

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЁННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«АЛЕХОВЩИНСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА»**

РАССМОТРЕНА

на заседании педагогического совета
МКОУ «Алеховщинская СОШ»
Протокол от 20.08.2024 г. № 1

УТВЕРЖДЕНА

приказом директора
МКОУ «Алеховщинская СОШ»
от 26.08.2024 г. № 168

**Дополнительная общеобразовательная программа
технической направленности
«Информатика для начинающих»
Возраст обучающихся: 6-7 лет
Срок реализации: 1 год**

Автор: Дерябина Татьяна Сергеевна,
педагог-организатор

с. Алеховщина
2024 г.

Пояснительная записка

Программа «Информатика для начинающих» разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми актами:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. N 678-р);
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629);
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 года № 09-3242);
- Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей (письмо Министерства образования и науки РФ от 29 марта 2016 г. № ВК-641/09);
- Методические рекомендации для субъектов Российской Федерации по вопросам реализации основных и дополнительных общеобразовательных программ в сетевой форме (утв. министерством просвещения РФ 28 июня 2019 года № МР-81/02вн);
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ (приказ Министерства науки и высшего образования РФ и Министерства просвещения РФ от 5 августа 2020 г. № 882/391);
- Методические рекомендации по применению механизмов финансового обеспечения реализации образовательных программ в сетевой форме (одобрено Рабочей группой Министерства науки и высшего образования Российской Федерации по разработке и реализации проекта по внедрению академической мобильности и апробации механизмов финансового обеспечения (протокол от 26.05.2023 18-пр/36);
- Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи СП 2.4. 3648-20 (постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28);
- Устав МКОУ «Алеховщинская СОШ» и с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся на занятиях технической направленности и спецификой работы учреждения.

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

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

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

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

Программа «Информатика для начинающих» имеет **техническую направленность**, так как занятия по данной программе способствуют развитию исследовательских, конструкторских способностей обучающихся, с наклонностями в области точных наук и технического творчества.

Актуальность программы:

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

Педагогическая целесообразность программы продиктована необходимостью всестороннего развития и подготовки детей к школе и «завтрашнему дню».

Новизна и отличительные особенности программы

Программа предполагает использование современных технологий, позволяющих активизировать мыслительные процессы ребёнка, включить его в изменившуюся социальную среду и формировать интерес к школьной жизни.

Содержание материала подчиняется общедоступности, учитывает особенности психологии и физиологии современного дошкольника.

Цели программы:

Обучающие: введение понятий и способов информационной деятельности;

Развивающие: развитие логического мышления, развитие образного мышления, раскрытие творческих способностей и наклонностей детей, создание мотивации к использованию собственных талантов, интереса к решению учебных и жизненных задач, создание высоких стартовых возможностей для обучения в начальной школе;

Воспитывающие: развитие умения работать в группе, самостоятельно оценивать и анализировать свою деятельность и уважительно оценивать, и анализировать деятельность других ребят в совместном освоении курса, воспитание положительно окрашенного отношения к сверстникам и взрослым;

Задачи программы:

1. Группа задач ознакомительно-адаптационного цикла.

1. Познакомить детей с компьютером, как современным инструментом информационной деятельности.
 - познакомить с назначением ЭВМ;
 - познакомить с основными устройствами управления ЭВМ.
2. Познакомить детей с правилами поведения в компьютерном классе и правилами безопасной работы на компьютере.
3. Преодолевать при необходимости психологический барьер между ребенком и компьютером.
4. Сформировать начальные навыки работы на компьютере:
 - познакомить с клавиатурой;
 - познакомить с манипулятором "Мышь".

2. Группа задач образовательно-воспитательного цикла.

1. Формировать навыки учебной деятельности:
 - учить осознавать цели;
 - выбирать системы действий для достижения цели;

- учить оценивать результаты деятельности.
- 2. Формировать элементарные математические представления:
 - совершенствовать навыки счета;
 - изучать и закреплять цифры;
 - решать простейшие арифметические задачи;
 - развивать умение ориентироваться на плоскости;
- 3. Развивать речь:
 - расширять словарный запас детей и знания об окружающем мире;
 - формировать звуковую культуру речи;
 - формировать грамматический строй речи.
- 4. Развивать сенсорные возможности ребенка.
- 5. Формировать эстетический вкус.
- 6. Развивать знаковую функцию сознания.
- 7. Развивать эмоционально-волевою сферу ребенка:
 - воспитывать самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость;
 - приобщать к сопереживанию, сотрудничеству, сотворчеству.

