

«Мывкыд сӧвмӧдан сыктывкарса челядьӧс 93 №-а видзанін» школадз велӧдан  
муниципальной сӧмкуд учреждение

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад № 93 общеразвивающего вида» г. Сыктывкара  
(МБДОУ «Детский сад № 93» г. Сыктывкара)

**ПРИНЯТО:**

Общим собранием работников МБДОУ  
«Детский сад № 93» г. Сыктывкара  
Протокол № 1 от 01.02.2021 г.

СОГЛАСОВАНО:  
Советом родителей  
Протокол № 1 от 27.01.2021г.

**УТВЕРЖДЕНО**

Приказ заведующего МБДОУ  
«Детский сад № 93 г. Сыктывкара  
от «02» сентября 2024 г. № 60-од



**“КОМПЬЮТЕРНАЯ МОЗАИКА”**

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА  
(ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА)**

Муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения  
“Детский сад № 93 общеразвивающего вида” г. Сыктывкара  
(для детей дошкольного возраста)

г. Сыктывкар  
2021 г.

## Содержание

п/п	Содержание
1	<b>I. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ</b>
2	<b>1. Пояснительная записка</b>
3	1.1. Цель и задачи
4	1.2. Принципы и подходы
5	1.4. Возрастные и индивидуальные особенности воспитанников
6	1.5 Целевые ориентиры образовательного процесса
7	1.6 Планируемые результаты освоения программы
8	1.7 Структура построения образовательной деятельности
9	<b>II. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ</b>
10	2.1. Особенности содержания образовательной деятельности
11	2.2. Формы детской деятельности
12	2.3. Способы, методы и средства реализации Программы с учетом возрастных и индивидуальных особенностей воспитанников
13	2.4. Перспективный план ОД на учебный год
14	2.5. Особенности взаимодействия с семьями воспитанников
15	<b>III. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ</b>
16	3.1. Материально-техническое обеспечение Программы
17	3.2 Используемая литература
18	Приложение

## **1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ**

### **1. Пояснительная записка**

Мир компьютеров все больше и больше вторгается в нашу жизнь. Использование новых информационных технологий требует хорошей компьютерной подготовки, причем проникновение в этот удивительный мир человек может начать, не только окончив школу, но и гораздо раньше. 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. В связи с этим знакомство с новыми компьютерными технологиями в дошкольном возрасте считается оправданным. Для успешного обучения в школе важен не столько набор знаний, сколько развитое мышление, умение получать знания, использовать имеющиеся навыки для решения различных учебных задач. Большие возможности при этом раскрываются при работе с компьютером. Одним из факторов, обеспечивающих эффективность образования, является непрерывность и преемственность в обучении. Все это предъявляет качественно новые требования и к дошкольному воспитанию - первому звену непрерывного образования, одна из главных задач которого - заложить потенциал обогащенного развития личности ребенка. Поэтому в систему дошкольного воспитания и обучения необходимо внедрять новые информационные технологии.

Разработанная рабочая учебная программа «Компьютерная мозаика» построена по методу последовательного углубления и усложнения материала, рассчитана для воспитанников 4-7 лет, на 3 года. Программа реализуется с воспитанниками дошкольного возраста в игровой форме и совместной деятельности в вечерние часы, используя интеграцию образовательного процесса без увеличения образовательной нагрузки на ребенка.

Настоящая рабочая учебная программа основывается на основной образовательной программой дошкольного образования «Истоки», под редакцией Л.А. Парамоновой М.; ТЦ Сфера, 2018 г.

- Нормативные правовые документы, на основании которых разработана программа: Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации";
- Федеральные Государственные Образовательные Стандарты Дошкольного образования, утвержденные Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 17 октября 2013 г. N 1155 (Далее ФГОС ДО),
- - Санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"
- Письмо Минобрнауки РФ от 14.03.2000 n 65/23-16 «О гигиенических требованиях к максимальной нагрузке на детей дошкольного возраста в организованных формах обучения»,
- Устав муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения «Детский сад № 93 общеразвивающего вида»

#### **1.1 Для реализации рабочей учебной программы в МБДОУ № 93 определены:**

**Цель** – обеспечить принятие ребёнком нового вида деятельности, направленного на формирование мотивационной, интеллектуальной и операционной готовности к обучению в школе, посредством компьютерно - игрового комплекса.

**Основные задачи:**

1. Развить психические процессы, абстрактно – образных виды мышления и типы памяти, качественное и на доступное для ребенка уровне развитие всех компонентов мыслительной деятельности (сравнение, классификацию, обобщение, а также восприятие и память).
2. Обучить ребенка освоению модели коммуникации с вымышленными героями компьютерных программ, как основные для развития межличностных коммуникаций.
3. Совершенствование диалогической речи детей: умение слушать собеседника, понимать вопросы, смысл заданий, уметь задавать вопросы, отвечать на них.
4. Формировать опыт практической, познавательной, творческой и другой деятельности с современным программным обеспечением.
5. Сформировать навыки работы с персональным компьютером: дать необходимые знания, обеспечивающие возможность работы на компьютере; сформировать основные умения, необходимые в работе с компьютером; научить детей компьютерной грамотности и выработать навык работы с «мышью» и клавиатурой; показать ребенку его собственные возможности в управлении с компьютером и научить оценивать результат собственной деятельности формировать навыки самоконтроля. Расширение кругозора, устранения психологического барьера «человек - компьютер».

