

35

Муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 1
комбинированного вида поселка Дубна муниципального образования Дубенский район

ПРИНЯТО

Педагогическим советом

МКДОУ № 1 п. Дубна

Протокол № 1 от «24» 08 2021 г.

УТВЕРЖДЕНО

приказом заведующего

№ 63 от «31» 08 2021 г.


Ю.В. Крупнина

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности (изучение основ информатики)
«Компьютошка» на 2021-2022 уч. год для детей 5-7 лет.**

Разработана:
воспитателем Бодруновой И.В..

Содержание

I. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

1. Пояснительная записка

1.1. Цель и задачи

1.2. Принципы и подходы

1.3. Возрастные и индивидуальные особенности воспитанников

1.4. Планируемые результаты освоения программы

II. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

2.1. Особенности содержания образовательной деятельности

2.2. Формы детской деятельности

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

2.4. Перспективный план ОД на учебный год

2.5. Особенности взаимодействия с семьями воспитанников

III. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

3.1. Материально-техническое обеспечение Программы

3.2. Непосредственно образовательная деятельность

3.3. Особенности организации предметно-пространственной развивающей среды

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

ПРИЛОЖЕНИЕ 4

I. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

1. Пояснительная записка

Актуальность работы в данном направлении продиктована самим временем. Современный мир сегодня предъявляет новые требования к восприятию и использованию информационно - коммуникационных технологий в работе с детьми. Техника заняла прочные позиции во многих областях современной жизни, быстро проникла в детские сады, школы и дома.

Интеллектуальное развитие дошкольника сегодня невозможно представить без компьютера, который является для него самым современным игровым инструментом. Вместе с тем служит мощным техническим средством обучения и играет роль незаменимого помощника педагога в воспитании и развитии. Информационные технологии выступают в качестве средства формирования ведущих сфер личности ребенка: социально-нравственной, эмоционально-экспрессивной, познавательной, художественно-эстетической, активизации психических процессов, раскрытия творческих способностей.

В основе программы лежит программа Л. А. Коч и Ю. А. Бревновой «Дошколенок + компьютер». Конспекты занятий скорректированы и адаптированы к конкретным условиям реализации. Программа разрабатывалась также с учётом основной образовательной программы дошкольного образования «От рождения до школы» под редакцией Н. Е. Вераксы, Т. С. Комаровой, М. А. Васильевой, в тесной взаимосвязи с психологом, логопедом и воспитателями групп.

Данная программа нацелена на принятие ребёнком нового вида деятельности как привычного, и построена на основе новейших разработок в области компьютерных развивающих и обучающих технологий отечественных и зарубежных производителей, с учётом психических особенностей детей дошкольного возраста, и рассчитана на детей 5 -7 лет (занятия проводятся в старших и подготовительных группах).

Программа рассчитана на 2 года: от простого к более сложному, от постоянного контроля преподавателя к самостоятельным решениям, от выработки умений и навыков к творческим заданиям.

Современные компьютерные игры для детей, используемые на занятиях, имеют доступный для понимания интерфейс, что даёт возможность ребёнку почувствовать уверенность в себе, ставит его в ситуацию успеха, что особенно важно для развития полноценной личности. Большинство заданий имеет несколько уровней сложности, что даёт возможность ребёнку научиться оценивать свои силы и получать положительные результаты каждому по своей индивидуальной программе.

Каждое занятие включает несколько видов деятельности, сменяющих друг друга: это беседа или фронтальная игра, компьютерная игра, индивидуальные игровые задания или дидактические игры, конструирование.

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

Помимо компьютерных игр на занятиях используются различные дидактические развивающие игры, что даёт в комплексе наиболее высокий результат. В компьютерных играх дети оперируют в основном символами и знаками, поэтому им должны предшествовать игры с реальными предметами, игрушками. Важно знать, что использование дошкольниками компьютера не цель, а средство воспитания и развития творческих и интеллектуальных способностей ребёнка. Конечно, ребёнок должен прежде всего научиться управлять компьютером, уметь

управлять программами, понимать символы, принятые в компьютерных играх (интерфейс). Когда компьютер будет дошкольнику понятен, тогда с посредством игровых программ и будут достигаться необходимые воспитательные и образовательные цели.

1.1. Цель и задачи

Цель: развитие интеллектуальных и творческих способностей у детей старшего дошкольного возраста через использование современных информационных технологий.

Задачи:

1. Ознакомление с функциональной структурой компьютера, его основными устройствами и приемами работы в среде «Windows»
2. Формирование начальных навыков работы в графическом редакторе «Paint» и текстовом редакторе «Word»
3. Пополнение математических знаний и умений
4. Расширение представлений об окружающем мире
5. Развитие психических процессов, ассоциативного, образного, пространственного мышления
6. Пополнение словарного запаса и развитие речи
7. Развитие творчества: графических навыков, художественных, творческих способностей
8. Развитие мелкой моторики рук
9. Воспитание умения работать в группе, самостоятельно оценивать и анализировать свою деятельность и деятельность других детей, подчинять свои интересы определенным правилам

1.2. Принципы и подходы

1. Принцип развивающего образования, целью которого является развитие ребенка.
2. Принципы научной обоснованности и практической применимости (соответствует основным положениям возрастной психологии и дошкольной педагогики).
3. Соответствует критериям полноты, необходимости и достаточности (позволяет решать поставленные цели и задачи на необходимом и достаточном материале, максимально приближаясь к разумному «минимуму»).
4. Строится с учетом принципа интеграции образовательных областей в соответствии с возрастными возможностями и особенностями воспитанников.
6. Предполагает построение образовательного процесса на адекватных возрасту формах работы с детьми (игра)
7. Принцип доступности. Содержание занятия преподносится в простой, доступной для детей этого возраста форме. Доступность является также одним из основных критериев при отборе компьютерных программ для занятий.
8. Принцип наглядности. Так как у детей старшего дошкольного возраста в обучении ведущую роль оказывает наглядно-образное мышление, то важным моментом на занятии является качественный наглядный материал.

1.3. Возрастные и индивидуальные особенности воспитанников

Программа рассчитана на детей 5 – 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 непроизвольное внимание, они не могут осознанно стараться запомнить тот или иной материал. И только на яркие вещи ребенок непроизвольно 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.

1.4. Планируемые результаты освоения программы

В результате освоения программы факультатива воспитанники получают целый комплекс знаний и приобретают определенные умения.

Дети должны знать:

- названия и функции основных частей компьютера: системный блок, монитор, клавиатура, манипулятор «мышь»;
- технику безопасности и правила поведения в компьютерном классе.

Уметь:

- использовать в работе клавиатуру и мышь;
- воспринимать и анализировать информацию с экрана;
- осуществлять необходимые операции при работе в текстовом редакторе «Word»;
- пользоваться графическим редактором «Paint»: создание рисунков, с использованием различных инструментов (карандаш, кисть, распылитель, заливка, фигуры), закрашивание рисунков (с помощью заливки, распылителя);
- осуществлять необходимые операции при работе в различных программах;
- сравнивать предметы, объединять в группу по признакам;
- находить закономерности в изображении предметов, обобщать категории;
- составлять целое из предложенных частей;
- ориентироваться во времени и пространстве.

Для определения готовности детей к работе на компьютере и усвоению программы кружка проводится диагностика с учетом индивидуально-типологических особенностей детей.

Она позволяет определить уровень развития психических процессов (педагог-психолог), уровень сформированности компьютерных умений и навыков и уровень познавательного развития (ФЭМП). Диагностика проводится 2 раза в год: в начале года (начало сентября), в конце года (май) (Приложение 2).

