

Отдел образования администрации Кавалеровского муниципального района
Приморского края
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

ПРИНЯТА на педагогическом совете
Протокол № 1
от 31 августа 2023 г



УТВЕРЖДАЮ
заведующий МБДОУ № 25
пгт Кавалерово
В.Н. Дёмина
31 августа 2023 года

«Детский сад №25» пгт Кавалерово Кавалеровского муниципального округа
Приморского края

Дошкольник и компьютер

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
интеллектуальной направленности

Возраст обучающихся: 6 - 7 лет
Срок реализации программы: 1 год

Коковина Антонина Денисовна,
педагог дополнительного образования

«Дошкольник + компьютер»

Пояснительная записка

Повсеместное внедрение новейших информационных технологий в образовательный процесс поставило новые задачи перед педагогами детских дошкольных учреждений. Какими принципами руководствоваться при разработке и внедрении развивающих программ занятий детей дошкольного возраста в компьютерном классе? Какие программные продукты использовать? Для ответа на данные вопросы необходимо рассмотреть преимущества использования компьютерных игр в целях всестороннего развития детей.

Использование ребёнком компьютера в своей деятельности оказывает существенное влияние на различные стороны его психического развития. Развиваются: восприятие, внимание, память, мышление. В условиях компьютерной игры важное значение приобретает умение планировать свои действия, предвосхищать их результат. Значительно усложняется процесс детской деятельности: дошкольники должны действовать руками, нажимая клавиши на клавиатуре или управляя мышью, и одновременно наблюдать за меняющимся изображением на экране. Именно этот момент оказывает мощное влияние на общее психическое развитие детей.

Одна из основных способностей ребёнка, лежащая в основе как умственного развития, так и других линий развития, - это способность к построению всё более сложных структур собственной внешней деятельности, а затем и деятельности внутренней, психической. Развитие данной способности в значительной мере определяет общую психическую активность.

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.

Различные формы детского творческого экспериментирования способствует развитию любознательности детей, пытливости их ума, формируют интеллектуальные способности.

Одна из важных линий умственного развития ребёнка-дошкольника состоит в последовательном переходе от более элементарных форм мышления к более сложным. Так развитие наглядно-действенной формы мышления создаёт основу для перехода к

наглядно-образному мышлению, которое, в свою очередь, является необходимой ступенью в развитии логического мышления. Большие возможности в этом отношении раскрываются при работе детей с компьютером. В процессе действий с изображёнными на экране предметами и явлениями у детей формируются гибкие, подвижные представления и образы, которые служат основой для перехода от наглядно-действенного к наглядно-образному мышлению.

Таким образом, **целью** обучения дошкольников информатике является обеспечение принятия ребёнком нового вида деятельности как привычного посредством компьютерно - игрового комплекса.

Задачи программы:

1. Интеллектуальное и познавательное развитие:

- формирование у детей старшего дошкольного возраста способности к пониманию и решению интеллектуальных задач, перевод внешних мыслительных действий во внутренний план
- формирование общей умственной способности направленного анализа условий с точки зрения основной цели
- развитие высших психических процессов: восприятия, внимания, памяти
- развитие ассоциативного, образного, пространственного мышления и задатков словесно-логического мышления
- развитие сенсомоторных способностей
- пополнение математических знаний и умений
- пополнение словарного запаса и развитие речи
- расширение представлений об окружающем мире

2. Развитие творчества:

- развитие графических навыков
- развитие художественных способностей
- развитие творческих способностей

3. Развитие компьютерных умений:

- развитие навыков управления компьютером
- развитие умения понимать интерфейс игровых программ

- развитие мелкой моторики рук
- развитие пространственного мышления
- пополнение знаний об устройстве компьютера

Программа строится, опираясь на следующие принципы:

1. От элементарного управления компьютерной программой к более сложному.
2. От постоянного руководства учителя к самостоятельной работе.
3. Концентрическое расположение тем с тенденцией к усложнению.
4. Чередование самостоятельной работы детей, работы в парах и фронтальной работы.
5. Частая смена видов деятельности.
6. Тесная взаимосвязь компьютерной игры и дидактической.
7. Подбор игр и заданий, имеющих различную степень сложности.
8. Внесение сюжетных линий (блок занятий связан сюжетной линией и посвящён достижению единой игровой цели).