Данные задачи решаются в процессе разнообразных видов деятельности: игровой, учебной, двигательной, художественной.

Для достижения цели программы значение имеют:

- Создание условий развития ребенка в процессе обучения;
- Творческая организация процесса обучения и воспитания;
- Максимальное сочетание разнообразных видов деятельности; их интеграции в целях повышения эффективности образовательного процесса;
- Уважительное отношение к результатам детского творчества.

**1.2 Принципы и подходы**

**Доступность**

- Тема занятия преподносится в простой, доступной для детей этого возраста форме, а также с использованием различного дидактического материала.
- Доступность является также одним из основных критериев при отборе компьютерных программ для занятий. Они должны быть легкими в управлении и материал в них должен преподноситься в простой, удобной для восприятия форме.

**Наглядность**

- Так как у детей дошкольного возраста в обучении все еще ведущую роль оказывает наглядно-действенное и наглядно-образное мышление, то важным моментом на занятии является наглядность материала. Это:
- Мини нет-буки на каждого ребенка; мини-мышки; яркие коврики для мыши;
- Использование музыки на занятиях;
- Принтер для распечатки картинок, букв, цифр и т.д.
- Различный дидактический материал для занятия (картинки, фигурки из бумаги);

- Использование картинок в поощрениях;
- Подборка компьютерных программ для занятий (с использованием красочных, ярких картинок, анимации, звуковых эффектов).

#### **Индивидуальный подход**

- Работа с дошкольниками требует гораздо большего внимания, чем с учащимися, и не только из-за возраста. Малыши еще не умеют «работать», не умеют «учиться» целенаправленно, именно по теме занятия. Кроме того, в этом возрасте очень сильно заметна разница в развитии между детьми. Поэтому, целесообразно больше говорить об индивидуальном обучении. Даже если работа ведется в группах, лучше их делать небольшими – до 12-15 человек, чтобы у педагога была возможность в течение занятия каждому уделять внимание, каждому отдельно давать задание, следить за его выполнением.
- Индивидуальная работа - это один из самых эффективных способов обучения дошкольников.

#### **Домашнее задание**

- Домашнее задание - один из главных моментов: на него возложено создание мотивационной деятельности, творчества, т.е. умения работать самостоятельно, воссоздавать забытое, поддерживать себя в активной форме. В его выполнении участвуют как сам ребенок, так и его родители. Домашние задания должны помочь осмыслить то, что происходило на занятиях, выявить суть занятий, ощутить важность самих занятий.

### **1.3. Возрастные и индивидуальные особенности воспитанников**

Программа рассчитана на детей 4 – 7 лет. Характерной особенностью данного возраста является развитие познавательных и мыслительных психических процессов: внимания, мышления, воображения, памяти, речи.

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

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

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

мира, формированию способности сравнения, обобщения, классификации.

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

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

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

### **Средняя группа**

На пятом году жизни дети начинают знакомство с компьютером, элементарными навыками управления компьютером с помощью манипулятора «мышь». Овладевают навыками работы с компьютерными игровыми развивающими программами.

### **Старшая группа.**

Дети шестого года жизни начинают осваивать социальные отношения и понимать подчиненность позиций в различных видах деятельности взрослых. Развивается изобразительная деятельность детей. Конструирование характеризуется умением анализировать условия. Продолжает совершенствоваться восприятие цвета, формы и величины, строения предметов; систематизируются представления детей. Продолжают развиваться образное мышление и совершенствоваться обобщения. Продолжает совершенствоваться речь, развиваются фонематический слух, интонационная выразительность речи. Развивается связная речь. Восприятие в этом возрасте характеризуется анализом сложных форм объектов; развитие мышления сопровождается освоением мыслительных средств; развиваются умение обобщать, причинное мышление, воображение, произвольное внимание, речь, образ.

### **Подготовительная к школе группа.**

Дети старшего дошкольного возраста начинают осваивать сложные взаимодействия людей, отражающие характерные значимые жизненные ситуации. Игровые действия детей становятся более сложными, игровое пространство усложняется. Изобразительная деятельность становится сложнее. Продолжает развиваться восприятие. Развивается образное мышление. Продолжают развиваться навыки обобщения и рассуждения. Внимание становится произвольным. Продолжает развиваться речь: ее звуковая сторона, грамматический строй, лексика. Развивается связная речь.

Основные достижения детей к концу подготовительной группы связаны с освоением мира вещей как предметов человеческой культуры; освоение форм позитивного общения с людьми; развитием половой идентификации, формированием позиции школьника.

