**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение**

**Центр развития ребенка - Детский сад " Медвежонок"**

671561 Республика Бурятия, Муйский район, п. Таксимо,ул. Латвийская, 19,Тел/ факс 8( 30132)55-5-00

E- Mailmdou. medved@gmail. com , ИНН 0313003602, КПП 031301001,ОКОНХ92400,ОКПО 46113761

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ПРИНЯТО**  **Педагогическим советом МБДОУ ЦРР-Д/С «Медвежонок»**  **протокол №1 от 31.08.2017г** | **УТВЕРЖДАЮ**  **Заведующий МБДОУ**  **ЦРР-Д/С «Медвежонок»**  **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Л.П. Янц**  **Приказ №87 от 31.08.2017г** | |
|  | |

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ**

**ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА**

**социально-педагогической направленности**

**«КОМПЬЮТОША»**

Возраст обучающихся:5-7 лет

Срок реализации: 2 года

Автор-составитель:

Е.В.Мясникова

Воспитатель высшей категории

МБДОУ ЦРР-Д/С «Медвежонок»

п. Таксимо

2017 год

**Раздел № 1. «Комплекс основных характеристик программы»**

**Пояснительная записка**

**Направленность программы** «Компьютоша» - социально-педагогическая.

В настоящее время правительство Российской Федерации во главе с президентом уделяет большое внимание воспитанию информационной и коммуникационной культуры подрастающего поколения.

**Актуальность программы**

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. Научно – техническая революция расширила понятие грамотности: теперь грамотным считается тот человек, который не только пишет, читает, считает, но и умеет пользоваться персональным компьютером.

**Отличительные особенности**

В программе раскрывается современное представление о работе дошкольников за компьютером как о творческой созидательной деятельности, что даёт возможность каждому ребёнку продолжить в пределах школы дальнейшее обучение работе за компьютером. А основная идея заключается в гармоничном соединении ИКТ с традиционными средствами развития ребенка.

**Адресатом программы** дети 5-7 лет.

**Объем и срок освоения программы:**

Программа рассчитана на два года обучения с детьми старшего дошкольного возраста (5 - 7 лет).

Объем часов в год - 30 часов, одно из них контрольное занятие в конце учебного года.

Общий объём часов 2-х летнего освоения программы - 60 (при 36 учебных неделях).

**Форма обучения –** очная.

**Особенностями организации образовательного процесса.**

Обучение по программе «Компьютоша» - очное, групповое. В группы объединяются дети одного возраста. Особенностью набора детей является обязательное анкетирование родителей. Цель которого - выявление родителей, отказывающихся от посещения их детьми данного кружка.

**Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий.**

Программа рассчитана:

* 1 год обучения – дети в возрасте 5-6 лет – 1 раза в неделю с октября по май по 1 ч. Общее количество в год (при 36 учебных недели) - 30 ч.;
* 2 год обучения – дети в возрасте 6-7 лет - 1 раза в неделю с октября по май по 1 ч. Общее количество в год - (при 36 учебных недели) - 30 ч.;

**Продолжительность одного занятия:**

- для воспитанников от 5 до 6 лет – 25 минут;

- для воспитанников от 6 до 7 лет – 30 минут.

Необходимо заметить, что продолжительность занятия отличается от академического часа (45 минут) и составляет всего 30 минут. Это соответствует медико-гигиеническим рекомендациям при работе с компьютером. Занятия проводятся по группам.

Каждое занятие – комплексное и включает в себя 3 этапа:

• подготовительный – погружение в сюжет занятия, подготовка к работе за компьютером (10 мин.);

• основной – овладение способом управления программой для достижения результата и самостоятельная деятельность ребенка за компьютером;

1 год обучения – 10 мин

2 год обучения – 15 мин

• заключительный – снятие зрительного и физического напряжения (5 мин.)

Состав групп постоянный.

**Цель программы:** обеспечить принятие ребёнком нового вида деятельности как привычного посредством компьютерно - игрового комплекса.

**Задачи:**

**Личностные**

**-** Формирование информационной культуры;

- Воспитание у детей потребности в сотрудничестве, взаимодействии со сверстниками, а также чувства личной ответственности;

**Метапредметные**

- Развитие основных свойств внимания, наблюдательности, творческого воображения, логики;

- Развитие умения думать, исследовать, взаимодействовать, доводить начатое дело до конца;

- Совершенствование диалогической речи детей: умение слушать собеседника, понимать вопросы, отвечать на них, уметь задавать вопросы.

**Образовательные**

**-** Формирование системы знаний об устройстве компьютера, о правилах поведения и технике безопасности в КИК;

- Формирование начальных навыков работы в графическом редакторе «Paint» и текстовом редакторе «Word»;

- развивать умения понимать интерфейс игровых программ.

