

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 162 «Олимпия»
городского округа Тольятти
Самарская область

Принята:
Решением педагогического совета
Протокол № 1 от 31.08.2017

Утверждена:
Заведующий МБУ детский сад №162
«Олимпия»
Пунченко С.А.
Приказ № 202 – ОД от 31.08.2017



Дополнительная общеобразовательная программа -
дополнительная общеразвивающая программа
социально-педагогической направленности для детей
дошкольного возраста

«Волшебная мышка»
(5 - 6 лет)

Автор: Гнездина И.К.

городской округ Тольятти

2017-2018 учебный год

Пояснительная записка

Мир компьютеров все больше и больше охватывает нашу жизнь. Использование новых информационных технологий требует хорошей компьютерной подготовки, причем проникновение в этот удивительный мир человек может начать, не только окончив школу, но и гораздо раньше. В сегодняшних условиях родители (законные представители) и педагоги должны быть готовы к тому, что при поступлении в школу ребенок столкнется с применением вычислительной техники. Поэтому заранее необходимо готовить ребенка к предстоящему взаимодействию с информационными технологиями. В связи с этим знакомство с новыми компьютерными технологиями в дошкольном возрасте считается оправданным.

Актуальность

Актуальность программы обусловлена тем, что ребенок в сегодняшнем мире не может гармонично развиваться без овладения навыками работы с электронными средствами. Техника заняла прочные позиции во многих областях современной жизни, быстро проникла в школы и дома. Научно-техническая революция расширила понятие грамотности: теперь грамотным человеком считается тот человек, который не только пишет, читает, считает, но и умеет пользоваться персональным компьютером.

В процессе образовательной деятельности дошкольников, используя компьютер, улучшается память и внимание, интеллект, моторика рук ребенка. Общение с компьютером вызывает живой интерес сначала как игровая деятельность, а затем и как учебная. Именно интерес лежит в основе формирования важных структур: познавательной мотивации, произвольной памяти и внимания, и именно они обеспечивают психологическую готовность ребенка к обучению в школе.

Применение компьютерной техники позволяет сделать занятие привлекательным и по-настоящему современным, осуществлять индивидуализацию обучения, объективно и своевременно проводить

контроль и подведение итогов. Компьютерные технологии позволяют ставить перед ребенком и помогать ему решать познавательные и творческие задачи с опорой на наглядность (опосредованность) и ведущую для этого возраста деятельность – игру.

Разнообразное использование образовательного материала позволяет развивать творческий потенциал каждого ребенка в соответствии с индивидуальными склонностями.

Новизна

Новизна программы заключается в новом современном подходе к организации образовательной деятельности с внедрением современных ИК технологий.

Педагогическая целесообразность состоит в создании благоприятных условий для максимального раскрытия индивидуального и творческого потенциала детей, развития у них логического мышления с целью дальнейшего самоопределения в образовательно-познавательном пространстве систем дополнительного образования.

Цель – Использовать специально подобранную систему информационно-коммуникационных технологий для развития творческих способностей детей, логического мышления, памяти и воображения.

Основные задачи:

Обучающие:

1. Создание условий для освоения ребенком модели коммуникации с вымышленными героями компьютерных программ для развития межличностных коммуникаций;
2. Формирование навыков работы с персональным компьютером, передача необходимых знаний, обеспечивающих возможность работы за компьютером;
3. Формирование основных умений, необходимых в работе с компьютером, расширение кругозора, устранение психологического барьера «человек - компьютер»;

4. Формирование опыта практической, познавательной, творческой и другой деятельности с современным программным обеспечением.

Развивающие:

1. Развитие психических процессов, абстрактно – образных видов мышления и типов памяти;

2. Качественное и на доступном для ребенка уровне развитие всех компонентов мыслительной деятельности (сравнение, классификацию, обобщение, а также восприятие и память);

3. Развитие диалогической речи детей: умение слушать собеседника, понимать вопросы, смысл заданий, уметь задавать вопросы, отвечать на них.