### **1.4 Целевые ориентиры образовательного процесса**

В соответствии с Приказом Министерства образования и науки РФ «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования» от 17 октября 2013 г. №1155 «...целевые ориентиры дошкольного образования определяются независимо от форм реализации Программы, а также от её характера, особенностей развития детей и Организации, реализующей Программу. 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

детей. Освоение Программы не сопровождается проведением промежуточных аттестаций и итоговой аттестации воспитанников...».

*Целевые ориентиры на этапе завершения дошкольного образования:*

- ребёнок овладевает основными культурными способами деятельности, проявляет инициативу и самостоятельность в разных видах деятельности - игре, общении, познавательно-исследовательской деятельности, конструировании и др.; способен выбирать себе род занятий, участников по совместной деятельности;
- ребёнок обладает установкой положительного отношения к миру, к разным видам труда, другим людям и самому себе, обладает чувством собственного достоинства; активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми, участвует в совместных играх. Способен договариваться, учитывать интересы и чувства других, сопереживать неудачам и радоваться успехам других, адекватно проявляет свои чувства, в том числе чувство веры в себя, старается разрешать конфликты;
- ребёнок обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах деятельности,
- ребёнок достаточно хорошо владеет устной речью, может выражать свои мысли и желания, может использовать речь для выражения своих мыслей, чувств и желаний, построения речевого высказывания в ситуации общения;
- у ребёнка развита крупная и мелкая моторика, может контролировать свои движения и управлять ими;
- ребёнок способен к волевым усилиям, может следовать социальным нормам поведения и правилам в разных видах деятельности, во взаимоотношениях со взрослыми и сверстниками, может соблюдать правила безопасного поведения и личной гигиены;
- ребёнок проявляет любознательность, задаёт вопросы взрослым и сверстникам, интересуется причинно-следственными связями, пытается самостоятельно придумывать объяснения явлениям природы и поступкам людей; склонен наблюдать, экспериментировать. Обладает начальными знаниями о себе, о природном и социальном мире, в котором он живёт; знаком с произведениями детской литературы, обладает элементарными представлениями из области живой природы, естествознания, математики, истории и т.п.; ребёнок способен к принятию собственных решений, опираясь на свои знания и умения в различных видах деятельности»

### **1.5 Планируемые результаты освоения программы**

В программе по информатике для дошкольников не ставится цель приобретения новых знаний и формирования каких-либо устойчивых навыков. Скорее всего, можно говорить о приобретении и развитии ряда умений.

#### **В результате проведения занятий по информатике дети будут уметь:**

- ✓ выделять свойства предметов, находить предметы, обладающие заданным свойством или несколькими свойствами, разбивать множество на подмножества, характеризующиеся общим свойством;
- ✓ обобщать по некоторому признаку, находить закономерность по признаку;
- ✓ сопоставлять части и целое предметов и действий;
- ✓ называть главную функцию (назначение) предметов;
- ✓ расставлять события в правильной последовательности;
- ✓ выполнять перечисляемую или изображённую последовательность действий;

- ✓ применять какое-либо действие по отношению к разным предметам;
- ✓ описывать простой порядок действий для достижения заданной цели;
- ✓ находить ошибки в неправильной последовательности простых действий;
- ✓ приводить примеры истинных и ложных высказываний;
- ✓ приводить примеры отрицаний (на уровне слов и фраз «наоборот»);
- ✓ формулировать отрицание по аналогии;
- ✓ пользоваться разрешающими и запрещающими знаками;
- ✓ видеть пользу и вред свойства в разных ситуациях;
- ✓ проводить аналогию между разными предметами;
- ✓ находить похожее у разных предметов;
- ✓ представлять себя разными предметами и изображать поведение этих предметов;
- ✓ переносить свойства одного предмета на другие.

#### Оценка производится педагогом в рамках педагогической диагностики.

Диагностика проводится в ходе наблюдений в специально организованной деятельности и в спонтанной деятельности. Инструментарий для педагогической диагностики – карты наблюдений детского развития. Инструментарий для педагогической диагностики – карты наблюдений детского развития. Результаты диагностики могут использоваться исключительно для решения следующих задач:

- индивидуализация образования (в том числе поддержка ребенка, построение его образовательной траектории или профессиональной коррекции особенности его развития).
- оптимизация работы с группой детей.

В конце учебного года проводится диагностика уровня усвоения образовательной программы. Для анализа овладения используются имеющиеся развивающие и обучающие компьютерные игры.

#### **1.6 Прогнозируемые результаты**

В результате освоения программы ребята получают целый комплекс знаний и приобретают определенные умения:

Учащиеся должны знать:

- назначение основных устройств, входящих в состав мини нетбуков: системный блок, монитор, клавиатура, манипулятор «мышь»; стикер;
- правила безопасной работы с компьютером.