3. Группа задач творческого цикла.

1. Развивать конструктивные способности.
2. Тренировать память, внимание.
3. Развивать воображение.
4. Развивать творческое, понятийно-образное, логическое, абстрактное мышление; использовать элементы развития эвристического мышления.
5. Развивать потребности к познанию.

Принципы:

1. Принцип развивающего обучения.

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

2. Принцип воспитывающего обучения.

Важно помнить, что обучение и воспитание неразрывно связаны друг с другом и в процессе компьютерных занятий не только даются знания, но и воспитываются волевые, нравственные качества, формируются нормы общения.

3. Принцип новизны дает возможность опираться на непроизвольное внимание, вызывая интерес к деятельности путем постановки последовательной системы задач, максимально активизируя познавательную среду дошкольника.

4. Принцип систематичности и последовательности обучения.

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

5. Принцип доступности.

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

6. Принцип индивидуализации.

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

7. Принцип сознательности и активности детей в усвоении знаний и их реализации.

Ведущую роль в обучении играет педагог, он ставит проблему, определяет задачи занятия, темп, в роли советчика, сотоварища, ученика может выступать и компьютер.

Ребенок для приобретения новых знаний и умений может становиться в позицию ученика, учителя.

8. Принцип связи с жизнью.

Педагог и ребенок должны уметь устанавливать взаимосвязи процессов, находить аналогии в реальной жизни, окружающей среде, в бытие человека, в существующих отношениях вещей и материи.

Возраст детей: дети старшего дошкольного возраста 6-7 лет. Наполняемость группы – 5-10 человек;

Срок реализации данной программы: 1 год обучения – 34 учебных часа.

Режим занятий: Занятия по информатике проводятся 1 раз в неделю, в форме групповых бесед, групповых ролевых игр, заочных путешествий и экскурсий. Продолжительность занятий с детьми подготовительной группы 20-30 минут. Время работы детей за компьютерами – не более 10 минут.

Уровневая организация программы.

Если учесть, что дети в объединение приходят уже с каким-то «своим» начальным уровнем знаний, а также наличие в группах детей с различным уровнем подготовки и мотивации, возникает необходимость изменения методов реализации образовательной программы, которая предусматривает два уровня её освоения: стартовый и базовый.

- Стартовый уровень – обеспечение минимального стандарта знаний, умений и навыков по изучению ПК. Овладение информационной терминологией.
- Базовый уровень – углубленное изучение ПК с выполнением творческих заданий. Овладение специальными (расширенными) знаниями, использование терминологии.

Предлагаемые обучающимся уровни реализации программы отличаются глубиной, объемом материала. Свобода выбора глубины и объема материала, а также неограниченность времени для выполнения конкретной работы, обеспечивает возможность успешного освоения программы на стартовом и базовом уровнях. Для того чтобы создать оптимальные условия развития каждого ребенка, при разноуровневом обучении необходимо полноценное методическое сопровождение. К каждой теме программы разрабатывается учебно-методическая подборка, использование которой обеспечивает организацию работы с детьми, с одной стороны на доступном уровне, а с другой - на пределе их возможностей и в приемлемом для них темпе. Все материалы должны быть систематизированы и находиться в свободном доступе для обучающихся. Учебно-методическая подборка содержит варианты практических заданий (или решений) с разной степенью сложности: - выполнить по образцу по алгоритму - СТАРТОВЫЙ; - выполнить то же, но с добавлением новых деталей, внести в работу «свое» решение - БАЗОВЫЙ.

Формы работы

Предпочтение при выборе форм организации данного процесса отдано тем, которые имеют многофункциональный характер, способствуют развитию детей познавательной активности и ее самореализации, интересны самим детям, органически вписываются в современный учебно-воспитательный процесс.

Педагогический процесс строится в виде:

Интерактивных занятий.

По форме проведения занятия представляют собой «игры-путешествия» или «игры-открытия». Ведущим принципом построения занятия является принцип развивающего обучения.

Все занятия – интерактивны. Дети выполняют задания на карточках, решая занимательные задачи, а также выполняют задания на компьютерах, закрепляя полученные знания и навыки работы на компьютере: собирают пазлы, рисуют, играют. В такой атмосфере гораздо легче запоминаются термины и понятия информатики.