Воспитательные:

1. Воспитание интереса к познанию нового материала;

2. Расширение коммуникативных способностей детей;

3. Формирование бережливого отношения к технике.

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

Для достижения цели программы значение имеют:

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

Отличительные особенности программы с существующими программами

Отличительной особенностью данной дополнительной образовательной программы от уже существующих программ является то, что она предусматривает преемственность содержания по разделам и построена с учетом возрастных особенностей детей.

Возраст детей

Программа предусматривает обучение детей 5-6 лет.

Сроки реализации

Программа рассчитана на 1 год обучения, 30 часов в год.

Программа курса ориентирована на практические, творческие работы с использованием компьютера. Работа за компьютером может проводиться в следующих формах:

1. Демонстрационная - работу за компьютером выполняет педагог, а дети наблюдают.
2. Фронтальная – недлительная, но синхронная работа детей по освоению или закреплению материала под руководством педагога.
3. Самостоятельная - выполнение самостоятельной работы за компьютером в пределах части занятия. Педагог обеспечивает индивидуальный контроль за работой детей.

Формы и режим занятий

Ведущей формой организации является групповая форма работы, количество детей в группе не более 10 человек. Занятия проводятся 1 раз в неделю продолжительностью 25 минут, во вторую половину дня.

Формы, методы и средства

По форме проведения занятия представляют собой «игры-путешествия» или «игры-открытия». Ведущим принципом построения занятия является принцип развивающего обучения. Все занятия – интерактивны. Дети выполняют задания в тетрадях, решая занимательные задачи, а также выполняют задания на компьютерах, закрепляя полученные знания и навыки работы за компьютером: собирают паззлы, рисуют, играют. В такой атмосфере гораздо легче запоминаются термины и понятия информатики.

Познавательные беседы – развивают мышление ребенка, осмысленное восприятие получаемой информации. Беседы организуются как итоговые по окончании определенной темы, так и исторические - в которых дети узнают об истории возникновения компьютера и компьютерной техники, о видах

компьютеров.

Оформления выставок компьютерных рисунков выполненных детьми самостоятельно

Творчество – главное средство освоения ребенком культурно-исторического опыта и движущая сила развития личности. Темы выставаемых рисунков определяют содержание занятий. Создавая собственные маленькие произведения, дети выражают свое отношение к информационным технологиям, приобретают умения работы на компьютере.

Компьютерные игры – самое сильное средство для обучения, развития ребенка. Компьютерные игры подбираются в соответствии с требованиями: игры русифицированы; имеют звуковое сопровождение; действия в игре развиваются не стремительно, с учетом восприятия детей дошкольного возраста; игры отражают действительность; не развивают агрессию.

Работы с родителями.

При изучении курса информатики важно эффективно организовать общение с родителями, чтобы семья и детский сад осуществляли единый комплекс воспитательных воздействий. Средства обучения наряду с живым словом педагога являются важным компонентом образовательного процесса:

- Дидактические игры в «пеналах»: танграм, паззлы, «колумбово яйцо», «волшебные спички», «бело - голубой квадрат», головоломки.

- Электронные образовательные ресурсы (образовательные мультимедийные учебники, сетевые образовательные ресурсы, мультимедийные универсальные энциклопедии и т.п.).

- Аудиовизуальные (слайды, слайд-фильмы, видеофильмы образовательные, учебные кинофильмы, учебные фильмы на цифровых носителях (Video-CD, DVD).

- Компьютерная учебная программа «Веселая информатика для малышей».

- Наглядные плоскостные (плакаты, карты настенные, иллюстрации настенные, магнитные доски) - материалы к стенду «Лого мышка» («Из

Истории компьютера», «Устройство компьютера», «Правила поведения»), плакаты «Правильная осанка при работе за компьютером», «Гимнастика для глаз».

- Учебная техника.

Ожидаемые результаты

В результате освоения программы «Волшебная мышка» обучающиеся получают целый комплекс знаний и приобретают определенные умения.

Обучающиеся должны знать:

назначение основных устройств, входящих в состав компьютера: системный блок, монитор, клавиатура, манипулятор «мышь»;

правила безопасной работы за компьютером.