Для контроля за усвоением знаний проводятся контрольные занятия, игры, ребусы и т.п. (как с применением компьютерной техники, так и без него):

- реши кроссворд "Компьютерный мир";
- итоговое развлечение "Мой друг - компьютер" (повторение любимых физ. минуток, игр, награждение памятными подарками, сладкими призами)

II. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

2.1. Содержание образовательной деятельности

Содержание программы кружка можно условно разделить на три блока

№	Название блока	Содержание
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. Приемы изменения фонового рисунка рабочего стола. 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. Файл и папка. Перемещение, удаление. Графический редактор «Paint». Работа с инструментами: «Карандаш», «Кисть», «Ластик», «Заливка», «Распылитель», «Пипетка»; с панелью команд: «Файл» - «Создать». Графический редактор «Paint». Построение линий и фигур. Текстовый редактор «Word». Основные клавиши «Enter», «Пробел», «Стрелка», «Shift». Буквенный ряд. Цифровой ряд клавиатуры Электронная поддержка: ресурсы интернета
3	Развиваемся с компьютером	Игры и задания для развития у ребенка:

		<ul style="list-style-type: none"> - 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
--	--	--

Учебно-тематический план (Приложение 1)

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 и имеются определенные атрибуты – игрушка Компьютошка.

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 поставить 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.

Компьютерные игры способствуют формированию способности целеобразования, обеспечивающей понимание интеллектуальных задач, принятие их ребёнком, что является необходимым условием развёртывания детской мыслительной деятельности. Именно чёткое представление конечного результата, который должен быть получен в ходе решения, позволяет ребёнку целенаправленно анализировать условия задачи. Использование компьютерных игр стимулирует формирование подобных умений.

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 (Приложение 2)

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.

План взаимодействия с родителями (законными представителями) воспитанников, посещающих факультатив (Приложение 3)

III. Организационный раздел

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

Материально – технические средства:

Компьютерный класс:

- ноутбуки 10 штук;
- магнитная доска;
- шкафы и стеллажи для хранения учебной литературы и наглядных пособий

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

Дидактическое обеспечение курса: книги, иллюстрации, презентации, дидактические игры, раздаточный материал на каждого ребенка, карточки с игровыми заданиями; игры – головоломки; разнообразные игрушки; демонстрационные дидактические игры; демонстрационные плакаты для обучения детей компьютерной грамотности, правилам поведения и правильной осанке, обучающие прикладные программы в электронном виде, ресурсы интернета.

Методическое обеспечение программы:

1. Балабанова Л.К. Компьютерные игры в обучении детей 4-7 лет. – Волгоград: Учитель, 2012.
2. Голованов В.П. Методика и технология работы педагога дополнительного образования: учеб. Пособие для студ. учреждений сред. проф. образования. — М.: ВЛАДОС, 2004.
3. Горвиц Ю.М. и др. Новые информационные технологии в дошкольном образовании / Ю. М. Горвиц, А. А. Чайнова, Н. Н. Подъяков. – М.: Линка-Пресс, 1998.
4. Горячев А.В. «Все по полочкам» программа по информатике для дошкольников - М., 2002г.
5. Дополнительное образование детей: Учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Под ред. О.Е. Лебедева. — М.: ВЛАДОС, 2000.

6. Дошколенок + компьютер: перспективно – тематическое планирование. Конспекты занятий с детьми 5 – 7 лет/ авт. – сост. Л.А. Коч, Ю.А. Бревнова. – Волгоград: Учитель, 2011.
7. Никитин Б.П. «Развивающие игры» - М., 1994г.
8. Программы: Paint, Word.
9. Интерактивные развивающие программы серии «Наглядное дошкольное образование»: программы «Говорящие Картинки», «Игры со Словами», «Шаг за Шагом», «Развивающие игры», «Смотри и Говори», «Лого Игры», «Лого Ритмика», «Игры для маленького гения». - Издательство «Экзамен», «Экзамен-Медиа», 2014.
10. Электронные ресурсы.
11. Интернет ресурсы

3.2. Непосредственно образовательная деятельность

Программа ориентирована на работу с воспитанниками 5–7 лет и рассчитана на 1 год обучения. Занятия проводятся по подгруппам 6–8 человек 2 раз в неделю во второй половине дня по 25 минут (старшая группа), 30 минут (подготовительная). Общее количество занятий в год на одну группу - 72.

Каждое занятие комплексное. Оно включает в себя 3 этапа.

I этап - подготовительный.

Идет погружение ребенка в сюжет занятия, период подготовки к компьютерной игре через развивающие игры, беседы, конкурсы, соревнования, которые помогут ему справиться с поставленной задачей. Включается гимнастика для глаз, пальчиковая гимнастика для подготовки зрительного, моторного аппарата к работе.

II этап - основной.

Включает в себя овладение способом управления программой для достижения результата и самостоятельную игру ребенка за компьютером. Проблемное общение с каждым воспитанником по ходу игры.

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.

В заключительной части подводится итог; делается оценка выполнения и закрепления в памяти ребенка необходимых для условий действий, понятий и смысловых структур и правил действия с компьютером. Реализация вновь полученных (после игры на компьютере) впечатлений в самостоятельной игре детей в игровом зале (с опорой на модули и другие игрушки) в разных видах игр: самостоятельных, творческих, сюжетно-ролевых, режиссерских, дидактических, подвижных и т. д.; в разных видах деятельности детей — в общении со взрослыми и сверстниками, изобразительной, конструктивной, трудовой.

Также заключительная часть занятия необходима для снятия зрительного напряжения (проводится гимнастика для глаз), для снятия мышечного напряжения (физминутки, точечный массаж, массаж впереди стоящему, комплекс физических упражнений, расслабление под музыку).

Продолжительность каждого этапа занятия для старшей группы :

- 1 этап - 10 минут,
- 2 этап - 10 минут,
- 3 этап - 5 минут.

Продолжительность каждого этапа занятия для подготовительной к школе группы :

- 1 этап - 10 минут,
- 2 этап - 15 минут,
- 3 этап - 5 минут.

После каждого занятия проветривание и влажная уборка помещения.

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

Для более эффективного, прочного овладения знаниями программа строится на основе постепенного погружения в обучающие блоки, обеспечивающие решение основных групп задач. Межблочными переходами являются программы на развитие мыслительных процессов, памяти и игровые занятия.

3.3. Особенности организации развивающей предметно-пространственной среды

Для компьютерно-игрового комплекса выделено специальное помещение, включающее компьютерный и игровой центры, ориентированное на северо-восток.

Требования к компьютерному залу

- Компьютерный зал изолирован от помещений, имеющих повышенный уровень шума (музыкального, гимнастического залов).
- Компьютерный зал оборудован 10 ноутбуками для индивидуальных мест дошкольников и одним компьютером для индивидуального места педагога.
- Расстояние между столами детей — не менее 60 см; от отопительных приборов - не менее 1 м.
- Индивидуальные места с компьютерами для детей располагаются периметрально, экранами внутрь помещения, с подводкой электропитания и кабеля локальной сети к задней панели, располагающейся к стене, в соответствии с требованиями безопасности.
- Поверхность пола ровная, нескользкая, удобная для очистки.
- Ковровые покрытия не используются, поскольку они способствуют накоплению статического электричества.
- Для установки и работы компьютеров используется специальная мебель: для детей — стол и стульчик, для воспитателя — один стол.
- Стул, сиденье и подножка стола индивидуального места дошкольника отрегулированы и установлены так, чтобы уровень глаз ребенка приходился на центр экрана монитора или на 2/3 его высоты.
- Оптимальное расстояние от глаз до экрана — в пределах 60—70 см.
- Параметры яркости и четкости изображения регулируются соответствующими ручками на корпусе монитора.
- Компьютеры применяются на развивающих занятиях. Такое занятие длится 25 (30) минут и состоит из трех последовательных частей: подготовительной, основной и заключительной. Подготовительная часть занятия проводится в игровом центре, основная - в компьютерном центре и заключительная — снова в игровой. Суммарное время, проводимое за компьютером, не превышает 15 минут в неделю на одного ребенка.