**Учебный план**

**Первый год обучения**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| №  **п/п** | Наименование разделов и тем. | Количество часов | | | Форма контроля |
| Всего | Теория | Практика |
| 1 | Здравствуй Компьютерно-игровой комплекс | **2** | **1** | **1** | Опрос-беседа |
| 2 | Компьютерная азбука | **1** | **0,5** | **0,5** | Наблюдение  Опрос-беседа |
| 3 | Учимся работать на компьютере и готовимся к школе | **22** | **11** | **11** | Наблюдение  Опрос-беседа |
| 4 | Творческая мастерская | **3** | **1** | **2** | Наблюдение  Самоанализ |
| 5 | «Компьютер – мой новый друг» | **2** | **0,5** | **1,5** | Открытые занятия  Итоговый отчет |
|  | Итого  Общее кол-во часов | **30** | **14** | **16** |  |

**Учебный план**

**Второй год обучения**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| №  **п/п** | Наименование разделов и тем. | Количество часов | | | Форма контроля |
| Всего | Теория | Практика |
| 1 | Здравствуй Компьютерно-игровой комплекс | **1** | **0,5** | **0,5** | Опрос-беседа |
| 2 | Устройство компьютера | **1** | **0,5** | **0,5** | Наблюдение  Опрос-беседа |
| 3 | Компьютерная азбука | **1** | **0,5** | **0,5** | Наблюдение  Опрос-беседа |
| 4 | Учимся работать на компьютере и готовимся к школе | **23** | **10** | **13** | Наблюдение  Опрос-беседа |
| 5 | Творческая мастерская | **2** | **1** | **1** | Наблюдение  Самоанализ |
| 6 | «Компьютер – мой новый друг» | **2** | **0,5** | **1,5** | Открытые занятия  Итоговый отчет |
|  | Итого  Общее кол-во часов | **30** | **13** | **17** |  |

**Содержание учебного плана**

**1 года обучения**

**Тема 1. Здравствуй, класс компьютерный.**

**Занятие 1. Вводное занятие.**

Введение в программу. Определение степени знакомства детей с компьютером. Индивидуальные беседы о назначении компьютера, его роли в жизни человека. Выяснить, у кого из детей есть компьютер дома. Разрешают ли родители проводить за ним время? Экскурсия по КИК.

**Занятие 2. Адаптация к КИК.**

Техника безопасности и правила поведения в компьютерно-игровом комплексе. Способствование развитию интереса к занятиям. Развивающая игра «Найди 10 отличий».

**Тема 2. Компьютерная азбука.**

**Занятие 1**. **«Знакомство с компьютером и мышью».**

Познакомить детей с «мышью» и закрепить работу с ней на компьютере

**Тема 3. Учимся работать на компьютере и готовимся к школе.**

**Занятие 1. Тема: «Синяя задачка».**

Закрепление на компьютере логического мышления, цвета и фигур. Игра «Синяя краска»

Игра «Синяя задачка»

**Занятие 2. Тема: «Круги вокруг».**

Закрепление на компьютере логического мышления, цвета и фигур. Игра «Нужный цвет»

Игра «Круги вокруг»

**Занятие 3. Тема: «Конструктор».**

Закрепление на компьютере логического мышления, цвета и фигур. Игра «Цветная загадка»

Игра «Конструктор»

**Занятие 4. Тема: «Цветные фигуры».**

Закрепление на компьютере логического мышления, цвета и фигур. Игра «Зелёный цвет»

Игра «Цветные фигуры»

**Занятие 5. Тема:** «Падающие ромбы»

Закрепление на компьютере логического мышления, цвета и фигур. Игра «Запомни цвет»

Игра «Падающие ромбы»

**Занятие 6. Тема:«Оранжевая улица»**

Закрепление на компьютере логического мышления, цвета и фигур. Игра «Оранжевые рисунки» Игра «Фигуры на рисунке»

**Занятие 7. Тема:«Фигурный лабиринт»**

Закрепление на компьютере логического мышления, цвета и фигур. Игра «Оранжевые карандаши» Игра «Фигурный лабиринт»

**Занятие 8. Тема: «Жёлтые капли»**

Закрепление на компьютере логического мышления, цвета и фигур. Игра «Жёлтые капли» Игра «Прямоугольники»

**Занятие 9. Тема:«Красные квадраты»**

Закрепление на компьютере логического мышления, цвета и фигур. Игра «Только красные»

Игра «Рисуем квадраты»

**Занятие 10. Тема:«Фиолетовые треугольник»**

Закрепление на компьютере логического мышления, цвета и фигур. Игра «Фиолетовый хоровод» Игра «Треугольные фокусы»

**Занятие 11. Тема:«Фигуры – близнецы»**

Закрепление на компьютере логического мышления, цвета и фигур. Игра «Подбираем цвет» Игра «Фигуры- близнецы»