Уметь:

включать и выключать компьютер;

включать и корректно выключать детские игровые программы;

пользоваться манипулятором «мышь»;

различать на экране монитора указатель курсора и указатель мыши;

выбирать объект на экране с помощью мыши;

перемещать объект с нажатой левой кнопкой мыши;

пользоваться клавиатурой: вводить буквы и цифры, пользоваться клавишами «Пробел», «Enter», «NumLock», «Shift», « BackSpace»;

выделять свойства предметов, находить предметы, обладающие заданным свойством или несколькими свойствами;

обобщать по некоторому признаку, находить закономерность по признаку;

называть главную функцию (назначение) предметов;

расставлять события в правильной последовательности;

выполнять перечисляемую или изображенную последовательность действий;

проводить аналогию между разными предметами;

находить похожее у разных предметов;

переносить свойства одного предмета на другие.

В начале и конце учебного года проводится диагностика уровня усвоения образовательной программы.

Формы подведения итогов реализации программы:

- открытые занятия,
- соревнования,
- интеллектуальные ИКТ-игры,
- ИКТ конкурсы, фестивали.

Учебно-тематический план для детей 5-6 лет по ДПУ

«Волшебная мышка»

№ п/п	Тема, раздел	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1.	Компьютерная азбука	2	4	6
2.	Учимся работать на компьютере	3	7	10
3.	Развиваемся с компьютером – игры на развитие внимания, мышления, памяти; – развитие речи; – знакомство с окружающим миром; – формирование математических представлений; – развитие творческого воображения.	2	10	12
4.	Культурно – досуговая деятельность	–	–	2
Итого:		7	21	30

Содержание программы

1. Компьютерная азбука.

Знакомство с детьми.

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 и его составные части.

Дополнительные устройства, которые можно подключить к компьютеру: колонки, наушники, принтер, сканер, джойстик, фотоаппарат, видеокамера.

Практическая работа

Игра на знакомство «Имечко».

Беседа по картинкам «Как работать за компьютером».

Дидактическая игра «Собери компьютер».

Отработка навыков движения компьютерной мыши по экрану, одинарного щелчка левой кнопки мыши, перемещение объектов по экрану с зажатой левой кнопкой мыши.

Отработка навыка включения и выключения компьютера.

Электронная поддержка

«Компьютер для малышей (часть 1). Учимся пользоваться мышкой».

«Компьютер для малышей (часть 2). Учимся пользоваться мышкой и клавиатурой».

«Компьютер для дошкольников».

Игры-презентации «Что лишнее?», «Домашние животные», «Дикие и домашние животные».

Flash-игра «Загадки о животных».

2. Учимся работать на компьютере.

Рабочий стол. Внешний вид рабочего стола. Основные элементы рабочего стола: Мой компьютер, Корзина, кнопка Пуск, Часы, Календарь.

Работа с клавиатурой. Основные группы клавиш клавиатуры. Язык раскладки клавиатуры. Печать заглавных букв. Цифровая клавиатура.

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, переименование папок и файлов.

Приемы изменения фонового рисунка рабочего стола.

Практическая работа

Перемещение объектов рабочего стола. Удаление файлов и папок в корзину.

Отработка навыков двойного щелчка левой кнопки мыши.

Самостоятельное включение детских игр и корректное их выключение.

Выход из игры с использованием клавиши Esc.

Смена языка раскладки клавиатуры на языковой панели и с помощью клавиш Ctrl+Shift или Alt+Shift.

Печать заглавных букв с зажатой клавишей Shift и исправление ошибок клавишей Backspace.

Включение дополнительной цифровой клавиатуры клавишей NumLock.

Изменение фонового рисунка рабочего стола.

Набор цифр, букв, слов из 3-4 букв в программе «Блокнот» и печать их на принтере.