Задача таких занятий не только в том, чтобы передавать информацию, возбудить любопытство и интерес к обсуждаемому предмету (что тоже не маловажно, но и вызвать

дальнейшую работу мысли, потребность узнавать новое посредством компьютера. В конечном итоге интерактивные занятия призваны развивать наблюдательность, зрительную память, воображение, ассоциативное мышление, чувственно-эмоциональную сферу, познавательную и творческую активность детей.

В ходе занятий дети “проживают” определенную тематическую ситуацию. В этих играх “разговаривают” друг с другом ребенок, педагог и компьютер. Познавательных бесед – развивающих мышление ребенка, осмысленное восприятие получаемой информации. Беседы организуются как итоговые по окончании определенной темы, так и исторические – в которых дети узнают о истории возникновения компьютера и компьютерной техники, о видах компьютеров. Несколько занятий приурочено знакомству с компьютером; элементам логики и развитию творческого воображения.

Оформления выставок компьютерных рисунков, выполненных самими детьми.

Творчество – главное средство освоения ребенком культурно-исторического опыта и движущая сила развития личности. Выставки бывают тематическими и сезонными. Местом оформления выставки бывает групповая комната, изостудия, холл. Темы выставленных рисунков определяют содержание занятий по информатике. Создавая собственные маленькие произведения, дети выражают свое отношение к информационным технологиям, приобретают умения работы на компьютере.

Компьютерные игры – самое сильное средство для обучения, развития ребенка.

Компьютерные игры подбираются в соответствии с требованиями:

- игры русифицированы;
- игры имеют звуковое сопровождение;
- действия в игре развиваются не стремительно, с учетом восприятия детей дошкольного возраста;
- игры отражают действительность;
- игры не развивают агрессию.

Работа с родителями

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

Условия реализации программы

Пока психологи и педагоги спорят, с какого возраста ребенка можно подпускать к компьютеру, производители давно решили этот вопрос, выпустив огромное количество программ для детей, начиная с трех лет. Действительно, если малыш с удовольствием смотрит мультики, то ему будут интересны и развивающие игры с рисованными и кукольными персонажами. Но нельзя спешить сажать ребенка за экран, перед которым взрослый не выдерживает больше часа. Компьютер для ребенка еще надо подготовить.

Монитор должен иметь диагональ не менее 11 дюймов. Так как ребенок лучше воспринимает крупные и четкие картинки, на экране лучше установить невысокое разрешение. Очень важна частота мерцания экрана, желательно настроить ее на 80 Гц, а еще лучше 100-120 Гц – тогда нагрузка на зрение будет минимальной.

Необходимо обратить внимание на клавиатуру. Две буквы на каждой клавише – русская и латинская – способны озадачить даже вундеркинда. Поэтому желательно, чтобы клавиатура имела только русский алфавит, либо аккуратно заклеить лишний ряд букв.

Существуют определенные правила, требования безопасности при работе с компьютером. Если эти рекомендации выполняются, то можно быть совершенно спокойным за здоровье детей: компьютер не принесет им вреда.

Планируемые результаты и формы их оценивания

В результате освоения программы «Информатика для начинающих» воспитанники получают целый комплекс знаний и приобретают определенные умения.

Воспитанники получают возможность освоить:

- технику безопасности и правила поведения в компьютерном классе;

- название и функциональное назначение основных устройств компьютера, иметь представление о сущности информационных процессов, об основных носителях информации, процессе передачи информации;
- понятие истинного и ложного высказывания;
- правила работы в компьютерном кабинете;
- назначение основных устройств, входящих в состав компьютера: системный блок, монитор, клавиатура, манипулятор «мышь»;

Научатся:

- Называть части компьютера и знать их назначение;
- Использовать в своей работе клавиатуру, мышь, сканер, принтер, Интернет;
- Осуществлять необходимые операции при работе в различных программах;
- Находить предметы с одинаковым значением признака (цвет, форма, размер, число элементов и др.)
- Объединять предметы в группы по признакам;
- Обобщать по признаку;
- Выделять существенный признак предмета или несколько предметов;
- Находить лишний предмет в группе однородных;
- Выделять группы однородных предметов среди разнородных и называть их;
- Расставлять события в правильной последовательности;
- Выполнять перечисляемую или изображенную последовательность действий;
- Описывать свои действия;
- Определять истинные и ложные высказывания;
- Отличать заведомо ложные фразы;
- Называть противоположные по смыслу слова;
- Объединять отдельные предметы в группы с общим названием;
- Выделять в предметах и явлениях различные свойства и признаки; ориентироваться в условиях задачи, выделять среди них наиболее существенные;
- Планировать ход решения;
- Предусматривать и оценивать возможные варианты.