**Занятие 12. Тема:«Запоминалки»**

Закрепление на компьютере логического мышления, цвета и фигур. Игра «Поиск красного» Игра «Запоминалка»

**Занятие 13. Тема:«Всё наоборот»**

Закрепление на компьютере логического мышления, цвета и фигур. Игра «Беспорядок» Игра «Всё наоборот»

**Занятие 14. Тема:«Двойники»**

Закрепление на компьютере логического мышления, цвета и фигур. Игра «Кубики» Игра «Двойники»

**Занятие 15. Тема:«По порядку»**

Закрепление на компьютере логического мышления, цвета и фигур. Игра «По порядку» Игра «Что общего?»

**Занятие 16. Тема:«Пропавшая цифра»**

Закрепление на компьютере логического мышления, цвета и фигур. Игра «Пропавшая цифра» Игра «Фигуры»

**Занятие 17. Тема:«Продукты»**

Закрепление на компьютере логического мышления, цвета и фигур. Игра «Холодильник» Игра «Что лишнее?»

**Занятие 18. Тема:«Фотография с цветами»**

Закрепление на компьютере логического мышления, цвета и фигур. Игра «Цветочки» Игра «Фотографии»

**Занятие 19. Тема:«Истории в картинках»**

Закрепление на компьютере логического мышления, цвета и фигур. Игра «Истории в картинках» Игра «Картинки по порядку»

**Занятие 20. Тема:«Наводим порядок»**

Закрепление на компьютере логического мышления, цвета и фигур. Игра «Наводим порядок» Игра «Уборка»

**Занятие 21. Тема:«Самоделки»**

Закрепление на компьютере логического мышления, цвета и фигур. Игра «Подходящий предмет» Игра «Самоделки»

**Занятие 22. Тема:«Угощенье»**

Закрепление на компьютере логического мышления, цвета и фигур. Игра «Печенье» Игра «Угощенье»

**Тема 3.Творческая мастерская**

**Занятие 1.**Обобщение знаний по программе, панель инструментов; определение уровня усвоения программного материала. Развитие самостоятельности, фантазии. Рисунок по выбору.

**Занятие 2.** Закрепление знаний по программе, панель инструментов; определение уровня усвоения программного материала. Развитие самостоятельности, фантазии. Рисунок по выбору.

**Занятие 3.** Закрепление знаний по программе, панель инструментов; определение уровня усвоения программного материала. Развитие самостоятельности, фантазии. Рисунок по выбору.

**Тема 4. «Компьютер – мой новый друг».**

**Занятие 1 «Любимые игры»**

Итоговое занятие. Выяснить знания, приобретенные детьми в течение учебного года. Диагностика.

**Занятие 2 Викторина**

Закрепление материала по данному курсу. Загадки, дидактические, математические, лингвистические игры.

**2 года обучения**

**Тема 1. Здравствуй, класс компьютерно - игровой комплекс!**

**Занятие 1. Вводное занятие.**

Правила поведения в КИКе. Повторение и контроль остаточных знаний. Знакомство с многообразием компьютерной техники; развивать интерес и воспитывать бережное отношение к ней. Информатика вокруг нас – алгоритмы.

**Тема 2. Устройство компьютера**

**Занятие 1. «Вспоминаем устройство компьютера»**

Закрепить знания об устройстве компьютера. Вызвать интерес к занятиям. Развивающая игра «Собери картинку», «Головоломки». Развивать пространственное воображение, конструктивное мышление, сообразительность и сенсорные способности.

**Тема 3.Компьютерная азбука**

**Занятие 1. «Продолжаем знакомство с компьютером и мышью».**

Закреплять работу на компьютере, используя его помощницу «мышь». Повторить, что можно делать компьютером и мышью. Игра «Цветная картинка»

**Тема 4.Учимся работать на компьютере и готовимся к школе**

**Занятие 1.«Воздушные шары»**

Закрепление на компьютере алфавита и счёт. Игра «Воздушные шары» Игра «Буква А»

**Занятие 2.«Лабиринт динозаврика»**

Закрепление на компьютере алфавита и счёта. Игра «Лабиринт динозаврика» Игра «Буква Б»

**Занятие 3.«Летающие цифры»**

Закрепление на компьютере алфавита и счёта. Игра «Летающие цифры» Игра «Буква Г»

**Занятие 4.«Машинки»**

Закрепление на компьютере алфавита и счёта. Игра «Машинки» Игра «Буква Д»

**Занятие 5.«Лёвины прятки»**

Закрепление на компьютере алфавита и счёта. Игра «Левины прятки» Игра «Буква В»

**Занятие 6.«Больше- меньше»**

Закрепление на компьютере алфавита и счёта. Игра «Больше – меньше» Игра «Буквы Е и Ё»