Структура построения занятия в компьютерно-игровом комплексе.

При построении занятия учитываются возрастные психические и физические особенности детей старшего и подготовительного возраста. Занятие проводится подгруппами по 4 - 6 человек, длится 15 минут.

Стандартное занятие обязательно включает смену видов деятельности и физкультминутки и имеет следующую структуру построения:

1. Введение (беседа, фронтальный опрос, фронтальная игра)
2. Работа за компьютером (объяснение воспитателя, самостоятельная работа с программой под его руководством) В этот блок обязательно включена гимнастика для глаз.
3. Физкультминутка.
4. Дидактические игры: задания-игры на индивидуальных листах, конструирование, парные и групповые дидактические игры.

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

Отличительные особенности данной программы:

Программа доступна и интересна дошкольникам, в ней максимально возможно применяются следующие методы, позволяющие дать детям первоначальные основы информатики:

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

Наглядные методы:

Наглядность оживляет процесс обучения, способствует побуждению у детей интереса к занятию, дает возможность всматриваться в явления окружающего мира, выделять в них существенное, основное, замечать происходящие изменения, устанавливать их причины, делать выводы.

Без демонстрации наглядности (презентации, демонстрационного материала, карточек, индивидуальных тетрадей) не обходится не одно занятие.

Практические методы: Нельзя научить детей, только показывая и рассказывая, не предлагая самим детям каких-либо действий. Ребенок овладевает опытом, только тогда, когда сам участвует в практической деятельности.

Практические методы обучения основаны на *практической деятельности детей*. Практическая деятельность направлена на подготовку детей к восприятию нового материала, на усвоение ими новых знаний и на закрепление, расширение и совершенствование усвоенных знаний, умений и навыков.

Ведущим практическим методом является *упражнение*:

Упражнение – многократное повторение ребенком умственных или практических действий заданного содержания. В обучении дошкольников применяются упражнения разного типа. В одних случаях дети выполняют упражнения подражая, в других ребенок реализует задачи по аналогии с теми, которые он решал и, наконец, ребенок выполняет творческие упражнения, требующие комбинирования, иного сочетания знаний и умений, которыми он владеет.

Игровые методы:

Игровые методы и приемы позволяют 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.

У детей в процессе обучения по данной программе, происходит расширение кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой: знакомство с логическими играми, с выигрышной стратегией и др. Игровая деятельность дошкольников постепенно переходит в радость учения, что им так необходимо.

Кружок «Компьютер + дошкольник» предполагает проведение занятий 1 раз в неделю по одному учебному занятию. Общее количество часов в год на одну группу – 36.

Форма проведения занятий: подгрупповые, групповые.

Время проведения: 15.25-15.55 (1 подгруппа), 15.55-16.25 (2 подгруппа)

После каждого занятия обязательное проветривание помещения. Занятия строятся на игровых методах и приемах, позволяющих детям в интересной, доступной форме получить знания, решить поставленные педагогом задачи. При этом компьютер является мощным средством повышения эффективности обучения, значительно расширяя возможности предъявления образовательной и развивающей информации. Применение цвета, графики, звука, современных средств видеотехники позволяет моделировать различные ситуации и среды.

Компьютер позволяет усилить мотивацию ребенка. Не только новизна работы с компьютером, которая сама по себе способствует повышению интереса к учебе, но и возможность регулировать предъявление учебных задач по степени трудности, оперативное поощрение правильных решений позитивно сказываются на мотивации. Кроме того, компьютер позволяет полностью устранить одну из важнейших причин отрицательного отношения к учебе – неуспех, обусловленный непониманием, пробелами в знаниях. Работая на компьютере, ребенок получает возможность довести решение задачи до конца, опираясь на необходимую помощь.