3. Развиваемся с компьютером

Игры и задания для развития у ребенка:

- внимания;
- зрительной и слуховой памяти;
- навыков простого счета и чтения;
- распознавания цветов и геометрических фигур;
- логического, образного и ассоциативного мышлений;
- творческого подхода к изучению нового;
- навыков усидчивости и самостоятельной работы.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Работа по данной программе планируются по следующей схеме:

Технические вопросы. При рассмотрении технических вопросов целесообразно как можно чаще обращаться к вопросам по технике безопасности (адаптированной для детей этого возраста), повторять части компьютера, для чего они нужны, как работает мышка, для чего нужны диски, принтер и т.д.

Игры для разминки - по теме занятия. Для разминки используются упражнения - игры, для участия в которых требуется переключение внимания на другой вид деятельности (движение, рисование и т. д.).

Работа с компьютерными программами по теме занятия.

Раздача «мышек» (поощрение).

Учебно-тематический план программы содержит три основных раздела «Компьютерная азбука», «Учимся работать на компьютере», «Развиваемся с компьютером».

При изучении раздела «Компьютерная азбука» используются видеоматериалы о назначении и способах использования компьютера, а также обучающие видеоролики, повествующие о правилах работы за компьютером, устройстве компьютера, правильном включении и выключении компьютера, дополнительных устройствах, которые можно подключить к компьютеру.

После просмотра с детьми обсуждаются вопросы, которые возникли при просмотре материала.

Уделяется особое внимание компьютерным терминам, чтобы ребенок лучше запомнил новые понятия.

При изучении раздела «Учимся работать на компьютере» ребята получают основные навыки работы на компьютере в понятном для ребёнка виде.

Каждое занятие излагается от простого к сложному, для того, чтобы ребёнок с любым уровнем подготовки смог извлечь из него что-то полезное.

Чтобы ребёнок мог усвоить материал в том темпе, в котором ему это будет удобно, используются обучающие ролики с проигрывателем, который позволяет приостановить изучение или начать его с любого нужного момента.

При изучении раздела «Развиваемся с компьютером» используются всевозможные игры и задания для развития у ребенка внимания, памяти, логического, образного и ассоциативного мышлений, навыков простого счета и чтения, распознавания цветов и геометрических фигур, творческого подхода к изучению нового, навыков усидчивости и самостоятельной работы.

Методическое обеспечение

Для методического обеспечения образовательной программы дополнительного образования «Волшебная мышка» в МБУ №162 «Олимпия» имеется:

- Дидактический раздаточный материал: буквы, слоги, слова, цифры, математические задания (+,-,=,<,>), пазлы «Компьютер»;

- Пальчиковая гимнастика (в стихах);

- Гимнастика для глаз и физминутки (в стихах);

- Стихи и загадки про компьютер, его составных частях;

- Материалы для диагностики уровня освоения программы;

Электронные образовательные ресурсы, авторские презентации и мультимедийные игры:

- Презентация «Правила поведения в компьютерном классе»

- «Собери компьютер»

- Загадки «Из чего состоит компьютер», «Что подключают к компьютеру»

- Интерактивные Flash-игры «Загадки о животных», «Оживи картинку», «Новогодняя сказка»

- Flash-игры «Учимся считать»

- «Я учусь читать слова» (выполнив без ошибок 10 заданий, ребенок получает грамоту от сказочного персонажа и сам печатает её на принтере).

- Персональные ПК – 3 шт.

- Ноутбуки – 5 шт.

- Компьютерные мыши – 13 шт.

- Проектор – 1 шт.

- Экран – 1 шт.

- Цифровая видеокамера – 1 шт.

- Цифровой фотоаппарат – 1 шт.

- Аудиоколонки – 2 шт.

- Наушники – 3 шт.

- Интерактивная доска – 1 шт.