**Занятие 7.«Пчёлки»**

Закрепление на компьютере алфавита и счёта. Игра «Буква Ж» Игра «Лёлик и цифры»

**Занятие 8.«Зоопарк»**

Закрепление на компьютере алфавита и счёта. Игра «Буква З» Игра «Ловец игрушек»

**Занятие 9.«Перевёртыши»**

Закрепление на компьютере алфавита и счёта. Игра «Перевёртыши» Игра «Буква И и Й»

**Занятие 10.«Считалочка»**

Закрепление на компьютере алфавита и счёта. Игра «Считалочка» Игра «Буква К»

**Занятие 11.«Подсчёты Компьютоши»**

Закрепление на компьютере алфавита и счёта. Игра «Подсчёт кубиков» Игра «Буква Л»

**Занятие 12.«Мороженое»**

Закрепление на компьютере алфавита и счёта. Игра «По порядку» Игра «Буква М»

**Занятие 13.«Уборка»**

Закрепление на компьютере алфавита и счёта. Игра «Уборка» Игра «Буква Н»

**Занятие 14.«Овощи»**

Закрепление на компьютере алфавита и счёта. Игра «Ряд кубиков» Игра «Буква О»

**Занятие 15.«Цветные картинки»**

Закрепление на компьютере алфавита и счёта. Игра «Цветные кубики» Игра «Буква П»

**Занятие 16.«Аквариум»**

Закрепление на компьютере алфавита и счёта. Игра «Сколько игрушек у Лёлика» Игра «Буква Р»

**Занятие 17.«Весёлый день»**

Закрепление на компьютере алфавита и счёта. Игра «Весёлый счёт» Игра «Буква С»

**Занятие 18.«Находка Мурзика»**

Закрепление на компьютере алфавита и счёта. Игра «Разноцветные майки» Игра «Буква Т»

**Занятие 19.«Уточки»**

Закрепление на компьютере алфавита и счёта. Игра «Счётчик» Игра «Буква У»

**Занятие 20.«Музыкальные инструменты»**

Закрепление на компьютере алфавита и счёта. Игра «Учимся считать» Игра «Буква Ф»

**Занятие 21.«Прогулка с воздушным змеем»**

Закрепление на компьютере алфавита и счёта. Игра «Потерянная цифра» Игра «Буква Х»

**Занятие 22.«Встреча с другом Рэкси»**

Закрепление на компьютере алфавита и счёта. Игра «Спят усталые игрушки» Игра «Буква Ц»

**Занятие 23.«Подарок от Лёлика»**

Закрепление на компьютере алфавита и счёта. Игра «Коллекция машинок» Игра «Буква Ч»

**Тема 5. Творческая мастерская**

**Практическая работа №1**

Обобщение знаний по программе «Paint», п**остроение линий и фигур,** определение уровня усвоения программного материала. Развитие самостоятельности, фантазии. Рисунок по выбору.

**Практическая работа №2** Рисование «Весна» работа в программе Paint .

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.

**Тема 6. «Компьютер – мой новый друг».**

**Занятие 1 «Чему мы научились»**

Закрепить знания, умения по основным разделам программы. Расширить кругозор, устранять психологический барьер «человек-компьютер»

**Занятие 2 «Викторина»**

Закрепление материала по данному курсу. Загадки, дидактические, математические, лингвистические игры.

**Ожидаемые результаты и способы их проверки**

**1 год обучения**

В результате изучения курса дети должны

**знать:**

• названия и функции основных частей компьютера;

• технику безопасности и правила поведения в КИК

**уметь:**

• использовать в работе клавиатуру и мышь;

• воспринимать и анализировать информацию с экрана;

• осуществлять необходимые операции при работе в «Word» и графическом редакторе «Paint»;

• называть части компьютера;

• сравнивать предметы, объединять в группу по признакам;

• находить закономерности в изображении предметов, обобщать категории;

• составлять целое из предложенных частей;

• ориентироваться во времени и пространстве;

• осознавать цели и выбирать систему действий для достижения и оценивания результата своей работы.

На занятиях дети учатся преодолевать трудности, контролировать выполнение действий, оценивать результаты. Таким образом, компьютер помогает развить не только интеллектуальные способности ребенка, но и воспитывает волевые качества, такие как самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость.

**2 год обучения**

В результате изучения курса дети должны

**знать*:***

* правила поведения и техники безопасности при работе за компьютером;
* название и функциональное назначение основных устройств компьютера, иметь представление о сущности информационных процессов, об основных носителях информации, процессе передачи информации;
* сущность понятия алгоритма ввода информации,
* правила работы, основные функции графического редактора;
* **уметь*:***
* иметь навык работы с клавиатурой, мышкой ориентироваться на экране монитора
* пользоваться графическим редактором: создание рисунков, с использованием различных инструментов (карандаш, кисть, распылитель, заливка, фигуры), закрашивание рисунков с помощью заливки, распылителя,
* пользоваться игровыми и обучающими программами.