Одним из источников мотивации является занимательность. Возможности компьютера здесь неисчерпаемы. Он позволяет изменить способы управления образовательной деятельностью, погружая дошкольника в определенную игровую ситуацию, давая ему возможность запросить определенную форму помощи, излагая материал с иллюстрациями, графиками и т. д. Применение компьютерной техники позволяет сделать занятие привлекательным и по-настоящему современным, осуществлять индивидуализацию обучения, объективно и своевременно проводить контроль и подведение итогов. При реализации информационных технологий следует исключить всякое принуждение и подавление желаний ребенка.

Таким образом, применение компьютера в дошкольном обучении возможно и необходимо, оно способствует повышению интереса к обучению, его эффективности, всестороннему развитию дошкольника. Компьютерные программы увлекают детей в

развивающую деятельность, формируют культурно значимые знания и умения. Сегодня компьютерные технологии можно считать тем новым способом передачи знаний, который соответствует качественно новому содержанию обучения и развития ребенка. Этот способ позволяет ребенку с интересом учиться, находить источники информации, воспитывает самостоятельность и ответственность при получении новых знаний, развивает дисциплину интеллектуальной деятельности.

Годовой тематический план занятий кружка «Дошкольник+компьютер»

1 год занятий (старшая группа)

Старшая группа

№ п/п	Месяц	Программное содержание	Название темы	Кол-во занятий
1	2	3	4	5
1	Сентябрь	Адаптация к компьютерному классу. Правила поведения в кабинете информатики.	Здравствуй, класс компьютерный!	1
2-3		Знакомство с многообразием компьютерной техники; развивать интерес и воспитывать бережное отношение к ней. Применение компьютеров. Обогащение словаря детей компьютерными терминами.	Наш компьютер - верный друг	2
4		Познакомить детей с мышкой, показать, что она умеет делать. Учить детей щелкать на каждый предмет, а также «перетаскивать» предмет	Инструмент «мышь». Развивающая игра из программы "Малыш 1" "Подбери пару"	1
5	Октябрь	Учить детей из составляющих элементов головоломки собирать различные картинки. Развивать пространственное воображение, конструктивное мышление, сообразительность и сенсорные способности	Развивающая игра из программы "Малыш 1" «Собери картинку»	1
6		Развивать внимание, пространственное восприятие, логическое мышление, навыки владения компьютерной мышкой; знакомство с простейшими примерами и записи их с помощью математических знаков "+", "-", "="	Развивающая игра из программы "Малыш 1" "Посчитай"	1
7		Чему мы научились (обобщающее занятие, подведение итогов пройденного материала)	Развивающие игры из программы "Малыш 1": – «Собери картинку»	1
8		Учить детей раскрашивать картинки, закреплять навыки владения	Развивающая игра "Азбука-раскраска"	1

