. Необходимо заинтересовать ребенка и раскрыть ему возможности той или иной программы. Для работы с детьми следует отбирать и использовать компьютерные программы, содержание которых соответствует возрастным психофизиологическим возможностям детей и одновременно обеспечивает дальнейшие перспективы их развития.

В своей деятельности используем обучающие и развивающие компьютерные программы, которые представляют собой дидактические игры: обучающая программа «Мир информатики» — первый год обучения; сборники творческих заданий на развитие фантазии и чувства цвета: «Уроки графики в стране вообразилии», «Учимся рисовать»; программы для рисования: графический редактор «Paint», «Супердетки», «Учимся рисовать»; сборники игр развивающих мышление, внимание, память серия «Супердетки», «Гарфилд», «Маленький гений», «Скоро в школу», «Учимся думать». Ребенок растет и с каждым днем открывает для себя много интересного и нового. Не секрет, что многие навыки в первые годы жизни ребенок приобретает в игре. И вполне понятный интерес к компьютерным играм тоже можно направить в полезное русло.

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное
учреждение «Центр развития ребёнка - детский сад «Чебурашка»**

Первоначальные навыки работы с мышкой и клавиатурой помогает приобрести программа «Мир информатики» (Кирилл и Мефодий). А вместе с забавным смешным персонажем Добряшкой, который сопровождает ребенка на протяжении всей игры, ребенок выполняет занимательные упражнения и задания —серия развивающих компьютерных игр «Супердетки». «Мир информатики» (знакомство с компьютером), «Гарфилд малышам» (развитие мышления), «Земля от начала времен» (развитие математических, конструктивных способностей), «Маленький гений» (развитие логического мышления, внимания, творческого воображения, речи), «Скоро в школу» (развитие концентрации внимания, памяти, слуха, способствует знакомству с окружающим миром и расширение кругозора), Смешарики « компьютер ежика» и т. д..

Во время занятия педагог оказывает индивидуальную помощь при выполнении заданий, следит за состоянием детей при работе за компьютером, за правильной посадкой. В подготовительной группе, на занятии Игротека — дети могут самостоятельно выбрать программу для своей игры, а также в любой момент покинуть компьютерную зону и перейти в игровую, чтобы позаниматься с настольными дидактическими развивающими и обучающими играми. Процесс обучения построен на предоставлении детям свободы и самостоятельной творческой инициативы при доброжелательном и компетентном участии взрослых.

Тематическое планирование по курсу «Компьютерный салон»

для детей 6–7 лет

№	Тема занятия	Компьютерное обеспечение	Количество часов
1.	Информация вокруг нас. Применение компьютеров	Мир информатики» Применение компьютеров Раскрашивание компьютерных рисунков	1
2.	Компьютер и его основные устройства. Множества	«Мир информатики» Компьютер и его основные устройства Множества	1
3.	Множества. Управление «мышью».	«Мир информатики» Вложенные множества Пересечение множеств	1
4.	Формирование понятия «функция». Компьютерная графика.	«СУПЕРДЕТКИ. Учимся рисовать» Трафарет Раскраска	1
5.	Формирование понятия	«СУПЕРДЕТКИ. Учимся рисовать»	1

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное
учреждение «Центр развития ребёнка - детский сад «Чебурашка»**