Игровой центр оснащен:

- игровым оборудованием для сюжетно-ролевых, сюжетно-дидактических, дидактических игр, конструирования, изобразительной деятельности. Игровое оборудование включает различные наборы конструкторов; игрушки, используемые как персонажи в играх;
- шкафами с дидактическими и проектными играми, игрушками,

- наборами различных видов игрушек (мягкие, пластмассовые, надувные, плоские, механические).

- удобными рабочими местами для изобразительной деятельности, конструирования, дидактических настольных игр.

- дополнительными помещениями: сенсорной комнатой и зимним садом, которые используются для релаксации.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Учебно-тематический план образовательной деятельности факультатива «Компьютошка»

Таблица 1.1.

Учебно-тематический план на 2021 – 2022 учебный год

Возрастная группа: старшая (5-6 лет)

№	Тема	Количество часов
	Диагностика	
1	Здравствуй, класс компьютерный	1
2	Знакомство с компьютером	1
3	Устройство компьютера	1
4	Устройство «Монитор»	1
5	Манипулятор «мышь»	1
6 7	Клавиатура	2
8	Системный блок	1
9	Мы с компьютером на ты	1
10	Рабочий стол	1
11	Программы	1
12	Файлы и папки	1
13	Компьютерные игры	1
14	Компьютерные игры	1
15 24	Графический редактор «Paint». Работа с инструментами	10
25	Творческая мастерская	1
26	Развиваем логику	1
27	Учимся считать	1
28	Развиваем внимание	1
29	Развиваем мышление	1
30	Развиваем логику	1
31	Открытка для ветерана	1
32	Любимые игры	1
33	Играем с любимыми героями	1
34	Викторина «Мой друг - компьютер»	1
	Диагностика	
	Итого	34

Таблица 1.2.

Учебно-тематический план на 2021 – 2022 учебный год

Возрастная группа: подготовительная к школе (6-7 лет)

№	Тема	Количество часов
	Диагностика	
1	История компьютера	1
2	Устройство компьютера	1
3	Устройство системного блока	1
4	Дисковод	1
5	Рабочий стол	1
6	Тестовое занятие «Компьютер – что это?»	1
7 9	Компьютерные игры	3
10 17	Текстовый редактор «Word»	8
18	Компьютерные игры	1
19 20	Интернет	2
21 31	В гостях у Пэйнтика (графический редактор «Paint». Построение линий и фигур)	12
32	Любимые игры	1
33	Итоговое развлечение «В стране Умников»	1
34		1
	Диагностика	
	Итого	33

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Перспективное планирование образовательной деятельности факультатива «Компьютошка»

Таблица 2.1.

Перспективное планирование образовательной деятельности факультатива «Компьютошка» на 2021-2022 учебный год

Возрастная группа: старшая (5-6 лет)

№ занятия	Тема	Программное содержание	Содержание ОД
	Диагностика		
1	Здравствуй, класс компьютерный	Познакомить с техникой безопасности и правилами поведения в компьютерном классе. Способствовать развитию внимания, интереса к занятиям	Видео «Развитие детей. Компьютерики или Весёлый Компьютер» https://youtu.be/-QhMx3a_9Gc - Д/игра «Хорошо, плохо»
2	Знакомство с компьютером	Познакомить с многообразием компьютерной техники, применением. Дать общие сведения о компьютере, его свойствах, назначении. Развивать связную речь	- Беседа о назначении компьютера, его роли в жизни человека. Выяснить, у кого из детей есть компьютер дома. Для чего нужен компьютер? Где можно встретить компьютер? Видео «Безопасность на занятиях по информатике» https://youtu.be/DFpiU18xkPc - Д/игра «Третий лишний?»
3	Устройство компьютера	Познакомить с функциональной структурой и основными устройствами компьютера. Расширять кругозор и развивать интеллектуальные способности. Развивать внимание, память	Видео «Как устроен компьютер. Курс Компьютерики. Урок 2» https://youtu.be/n2snw3mklqM - Д/игра «Собери компьютер»

4	Устройство «Монитор»	Познакомить с устройством «монитор». Закрепить умение создавать множество из разных по количеству элементов. Развивать пространственные ориентировки	- Мультфильм «Как устроен компьютер. Курс Компьютерики. Урок 2» - Д/игра «Найди отличия»
5	Манипулятор «мышь»	Познакомить с манипулятором «мышь». Учить нажимать на левую кнопочку мыши один раз, выполнять двойной щелчок. Закреплять умение классифицировать предметы по определенным признакам. Развивать логическое мышление	- Рассказ Компьютошки об устройстве ввода – «мышь», рассмотреть действующие кнопки и колесо прокрутки, демонстрация способа перетаскивания мышью – дид. задание «Повтори» - К/игра «Что общего?». (Программа «Игры для маленького гения». Игродром 1)
6	Манипулятор «мышь»	Совершенствовать навыки работы с «мышью», учить перетаскивать элементы с помощью мыши. Познакомить с понятием «алгоритм». Развивать внимание, быстроту реакции	- Компьютошка знакомит с алгоритмом. - Д/игра «Составь алгоритм» - К/игра «Разложи». (Программа «Игры для маленького гения». Игродром 1)
7	Клавиатура	Познакомить с клавиатурой: названия и функции основных клавиш. Формировать умение ориентироваться в пространстве: слева, справа, вверху, внизу. Развивать память	- Мультфильм «Фиксики - Клавиатура» (https://www.youtube.com/watch?v=IJ5WjAokm8w) - Тренировочные упражнения - Д/игра ««Что изменилось?»
8	Системный блок	Продолжать знакомить детей с устройством компьютера. Познакомить с устройством системного блока. Развитие зрительного восприятия	- Мультфильм «Устройство компьютера» - К/игра «Вкладыши». (Программа «Игры для маленького гения». Игродром 1)
9	Мы с компьютером на ты	Обобщить знания по теме «Устройство компьютера». Совершенствовать навыки работы мышью. Развивать творческие способности	- Викторина
10	Рабочий стол	Дать понятие «рабочий стол», познакомить с содержанием «Рабочего стола». Закрепить умение ориентироваться на экране монитора, понимать смысл пространственных отношений. Развивать логическое мышление	- Видео «Как правильно работать с рабочим столом компьютера. Курс Компьютерики. https://youtu.be/1vRFE9_xoLc - Д/ игра «Укрась рабочий стол»