Дети дошкольного возраста получают уникальную возможность получать знания с помощью компьютера и компьютерных технологий.

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

Как показывает практика уровень усвоения постоянно повышается. Управление компьютером (клавиатурой, мышью) усваивается детьми автоматически. Во время игры не акцентируется внимание ребенка на то, что его диагностируют, а перед ним ставятся определенные дидактические задачи, которые ребенок должен решить самостоятельно, и он «просто играет». Важно, чтобы во время компьютерных игр ребенок был раскрепощен, свободно владел компьютером, несмотря на то, что это новый вид игры.

Формы оценки образовательных результатов:

- наблюдение;
- тестирование;
- опрос;
- зачет;
- творческая работа;
- выставка;
- конкурс.

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 образовательной программы используется для того, чтобы помочь ребенку преодолеть трудности в усвоении программы, обратить внимание специалистов на проблему и совместно решить её.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела, темы	Всего	Формы аттестации/контроля
1.	Мой компьютер	9	Создание проекта совместно с родителями «Мой компьютер»
2.	Из чего состоит компьютер?	7	Устный опрос
3.	Устройства ввода и вывода информации	9	Тестирование
4.	Программное обеспечение. Повторение изученного материала.	9	Тестирование
	Всего	34	

Содержание программы

1. Мой компьютер. Введение в программу. Теория. Ознакомление с планом работы объединения. Инструктаж по правилам поведения в компьютерном классе, пожарной безопасности, ГО и ЧС. Правила поведения на занятиях. Решение организационных вопросов. Выполнение задания (совместно с родителями) и представление своего проекта перед группой.

Форма оценивания: проект

Стартовый уровень: Выполнение индивидуального задания: создание проекта «Мой компьютер» и представление на публике. Предусматривается помощь и коррекция педагога.

Базовый уровень: Выполнение индивидуального задания: создание проекта «Мой компьютер» с последующим представлением на публике с расширенным рассказом.

2. Из чего состоит компьютер? Теория. Изучение составных частей компьютера, их предназначение, использование. Выполнение задания.

Форма оценивания: Устный опрос

Стартовый уровень: Выполнение индивидуального задания: предусматривается помощь и коррекция педагога.

Базовый уровень: Выполнение индивидуального задания: самостоятельно.

3. Устройства ввода и вывода информации. Теория. Изучение понятий «звуковая система компьютера», «клавиатура», «принтер», «сканер», «мышь», «джойстики», назначение клавиш.

Форма оценивания: Викторина

Стартовый уровень: Выполнение задания: Предусматривается помощь и коррекция педагога.

Базовый уровень: Выполнение задания: самостоятельно, отвечая расширенным ответом.

4. Программное обеспечение. Изучение понятия «манипулятор», «рабочий стол», кнопка «Пуск». Повторение изученного материала.

Форма оценивания: Тестирование

Стартовый уровень: Выполнение задания: Предусматривается помощь и коррекция педагога.

Базовый уровень: Выполнение задания: самостоятельно, отвечая расширенным ответом.

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№ п/ п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	сентябрь		11:00 – 11:30	Лекция	1	Здравствуй, класс компьютерный! История компьютера. Техника безопасности	Кабинет информатики/Центр «Точка роста»	опрос
2.	сентябрь		11:00 – 11:30	Лекция + практика	1	Что входит в состав компьютера?	Кабинет информатики/Центр «Точка роста»	опрос
3.	сентябрь		11:00 – 11:30	Лекция + практика	1	Немного из истории.	Кабинет информатики/Центр «Точка роста»	опрос
4.	Сентябрь/ октябрь		11:00 – 11:30	Лекция + практика	1	Техника безопасности. Я компьютер.	Кабинет информатики/Центр «Точка роста»	опрос
5.	октябрь		11:00 – 11:30	Лекция + практика	1	Для чего я нужен.	Кабинет информатики/Центр «Точка роста»	опрос
6.	октябрь		11:00 – 11:30	Лекция + практика	2	Мышка.	Кабинет информатики/Центр «Точка роста»	опрос
7.	октябрь/ ноябрь		11:00 – 11:30	Лекция + практика	2	Клавиатура.	Кабинет информатики/Центр «Точка роста»	опрос
8.	ноябрь		11:00 – 11:30	Лекция + практика	2	Рабочий стол.	Кабинет информатики/Центр «Точка роста»	опрос
9.	ноябрь/ декабрь		11:00 – 11:30	Защита проектно й работы	1	Меню.	Кабинет информатики/Центр «Точка роста»	опрос