	«функция». Компьютерная графика.	Свой рисунок	
6.	Признаки предметов. Наши рисунки	Графический редактор «Paint» Рисунки из кругов	1
7.	Сравнение признаков предметов. Наши рисунки.	Графический редактор «Paint» Рисунки из квадратов	1
8.	Признаки предметов. Сказочный город.	Графический редактор «Paint» Рисование сказочных домиков, замков	1
9.	Формирование понятия «часть-целое». Конструктор.	«Мир информатики» Конструирование	1
10.	Разбиение группы на подгруппы. Клавиатурный тренажер.	«Мир информатики» «СУПЕРДЕТКИ. Печать на клавиатуре без ошибок»	1
11.	Разбиение группы на подгруппы.	«ЧУДО — МАЛЫШ. Уроки чтения»	1
12.	Выделение подгруппы в группе. Клавиатурный тренажер.	«Мир информатики» «СУПЕРДЕТКИ. Печать на клавиатуре без ошибок»	1
13.	Соотнесение элементов двух групп между собой. Конструирование.	«Скоро в школу. Учимся считать»	1
14.	Соотнесение элементов двух групп между собой.	«Скоро в школу. Учимся считать»	1
15.	Упорядочение предметов.	«Скоро в школу. Учимся считать»	1
16.	Закономерность в расположении предметов.	«СУПЕРДЕТКИ. Алгебра в игровой форме» (2 уровень сложности)	1
17.	Закономерность в расположении предметов. Учимся с Добряшкой.	«СУПЕРДЕТКИ. Алгебра в игровой форме» (2 уровень сложности)	1
18.	Последовательность событий. Развиваем мышление с Добряшкой.	«СУПЕРДЕТКИ. Развиваем мышление» (2–3 уровень)	1
19.	Последовательность событий. Развиваем мышление с Добряшкой.	«СУПЕРДЕТКИ. Развиваем мышление» (2 уровень сложности)	1
20.	Разбиение действий на этапы. Тренируем память с Добряшкой.	«СУПЕРДЕТКИ. Тренируем память» (2 уровень сложности)	1
21.	Формирование понятия «алгоритм». Тренируем память с Добряшкой.	«СУПЕРДЕТКИ. Тренируем память» (2 уровень сложности)	1
22.	Алгоритм.	«СУПЕРДЕТКИ. Тренировка внимания» (2 уровень сложности)	1
23.	Алгоритм. Забавные приключения.	«СУПЕРДЕТКИ. Тренировка внимания» (2 уровень сложности)	1
24.	Кодирование действий условными знаками. Забавные приключения.	«Скоро в школу. Учимся считать»	1
25.	Кодирование действий условными знаками.	«Мир информатики» Клавиатура	1
26.	Формирование понятия «логическая операция «И». Игротека.	Компьютерные развивающие и обучающие игры по выбору детей	1
27.	Формирование понятия «истинное и ложное высказывание».	«Мир информатики» Истинные и ложные высказывания Клавиатура	1
28.	Формирование понятия «отрицание». Игротека.	Компьютерные развивающие и обучающие игры по выбору детей	1

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное
учреждение «Центр развития ребёнка - детский сад «Чебурашка»**

29.	Формирование понятия «отрицание». Игротека.	Компьютерные развивающие и обучающие игры по выбору детей	1
30.	Формирование умения пользоваться разрешающими и запрещающими знаками.	«Лучшая азбука в стране букв»	1
31.	Задачи на смекалку. Игротека.	Компьютерные развивающие и обучающие игры по выбору детей	1
32.	Задачи на смекалку. Игротека.	Компьютерные развивающие и обучающие игры по выбору детей	1
33.	Развитие творческого воображения	«Уроки графики в стране Вообразии» Графический редактор «Paint»	1
34.	Развитие творческого воображения	«Уроки графики в стране Вообразии» Графический редактор «Paint»	1
35.	Игротека.	Компьютерные развивающие и обучающие игры по выбору детей	1
36.	Игротека.	Компьютерные развивающие и обучающие игры по выбору детей	1
Всего			36 часов

Содержание (подготовительная группа)

1. Овладение навыков работы на компьютере.

Особенности компьютера. Управление событиями наэкране с помощью операторов («мышь», клавиатура) с учетом возможностей той или иной программы. Графический редактор «Paint», сюжетное рисование (интеграция с рисованием). Компьютерные игровые развивающие и обучающие программы.

Компьютерные игровые развивающие и обучающие программы 2-го года обучения:

- «Мир информатики» (1-й год обучения);
- «СУПЕРДЕТКИ. Алгебра в игровой форме» (детям 6–9 лет);
- «СУПЕРДЕТКИ. Печать на клавиатуре безошибок» (детям 6–9 лет);
- «СУПЕРДЕТКИ. Тренировка внимания» (2–3 уровень);
- «СУПЕРДЕТКИ. Развиваем мышление» (2–3 уровень);
- «СУПЕРДЕТКИ. Тренировка памяти» (2–3 уровень);
- «Скоро в школу. Учимся считать»;
- «Уроки чтения» — Чудо-малыш»;
- «Лучшая азбука в стране букв»;
- Графический редактор «Paint»;
- «Уроки графики в стране Вообразии».

Компьютерные развивающие и обучающие игры по выбору детей:

- «Кузя и его друзья» (познавательное развитие);

- «Весёлая азбука Кирилла и Мефодия»;
- «ВЕСЁЛАЯ МАТЕМАТИКА»;
- «ВОЛШЕБНЫЕ ПРЕВРАЩЕНИЯ»;
- «Лунтик» развивающие задания для малышей;
- «Чочо развивает творческие способности»;
- «Чуби изучает счет и логику»;
- «Смешарики. Калейдоскоп игр»;
- «Забавные картинки»;
- «Несерьезные уроки. Учимся думать»;
- «Несерьезные уроки. Учимся рисовать».

2. Свойства, признаки и составные части предметов.