11	Программы	Дать понятие «программа», «программист», учить различать ярлычки программ, запускать программы с рабочего стола. Совершенствовать умение складывать из частей разные предметы. Развивать логическое мышление	<ul style="list-style-type: none"> - Рассказ Компьютошки о программах, программистах, ярлычках программ - К/игра «Собери игрушку!». (Программа «Игры для маленького гения». Игродром 2) - Д/игра «Танграм»
12	Файлы и папки	Дать понятие «папка», «файл», учить различать их ярлыки. Закреплять умение выделять характерные признаки предметов. Развивать внимание	<ul style="list-style-type: none"> - Рассказ Компьютошки о папках и файлах. Рассмотреть внешний вид, познакомить со свойствами. - Мультфильм «Почемучка: информатика» https://youtu.be/6PkLCRDKy1s - Д/игра: «Найди и назови отличие» - К/игра «Похожи» (Программа «Игры для маленького гения». Игродром 1)
13	Компьютерные игры	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закреплять умение классифицировать предметы по определенным признакам. Развивать логическое мышление	<ul style="list-style-type: none"> - Рассказ Компьютошки о компьютерной игре, о функциональном назначении клавиш и способах управления - Д/игра «Найди одинаковые предметы» - К/игра «Больше-меньше». (Программа «Игры для маленького гения». Игродром 1)
14	Компьютерные игры	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закреплять умение пользоваться компьютерной мышью. Развивать логическое мышление	<ul style="list-style-type: none"> - Рассказ Компьютошки о компьютерной игре, о функциональном назначении клавиш и способах управления - Д/игра «Третий лишний». (Программа «Игры для маленького гения». Игродром 1)
15	В гостях у Пэйн-тика. Инструменты «Карандаш», «Кисть»	Познакомить с панелью инструментов графического редактора «Paint». Развивать навыки работы с инструментами «Карандаш», «Кисть», эстетический вкус, творческое воображение. Формировать наглядно – образное мышление	<ul style="list-style-type: none"> - Видео «Юный дизайнер. Рисуем в Paint. Курс Компьютерики. Урок 6» https://youtu.be/GXVig3J6Kx4 - Компьютерный рисунок «Волшебная палочка» - Д/игра «Раскрась картинку»
16	Инструмент «Ластик»	Познакомить с инструментом «Ластик», с панелью команд: «Файл» - «Создать». Развивать навыки работы с инструментами «Карандаш», «Кисть», эстетический вкус.	<ul style="list-style-type: none"> - Рисунок «Фоторобот» - Д/игра «Дорисуй картинку»

17	Практическая работа «Создание рисунка»	Совершенствовать навыки работы в среде графического редактора. Закрепить гендерные представления детей. Развивать творческие способности	- Компьютерный рисунок «Я – мальчик, я – девочка» - Д/игра «Я расту»
18	Палитра. Инструмент «Заливка»	Познакомить с палитрой цветов, понятием «замкнутый контур» и инструментом «Заливка». Закрепить названия цветов. Развивать творческие способности	- Компьютерный рисунок «Мой дом» - Легоконструирование «Дома»
19	Веселая «рисовалка»	Совершенствовать работу с инструментами «Кисть», «Заливка»: раскрашивание замкнутого контура. Расширять представления о зимних видах спорта. Развивать творческие способности	- Компьютерный рисунок «Лыжник» - Д/игра «Назови вид спорта»
20	Основной цвет кисти и фона	Познакомить с основным цветом кисти и цветом фона. Закреплять названия геометрических фигур, умение различать их по характерным признакам. Развивать творческое воображение	- Компьютерный рисунок «Машина» - Д/игра «Подбери заплатку»
21	Основной цвет кисти и цвет фона	Продолжать знакомить с основным цветом кисти и цветом фона. Закреплять умение находить закономерности в расположении предметов. Развивать творческое воображение	- Компьютерный рисунок на произвольную тему - Д/игра «Продолжи ряд»
22	Инструмент «Распылитель»	Познакомить с инструментом «Распылитель». Закреплять навыки работы в среде графического редактора. Расширять представления о защитниках Родины. Развивать творческие способности	- Компьютерный рисунок «Открытка для папы» - Д/игра «Рода войск»
23	Компьютерный рисунок «Снеговик»	Совершенствовать навыки работы в среде графического редактора. Продолжать знакомить с зимними играми и забавами. Развивать внимание	- Компьютерный рисунок «Снеговик» - Д/игра «Составь картинку «Снеговик»
24	Инструмент «Пипетка»	Познакомить с панелью команд, с инструментом «Пипетка», формировать умение сохранять компьютерный рисунок. Расширять знания о международном женском дне. Развивать художественные способности	- Компьютерный рисунок ««Мамочке любимой» - Д/игра «Назови ласково»

25	Творческая мастерская	Обобщить знания по программе «Paint», панель инструментов. Закрепить представления о приметах весны. Развивать самостоятельность, фантазию, художественные способности	<ul style="list-style-type: none"> - Компьютерный рисунок «Пришла весна» - Д/игра «Времена года»
26	Развиваем логику	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Совершенствовать навыки владения компьютерной мышкой. Закрепить знание геометрических фигур, умение выделять их характерные признаки. Развивать внимание, быстроту реакции	<ul style="list-style-type: none"> - Рассказ Компьютошки о компьютерной игре, о функциональном назначении клавиш и способах управления - Д/игра «Найди пару» - К/игра «Закрась». (Программа «Игры для маленького гения». Игродром 1)
27	Учимся считать	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закрепить навыки количественного счета предметов в пределах 10. Развивать память	<ul style="list-style-type: none"> - Рассказ Компьютошки о компьютерной игре, о функциональном назначении клавиш и способах управления - Д/игра «Сосчитай птиц» - К/игра «Где сколько?». (Программа «Игры для маленького гения». Игры с числами)
28	Развиваем внимание	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Совершенствовать навыки владения компьютерной мышкой и умения использовать ярлыки программ. Развивать внимание	<ul style="list-style-type: none"> - Рассказ Компьютошки о компьютерной игре, о функциональном назначении клавиш и способах управления - Д/игра «Угадай, какой цветок спрятался» - К/игра «Найди пару». (Программа «Игры для маленького гения». Игродром 2)
29	Развиваем мышление	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закрепить умение разбивать множество на части и воссоединять их; устанавливать отношения между целым множеством и его частью. Развивать логическое мышление	<ul style="list-style-type: none"> - Рассказ Компьютошки о компьютерной игре, о функциональном назначении клавиш и способах управления - Д/игра «Часть - целое» - К/игра «Добавь» (Программа «Игры для маленького гения». Игры с числами)
30	Развиваем логику	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закрепить умение ориентироваться в пространстве, понимать смысл пространственных отношений. Развивать мелкую моторику рук	<ul style="list-style-type: none"> - Рассказ Компьютошки о компьютерной игре, о функциональном назначении клавиш и способах управления - Д/игра «Выложи узор» - К/игра «Повтори узор». (Программа «Игры для маленького гения». Игродром 2)

31	Открытка для ветерана	Совершенствовать навыки работы в среде графического редактора. Закреплять представления о ветеранах ВОВ. Развивать художественные способности	- Презентация «Они сражались за Родину» - Компьютерный рисунок «Помним ваш подвиг...»
32	Любимые игры	Поддерживать интерес к развивающим компьютерным играм. Закреплять умение управлять действиями на экране с помощью компьютерной мышки. Развивать мышление, память	- Игры по выбору детей
33	Играем с любимыми героями	Поддерживать интерес к развивающим компьютерным играм. Закреплять умение управлять действиями на экране с помощью компьютерной мышки. Развивать самостоятельность	- Игры по выбору детей
34	Викторина «Мой друг - компьютер»	Закрепить материал по данному курсу	- Загадки, дидактические, математические, лингвистические игры
	Диагностика		

Таблица 2.1.