10.	декабрь		11:00 – 11:30	Лекция + практика	1	Съёмные носители.	Кабинет информатики/Центр «Точка роста»	опрос
11.	декабрь		11:00 – 11:30	Лекция + практика	2	Программа Word.	Кабинет информатики/Центр «Точка роста»	опрос
12.	декабрь/ январь		11:00 – 11:30	Лекция + практика	1	Программа рисованию. по	Кабинет информатики/Центр «Точка роста»	опрос
13.	январь		11:00 – 11:30	Лекция + практика	1	Вирус и Антивирус.	Кабинет информатики/Центр «Точка роста»	опрос
14.	январь		11:00 – 11:30	Лекция + практика	1	Игры – и их разновидности.	Кабинет информатики/Центр «Точка роста»	опрос
15.	январь/ февраль		11:00 – 11:30	Лекция + практика	2	Хорошо – плохо, симметрия.	Кабинет информатики/Центр «Точка роста»	опрос
16.	февраль		11:00 – 11:30	Лекция + практика	2	Познакомимся с алгоритмом.	Кабинет информатики/Центр «Точка роста»	опрос
17.	февраль/ март		11:00 – 11:30	Лекция + практика	1	Истина и ложь.	Кабинет информатики/Центр «Точка роста»	Проектная работа
18.	март		11:00 – 11:30	Лекция + практика	1	Отрицание.	Кабинет информатики/Центр «Точка роста»	опрос
19.	март		11:00 – 11:30	Лекция + практика	2	Множества.	Кабинет информатики/Центр «Точка роста»	опрос
20.	март/ апрель		11:00 – 11:30	Лекция + практика	2	Симметрия.	Кабинет информатики/Центр «Точка роста»	опрос

21.	апрель		11:00 – 11:30	Лекция + практика	2	Закономерности. Их поиск, разбитие на группы.	Кабинет информатики/Центр «Точка роста»	опрос
22.	апрель/ май		11:00 – 11:30	Лекция + практика	2	Выделение свойств предметов. Отличия. Части и целое.	Кабинет информатики/Центр «Точка роста»	опрос
23.	май		11:00 – 11:30	Лекция + практика	2	Задачи на развитие мышления.	Кабинет информатики/Центр «Точка роста»	опрос

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Месяц	Название темы, форма работы	Программное содержание
Сентябрь	Здравствуй, класс компьютерный! История компьютера. Техника безопасности	Познакомить детей с необычным царством компьютерной техники (история развития; что такое «информация»; кто создал теорию, позволившую создать машину; как выглядели первые компьютеры и т.д.) Напомнить детям о технике безопасности и правилах поведения в кабинете информатики
	Что входит в состав компьютера?	Продолжать знакомить детей с составляющими компьютера (системный блок, монитор, мышь, клавиатура и др.) Учить выполнять задания по инструкции. Развивать внимание, память, логическое мышление, глазомер, координацию движений, сообразительность и ловкость. Продолжать знакомить с новыми инструментами «художника» из компьютера.
	Немного из истории.	Познакомить с происхождением компьютера.
	Техника безопасности. Я компьютер.	Дать основные правила поведения при работе с компьютером, гимнастикой для глаз. Познакомить с Т.Б. и с составными частями компьютера, ноутбука.
октябрь/ ноябрь	Для чего я нужен.	Формировать представления о том для чего нужен компьютер, о его работе.
	Мышка.	Познакомить с устройством ввода – Мышь. Научить пользоваться ей. Развивать внимание, аккуратность.
	Клавиатура.	Познакомить с устройством ввода – Клавиатурой. Формировать основные умения пользоваться некоторыми кнопками.
	Рабочий стол.	Формировать понятие – Рабочий стол. Научить преобразовывать его. Развивать внимательность, усидчивость.
декабрь	Меню.	Познакомить с основным понятием «Меню». Практика. Работа за компьютером.
Январь февраль	Съёмные носители.	Познакомить с разновидностями съёмных носителей. Для чего