Уметь:

- пользоваться манипулятором «мышь»;
- различать на экране монитора указатель курсора и указатель мыши;
- выбирать объект на экране с помощью мыши (устанавливать указатель мыши и щелкать левой кнопкой мыши);
- перемещать объект с нажатой левой кнопкой мыши;
- пользоваться клавиатурой: вводить буквы и цифры, пользоваться клавишей «Enter»;
- выбирать щелчком мыши нужную строку в поле запроса типа «список» (главное меню, меню уровней);
- нажимать щелчком мыши кнопки действий на экране;

- вводить строку символов в окно ввода, удалять символы с помощью клавиши «BackSpace».
- свободно оперировать предложенными детскими игровыми программами, принимать и выполнять поставленные цели

#### Результаты к концу 1-го года обучения

- Признаки и свойства предметов. Дети могут находить предметы, обладающие несколькими заданными свойствами (цвет, форма, вкус, материал, назначение, вкус, размер)
- Определять функцию предмета, изображать свои действия в пантомиме и с помощью схем, находить и исправлять ошибки в последовательности действий, выполнять изображенную последовательность.
- Элементы компьютерной грамотности. Знать правила работы за компьютером, основные функции компьютера, называть некоторые элементы компьютера (клавиатура, мышь, монитор), уметь пользоваться мышью.

#### Результаты к концу 2-го года обучения

- Признаки предметов. Дети могут находить предметы, обладающие несколькими заданными свойствами, разбивать множество на подмножества, характеризующиеся несколькими общими свойствами, обобщать по нескольким признакам, научить находить похожее у разных предметов.
- Действия предметов. Определять функцию предмета, изображать свои действия в пантомиме и с помощью схем, находить и исправлять ошибки в последовательности действий, выполнять изображенную последовательность.
- Множество и его элементы. Выделять вложенные подмножества по одному признаку (без термина), сопоставлять части и целое применительно к множеству.
- Элементы логики. Определять истинность высказывания, выполнять логическую операцию сложения (без термина), строить отрицание по аналогии, кодировать предметы, действия, называть в окружении предметы, обладающие симметрией, строить симметричные предметы.
- Элементы компьютерной грамотности. Знать правила работы за компьютером, основные функции компьютера, называть некоторые элементы компьютера (клавиатура, мышь, монитор), уметь пользоваться мышью.

#### Результаты к концу 3-го года обучения в подготовительной к школе группе.

- Признаки предметов. Дети могут называть как можно больше свойств одного объекта, определять пользу и вред того или иного свойства предмета в разных ситуациях, проводить аналогию между разными предметами, представлять себя разными предметами и изображать поведение этих предметов.
- Действия предметов. Выделять главную функцию предметов, применять ее по отношению к другим предметам, определять алгоритм расстановки и перестановки предметов и действий, кодировать последовательность действий.
- Множество и его элементы. Выделять вложенные подмножества с несколькими общими свойствами, сопоставлять части и целое для действий.

- Элементы логики. Переносить свойства одного предмета на другие, применять все известные логические операции при описании предмета, действия предмета. Отличать высказывания от других предложений, приводить примеры высказываний, определять истинные и ложные высказывания;
- Элементы компьютерной грамотности. Называть основные элементы компьютера, уметь пользоваться клавишами управления курсором, применять элементы интерфейса одной программы в ее разных разделах.

### **1.7 Критерии оценки усвоение программы**

- Критериями оценки усвоения разделов образовательной программы служит самостоятельность ребенка, показанная в играх:
- ребенок практически не справляется с выполнением поставленной перед ним задачей даже с помощью взрослого - это говорит о низком уровне развития;
- на среднем уровне - справляется с помощью взрослого;
- на высоком - выполняет задание самостоятельно.

Результаты диагностики и анализ усвоения детьми программы используется для того, чтобы помочь ребенку преодолеть трудности в усвоении программы, обратить внимание специалистов на проблему и совместно решить её.

### **1.8 Структура построения образовательной деятельности.**

При организации образовательной деятельности с использованием компьютера руководствуемся СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденными Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 №28;

При построении занятия учитываются возрастные психические и физические особенности детей старшего и подготовительного возраста.

Занятия организуются и проводятся подгруппами по 8 - 15 человек, длится 15 - 25 минут, в зависимости от возраста детей.

Частота занятий – 2 раза в неделю. Каждое занятие носит комплексный характер, и имеет следующую структуру построения:

Непосредственная деятельность с детьми включает смену видов деятельности и физкультминутки и имеет следующую структуру построения:

- Введение (беседа, фронтальный опрос, фронтальная игра).
- Работа за компьютером (объяснение педагога, самостоятельная работа с программой под руководством педагога).
- Зрительная гимнастика.
- Дидактические игры: задания-игры на индивидуальных листах, конструирование, парные и групповые дидактические игры.
- Физкультминутка.

В зависимости от цели занятия педагог может изменить структуру занятия, поменять местами блоки, заменить физкультминутку подвижным заданием или подвижной игрой.

Занятия построены на игровых методах и приемах, позволяющих воспитанникам в интересной, доступной форме получить знания, решить поставленные педагогом задачи. Проходят в игровой форме с использованием компьютерных игр и компьютерных тестов. Мониторинг проводится 2 раза в год. В начале года (сентябрь) определяется общий уровень умственного развития ребенка.