Перспективное планирование образовательной деятельности факультатива «Компьютошка» на 2021-2022 учебный год

Возрастная группа: подготовительная к школе (6-7 лет)

№ занятия	Тема	Программное содержание	Методические приемы
	Диагностика		
1	История компьютера	Познакомить с историей развития компьютера, с понятием «информация». Закрепить правила работы в компьютерном классе, технику безопасности работы с компьютером. Способствовать развитию интереса к занятиям	- Видео «Информатика для детей! Курс Компьютерики». Урок 1 - Д/игра «Что сначала, что потом»
2	Устройство компьютера	Закрепить знания о функциональной структуре и основных устройствах компьютера, познакомить с дополнительными устройствами, которые можно подключить к компьютеру (колонки, наушники, принтер, сканер). Расширять кругозор и развивать интеллектуальные способности	- Что такое Компьютер Обучающий мультимедиа для детей - Игра «Собери компьютер» («Смешарики. Компьютер Ежика» https://youtu.be/6PkLCRDKy1s
3	Устройство системного блока	Дать понятие процессор, материнская плата, оперативная память. Закреплять навыки работы с «мышью». Развивать внимание, мелкую моторику	- Что такое Компьютер. Обучающий мультимедиа для детей - Д/игра «Почини системный блок» - К/игра «Раскрась цепочку». (Программа «Игры для маленького гения». Игродром 1)
4	Дисковод	Дать понятия «дисковод», «компакт-диск». Закрепить навыки порядкового счета. Развивать интерес и бережное отношение к компьютерной технике	- Устройство компьютера «Смешарики. Компьютер Ежика» (https://www.youtube.com/watch?v=qD55dnB6yvA) - К/игра «Числа-клавиши». (Программа «Игры для маленького гения». Игры с числами)

5	Рабочий стол	Закрепить понятие «рабочий стол», содержанием «Рабочего стола», учить украшать его. Закрепить умение ориентироваться на листе бумаги, понимать смысл пространственных отношений. Развивать логическое мышление	<ul style="list-style-type: none"> - Рассказ Компьютошки о Пиктограммах, ярлыках - Практическое задание: укрась «рабочий стол» - Д/игра «Выложи узор» - К/игра «Ориентация в пространстве». (Программа «Развивающие игры». Экран 9)
6	Тестовое занятие «Компьютер – что это?»	Обобщить знания по теме «Устройство компьютера». Развивать навыки отгадывания кроссвордов, связную речь	<ul style="list-style-type: none"> - Кроссворд «Компьютерный мир» - Дидактические игры
7	Компьютерные игры	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закреплять умение классифицировать предметы по определенным признакам. Развивать логическое мышление	<ul style="list-style-type: none"> - Рассказ Компьютошки о компьютерной игре, о функциональном назначении клавиш и способах управления - Д/игра «Помоги Маше разложить листья» - К/игра «Времена года». (Программа «Игры для маленького гения». Игродром 1)
8	Компьютерные игры	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закреплять умение классифицировать предметы по определенным признакам. Развивать логическое мышление	<ul style="list-style-type: none"> - Рассказ Компьютошки о компьютерной игре, о функциональном назначении клавиш и способах управления - Д/игра «Угощение для медвежат» - К/игра «Фантазер». (Программа «Игры для маленького гения». Игродром 1)
9	Компьютерные игры	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закреплять умение управлять действиями на экране с помощью компьютерной мышки. Развивать зрительное восприятие	<ul style="list-style-type: none"> - Рассказ Компьютошки о компьютерной игре, о функциональном назначении клавиш и способах управления - Д/игра «Волшебные палочки» - К/игра «Похожи». (Программа «Игры для маленького гения». Игродром 2)
10	Знакомство с текстовым редактором «Word»	Познакомить с текстовым редактором «Word», названием и функцией основных клавиш. Учить создавать текстовый документ. Совершенствовать навыки работы с мышью. Закреплять названия букв. Развивать мышление, память	<ul style="list-style-type: none"> - Рассказ Компьютошки о текстовом редакторе «Word», об основных клавишах «Enter», «Пробел», «Стрелка», о буквенном ряде. - Практическая работа «Создай документ» - Д/игра «Буквы»
11	Путешествие по клавиатуре	Познакомить с клавишей «Shift», понятием «строчные» и «заглавные» буквы. Развивать умение использовать клавиши «Enter», «Пробел», «Стрелка». Совершенствовать навыки работы с клавиатурой и мышью	<ul style="list-style-type: none"> - Видео «Клавиатура компьютера. Курс Компьютерики. Урок 4» https://www.youtube.com/watch?v=WaHzGQvAfPU(&list=PLs-yJ9DOsIMTd-jLf2U_9Fpx2yTSwbGEr&index=5)

			<ul style="list-style-type: none"> - Рассказ Компьютошки о клавише «Shift», о «строчных» и «заглавных» буквах - Практическая работа «Повтори за мной» - Дигра «Назови слово»
12	Маленькие наборщики	Закрепить знания основных клавиш, названия букв. Развивать зрительное восприятие, навыки набора букв	<ul style="list-style-type: none"> - Видео «Клавиатура компьютера. Курс Компьютерики. Урок 4» - Дигра «Знаем звуки и буквы» - Практическая работа «Напиши букву»
13	Цифровой ряд клавиатуры	Познакомить с цифровым рядом клавиатуры. Формировать умение использовать цифровой ряд при наборе задач и примеров. Развивать элементарные математические навыки	<ul style="list-style-type: none"> - Компьютошка знакомит с цифровым рядом клавиатуры - Дигра «Сосчитай» - Практическая работа «Реши пример»
14	Пишем письмо Деду Морозу	Закрепить знания о клавиатуре. Учить вставлять рисунок в текстовый документ. Расширить представления о новогоднем празднике. Развивать творческие способности	<ul style="list-style-type: none"> - Компьютошка рассказывает о Родине Деда Мороза. - Практическая работа «Пишем письмо Деду Морозу»
15	Приглашение на праздник	Закрепить знания о клавиатуре. Учить вставлять рисунок в текстовый документ. Расширить представления о традициях празднования Нового года. Развивать творческие способности	<ul style="list-style-type: none"> - Компьютошка рассказывает о традициях празднования Нового года. - Практическая работа «Приглашение на праздник»
16	Цифровой ряд клавиатуры	Закрепить знания о цифровом ряде клавиатуры. Формировать умение использовать цифровой ряд при наборе задач и примеров. Развивать зрительное и слуховое восприятие	<ul style="list-style-type: none"> - Решение простейших арифметических задач и примеров - Практическая работа «Решаем задачу»
17	«Word»	Обобщить знания по теме «Текстовый редактор «Word». Способствовать развитию устной и письменной речи. Определить степень усвоения детьми данной темы	<ul style="list-style-type: none"> - Беседа о том, как дети встречали Новый год. - Практическая работа «Как я встречал Новый год»
18	Компьютерные игры	Закрепить знание геометрических фигур, учить выделять их характерные признаки. Закреплять умение управлять действиями на экране с помощью компьютерной мышки. Развивать внимание, зрительную память	<ul style="list-style-type: none"> - Рассказ Компьютошки о компьютерной игре, о функциональном назначении клавиш и способах управления - Дигра «Рассели жильцов» - К/игра «Что это?». (Программа «Игры для маленького гения». Игры с числами)