**Раздел № 2. «Комплекс организационно-педагогических условий»**

**Календарный учебный график**

**1-й год обучения**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№**№/№ | Месяц/ число | Тема занятия | Кол-во часов | Теория | Практика | Форма занятия | Порядковый номер  занятия | Место проведения | Форма контроля |
| **1.** | Октябрь | **Занятие 1. Вводное занятие.**  Введение в программу. Определение степени знакомства детей с компьютером. Индивидуальные беседы о назначении компьютера, его роли в жизни человека. Выяснить, у кого из детей есть компьютер дома. Разрешают ли родители проводить за ним время? Экскурсия по КИК. | **1** | **0,5** | **0,5** | Экскурсия | **1** | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
| **2.** | Октябрь | **Занятие 2. Адаптация к КИК.**  Техника безопасности и правила поведения в компьютерно-игровом комплексе. Способствование развитию интереса к занятиям. Развивающая игра «Найди 10 отличий». | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 2 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
| **3.** | Октябрь | **Занятие 3**. **«Знакомство с компьютером и мышью».** Познакомить детей с «мышью» и закрепить работу с ней на компьютере | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 3 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
| **4.** | Октябрь | **Занятие 4. Тема: «Синяя задачка».** Закрепление на компьютере логического мышления, цвета и фигур. Игра «Синяя краска» Игра «Синяя задачка» | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 4 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
| **5.** | Ноябрь | **Занятие 5. Тема: «Круги вокруг».** Закрепление на компьютере логического мышления, цвета и фигур. Игра «Нужный цвет» Игра «Круги вокруг» | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 5 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
| **6.** | ноябрь | **Занятие 6. Тема: «Конструктор».** Закрепление на компьютере логического мышления, цвета и фигур. Игра «Цветная загадка» Игра «Конструктор» | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 6 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
| **7.** | Ноябрь | **Занятие 7. Тема: «Цветные фигуры».** Закрепление на компьютере логического мышления, цвета и фигур. Игра «Зелёный цвет» Игра «Цветные фигуры» | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 7 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
| **8.** | Ноябрь | **Занятие 8. Тема:«Падающие ромбы»** Закрепление на компьютере логического мышления, цвета и фигур. Игра «Запомни цвет» Игра «Падающие ромбы» | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 8 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
| **9.** | Декабрь | **Занятие 9. Тема:«Оранжевая улица»** Закрепление на компьютере логического мышления, цвета и фигур. Игра «Оранжевые рисунки» Игра «Фигуры на рисунке» | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 9 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
| **10.** | Декабрь | **Занятие 10. Тема:«Фигурный лабиринт»** Закрепление на компьютере логического мышления, цвета и фигур. Игра «Оранжевые карандаши» Игра «Фигурный лабиринт» | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 10 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
| **11.** | Декабрь | **Занятие 11. Тема: «Жёлтые капли»** Закрепление на компьютере логического мышления, цвета и фигур. Игра «Жёлтые капли» Игра «Прямоугольники» | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 11 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
| **12.** | Декабрь | **Занятие 12. Тема:«Красные квадраты»** Закрепление на компьютере логического мышления, цвета и фигур. Игра «Только красные» Игра «Рисуем квадраты» | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 12 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
| **13.** | Январь | **Занятие 13. Тема:«Фиолетовые треугольник»** Закрепление на компьютере логического мышления, цвета и фигур. Игра «Фиолетовый хоровод» Игра «Треугольные фокусы» | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 13 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
| **14.** | Январь | **Занятие 14. Тема:«Фигуры – близнецы»** Закрепление на компьютере логического мышления, цвета и фигур. Игра «Подбираем цвет» Игра «Фигуры- близнецы» | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 14 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
| **15.** | Февраль | **Занятие 15. Тема:«Запоминалки»** Закрепление на компьютере логического мышления, цвета и фигур. Игра «Поиск красного» Игра «Запоминалка» | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 15 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
| **16.** | Февраль | **Занятие 16. Тема:«Всё наоборот»** Закрепление на компьютере логического мышления, цвета и фигур. Игра «Беспорядок» Игра «Всё наоборот» | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 16 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
| **17** | Февраль | **Занятие 17. Тема:«Двойники»** Закрепление на компьютере логического мышления, цвета и фигур. Игра «Кубики» Игра «Двойники» | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 17 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
| **18** | Февраль | **Занятие 18. Тема:«По порядку»** Закрепление на компьютере логического мышления, цвета и фигур. Игра «По порядку» Игра «Что общего?» | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 18 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
| **19** | Март | **Занятие 19. Тема:«Пропавшая цифра»** Закрепление на компьютере логического мышления, цвета и фигур. Игра «Пропавшая цифра» Игра «Фигуры» | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 19 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
| **20** | Март | **Занятие 20. Тема:«Продукты»** Закрепление на компьютере логического мышления, цвета и фигур. Игра «Холодильник» Игра «Что лишнее?» | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 20 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
| **21** | Март | **Занятие 21. Тема:«Фотография с цветами»** Закрепление на компьютере логического мышления, цвета и фигур. Игра «Цветочки» Игра «Фотографии» | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 21 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
| **22** | Март | **Занятие 22. Тема:«Истории в картинках»** Закрепление на компьютере логического мышления, цвета и фигур. Игра «Истории в картинках» Игра «Картинки по порядку» | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 22 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
| **23** | Апрель | **Занятие 23. Тема:«Наводим порядок»** Закрепление на компьютере логического мышления, цвета и фигур. Игра «Наводим порядок» Игра «Уборка» | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 23 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
| **24** | Апрель | **Занятие 24. Тема:«Самоделки»** Закрепление на компьютере логического мышления, цвета и фигур. Игра «Подходящий предмет» Игра «Самоделки» | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 24 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
| **25** | Апрель | **Занятие 25. Тема:«Угощенье»** Закрепление на компьютере логического мышления, цвета и фигур. Игра «Печенье» Игра «Угощенье» | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 25 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
| **26** | Апрель | **Занятие 26.** Обобщение знаний по программе, панель инструментов; определение уровня усвоения программного материала. Развитие самостоятельности, фантазии. Рисунок по выбору. | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 26 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
| **27** | Май | **Занятие 27.** Закрепление знаний по программе, панель инструментов; определение уровня усвоения программного материала. Развитие самостоятельности, фантазии. Рисунок по выбору. | **1** | **0,25** | **0,75** | Беседа, практическое занятие | 27 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
| **28** | Май | **Занятие 28.** Закрепление знаний по программе, панель инструментов; определение уровня усвоения программного материала. Развитие самостоятельности, фантазии. Рисунок по выбору. | **1** | **0,25** | **0,75** | Беседа, практическое занятие | 28 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
| **29** | Май | **Занятие 29. «Любимые игры»**  Итоговое занятие. Выяснить знания, приобретенные детьми в течение учебного года. Диагностика. | **1** | **0,5** | **0,5** | Творческая мастерская | 29 | Кабинет КИК | Наблюдение |
| **30** | Май | **Занятие 30. Викторина**  Закрепление материала по данному курсу. Загадки, дидактические, математические, лингвистические игры. | **1** | **0,5** | **0,5** | Викторина, практическая работа | 30 | Кабинет КИК | Открытое занятие |