## 2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

### 2.1. Содержание образовательной деятельности

Содержание программы факультатива можно условно разделить на три блока

1	Компьютерная азбука	Знакомство с компьютером. Для чего нужен компьютер. Значение компьютера в жизни человека. Правила работы за компьютером. Правила включения и выключения компьютера. Устройство компьютера. Монитор. Клавиатура. Мышь. Системный блок. Дополнительные устройства, которые можно подключить к компьютеру: колонки, наушники, принтер, сканер, видеокамера. Электронная поддержка: ресурсы интернета
2	Учимся работать на компьютере	Рабочий стол. Внешний вид рабочего стола. Основные элементы рабочего стола: Мой компьютер, Корзина, кнопка Пуск. Работа с клавиатурой. Основные группы клавиш клавиатуры. Язык раскладки клавиатуры. Цифровая клавиатура. Буквенный ряд. Компьютерная мышь. Левая/правая кнопка мыши. Колесо прокрутки. Основные манипуляции с мышью: щелчок и двойной щелчок. Программа. Запуск программы. Выключение программы.
3	Развиваемся с компьютером	Игры и задания для развития у ребенка умения сравнивать предметы, объединять в группу по признакам; - умения находить закономерности в изображении предметов, обобщать категории; - умения составлять целое из предложенных частей; - внимания; - зрительной и слуховой памяти; - ориентировки в пространстве; - распознавания цветов и геометрических фигур; - логического, образного и ассоциативного мышлений - творческого подхода к изучению нового - навыков усидчивости и самостоятельной работы

## Учебный план

Общая продолжительность занятий с использованием компьютера  
(в минутах)

Возраст	Вводная часть	Основная часть	Заключительная часть
Средняя группа	5	До 10	3-5
Старшая, Подготовительная группа	5	До 15	3-5

### Учебный план занятий по видам деятельности

	Вид деятельности	Кол-во занятий в год		
		1 год вводный	2 год	3 год
1	Правила техники безопасности	2	2	2
2	Формирование компьютерной грамотности	2	2	2
3	Развитие внимания и памяти	5	5	5
4	Развитие элементарных математических представлений	5	5	5
5	Развитие речи	5	5	5
6	Обучение чтению и письму	5	5	5
7	Ознакомление с окружающим	5	5	5
8	ИЗОдеятельность	2	2	2
9	Ознакомление с окружающим	3	3	3
		32	32	32

### Виды и формы контроля

Виды контроля	Содержание	Методы	Сроки контроля
Вводный	Уровень первоначальных знаний	Тестирование, наблюдение	1-й год обучения
Текущий	Освоение учебного материала по темам раздела:		
	Самостоятельная подготовка рабочего места	Практическая работа, наблюдение	1-й и 2-й годы обучения
	Работа с информацией		
	Клавиатура		
Оценка самостоятельности	Наблюдение	1-й и 2-й годы обучения	
Итоговый	Контроль выполнения поставленных задач	Тестирование, наблюдение	1-й и 2-й годы обучения

## **2.2. Формы организации детской деятельности**

Программа факультатива представляет собой систему непосредственно образовательной деятельности, самостоятельной деятельности дошкольников и совместной деятельности педагога с детьми старшего дошкольного возраста по развитию познавательной деятельности через использование современных информационных технологий:

- учебный план, рассчитанный на два года обучения (36 занятий в год), по 25 - 30 минут (каждые 10 минут физминутка, гимнастика для глаз, пальчиковая гимнастика);
- занятия кружка проводятся по подгруппам 6-8 человек 1 раз в неделю (подгрупповая форма);
- проходит в игровой форме с использованием компьютерных игр, электронных пособий и компьютерных тестов.

## **2.3. Способы, методы и средства реализации Программы с учетом возрастных и индивидуальных особенностей воспитанников**

Основные методические подходы:

- организуемая образовательная деятельность имеет гибкую структуру;
- каждое занятие включает несколько видов деятельности, сменяющих друг друга: это беседа или фронтальная игра, проблемная ситуация, компьютерная игра, индивидуальные игровые задания или дидактические игры, конструирование;
- создаются педагогические ситуации общения, позволяющие каждому ребенку проявить инициативу, самостоятельность, избирательность в способах работы.

Образовательный процесс строится на основе применения современных педагогических технологий.

Личностно-ориентированный подход предполагает специальное конструирование образовательного процесса, типов диалога с воспитанниками, форм контроля за личностным развитием ребенка в ходе освоения программы. Реализация программы предполагает не только

коллективные занятия, но и индивидуальную работу с помощью составления индивидуальных маршрутов развития отдельных воспитанников.

Игровая технология позволяет четко и полно осуществлять учебные задачи в атмосфере легкости и заинтересованности, активности детей. Для развития остроты восприятия используются игровые задания, дидактические игры и упражнения, выполнив которые ребенок легко может усвоить правила поведения, технику безопасности, гимнастику для глаз.

На первом занятии дети отправляются в увлекательное путешествие в «Компьютерную страну». Все последующие занятия строятся в виде игры или путешествия в ходе которого дети получают определенные знания и умения. В ходе реализации программы поддерживаются определенные правила поведения в компьютерном классе.