19	Интернет	Познакомить с историей создания компьютерной сети, ее возможностями. Учить искать нужную информацию в интернете. Развивать внимание, зрительную память	<ul style="list-style-type: none"> - Мультфильм «Фиксики – Интернет» (https://www.ruhot.net/video/BnxCG9DeV6o/novye-multf.html) - Практическая работа по поиску в Интернете и сохранению информации
20	Интернет	Продолжать знакомить с возможностями интернета. Учить искать нужную информацию в интернете. Развивать внимание, зрительную память	<ul style="list-style-type: none"> - Мультфильм «Смешарики. Азбука_Интернета». (https://www.youtube.com/watch?list=PLeVA7eICJ6d22LL4PeUfqw4tFjj9OIdSG&time_continue=8&v=5a6pDc-U294) - Практическая работа по поиску в Интернете и сохранению картинок
21	В гостях у Пэинтика (графический редактор «Paint». Построение линий и фигур)	Познакомить с классификацией геометрических фигур по заданному признаку, с понятием «орнамент». Формировать умения пользоваться «выбором» при создании виртуального рисунка. Развивать навыки конструирования и моделирования	<ul style="list-style-type: none"> - Компьютошка знакомит с классификацией геометрических фигур по заданному признаку, с понятием «орнамент» - Компьютерный рисунок «Коврик для мышки» - Д/игра «Выложи орнамент»
22	Инструмент «Овал»	Познакомить со встроенным инструментом «Овал». Закрепить умения пользоваться «выбором» при создании виртуального рисунка. Развивать геометрическую зоркость, умение анализировать и сравнивать предметы по форме	<ul style="list-style-type: none"> - Компьютошка знакомит со встроенным инструментом «Овал» - Компьютерный рисунок «Воздушные шары» - Д/игра «Геометрическое лото»
23	Инструменты «Линия» и «Прямоугольник»	Познакомить с инструментами «Линия», «Прямоугольник». Закреплять знания о символике России. Развивать навыки геометрического моделирования и конструирования	<ul style="list-style-type: none"> - Компьютошка знакомит с инструментами «Линия», «Прямоугольник» - Компьютерный рисунок «Российский флаг» - Д/игра «Найди флаг»
24	Построение линий и фигур	Закрепить умения использовать инструменты графического редактора. Развивать логическое и комбинаторное мышление, творческое воображение	<ul style="list-style-type: none"> - Компьютерный рисунок «Дом моей мечты» - Логическая задача «Найди домик Круга» - Д/игра «Отгадай фигуру»

24	Инструмент «Кривая линия»	Познакомить с инструментом «Кривая линия» и принципами работы. Формировать геометрическое мышление и пространственное восприятие. Развивать творческие способности	<ul style="list-style-type: none"> - Компьютерная программа знакомит с инструментом «Кривая линия» и принципами работы - Компьютерный рисунок «Цветок для мамы» - Дидактическая игра «Геометрический диктант»
25	Инструмент «Кривая линия»	Совершенствовать навык работы с инструментом «Кривая линия». Формировать геометрическое мышление, графические навыки, временные представления. Развивать художественные способности	<ul style="list-style-type: none"> - Компьютерный рисунок «Приметы весны» - Дидактическая игра «Времена года»
26	Творческая мастерская	Совершенствовать навыки работы в среде графического редактора. Закреплять умение составлять фигуры из частей. Развивать самостоятельность, фантазию	<ul style="list-style-type: none"> - Компьютерный рисунок на свободную тему - Дидактическая игра «Танграм»
27	Выделение прямоугольной области	Совершенствовать навыки работы в среде графического редактора. Расширять знания о перелетных птицах. Развивать навыки ориентации на плоскости, внимание	<ul style="list-style-type: none"> - Компьютерная программа рассказывает о выделении прямоугольной области - Компьютерный рисунок «Перелетные птицы» - Дидактическая игра «Собери картинку (перелетные птицы)»
28	Моделирование в среде графического редактора	Закреплять навыки работы с инструментом «Выделение прямоугольной области», умение анализировать и сравнивать предметы по форме и размеру. Развивать геометрическое конструирование и моделирование	<ul style="list-style-type: none"> - Компьютерный рисунок «Что нам стоит дом построить» - Дидактическая игра «Собери дом из геометрических фигур»
29	Моделирование в среде графического редактора	Закреплять навыки работы с инструментом «Выделение прямоугольной области». Развивать геометрическое конструирование и моделирование	<ul style="list-style-type: none"> - Компьютерный рисунок «Одежда для Маши и Саши» - Дидактическая игра «Одень куклу»
30	Практическая работа «Создание рисунка на свободную тему»	Совершенствовать навыки моделирования в среде графического редактора. Закреплять умение классифицировать предметы по нескольким признакам. Развивать творческие способности	<ul style="list-style-type: none"> - Компьютерный рисунок на свободную тему - Дидактическая игра «Посади цветы»
31	Открытка для ветерана	Совершенствование навыков работы в среде графического редактора. Закрепление представлений о ветеранах ВОВ. Развивать творческие способности	<ul style="list-style-type: none"> - Презентация «Они сражались за Родину» - Компьютерный рисунок «И помнит мир спасенный»
32	Любимые игры	Поддерживать интерес к развивающим компьютерным играм. Закреплять умение управлять действиями на	<ul style="list-style-type: none"> - Игры по выбору детей - Легоконструирование на свободную тему

		экране с помощью компьютерной мышки. Развивать мышление, память	
33	Итоговое раз- влечение «В стране Умни- ков»	Закрепление материала по данному курсу	- Загадки, дидактические, математические, лингвистические игры; награждение памятными подарками, сладкими при- зами
	Диагностика		

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

Планы по взаимодействию с родителями (законными представителями) воспитанников, посещающих факультатив «Компьютошка»

Таблица 3.1.

План взаимодействия с родителями (законными представителями) воспитанников, посещающих факультатив, на 2021-2022 учебный год

Месяц	Форма работы
Сентябрь	Выступление на родительском собрании: «Компьютер - добро или зло?» Буклет «Факультатив по обучению детей старшего дошкольного возраста основам компьютерной грамотности»
Октябрь	Памятка для родителей «Как научить ребенка правильно держать компьютерную мышь»
Ноябрь	Консультация: «Компьютерные игры в детском саду и в семье» Информация в группе в социальной сети ВКонтакте: «Электронные образовательные ресурсы для дошкольников»
Декабрь	Выставка совместных рисунков «Компьютер - мой новый друг» Информация в группе в социальной сети ВКонтакте: компьютерная игра «Смешарики. Из чего состоит компьютер»
Январь	Папка - передвижка на тему: «Развивающие компьютерные игры для детей старшего дошкольного возраста» Информация в группе в социальной сети ВКонтакте: развивающий мультфильм «Что такое компьютер»
Февраль	Выставка рисунков детей «Открытка для папы» Памятка «Правила работы на компьютере для детей дошкольного возраста»
Март	Выставка рисунков детей «Для мамочки любимой»
Апрель	Экспресс-лист «Советы родителям по предотвращению развития компьютерной зависимости у детей»
Май	Открытое занятие «В гостях у Компьютошки»

Таблица 3.2.

План взаимодействия с родителями (законными представителями) воспитанников, посещающих факультатив, на 2021-2022 учебный год

Месяц	Форма работы
Сентябрь	Выступление на родительском собрании: «Развиваемся с Компьютошкой» Информация для родителей на сайте ДОУ о факультативе
Октябрь	Консультация для родителей «Болезнь века — киберзависимость»
Ноябрь	Информация в группе в социальной сети ВКонтакте «Игры для развития логического мышления в детском саду и дома» Информация для родителей на сайте ДОУ «Знакомимся с текстовым редактором Word»
Декабрь	Выставка рисунков «Встречаем Новый год» Информация в группе в социальной сети ВКонтакте «Компьютер и здоровье детей»
Январь	Папка - передвижка на тему: «Роль компьютерных игр в подготовке дошкольников к школе» Информация для родителей на сайте ДОУ «Итоговое занятие по теме «Текстовый редактор «Word»
Февраль	Выставка рисунков детей «Открытка для папы» Информация для родителей на сайте ДОУ «Дети и компьютер»
Март	Выставка рисунков детей «Для мамочки любимой»
Апрель	Открытое занятие на тему «Путешествие в Страну Блоков». Видео занятия на сайте ДОУ
Май	Информация на сайте ДОУ «Электронные образовательные ресурсы для дошкольников»

ПРИЛОЖЕНИЕ 4

Мониторинг реализации программы факультатива «Компьютошка»

Таблица 4.1.