**2 года обучения**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№**№/№ | Месяц/ число | Тема занятия | Кол-во часов | Теория | Практика | Форма занятия | Порядковый номер  занятия | Место проведения | Форма контроля |
| **1.** | Октябрь | **Занятие 1. Вводное занятие.**  Правила поведения в КИКе. Повторение и контроль остаточных знаний. Знакомство с многообразием компьютерной техники; развивать интерес и воспитывать бережное отношение к ней. Информатика вокруг нас – алгоритмы. | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | **1** | Кабинет КИК | Экспресс-опрос |
|  | Октябрь | **Занятие 2. «Вспоминаем устройство компьютера»**  Закрепить знания об устройстве компьютера. Вызвать интерес к занятиям. Развивающая игра «Собери картинку», «Головоломки». Развивать пространственное воображение, конструктивное мышление, сообразительность и сенсорные способности. | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 2 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Октябрь | **Занятие 3. «Продолжаем знакомство с компьютером и мышью».**  Закреплять работу на компьютере, используя его помощницу «мышь». Повторить, что можно делать компьютером и мышью. Игра «Цветная картинка» | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 3 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Октябрь | **Занятие 4.«Воздушные шары»** Закрепление на компьютере алфавита и счёт. Игра «Воздушные шары» Игра «Буква А» | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 4 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Ноябрь | **Занятие 5.«Лабиринт динозаврика»** Закрепление на компьютере алфавита и счёта. Игра «Лабиринт динозаврика» Игра «Буква Б» | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 5 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Ноябрь | **Занятие 6.«Летающие цифры»** Закрепление на компьютере алфавита и счёта. Игра «Летающие цифры» Игра «Буква Г» | **1** | **0,25** | **0,75** | Игра, практическое занятие | 6 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Ноябрь | **Занятие 7.«Машинки»** Закрепление на компьютере алфавита и счёта. Игра «Машинки» Игра «Буква Д» | **1** | **0,5** | **0,5** | Игра, практическое занятие | 7 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Ноябрь | **Занятие 8.«Лёвины прятки»** Закрепление на компьютере алфавита и счёта. Игра «Левины прятки» Игра «Буква В» | **1** | **0,5** | **0,5** | Игра, практическое занятие | 8 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Декабрь | **Занятие 9.«Больше- меньше»**  Закрепление на компьютере алфавита и счёта. Игра «Больше – меньше» Игра «Буквы Е и Ё» | **1** | **0,5** | **0,5** | Игра, практическое занятие | 9 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Декабрь | **Занятие 10.«Пчёлки»** Закрепление на компьютере алфавита и счёта. Игра «Буква Ж» Игра «Лёлик и цифры» | **1** | **0,75** | **0,25** | практическое занятие | 10 | Кабинет КИК | Наблюдение |
|  | Декабрь | **Занятие 11.«Зоопарк»**  Закрепление на компьютере алфавита и счёта. Игра «Буква З» Игра «Ловец игрушек» | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 11 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Декабрь | **Занятие 12.«Перевёртыши»** Закрепление на компьютере алфавита и счёта. Игра «Перевёртыши» Игра «Буква Ии Й» | **1** | **0,25** | **0,75** | практическое занятие | 12 | Кабинет КИК | Наблюдение |