Здоровьесберегающие технологии широко используются при проведении каждого занятия кружка: физкультминутки и паузы; эмоциональные разрядки; зрительная, дыхательная, пальчиковая гимнастики, самомассаж.

Применение ИКТ необходимо для разработки презентаций, наглядного и раздаточного материала, различных схем. Отличительной особенностью мышления детей дошкольного возраста является наглядно-образность. Использование презентаций, наглядности позволяет педагогу, опираясь на знание особенностей детского мышления, привлечь их внимание к объяснению новой, достаточно сложной информации, внести в занятия сюрпризный момент.

Применение компьютерной техники позволяет сделать занятие привлекательным и по настоящему современным, осуществлять индивидуализацию обучения, объективно и своевременно проводить контроль и подведение итогов. Компьютерные технологии позволяют ставить перед ребенком и помогать ему решать познавательные и творческие задачи с опорой на наглядность (опосредованность) и ведущую для этого возраста деятельность – игру.

#### Метод интерактивной игры

Интерактивный метод (взаимный, «act» - действовать) – означает взаимодействовать, находится в режиме беседы, диалога с кем-либо. Другими словами, в отличие от активных методов, интерактивные ориентированы на более широкое взаимодействие детей не только с педагогом, но и друг с другом и на доминирование активности воспитанников в процессе обучения. Место педагога на интерактивных занятиях сводится к направлению деятельности на достижение целей. Педагог также разрабатывает план занятия (обычно, это интерактивные

упражнения и задания, в ходе выполнения которых ребенок изучает материал).

Следовательно, основными составляющими интерактивных занятий являются интерактивные упражнения и задания, которые выполняются детьми. Важное отличие интерактивных упражнений и заданий от обычных в том, что выполняя, их дети не только и не столько закрепляют уже изученный материал, сколько изучают новый.

Таким образом, по сравнению с традиционными формами обучения дошкольников компьютер обладает рядом преимуществ:

- предъявление информации на экране компьютера в игровой форме вызывает у детей огромный интерес;
- несет в себе образный тип информации, понятный дошкольникам;
- движения, звук, мультипликация надолго привлекает внимание ребенка;
- проблемные задачи, поощрение ребенка при их правильном решении самим компьютером являются стимулом познавательной активности детей;
- предоставляет возможность индивидуализации обучения;
- ребенок сам регулирует темп и количество решаемых игровых обучающих задач;
- в процессе своей деятельности за компьютером дошкольник приобретает уверенность в себе, в том, что он многое может;
- позволяет моделировать такие жизненные ситуации, которые нельзя увидеть в повседневной жизни (полет ракеты, половодье, неожиданные и необычные эффекты);
- компьютер очень "терпелив", никогда не ругает ребенка за ошибки, а ждет, пока он сам исправит их.

Важно отметить, что на занятиях строго соблюдаются Санитарно-эпидемиологические нормы: требования к технике, освещению, продолжительности занятий; проводятся профилактические упражнения для глаз и физкультминутки.

## 2.4 Перспективный план ОД на учебный год

### 1 год занятий (вводный)

Задачи:

1. Познакомить детей: с компьютерным классом, правилами поведения в компьютерном классе.
2. Научить элементарным навыкам обращения с компьютерной техникой (нет-буком, компьютерной мышью, наушниками)
3. Формировать положительное отношение к компьютерным играм.
  - ✓ **Сентябрь «Анкетирование с родителями»**
  - ✓ **Октябрь "Знакомство. Компьютерная азбука".**
    1. Знакомство с компьютером. Мультимедийная презентация «Компьютер Пудик» / Тестирование.
    2. Правила поведения при работе с компьютером. Мультимедийная презентация «Техника безопасности»
  - ✓ **Ноябрь "Компьютер знакомит с окружающим миром".**
    1. Знакомство с компьютером. Средства управления. Мышь. - 2 занятия
    2. Перемещение объектов по экрану мышью. - 2 занятия  
Рекомендуемые игровые программы: «Компьютер для малышей» часть 1 и 2
  - ✓ **Декабрь. "Компьютер развивает мышление"**
    1. Знакомство с компьютером. Средства управления. Клавиатура – 2 занятия
    2. Логика. Классификация  
Рекомендуемые игровые программы: «Компьютер для малышей» часть 1 и 2.
  - ✓ **Январь. "Ура праздник".**
    1. Классификация предметов. Я знаю цвета и геометрические фигуры.  
Рекомендуемые игровые программы: «Компьютер для малышей» часть 1 и 2.
  - ✓ **Февраль. "Компьютер развивает".**
    1. Восприятие, внимание и логика.  
Рекомендуемые игровые программы для данного блока: «Компьютер для малышей» часть 3
  - ✓ **Март. "Компьютер помогает творить".**
    1. Время музыки/ время красок  
Рекомендуемые игровые программы для данного блока: «Компьютер для малышей» часть 3
  - ✓ **Апрель "Компьютер и мир вокруг".**
    1. Цвет вокруг/ Логика  
Рекомендуемые игровые программы для данного блока: «Компьютер для малышей» часть 4
  - ✓ **Май. "Что я знаю о компьютере и программах".**
    1. Что, я знаю о компьютере (тестирование) - 1 занятие
    2. Играем с любимыми героями в любимые игры - 1 занятие  
Рекомендуемые игровые программы для данного блока: «Компьютер для малышей» часть 5