Диагностическая карта оценки сформированности компьютерной грамотности Возрастная группа: старшая (5-6 лет)

Методы диагностики: наблюдение, беседа, игра, практические упражнения, анализ процесса самостоятельной деятельности ребёнка, игровая ситуация

№ п/п	Показатели	Диагностический инструментарий	Уровни/ Оценка результатов
1	Представления дошкольников об основных устройствах компьютера (мышь, клавиатура, монитор, системный блок)	Дидактическая игра «Собери компьютер»	Высокий уровень (3 балла) – ребенок имеет представления об основных устройствах компьютера Средний уровень (2 балла) – ребенок имеет частичные представления об основных устройствах компьютера Низкий уровень (1 балл) – ребенок не имеет представлений об основных устройствах компьютера
2	Умение подготовить компьютер к работе (включение/выключение)	Дидактическая игра «Путешествие с Ноликом по клавиатуре»	Высокий уровень (3 балла) – ребенок включает/выключает компьютер самостоятельно Средний уровень (2 балла) – ребенок включает/выключает компьютер с помощью словесной инструкции педагога. Низкий уровень (1 балл) – ребенок включает/выключает компьютер только с помощью педагога
3	Умение пользоваться клавиатурой (клавиши: ENTER, ПРОБЕЛ, кнопки со стрелками)	Компьютерная игра «Нарисуй картинку» (Программа «Игры для маленького гения. Игродром 3)	Высокий уровень (3 балла) – ребенок умеет самостоятельно пользоваться клавиатурой, знает клавиши: ENTER, ПРОБЕЛ, кнопки со стрелками Средний уровень (2 балла) – ребенок пользуется клавиатурой с помощью словесной инструкции педагога, знает не все клавиши Низкий уровень (1 балл) – ребенок пользуется клавиатурой только при активном участии педагога, не знает клавиши

4	Владение компьютерной мышью (левая/правая кнопка мыши, колесо прокрутки, выполняет основные манипуляции с мышью: щелчок и двойной щелчок, перетаскивание объектов)	Индивидуальная беседа «Расскажи Компьютошке о рабочем столе»	Высокий уровень (3 балла) – ребенок умеет самостоятельно пользоваться компьютерной мышью (левая/правая кнопка мыши, колесо прокрутки) выполняет основные манипуляции с мышью: щелчок и двойной щелчок, перетаскивание объектов Средний уровень (2 балла) – ребенок не уверенно владеет мышью, выполняет основные манипуляции с помощью словесной инструкции педагога Низкий уровень (1 балл) – ребенок пользуется мышью только при активном участии педагога
5	Умение работать за дисплеем (элементы рабочего стола: Мой компьютер, Корзина, кнопка Пуск)	Практическое задание «Нарисуй открытку для друга»	Высокий уровень (3 балла) – ребенок ориентируется на рабочем столе, знает основные элементы рабочего стола: Мой компьютер, Корзина, кнопка Пуск Средний уровень (2 балла) - ребенок ориентируется на рабочем столе, знает не все основные элементы рабочего стола, умеет работать за дисплеем с дозированной помощью взрослого Низкий уровень (1 балл) - ребенок не ориентируется на рабочем столе, умеет работать за дисплеем только с помощью взрослого
6	Умение пользоваться графическим редактором «Paint» (инструменты: «Карандаш», «Кисть», «Ластик», «Заливка», «Распылитель», «Пипетка», «Фигуры»)	Практическое задание «Письмо бабушке»	Высокий уровень (3 балла) – ребенок умеет самостоятельно пользоваться графическим редактором «Paint»: работать с инструментами Средний уровень (2 балла) - ребенок умеет пользоваться графическим редактором «Paint» с дозированной помощью взрослого Низкий уровень (1 балл) – ребенок работает в графическом редакторе «Paint» только с помощью взрослого
7	Умение осуществлять необходимые операции при работе в различных игровых программах (понимание условия игры, эмоциональное отношение к игре, отношение к ошибкам, самостоятельность)	Наблюдение во время занятия	Высокий уровень (3 балла) – ребенок самостоятельно осуществляет необходимые операции при работе в различных игровых программах, понимает условие игры, проявляет увлеченность и эмоциональный подъем, спокойно относится к своим ошибкам, играет самостоятельно Средний уровень (2 балла) - не всегда понимает условие игры, проявляет увлеченность, отрицательно относится к своим ошибкам, играет с небольшой помощью педагога.

			Низкий уровень (1 балл) – ребенок не понимает условие игры, безразлично относится к своим ошибкам, играет только вместе с педагогом и другими детьми
--	--	--	--

Таблица 4.2.

Диагностическая карта оценки сформированности компьютерной грамотности

Возрастная группа: подготовительная к школе (6-7 лет)

Методы диагностики: наблюдение, беседа, игра, практические упражнения, анализ процесса самостоятельной деятельности ребёнка, игровая ситуация

№ п/п	Показатели	Диагностический инструментарий	Уровни/ Оценка результатов
1	Представления дошкольников об основных устройствах компьютера (мышь, клавиатура, монитор, системный блок, CD-ROM, диск, дискета) и дополнительных устройствах, которые можно подключить к компьютеру (колонки, наушники, принтер, сканер)	Дидактическая игра «Собери компьютер»	Высокий уровень (3 балла) – ребенок имеет представления об основных и дополнительных устройствах, которые можно подключить к компьютеру (колонки, наушники, принтер, сканер) Средний уровень (2 балла) - ребенок имеет частичные представления об основных и дополнительных устройствах, которые можно подключить к компьютеру Низкий уровень (1 балл) - ребенок не имеет представлений об основных устройствах компьютера
2	Умение пользоваться клавиатурой (основные группы клавиш: «Enter», «Пробел», «Стрелка», «Shift», язык раскладки, цифровой и буквенный ряд)	Дидактическая игра «Путешествие с Ноликом по клавиатуре»	Высокий уровень (3 балла) – ребенок умеет самостоятельно пользоваться клавиатурой, знает основные группы клавиш, язык раскладки, цифровой и буквенный ряд Средний уровень (2 балла) - ребенок пользуется клавиатурой с помощью словесной инструкции педагога, знает не все основные группы клавиш, цифровой и буквенный ряд Низкий уровень (1 балл) – ребенок пользуется клавиатурой только при активном участии педагога, не знает основные группы клавиш, язык раскладки, цифровой и буквенный ряд