		нужны, и как ими пользоваться.
	Программа Word.	Формировать основные понятия о программе Word. Познакомить с некоторыми возможностями программы.
	Программа по рисованию.	Познакомить с программой и научить пользоваться. Показать возможности программы. Развивать творчество, воображение.
	Вирус и Антивирус.	Дать понятие Вирус и познакомить с программой Антивирус. Для чего он нужен.
март	Игры – и их разновидности.	Формировать представление о разновидностях игр. Показать, что игры не только для развлечения, но и для обучения.
	Хорошо – плохо, симметрия.	Познакомить с понятием Симметрия. Научить составлять симметричный рисунок. Определять, что хорошо и плохо. Развивать внимание, логическое мышление.
	Познакомимся с алгоритмом.	Формировать представление об Алгоритме. Учить составлять простейшие алгоритмы.
	Истина и ложь.	Развивать умение определять истинное и ложное высказывание.
апрель	Отрицание.	Знакомство с отрицанием. Учить отрицать примеры «наоборот».
	Множества.	Познакомить с понятием Множество. Учить соотносить несколько множеств по признаку. Учить выделять элементы из множества.
	Симметрия.	Формировать понятие Симметрия. Учить составлять симметричные узоры. Упражнять в развитии воображения.
	Закономерности. Их поиск, разбиение на группы.	Что такое Закономерности. Учить находить их. Поиск закономерностей в расположении фигур и предметов. Упорядочение серии предметов по разным признакам; расстановка и перестановка. Развивать интерес к познанию.
май	Выделение свойств предметов. Отличия. Части и целое.	Учить выделять основной признак предмета, находить отличия.
	Задачи на развитие мышления.	Развивать мышление, воображение. Учить решать задачи разной сложности (в соответствии со

		способностями детей).
--	--	-----------------------

Предполагаемые результаты освоения программы

- Особенности формирования групп (разновозрастные, разноуровневые) – оказывают влияние на результат. Результаты освоения программы у детей одного года обучения могут существенно отличаться.
- Уровень результатов напрямую зависит от возрастных, психологических особенностей детей и уровня их начальной подготовки.
- Степень предъявляемых педагогом требований, будет зависеть от способностей и возможностей каждого обучающегося индивидуально.
- Имеется вероятность, что результаты определённого количества детей могут, как опережать общие показатели, так и отставать от них.

Уровни освоения	предметные	метапредметные	личностные
Стартовый	• знают составные части компьютера • знают, для чего нужны составные части компьютера • могут рассказать «Что такое компьютер? Для чего он нужен?» • умеют использовать в работе мышку, клавиатуру • имеются начальные навыки печатания и рисования.	• Освоены простые способы решения задач технического характера (с помощью педагога).	• Формируется личная мотивация к обучению данной познавательной деятельности. • Трудолюбие, аккуратность, организованность, любознательность, уважение к чужому труду
Базовый	• знают составные части компьютера, для чего нужна каждая из частей, как и где применяется. • могут рассказать «Что такое компьютер? Для чего он нужен? В каких профессиях используется?» • умеют использовать в работе мышку, клавиатуру • имеются навыки печатания и рисования. • самостоятельно выполняют игровые задания на компьютере	• Освоены простые способы решения задач технического и поискового характера (с подсказкой педагога).	• Имеется личная мотивация к обучению данной познавательной деятельности. • Трудолюбие, аккуратность, организованность, любознательность, уважение к чужому труду. • Формируются навыки самоанализа

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Методы и приемы

Метод обучения - это система последовательных, взаимосвязанных способов работы педагогов и детей, которые направлены на достижение дидактических задач.

Прием обучения, в отличие от метода, направлен на решение более узкой учебной задачи. Сочетание приемов образует метод обучения.

Метод интерактивной игры. Понятие интерактивный к нам пришло из английского языка (interactive: inter - между, меж; active от act - действовать, действие). Оно означает возможность взаимодействовать, вести беседу, диалог с кем-либо. Роль воспитателя в интерактивной игре практически сводится к направлению деятельности детей на достижение поставленных целей и к разработке плана занятия. Главное в организации интерактивной игры с дошкольниками - создание условий для обретения значимого для них опыта социального поведения. Под интерактивной игрой мы понимаем не просто взаимодействие дошкольников друг с другом и педагогом, а совместно организованную познавательную деятельность социальной направленности. В такой игре дети не только узнают новое, но и учатся понимать себя и других, приобретают собственный опыт.