|  | Январь | **Занятие 13.«Считалочка»** Закрепление на компьютере алфавита и счёта. Игра «Считалочка» Игра «Буква К» | **1** | **0,25** | **0,75** | Беседа, практическое занятие | 13 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Январь | **Занятие 14.«Подсчёты Компьютоши»** Закрепление на компьютере алфавита и счёта. Игра «Подсчёт кубиков» Игра «Буква Л» | **1** | **0,25** | **0,75** | Беседа, практическое занятие | 14 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Февраль | **Занятие 15.«Мороженое»** Закрепление на компьютере алфавита и счёта. Игра «По порядку» Игра «Буква М» | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 15 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Февраль | **Занятие 16.«Уборка»** Закрепление на компьютере алфавита и счёта. Игра «Уборка» Игра «Буква Н» | **1** | **0,5** | **0,5** | практическое занятие | 16 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Февраль | **Занятие 17.«Овощи»** Закрепление на компьютере алфавита и счёта. Игра «Ряд кубиков» Игра «Буква О» | **1** | **0,25** | **0,75** | практическое занятие | 17 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Февраль | **Занятие 18.«Цветные картинки»** Закрепление на компьютере алфавита и счёта. Игра «Цветные кубики» Игра «Буква П» | **1** | **0,5** | **0,5** | Творческая мастерская | 18 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Март | **Занятие 19.«Аквариум»** Закрепление на компьютере алфавита и счёта. Игра «Сколько игрушек у Лёлика» Игра «Буква Р» | **1** | **0,5** | **0,5** | Творческая мастерская | 19 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Март | **Занятие 20.«Весёлый день»**  Закрепление на компьютере алфавита и счёта. Игра «Весёлый счёт» Игра «Буква С» | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 20 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Март | **Занятие 21.«Находка Мурзика»** Закрепление на компьютере алфавита и счёта. Игра «Разноцветные майки» Игра «Буква Т» | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 21 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Март | **Занятие 22.«Уточки»** Закрепление на компьютере алфавита и счёта. Игра «Счётчик» Игра «Буква У» | **1** | **0,75** | **0,25** | Беседа, практическое занятие | 22 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Апрель | **Занятие 23.«Музыкальные инструменты»** Закрепление на компьютере алфавита и счёта. Игра «Учимся считать» Игра «Буква Ф» | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 23 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Апрель | **Занятие 24.«Прогулка с воздушным змеем»** Закрепление на компьютере алфавита и счёта. Игра «Потерянная цифра» Игра «Буква Х» | **1** | **0,25** | **0,75** | Беседа, практическое занятие | 24 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Апрель | **Занятие 25.«Встреча с другом Рэкси»** Закрепление на компьютере алфавита и счёта. Игра «Спят усталые игрушки» Игра «Буква Ц» | **1** | **0,25** | **0,75** | Беседа, практическое занятие | 25 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Апрель | **Занятие 26.«Подарок от Лёлика»** Закрепление на компьютере алфавита и счёта. Игра «Коллекция машинок» Игра «Буква Ч» | **1** | **0,25** | **0,75** | Творческая мастерская | 26 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Май | **Занятие 27.Практическая работа №1**  Обобщение знаний по программе «Paint», п**остроение линий и фигур,** определение уровня усвоения программного материала. Развитие самостоятельности, фантазии. Рисунок по выбору. | **1** | **0,25** | **0,75** | Творческая мастерская | 27 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Май | **Занятие 28.Практическая работа №2** Рисование «Весна» работа в программе Paint .  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. | **1** | **0,5** | **0,5** | Творческая мастерская | 28 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Май | **Занятие 29. «Чему мы научились»**  Закрепить знания, умения по основным разделам программы. Расширить кругозор, устранять психологический барьер «человек-компьютер» | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа-опрос, практическое занятие | 29 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Май | **Занятие 30. Занятие 2 «Викторина»**  Закрепление материала по данному курсу. Загадки, дидактические, математические, лингвистические игры. | **1** | **0,25** | **0,75** | Викторина, практическое занятие | 30 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение  Открытое занятие |