## 2 / 3 год занятий

Задачи:

1. Продолжать обучать элементарным навыкам обращения с компьютерной техникой (нет-буком, компьютерной мышью, наушниками).
2. По развитию речи:
  - ✓ Пополнить и расширять словарный запас
  - ✓ Учить внимательно вслушиваться в речь
  - ✓ Понимать её и отвечать на вопросы педагога и компьютерного героя
  - ✓ Учить буквы, соотносить их со звуками
  - ✓ Складывать слоги/ слова из слогов
5. По развитию элементарных математических представлений
  - ✓ Упражнять в умении определять и находить курсором на экране направление сторон, положение предметов, различать предметы по форме и величине
  - ✓ Закреплять понятия «позади», «впереди», «передо мной», «позади меня»
  - ✓ Учить счёту до 20/30, расширить представления о геометрических фигурах и соотносить их с формами предметов.
  - ✓ Познакомить со знаками, символами и научить узнавать их на клавиатуре,
  - ✓ Решать элементарные математические примеры в пределах 10;
6. По ознакомлению с окружающим:
  - ✓ Расширять знания об условиях жизни растений и животных
  - ✓ Обобщить и систематизировать представления о живой и неживой природе
7. По эстетическому направлению
  - ✓ Закреплять цвета
  - ✓ Учиться самостоятельно, создавать цветные компьютерные картины
  - ✓ Научиться слышать звуки и соотносить их с музыкальным инструментом
  - ✓ Узнавать названия нот и самостоятельно создавать элементарную мелодию

## 2 год занятий (старшая группа)

### ✓ **Октябрь. "Что я знаю о компьютере и программах".**

1. Тестирование. - 1 занятие
2. Компьютер и его части (по возможности экскурсия в компьютерный класс СОШ № 36) -1 занятие

### **"Компьютер рассказывает историю".**

1. Просмотр мультфильма из серии «Фиксики» (правила поведения при работе на компьютере) - 1 занятие.

Рекомендуемые игровые программы: из практики прошлого года.

### ✓ **Ноябрь. " Компьютер готовит к школе".**

1. Развитие элементарных математических представлений  
Рекомендуемые игровые программы: «Первые уроки - Весёлые уроки домовёнка БУ»

### ✓ **Декабрь. "Компьютер помогает творить".**

1. Рисуем и раскрашиваем. - 1 занятие
2. Создаём новогодние маски. - 1 занятие  
Рекомендуемые игровые программы: «Детское творчество. Мастерская домовёнка БУ»

### ✓ **Январь. "Компьютер и чудеса".**

1. Мастерская Деда Мороза.  
Рекомендуемые игровые программы: «Детское творчество. Мастерская домовёнка БУ»

### ✓ **Февраль. "Компьютер готовит к школе".**

1. Знаем звуки и буквы.  
Рекомендуемые игровые программы: Развитие речи. Домовенок Бу в мире слов";

### ✓ **Март. "Компьютер готовит к школе".**

1. Читаем. - 1 занятие
2. Ориентируемся. - 1 занятие
3. Мыслим. - 1 занятие  
Рекомендуемые игровые программы: Логика для малышей. Домовенок Бу в парке аттракционов

### ✓ **Апрель. "Мой друг -Компьютер".**

1. Развиваем мышление. - 1 занятие
2. Развиваем реакцию. - 1 занятие
3. Ориентируемся. - 2 занятия  
Рекомендуемые игровые программы: "Баба Яга. Пойди туда, не знаю куда" (издатель "МедиаХауз");

### ✓ **Май. "Что я знаю о компьютере и программах".**

1. Тестирование. - 1 занятие
2. Играем с любимыми героями. - 3 занятия;

Рекомендуемые игровые программы для данного блока: Игры по выбору детей для закрепления материала.

### **3 год занятий (подготовительная к школе группа)**

Повторение игр и заданий с предыдущего года с учётом возрастных особенностей и усложнений для уровня 6-7 лет.

Разрешается внесение дополнительных развивающих компьютерных игр из данных серий на усмотрение педагога.

#### **2.5. Особенности взаимодействия с семьями воспитанников**

Работа с родителями предполагает знакомство их с особенностями деятельности детей в компьютерно-игровом комплексе и имеющимся программным обеспечением, теми играми, что осваивают дошкольники. Делать это необходимо, поскольку, не зная содержания занятий, родители беспокоятся, опасаются, что общение с компьютером навредит ребенку, ведь о его возможных негативных последствиях говорят и пишут довольно много. Сомнения мам и пап

нужно развеять. Кроме того, есть родители, которые хотят понаблюдать за работой своего ребенка на компьютере, узнать о его успехах и проблемах, а возможно даже, понять, как организовать досуг ребенка с использованием компьютера в семье, какие игры приобрести и как помочь малышу их освоить.