		компьютерной мышкой, развивать мелкую моторику руки		
9	Ноябрь	Продолжать учить детей раскрашивать картинки; закреплять навыки владения компьютерной мышкой; развивать мелкую моторику руки, творческое воображение; учить смешивать краски	"Волшебные краски" Развивающая игра "Азбука-раскраска" "Золотая осень"	1
10-12		Закреплять навык владения манипулятором "Мышь". Закрепление навыков использования в работе встроенных графических фигур. Учить перемещать детали рисунка в нужную точку экрана. Создавать на экране зрительный образ предмета. Развивать воображение.	Развивающая игра из программы "Малыш 1" «Нарисуй»	3
13	Декабрь	Учить детей из составляющих элементов головоломки собирать различные картинки. Развивать пространственное воображение, конструктивное мышление, сообразительность и сенсорные способности	Развивающая игра из программы "Малыш 1" «Собери картинку»	1
14		Учить детей раскрашивать картинки, закреплять навыки владения компьютерной мышкой, развивать мелкую моторику руки; учить смешивать краски	Развивающая игра "Азбука-раскраска"	1
15-16		Закреплять навык владения манипулятором "Мышь". Закрепление навыков использования в работе встроенных графических фигур. Учить перемещать детали рисунка в нужную точку экрана. Создавать на экране зрительный образ предмета. Развивать творческое воображение.	"Волшебная зима" Развивающая игра из программы "Малыш 1" «Нарисуй»	2
17		Учить детей раскрашивать картинки, закреплять навыки владения компьютерной мышкой, развивать мелкую моторику руки; учить смешивать краски	Развивающая игра "Азбука-раскраска"	1
18	Декабрь	Итоговое занятие за I полугодие. Оценка деятельности детей на компьютере	Развивающая игра из программы "Малыш 1" «Нарисуй»	1
19-20	Январь	Закреплять знания цифр; знакомство с цифровой клавиатурой; развивать мелкую моторику руки	Обучающая игра "Математика", вариант 8	2
21-22	Февраль	Продолжать учить количественному счету, обозначать количество цифрой нажатием соответствующей клавиши на клавиатуре	Обучающая игра "Математика", вариант 1	2
23		Закреплять навыки раскрашивания картинки, смешивая краски, владения компьютерной мышкой, развивать мелкую моторику руки	Развивающая игра "Азбука-раскраска"	1

24		Закреплять навык владения манипулятором “Мышь”. Закрепление навыков использования в работе встроенных графических фигур. Учить перемещать детали рисунка в нужную точку экрана. Создавать на экране зрительный образ предмета. Развивать творческое воображение.	"Подарок маме (бабушке, сестре, женщинам)" Развивающая игра из программы "Малыш 1" «Нарисуй»	2
25	Март	Закреплять навык владения манипулятором “Мышь”. Закрепление навыков использования в работе встроенных графических фигур. Учить перемещать детали рисунка в нужную точку экрана. Создавать на экране зрительный образ предмета. Развивать творческое воображение.	"Подарок маме (бабушке, сестре, женщинам)" Развивающая игра из программы "Малыш 1" «Нарисуй»	1
26		Учить перемещать детали рисунка в нужную точку экрана, создавать на экране зрительный образ предмета; развивать мелкую моторику руки	Развивающие игры из программы "Малыш 1": «Собери картинку»	1
27		Продолжать учить количественному счету, обозначать количество цифрой нажатием соответствующей клавиши на клавиатуре	Обучающая игра "Математика", вариант 1	1
28		Промежуточное тестирование самостоятельной деятельности и отношения к своим ошибкам	Развивающая игра программы "Малыш 1"	1
29-30	Апрель	Создавать на экране зрительный образ предмета. Развивать творческое воображение. Закреплять навык владения манипулятором “Мышь”. Закрепление навыков использования в работе встроенных графических фигур. Учить перемещать детали рисунка в нужную точку экрана.	"Весна в окно стучится..." Развивающая игра из программы "Малыш 1" «Нарисуй»	2
31		Закреплять навыки раскрашивания картинки, смешивая краски, владения компьютерной мышкой; знание цифр; развивать мелкую моторику руки	Развивающая игра "Азбука-раскраска"	1
32		Развивать логическое мышление, мелкую моторику руки.	Развивающая игра из программы "Малыш 1" "Подбери пару"	1
33-34	Май	Продолжать учить количественному счету, обозначать количество цифрой нажатием соответствующей клавиши на клавиатуре	Обучающая игра "Математика", вариант 1	2
35		Закрепление знания геометрических фигур, состава числа из двух меньших. Продолжать учить перемещать детали в нужную точку экрана.	Развивающая игра из программы "Малыш 1" «Нарисуй»	1
36		Итоговое занятие. Выяснить знания, приобретенные детьми в течение учебного года. Диагностика.	Развивающие игры из программы "Малыш 1"	1