Список литературы

1. Барташникова И.А., Барташников А.А.. Учись играя.- Харьков, ФОЛИО, 1997.
2. Брыскина О. Информатика в начальных классах. - М.: Просвещение, 1986.
3. Гамезо М.В., Домашенко И.А.. Атлас по психологии. - М.: Просвещение, 1986.
4. Горячев А. В. Информатика в играх и задачах. - М.: Просвещение, 2003.
5. Гуткина Н.И.. Психологическая готовность к школе. - М.: Просвещение, 1993.
6. Кордемский БА. Математическая смекалка. - М.: Наука, 1991.
7. Кёршан Б. Основы компьютерной грамотности. - М.: Наука, 1989.
8. Леонова Л.А., Макарова Л.В. Как подготовить ребенка к общению с компьютером. (Ваш ребенок: азбука здоровья и развития от 4 до 6). - М.: Вента-Графт, 2004.
9. Михайлова ЗА., Непомнящая РЛ. Вырежи и сложи. - Минск: Народная асвета, 1992.
10. Макарова Н. В. Информатика. - М.: Наука, 2001.
11. Нижегородцева Н.В. Шадриков В.Д. Психолого-педагогическая готовность ребенка к школе. - М.: Владос. 2001
12. Останина Е.Е. Секреты великого комбинатора. - М.: Просвещение, 2004.
13. Пекелис Виктор. Твои возможности, человек! - М.: Изд.«Знание», 1984.
14. Рогов Е.И. Настольная книга практического психолога в образовании. - М.: Владос, 1996.
15. Саватеева С.С. Как помочь ребенку сохранить хорошее зрение. (Ваш ребенок: азбука здоровья и развития от 6 до 10). - М.: Вента-Графт, 2004.

16. Тихомирова Л.Ф. Развитие интеллектуальных способностей школьника. Ярославль. Академия развития, 1996.

17. Тур С. Н., Бокучава Т. П. Первые шаги в мире информатики. - М.: Айрис Пресс, 2004.

18. Тур С. Н. Программирование в среде Ыofo. - М.: Айрис Пресс, 2004.

19. Федины Ольга и Сергей. Как научить ребенка читать. - М.: Айрис Пресс, 2004.

Электронные образовательные ресурсы

1. Дракоша и занимательная информатика. – «Бука», 2008.
2. Компьютер для дошкольников. – «Одиссей», 2008.
3. Мультимедийная энциклопедия «Компьютер для малышей Часть 1. Учимся пользоваться мышкой». – «Бука», 2008.

4. Мультимедийная энциклопедия «Компьютер для малышей Часть 2. Учимся пользоваться мышкой и клавиатурой». – «Бука», 2008.

5. Мультимедийная энциклопедия «Компьютер для малышей Часть 3,4. Учимся играть на компьютере». – «Бука», 2008.

6. Мультимедийная энциклопедия «Компьютер для малышей Часть 5. Учимся рисовать на компьютере». – «Бука», 2008.

7. Несерьёзные уроки. Учимся мыслить логически 2. – «Новый диск», 2008.

8. Несерьёзные уроки. Учимся мыслить логически. – «Новый диск», 2005.

9. Несерьёзные уроки. Учимся считать. – «Новый диск», 2008.

10. Сборник развивающих игр для детей «Веселые моторы». – серия: 1С: Образовательная коллекция, 2005.

11. Скоро в школу. Тренируем мышление. Рабочая тетрадь дошколёнка. – «Новый диск», 2009.

12. «Учимся вместе. Набор анимированных уроков для малышей».

Авторские игры – презентации «Знакомство с компьютером», «Правила поведения в компьютерном классе», «Что лишнее?», «Домашние животные», «Дикие и домашние животные», «Веселый счет», «Состав числа 10».

13. Flash-игры «Загадки о животных», «Оживи картинку», «Новогодняя сказка».

Оформление результативности промежуточной и итоговой диагностики детей, обучающихся по образовательной программе «Веселая мышка»

Развитие интегративных качеств детей в старшей группе.

Группа № _____ Дата проведения (начало учебного года) _____

(конец учебного года) _____

Ф. И. О. педагога _____

Ф.И. ребёнка.	Предмет		Признаки предмета		Алгоритм.		Истина и ложь.		Отрицание.		Множества.		Закономерности.		Часть-целое		Последовательность событий		Итого.
	Н	К	Н	К	Н	К	Н	К	Н	К	Н	К	Н	К	Н	К	Н	К	
Итого:																			

Подпись. _____