Формы работы самые разнообразные: это беседы, консультации, родительские собрания и предшествующие им открытые просмотры, когда дети демонстрируют родителям свои достижения, приобретенные на занятиях в компьютерно-игровом комплексе навыки и даже помогают взрослым освоить некоторые из игр.

Согласно плану работы дошкольного учреждения для родителей каждой возрастной группы детей, занимающихся в компьютерном классе организуются собрания в компьютерном классе. В непринужденной беседе педагог показывает те или иные компьютерные математические игры, демонстрирует, как они влияют на развитие логического мышления, ориентировки в пространстве и т.д. Благодаря возможностям интерактивного оборудования, педагог демонстрирует видеозаписи занятий. Родители имеют возможность увидеть, как управляются их ребенок с современной техникой и каких результатов они достигли. Обязательно делается

акцент, что родители — не сторонние наблюдатели, а активные помощники педагогов и союзники детей. На собраниях, во время индивидуальных бесед, консультаций обсуждаются успехи детей, предлагаются конкретные рекомендации помощи.

Занятия в компьютерно-игровом комплексе открыты для родителей. Любой из них при желании может прийти и понаблюдать за совместной с детьми деятельностью.

Организуется целенаправленная работа с родителями по созданию здоровьесберегающих условий во время работы дошкольников с компьютером в домашних условиях. Знакомим родителей с основными формами проявления "компьютерной" усталости:

- потеря контроля над собой: ребенок часто трогает лицо, сосет палец, гримасничает, кричит и т. п.
- потеря интереса к компьютеру: ребенок часто отвлекается, вступает в разговоры, обращает внимание на другие предметы, не желая продолжать работу
- «утомленная» поза: ребенок склоняется то в одну, то в другую сторону, откидывается на спинку стула, задирает ноги, упираясь в край стола
- эмоционально-невротическая реакция – крик, подпрыгивания, пританцовывания, истерический смех и др.

При изучении курса информатики важно эффективнее организовать общение с родителями, чтобы семья и детский сад осуществляли единый комплекс воспитательных воздействий.

Средства обучения наряду с живым словом педагога являются важным компонентом образовательного процесса:

- Дидактические игры в «пеналах»: танграм, паззлы, «колумбово яйцо», «волшебные спички», «бело - голубой квадрат», головоломки.
- Электронные образовательные ресурсы (образовательные мультимедийные учебники, сетевые образовательные ресурсы, мультимедийные универсальные энциклопедии и т.п.)
- Аудиовизуальные(слайды, слайд-фильмы, видеофильмы образовательные, учебные кинофильмы, учебные фильмы на цифровых носителях (Video-CD, DVD)
- Компьютерная учебная программа «Веселая информатика для малышей»

### **III. Организационный раздел**

#### **3.1. Программное обеспечение (материально-техническое обеспечение, методические материалы, средства обучения и воспитания)**

Проведение игр и занятий с детьми предполагает учет специфики компьютерной развивающей технологии работы с детьми.

Для достижения цели и задач рабочей программы «Компьютерная мозаика» создана предметно-развивающая среда в соответствии с СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03 в компьютерном классе:

Персональные Нетбуки – 15 шт.

Компьютерные мыши – 15 шт.

Наушники – 15 шт.

Проектор – 1 шт.

Интерактивная доска – 1 шт.

Аудиоколонки – 2 шт.

Игровая зона компьютерного класса – это зона для предкомпьютерной подготовки и после компьютерной релаксации включает в себя:

- столы для работы детей;
- раздаточный материал на каждого ребенка;
- карточки с игровыми заданиями;
- игры – головоломки;
- дидактические игры;
- разнообразные игрушки;
- принтер для печати детских рисунков;
- демонстрационные дидактические игры;
- демонстрационные плакаты для обучения детей компьютерной грамотности, правилам поведения и правильной осанке



### 3.2 Список литературы

- Дошколенок + компьютер: перспективно-тематическое планирование. Конспекты занятий с детьми 5-7 лет/ авт.сост. Л.А. Коч, Ю.А. Бревнова.- Волгоград: Учитель, 2011.-179 с.
- Зылевич И. А. Рабочая программа по компьютерному обучению в детском саду «Игровая информатика» для детей старшего дошкольного возраста [Текст] // Актуальные вопросы современной педагогики: материалы VII междунар. науч. конф. (г. Самара, август 2015 г.). — Самара: Асгард, 2015. — С. 30-38.
- Комарова И.И., Туликов А.В. Информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовании / Под ред. Т.С. Комаровой.- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2013.-192 с.
- Компьютерные игры в обучении детей 4-7 лет: программа, развернутое планирование, модели занятий/ авт.сост. Л.К. Балабанова.- Волгоград: Учитель, 2012.-175 с.
- Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет: планирование занятий, рекомендации, дидактический материал, консультации для родителей/ авт.-сост. З.М. Габдуллина.- Изд.2-е.- Волгоград: Учитель, 2011.-139 с.