1 год занятий (подготовительная группа)

Подготовительная к школе группа

№ п/п	Месяц	Программное содержание	Название темы	Кол-во занятий
1	2	3	4	5
1	Сентябрь	Правила поведения в кабинете информатики. Повторение и контроль остаточных знаний. Диагностика.	Здравствуй, класс компьютерный! Развивающие игры программы "Малыш1"	1
2-3		Знакомство с многообразием компьютерной техники; развивать интерес и воспитывать бережное отношение к ней. Информатика вокруг нас – алгоритмы.	Наш компьютер - верный друг	2
4		Продолжать учить детей раскрашивать картинки, учить смешивать краски; закреплять навыки владения компьютерной мышкой; развивать мелкую моторику	Развивающая игра "Азбука-раскраска"	1
5	Октябрь	Продолжать учить детей из составляющих элементов головоломки собирать различные картинки. Развивать пространственное воображение, конструктивное мышление, сообразительность и сенсорные способности	Развивающая игра из программы "Малыш1" «Собери картинку»	1
6		Продолжать учить количественному счету, обозначать количество цифрой нажатием соответствующей клавиши на клавиатуре	Обучающая игра "Математика", вариант 1	1
7		Знакомство детей с составляющими компьютера (системный блок, монитор, мышь, клавиатура и др.). Учить выполнять задания по инструкции.	Развивающая игра "Азбука-раскраска"	1
8		Развивать внимание, память, логическое мышление, глазомер, координацию движений, сообразительность и ловкость. Продолжать учить количественному счету, обозначать количество цифрой нажатием соответствующей клавиши на клавиатуре	Развивающая игра из программы "Малыш1" «Нарисуй»	1
9	Ноябрь	Продолжать учить детей раскрашивать картинки; закреплять навыки владения компьютерной мышкой; развивать мелкую моторику руки, творческое воображение; учить смешивать краски	"Волшебные краски" Развивающая игра "Азбука-раскраска" "Золотая осень"	1
10-12		Дать понятия «дисковод», «компакт-диск» и «дискета», «модем», «монитор». Развивать внимание, память, логическое мышление, глазомер, координацию движений, сообразительность и ловкость.	Развивающая игра из программы "Роботландия" «Курсор»	3

13		Развивать пространственное воображение, логическое мышление, сообразительность и интеллектуальные способности	Развивающая игра из программы "Роботландия" «Паромщик»	1
14	Декабрь	Закреплять знания алфавита (букв), раскрашивая картинки, развивать фонематический слух, закреплять навыки владения компьютерной мышкой, развивать мелкую моторику руки; учить смешивать краски	Развивающая игра "Азбука-раскраска"	1
15-16		Закреплять навык владения манипулятором "Мышь". Закрепление навыков использования в работе встроенных графических фигур. Учить перемещать детали рисунка в нужную точку экрана. Состав чисел до 10.	"Волшебная зима" Развивающая игра из программы "Малыш 1" «Нарисуй»	2
17		Учить читать простейшую графическую информацию: слева направо, справа налево, снизу вверх, Сверху вниз, закреплять навыки владения клавиатурой (клавиши управления курсором), развивать мелкую моторику руки	Развивающая игра из программы "Роботландия" «Кенгуренок Ру»	1
18	Декабрь	Итоговое занятие за I полугодие. Оценка деятельности детей на компьютере	Развивающая игра из программы "Малыш 1" «Нарисуй»	1
19	Январь		Обучающая игра "Математика", вариант 2	1
20		Учить решать простые арифметические примеры на сложение и вычитание, обозначать количество цифрой	Обучающая игра "Математика", вариант 3	1
21		нажатием соответствующей клавиши на клавиатуре	Обучающая игра "Математика", вариант 4	1
22	Февраль	Познакомить детей с нотной записью музыки, развивать творчество детей в сочинении музыкальных фраз	Развивающая игра из программы "Роботландия" «Шарманщик»	1
23-24		Закреплять навык владения манипулятором "Мышь". Закрепление навыков использования в работе встроенных графических фигур. Учить перемещать детали рисунка в нужную точку экрана. Создавать на экране зрительный образ предмета. Развивать творческое воображение.	"Подарок маме (бабушке, сестре, женщинам)" Развивающая игра из программы "Малыш 1" «Нарисуй»	2
25	Март	Закреплять навык владения манипулятором "Мышь". Закрепление навыков использования в работе встроенных графических фигур. Учить перемещать детали рисунка в нужную точку экрана. Создавать на экране зрительный образ предмета. Развивать творческое воображение.	"Подарок маме (бабушке, сестре, женщинам)" Развивающая игра из программы "Малыш 1" «Нарисуй»	1