Познавательная и практическая деятельность детей на занятиях организована с помощью наглядных методов. Наглядность дает возможность ребенку всматриваться в явления окружающего мира, предметов, выделять в них существенное, основное, замечать происходящие изменения, устанавливать их причины, делать выводы.

Без демонстрации наглядности невозможно провести ни одного занятия.

Словесные методы и приемы позволяют в кратчайший срок передать детям информацию, ставить перед ними учебную задачу, указывать пути ее решения. Словесные методы и приемы сочетаются с наглядными, игровыми, практическими методами, делая последние более результативными.

Практические методы придают практический характер познавательным занятиям. Он направлен на реальное преобразование вещей, в ходе которых ребенок познает свойства, качества, признаки, связи, которые недоступны непосредственному восприятию.

Практическая деятельность направлена на подготовку детей к восприятию нового материала; на усвоение ими новых знаний и на закрепление, расширение и совершенствование усвоенных знаний, на умения и навыки ребенка.

Ведущими практическими методами являются упражнение, экспериментирование, проектирование. В систему познавательного развития детей входят проекты и экспериментирование. В ходе проектов и экспериментов ребенок воздействует на объект с целью познания его свойств, связей и т. п.

В работе используются технологии:

1. Информационно-коммуникационные технологии.

Используя информационно-коммуникационные технологии, дети учатся использовать компьютер не только для игры, но и для получения новых знаний.

2. Проектирование. Оно позволяет развивать творческие способности дошкольников и педагога. В его основе лежит концептуальная идея доверия к природе ребенка, опора на его напряжение мысли, фантазии, творчества в условиях неопределенности. Направленность обучения посредством метода проекта формирует познавательные мотивы.

Структура занятий

Каждое занятие комплексное. Оно включает в себя 3 этапа.

I этап - подготовительный.

Идет погружение ребенка в сюжет занятия, период подготовки к работе на компьютере (компьютерной игре) через развивающие игры, логические задачи, беседы, конкурсы, соревнования, которые помогут ему справиться с поставленной задачей.

II этап - основной.

Включает в себя овладение способом управления программой для достижения результата и самостоятельную игру ребенка за компьютером.

Включается гимнастика для глаз, пальчиковая гимнастика для снятия усталости зрительного, моторного аппарата во время работы.

Используется несколько способов "погружения" ребенка в компьютерную программу:

1 способ. Последовательное объяснение ребенку назначения каждой клавиши с подключением наводящих и контрольных вопросов.

2 способ. Ориентируясь на приобретенные ребенком навыки работы с компьютером, познакомить с новыми клавишами, их назначением.

3 способ. Ребенку предлагается роль исследователя, экспериментатора, предоставляется возможность самостоятельно разобраться со способом управления программой.

4 способ. Ребенку предлагается карточка-схема, где задается алгоритм управления программой. На первых этапах дети знакомятся с символами, проговаривают и отрабатывают способы управления с педагогом, в дальнейшем самостоятельно "читают" схемы.

III этап - заключительный.

Необходим для снятия зрительного напряжения (проводится гимнастика для глаз, для снятия мышечного и нервного напряжений (физкультурные минутки, точечный массаж, массаж впереди стоящему, комплекс физических упражнений, расслабление под музыку).

Занятия проводятся 1 раза в неделю.

Продолжительность каждого этапа занятия:

1 этап - 10 минут,

2 этап - 10-15 минут,

3 этап - 5 минут.

После каждого занятия проветривание помещения.

Занятия построены на игровых методах и приемах, позволяющих детям в интересной, доступной форме получить знания, решить поставленные педагогом задачи.

Критерии педагогической диагностики на развитие познавательных процессов:

- развитие логического мышления
- тренировка и объем памяти
- тренировка внимания
- развитие творческих способностей
- развитие воображения

Критерии технологической диагностики по выявлению технических навыков и умений работы на компьютере:

- умение ориентироваться на экране монитора
- умение пользоваться клавиатурой, управлять курсором с помощью клавиш «вверх», «вниз», «вправо», «влево», ENTER, пробел.
- умение управлять манипулятором «Мышь» различать правую и левую кнопку мыши, выполнять двойной щелчок, передвигать элементы с помощью удерживания их курсором
- технику безопасности работы на компьютере.