3	Владение компьютерной мышью (левая/правая кнопка мыши, колесо прокрутки) выполняет основные манипуляции с мышью: щелчок и двойной щелчок, перетаскивание объектов)	Компьютерная игра «Нарисуй картинку» (Программа «Игры для маленького гения. Игродром 3)	Высокий уровень (3 балла) – ребенок умеет самостоятельно пользоваться компьютерной мышью, выполняет основные манипуляции с мышью Средний уровень (2 балла) – ребенок не уверенно владеет мышью, выполняет основные манипуляции с помощью словесной инструкции педагога Низкий уровень (1 балл) – ребенок пользуется мышью только при активном участии педагога
4	Умение работать за дисплеем (элементы рабочего стола: Мой компьютер, Корзина, кнопка Пуск; приемы изменения фонового рисунка рабочего стола)	Индивидуальная беседа «Расскажи Компьютошке о рабочем столе» Практическое упражнение «Измени фон»	Высокий уровень (3 балла) – ребенок ориентируется на рабочем столе, знает основные элементы рабочего стола; приемы изменения фонового рисунка рабочего стола Средний уровень (2 балла) - ребенок ориентируется на рабочем столе, знает не все основные элементы рабочего стола, умеет работать за дисплеем с дозированной помощью взрослого Низкий уровень (1 балл) - ребенок не ориентируется на рабочем столе, умеет работать за дисплеем только с помощью взрослого
5	Умение пользоваться графическим редактором «Paint» (инструменты: «Карандаш», «Кисть», «Ластик», «Заливка», «Распылитель», «Пипетка», «Фигуры», «Выделение прямоугольной области»; панель команд «Файл» - «Создать»)	Практическое задание «Художник»	Высокий уровень (3 балла) – ребенок умеет самостоятельно пользоваться графическим редактором «Paint»: работать с инструментами, с панелью команд («Файл» - «Создать») Средний уровень (2 балла) - ребенок умеет пользоваться графическим редактором «Paint» с дозированной помощью взрослого Низкий уровень (1 балл) – ребенок работает в графическом редакторе «Paint» только с помощью взрослого
6	Умение осуществлять необходимые операции при работе в текстовом редакторе «Word» (основные клавиши («Enter», «Пробел», «Стрелка», «Shift»), создание текстового документа, набор текста, цифр, вставка рисунка в документ)	Практическое задание «Письмо жителям другой планеты»	Высокий уровень (3 балла) – ребенок самостоятельно умеет осуществлять необходимые операции при работе в текстовом редакторе «Word»: знает основные клавиши, создает текстовый документ, набирает текст, цифры, вставляет рисунок в документ Средний уровень (2 балла) - ребенок осуществляет необходимые операции при работе в текстовом редакторе «Word» с дозированной помощью взрослого, знает основные клавиши

			Низкий уровень (1 балл) – ребенок осуществлять необходимые операции при работе в текстовом редакторе «Word» только с помощью взрослого, не знает основные клавиши
7	Уровень творческой направленности деятельности ребенка	Наблюдение во время занятия	<p>Высокий уровень (3 балла) – ребенок самостоятельно принимает решение и создает новые оригинальные образы</p> <p>Средний уровень (2 балла) – выполняет задание по словесной инструкции</p> <p>Низкий уровень (1 балл) – ребенок выполняет задание по образцу</p>

Методический материал по диагностике

Возрастная группа: старшая

Задание 1. Дидактическая игра «Собери компьютер».

Цель: выявление представлений дошкольников об основных устройствах: мышь, клавиатура, монитор, системный блок.

Материал и оборудование: картинки с частями компьютера.

Ход: В ходе игры ребенку предлагается «собрать» компьютер из частей и назвать их.

Задание 2.

Цель: выявление умения подготовить компьютер к работе (включать и выключать его) отслеживалось методом наблюдения за детьми в процессе образовательной деятельности.

Ход: умение подготовить компьютер к работе отслеживается методом наблюдения за детьми в процессе образовательной деятельности.

Задание 3. Дидактическая игра «Путешествие с Ноликом по клавиатуре»

Цель: определение умения пользоваться клавиатурой (клавиши: ENTER, ПРОБЕЛ, кнопки со стрелками).

Материал и оборудование: мультяшный персонаж Нолик (картинка)

Ход: Мультяшный персонаж Нолик «прыгает» по клавишам клавиатуры и «спрашивает» у ребенка о названии и назначении, просит показать на практике.

Задание 4. Компьютерная игра «Нарисуй картинку» (программа «Игры для маленького гения». Игродром 3)

Цель: определение навыка владения компьютерной мышью

Материал и оборудование: компьютерная игра «Нарисуй картинку» (программа «Игры для маленького гения». Игродром 3).

Ход: наблюдение за деятельностью ребенка во время игры, в которой предлагается подобрать детали изображения в соответствии с временем года.

Задание 5. Индивидуальная беседа «Расскажи Компьютошке о рабочем столе».

Цель: определение уровня умения работать за дисплеем (основные элементы рабочего стола: Мой компьютер, Корзина, кнопка Пуск).

Ход: ребенку предлагается назвать Компьютошке основные элементы рабочего стола: Мой компьютер, Корзина, кнопка Пуск.

Задание 6. Практическое задание «Нарисуй открытку для друга».

Цель: определение уровня умения пользоваться графическим редактором «Paint» (работать с инструментами («Карандаш», «Кисть», «Ластик», «Заливка», «Распылитель», «Пипетка», «Фигуры»).

Ход: ребенку предлагается нарисовать открытку для друга в графическом редакторе «Paint».

Задание 7.

Цель: определение умения осуществлять необходимые операции при работе в различных игровых программах (понимание условия игры, эмоциональное отношение к игре, отношение к ошибкам, самостоятельность).

Ход: умение осуществлять необходимые операции при работе в различных игровых программах отслеживалось методом наблюдения за детьми в процессе самостоятельной игровой деятельности за компьютером.

Методический материал по диагностике

Возрастная группа: подготовительная к школе

Задание 1. Компьютерная игра «Собери компьютер».

Цель: выявление представлений дошкольников об устройствах компьютера (основных устройствах: мышь, клавиатура, монитор, системный блок) и дополнительных устройствах, которые можно подключить к компьютеру (колонки, наушники, принтер, сканер)

Материал и оборудование: компьютерная игра «Собери компьютер» (диск «Смешарики. Компьютер Ежика»).

Ход: В ходе компьютерной игры ребенку предлагается «собрать» компьютер из частей и назвать их.

Задание 2. Дидактическая игра «Путешествие с Ноликом по клавиатуре»

Цель: умение пользоваться клавиатурой (основные группы клавиш: «Enter», «Пробел», «Стрелка», «Shift», язык раскладки, цифровой и буквенный ряд).

Материал и оборудование: мультяшный персонаж Нолик (картинка)

Ход: Мультяшный персонаж Нолик «прыгает» по клавишам клавиатуры и «спрашивает» у ребенка о названии и назначении, просит показать на практике.

Задание 3. Компьютерная игра «Нарисуй картинку»

Цель: владение компьютерной мышью

Материал и оборудование: компьютерная игра «Нарисуй картинку» (программа «Игры для маленького гения». Игродром 3).

Ход: наблюдение за деятельностью ребенка во время игры, в которой предлагается подобрать детали изображения в соответствии с временем года.

Задание 4. Индивидуальная беседа «Расскажи Компьютошке о рабочем столе» и практическое упражнение «Измени фон»

Цель: умение работать за дисплеем (основные элементы рабочего стола: Мой компьютер, Корзина, кнопка Пуск; приемы изменения фоновой рисунка рабочего стола).

Ход: ребенку предлагается назвать Компьютошке основные элементы рабочего стола: Мой компьютер, Корзина, кнопка Пуск, затем изменить фоновый рисунок рабочего стола.

Задание 5. Практическое задание «Художник».

Цель: определение уровня умения пользоваться графическим редактором «Paint» (работать с инструментами («Карандаш», «Кисть», «Ластик», «Заливка», «Распылитель», «Пипетка», «Фигуры», «Выделение прямоугольной области»), с панелью команд («Файл» - «Создать»)).

Ход: ребенку предлагается нарисовать любую картинку в графическом редакторе «Paint».

Задание 6. Практическое задание «Письмо жителям другой планеты»

Цель: умение осуществлять необходимые операции при работе в текстовом редакторе «Word» (основные клавиши («Enter», «Пробел», «Стрелка», «Shift»), создание текстового документа, набор текста, цифр, вставка рисунка в документ).

Ход: ребенку предлагается в текстовом редакторе «Word» написать письмо жителям другой планеты.

Задание 7. Цель: определение уровня творческой направленности деятельности ребенка. *Ход:* наблюдение за деятельностью ребенка во время игры в ходе занятия.