26		Учить перемещать детали рисунка в нужную точку экрана, создавать на экране зрительный образ предмета; развивать мелкую моторику руки	Развивающие игры из программы "Малыш1": «Собери картинку»	1
27		Познакомить детей с нотной записью музыки, развивать творчество детей в сочинении музыкальных фраз	Развивающая игра из программы "Роботландия" «Шарманщик»	1
28		Промежуточное тестирование самостоятельной деятельности и отношения к своим ошибкам	Развивающая игра программы "Малыш1"	1
29-30		Продолжать знакомить детей с нотной записью музыки, развивать творчество детей в сочинении музыкальных фраз	Развивающая игра из программы "Роботландия" «Шарманщик»	2
31	Апрель	Знакомство с новой игрой, функциональные клавиши, сочетание клавиш . Продолжать развивать логическое мышление детей, умение ориентироваться на плоскости, просчитывать и прогнозировать результат	Развивающая игра из программы "Роботландия" «Мудрый крот»	1
32		Развивающая игра из программы "Малыш1" "Подбери пару"	1	
33-34	Май	Продолжать учить количественному счету, обозначать количество цифрой нажатием соответствующей клавиши на клавиатуре	Обучающая игра "Математика", вариант 1	2
35		Закреплять знания алфавита (букв), раскрашивать картинки, развивать фонематический слух, закреплять навыки владения компьютерной мышкой, развивать мелкую моторику руки; учить смешивать краски	Развивающая игра "Азбука-раскраска"	1
36		Итоговое занятие. Выяснить знания, приобретенные детьми в течение учебного года. Диагностика.	Развивающие игры из программы "Малыш1"	1

Ожидаемые результаты

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

В результате проведения занятий по информатике дети будут уметь:

- уметь называть части компьютера и знать их назначение;
- использовать в своей работе клавиатуру и манипулятор «мышь»;
- осуществлять необходимые операции при работе в различных программах;
- знать правила работы в компьютерном зале.
- Находить предметы с одинаковым значением признака (цвет, форма, размер, число элементов);

- объединять предметы в группы по признакам;
- обобщать по признаку, находить закономерность по признаку;
- выделять существенный признак предмета или нескольких предметов;
- находить лишний предмет в группе однородных;
- выделять группы однородных предметов среди разнородных и называть их;
- расставлять события в правильной последовательности;
- выполнять перечисляемую или изображённую последовательность действий;
- описывать свои действия.
- различать большие и маленькие предметы, сравнивать предметы и выявлять большее или меньшее количество предметов или составных частей.
- объединять отдельные предметы в группу с общим названием.

Диагностика детей проводится 2 раза в год (в начале и в конце учебного года).

Уровень развития детей, занимающихся по данной программе, предполагается быть выше в следующих разделах: математика, и по уровню психического развития в разделах: память, логическое мышление, память.

Примерная таблица диагностики знаний детей.

Уровень сформированности навыков игры

№ п/п	Фамилия, имя ребенка	Мышь	Выполнение задания	Поведение, поза, речь во время игры	Координация движений руки	Сосредоточенность в игре