Выделение признаков предметов, узнавание предметов по заданному признаку. Множества (группы) предметов, обладающие совокупностью указанных свойств. Подмножества (подгруппы) предметов, обладающие совокупностью указанных свойств. Целое и часть. Признаки предметов и значения признаков. Обобщение по признаку. Закономерности в значении признаков у заданных предметов. Выполнение заданий на нахождение закономерности.

3. Действия предметов.

Последовательность действий — алгоритм, заданная устно. Построение последовательности действий предметов. Последовательность действий, заданная графически. Последовательность действий и состояний в природе. Порядок действий, ведущий к заданной цели, описывать порядок действий. Порядок событий, расставлять события в правильной последовательности, находить закономерность. Целое действие и его части.

4. Элементы логики.

Истинность и ложность высказывания. Определение элементов логики. Логические рассуждения и выводы. Разрешающие и запрещающие знаки. Логическая операция «И». Отношения между множествами (объединение, пересечение, вложенность).

5. Развитие творческого воображения.

Игры на развитие фантазии, воображения. Выделение позитивных и негативных свойств предметов. Поиск совпадающих свойств у разнородных предметов. Представление себя разными предметами и изображать поведение этих предметов.

Показатели развития детей второго года обучения

(подготовительная группа):

1. знает правила техники безопасности при работе на компьютере;
2. знает особенности компьютера, умеет управлять событиями на экране с помощью операторов («мышь», клавиатура) с учетом возможностей той или иной программы;
3. сформирован ли интерес к компьютерным игровым обучающим программам;
4. сформирован ли интерес к работе в простейшем графическом редакторе Paint (сюжетное рисование);
5. определяет свойства, признаки и составные части предметов, выделяет из множества подмножества;
6. определяет действия предметов, последовательность действий, умеет строить алгоритмы;
7. определяет элементы логики, умеет строить логические последовательности и закономерности;
8. развито творческое воображение и фантазия.

Используемые демонстрационные материалы:

- БЛОК «Мир растений и грибов», «Фрукты», «Овощи», «Грибы», «Ягоды», «Цветы», «Деревья»
- БЛОК «Мир животных», «Домашние и дикие животные», «Домашние и дикие птицы средней полосы»
- «Насекомые», «Земноводные», «Пресмыкающиеся», «Рыбы»
- БЛОК «Мир человека», «Транспорт», «Город, улица, дом», «Квартира, мебель», «Посуда», «Продукты питания», «Профессии», «Птицы», «Животные», «Человек», «Деревенский дворик», «Электроприборы», «Игрушки».

3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

3.1. Материально-техническое и методическое обеспечение

1. Комната светлая, просторная, проветриваемая, отвечающая требованиям САНПиН, с необходимым количеством столов и стульев, с доступом к розетке для зарядки ПК, а также свободное пространство.
2. Шкафы для хранения дидактических и методических пособий.
3. Демонстрационная магнитная доска. Цветные маркеры.
4. ПК/ноутбук на каждого ребёнка и компьютерная техника: принтер, сканер, колонки, микрофон, наушники.
5. Оформленное развивающее пространство для свободной деятельности детей.
6. Компакт диски с записями физминуток, гимнастик, программами развивающих игр, видеофильмами и презентациями к занятиям.
7. Наглядность: плакаты, картинки, магнитные карточки.
8. Дидактические игры, мозаики, конструкторы.
9. Раздаточный материал. Рабочие тетради по информатике. Простые и цветные карандаши на каждого ребёнка. Документация и отчетность Папка руководителя кружка (программа, список обучающихся). Журнал посещаемости, замен. Дневник наблюдения и диагностики. Отчёт за год (в свободной форме).

3.2. Оздоровительная работа.

Физкультминутки и гимнастика для глаз положительно влияют на расслабление глазных мышц, способствуют профилактике нарушения зрения, развитию подвижности и снятию утомления с глаз, восстановлению бинокулярного зрения, расслаблению зрительной системы, аналитико-синтетическую деятельность мозга, активизируют сердечно-сосудистую и дыхательную системы, улучшают кровоснабжение внутренних органов и работоспособность нервной системы. Время начала физминуток определяется самим воспитателем. Физиологически обоснованным временем для их проведения является 15-я минута занятия.

Длительность физминуток составляет до 5 минут. Каждая физминутка включает в себя комплекс из 3–4 упражнений, повторяемых 4–6 раз.

Требования к проведению физминуток:

Комплексы подбираются в зависимости от вида урока, его содержания.

Должны проводиться на начальном этапе утомления.

Предпочтения отдавать упражнениям для утомляемых групп мышц.

Выполнение движений с достаточной амплитудой.

Требования проведения к гимнастике для глаз:

- проводится от 2 до 6 раз в течение дня по 2–5 минут, гимнастику можно проводить в любой части занятия с учётом возрастных, зрительных и двигательных возможностей детей.