Формы работы с родителями: консультации, родительское собрание.

Формы проведения занятий по информатике: Игры, творческие задания и упражнения, практические задания, конкурсы, беседы, рассказы, участие в выставках, речевые игры, просмотр учебных и игровых фильмов, роликов; компьютерные развивающие игры, практические задания на компьютере.

Итоговые мероприятия:

1. Сентябрь-октябрь – создание проекта совместно с родителями «Мой компьютер»

2. Ноябрь-декабрь – создание репортажа «Кто такой программист»
3. Январь-февраль – викторина для детей «Устройства ввода и вывода информации»
4. Март-апрель – Игровая студия

Техническое оснащение занятий

Для реализации программы «Информатика для начинающих» необходимо:

- **Компьютерный класс;**
- компьютер учителя;
- мультимедийным проектором для демонстрации материала;
- компьютеры для детей для получения новых знаний и закрепления навыков работы;
- принтер для печати детских рисунков, сканер.
- столы для работы детей;
- карточки с игровыми заданиями на каждое занятие;
- игры – головоломки;
- раздаточный материал;
- демонстрационные дидактические игры;
- демонстрационные и индивидуальные плакаты для обучения детей компьютерной грамотности, правилам поведения и правильной осанке.

• Компьютерные программы

- «Учим буквы и цифры» (для детей 4-7 лет);
- «Мир информатики» (для детей 4-7 лет);
- «Учимся анализировать» (для детей 4-8 лет);
- «Учимся мыслить логически» (для детей 4-7 лет);
- «Учимся рисовать» (для детей 5-10 лет);
- «Развиваем реакцию» (для детей 5-12 лет);
- «Занимательная математика» (для детей 6-9 лет);
- «Обучение с приключением» (для детей 4-7 лет);
- «Веселые моторы» (для детей 4-7 лет);
- «Пятачок в волшебном лесу» (для детей 5-13 лет);
- «Баба-Яга учится читать» (для детей 5-9 лет);
- «Ребятам о зверятах» (для детей 5-12 лет);
- «Братец Кролик» (для детей 5-12);
- «Рекс» (для детей 5-10 лет);
- «Смешарики» (для детей 5-13 лет);
- «Пан Забывалкин собирает компьютер» (для детей 5-8 лет);
- Азбука «Как Мышонок буквы ловил» (для детей 4-7 лет);
- «Планета чисел для малышей» (для детей 3-7 лет);
- «Приключения на планете чисел» (для детей 5-12 лет);
- Игры из программы «Мир информатики» (для детей 6-9 лет).

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Балабанова Л.К. Компьютерные игры в обучении детей, Волгоград 2012 – 175 с.
2. Волошина О. В. Развитие пространственных представлений на занятиях информатики в детском саду / О. В. Волошина// Информатика. – 2006. - №19.
3. Габдуллина З.М. Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет, Волгоград 2011 – 139 с.
4. Горвиц Ю.М. и др. Новые информационные технологии в дошкольном образовании. /Ю. М. Горвиц, А. А. Чайнова, Н. Н. Поддьяков. – М.: Линка-Пресс, 1998. – 328 с.
5. Горячев А. В., Ключ Н. В. Все по полочкам. Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников /А. В. Горячев, Н. В. Ключ. – М.: Баласс, 2004. – 64 с.
6. Горячев А. В., Ключ Н. В. Все по полочкам: пособие для дошкольников 5-6 лет /А. В. Горячев, Н. В. Ключ. – 2-е изд., испр. – М.: Баласс, 2004. – 64 с.
7. Дуванов А. Изучаем компьютер /Дуванов А. – М.: Эксмо, 2012 – 112 с.
8. Ковалько В.И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы. / В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2007. – 304 с.
9. Комарова И.И., Туликова А.В. Информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовании/ Под редакцией Т.С.Комаровой. – М.: Мозаика-синтез, 2013 -192 с.
10. Коч Л.А., Бревнова Ю.А. Дошколенок+компьютер, Волгоград 2011 – 179 с.
11. Кравцов С. С., Ягодина Л. А. Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников/ С. С. Кравцов, Л. А. Ягодина//Информатика. – 2006. - №12.
12. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы (Санин 2.4.2. 178-020, зарегистрированные в Минюсте России 05.12.02, рег. №3997