- примерный комплекс упражнений может быть выполнен целиком, а также может служить основой для выбора упражнений, соответствующих текущему состоянию зрительной функции.

- осуществляется по словесным указаниям воспитателя, с использованием стихов и потешек.

- педагогу, воспитателю, который играет с ребёнком желательно знать стихотворный текст наизусть.

- хорошо подбирать предметы в соответствии с тематикой занятий. Например, при изучении насекомых для концентрации внимания можно использовать фигурку яркой бабочки и т. п.

- перед выполнением гимнастики следует сделать пальминг.

- следует принять исходное положение: шея и спина выпрямлены, тело расслаблено, взгляд направлен прямо перед собой.

- при выполнении задания дети с низкой остротой зрения стоят (сидят) перед педагогом, остальные располагаются дальше.

- показ предмета для зрительной гимнастики осуществляется в медленном темпе, чтобы ребёнок до конца проследил движение предмета, который должен быть крупным, ярким. Глаза должны двигаться по широкой, большой амплитуде. Предмет показывается чуть выше уровня глаз вперёдисидящих детей. Он не должен сливаться по цвету с одеждой педагога и окружающей обстановкой.

Упражнения следует выполнять не спеша, без рывков и болевых ощущений (при их появлении необходимо уменьшить амплитуду). Голова при выполнении гимнастики должна быть неподвижна.

3.4 Инструктаж.

Для получения положительных результатов по программе «Компьюшка» необходимо:

ИКТ компетентность педагога.

соблюдение рекомендованных методов и приёмом.

учебный план.

соблюдение техники безопасности работы на компьютере.

строгое выполнение требования СанПиН.

Опираясь на личносно – ориентированный подход, содержание программы можно корректировать в зависимости от

индивидуальных возможностей ребёнка.

творчества воспитателя.

технических средств обучения образовательного учреждения

3.3. Список литературы

1. «Игровая информатика» тетрадь с заданиями для развития детей.
2. «Мой первый компьютер» — Минск: «Современный литератор», 1998 г.
3. А.Дуванов Изучаем компьютер /Дуванов А. – М.: Эксмо, 2012 – 112 с.
4. Волошина, О. В. Развитие пространственных представлений на занятиях информатики в детском саду / О. В. Волошина// Информатика. – 2006. - №19.
5. 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.
6. Горячева, А. В., Ключ Н. В. «Все по полочкам» пособие для дошкольников, учебник — тетрадь 5–6 лет — М.:«Баллас», 1999 г.
7. Житкова, О. А., Кудрявцева Е. К. Тематический контроль по информатике «Графический редактор Paint», «Редактор презентация Power Point».
8. Журналы «Информатика в начальном образовании» — г. Москва «Образование и информатика».
9. З.М.Габдуллина Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет, Волгоград 2011 – 139 с.
- 10.Зак, А. «600 игровых задач для развития логического мышления детей».
- 11.Ковалько В.И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы. / В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2007. – 304 с.
- 12.Колесникова, Е. В. «Я решаю логические задачи» рабочая тетерадь для детей 5–7 лет — М.: Сфера 2005 г.38 Актуальные вопросы современной педагогики
- 13.Кравцов С. С., Ягодина Л. А. Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников/ С. С. Кравцов, Л. А. Ягодина//Информатика. – 2006. - №12.
- 14.Л.К. Балабанова Компьютерные игры в обучении детей, Волгоград 2012 – 175 с.
- 15.Леонова, Л. А., Макарова Л. В. «Как подготовить ребенка к общению с компьютером» от 4–6 лет (Ваш ребенок: азбука здоровья и развития) — М.: Вентана-Граф, 2004 г.
- 16.Матюгин, И. Ю., Аскоченская Т. Ю., Бонк И. А., Слоненко Т. Б. «Как развивать внимание» — Д.: Сталкер, 1997 г.
- 17.Методические рекомендации «Школа 2100», «Все по полочкам» А. В. Горячев, Н. В. Ключ.
- 18.Методические рекомендации, статьи из журнала «Дошкольное воспитание».
- 19.Методические рекомендации, статьи из журнала «Информатика в школе».

- 20.Симонович, С. В. «Компьютер для детей. Моя первая информатика» — М.: «АСТ-ПРЕСС ШКОЛА», 2005 г.
- 21.Симонович, С., Евсеева Г. «Занимательный компьютер» — М.: АСТ — ПРЕСС, 1999 г.
- 22.Тим Собакин «Мышь отсюда, или кыш сюда!» (для младшего школьного возраста) — М.: РИО «Самовар», 1997 г.
- 23.Феличев, С. В. «Мой друг компьютер» — М.: Росмен, 2000 г.