**Условия реализации программы:**

**Материально-техническое обеспечение:**

Для реализации программы «Компьютоша» необходимо:

Компьютерный класс: компьютер с мультимедийным проектором для демонстрации материала; компьютеры для детей для получения новых знаний и закрепления навыков работы; принтер для печати детских рисунков, наушники, сканер.

Компьютерный класс должен соответствовать требованиям СанПиН.

**Информационное обеспечение:**

1. CD диск «Лёлик готовится к школе» ч.1 и 2компании «Новый диск»

2. CD диск «Машенька. Грибная математика»компании «Новый диск»

3. «Раскрась-ка» - все программы лицензированы и допущены Министерством образования - позволяют в игровой форме ознакомить детей с историей компьютера, с его составными частями, правилами поведения и техникой безопасности работы на компьютере.

4. Т.Р. Денисова «Компьютер в детском саду» // Ребёнок в детском саду №2,3, 2010г., с. 66-69, с.77-79

**Кадровое обеспечение:**

Для успешной реализации программы необходим преподаватель информатики.

Формы аттестации

Открытое занятие в конце каждого года обучения.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:

Журнал посещаемости, отзыв детей и родителей.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:

Итоговый отчет, участие воспитанников в конкурсах разного уровня.

**Характеристика уровней:**

 минимальный – ребенок освоил азы программы, учебный план освоил не полностью, т.е. не в полном объёме приобрел предусмотренную программой сумму знаний, умений, навыков и качеств личности; по разным причинам не справился с решением отдельных задач, поставленных перед ним педагогом (репродуктивный с помощью педагога);

 базовый – ребенок стабильно занимается, освоил учебную программу, свободно ориентируется в изученном материале, принимает участие в конкурсах. (репродуктивный без помощи педагога);

 повышенный – ребенок проявляет устойчивый интерес к изучаемому предмету; не только освоил программу, но и стремится к дополнительным занятиям, принимает участие в конкурсах. (Репродуктивно-продуктивный);

 творческий - ребенок выполняет программу, дополнительно самостоятельно занимается, проявляет ярко выраженные способности к изучаемой дисциплине, стабильно участвует в конкурсах, занимает призовые места (продуктивный, креативный).

**Методические материалы:**

Организация образовательного процесса очная.

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

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

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

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

**Без демонстрации наглядности невозможно провести ни одного занятия.**

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

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

Практическая деятельность направлена на подготовку детей к восприятию нового материала; на усвоение ими новых знаний и на за-крепление, расширение и совершенствование усвоенных знаний, на умения и навыки ребёнка.

**В работе используется технология:**

• Информационно-коммуникационные технологии.

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

**Алгоритм учебного занятия:**

Программа «Компьютоша» реализуется с детьми дошкольного возраста в игровой форме и совместной деятельности, в вечерние часы, используя интеграцию образовательного процесса без увеличения учебной нагрузки на ребенка.

Занятия проводятся по подгруппам 8 человек 1 раза в неделю, 30 занятий в год.

**Продолжительность каждого этапа занятия:**

1 этап - 10-15 минут,

2 этап - 10-15 минут,

3 этап - 4-5 минут.

После каждого занятия проветривание помещения.

Каждое занятие комплексное. Оно включает в себя 3 этапа.

**I этап - подготовительный.**

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

**II этап - основной.**

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

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

**Используется несколько способов "погружения» ребенка в компьютерную программу:**

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

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

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

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

**III этап - заключительный.**

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

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

**Список литературы**

1. Интернет – ресурсы www.botik.ru/~robot; kurs@robotland.botik.ru

2. «Дошкольник + компьютер» автор Л.А. Коч; Ю.А. Бревнова

3. «Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет автор З.М. Габдуллина

4. Статья в журнале «Ребенок в детском саду» №1 2009г стр. 60

5. Статья в журнале «Ребенок в детском саду» №2 2010г стр. 66

6. Статья в журнале «Ребенок в детском саду» №3 2010г стр. 77

7. Статья в журнале «Ребенок в детском саду» №4 2011г стр. 86

8. Статья в журнале «Дошкольное воспитание» №2 2011г стр. 77

9. Статья в журнале «Дошкольная педагогика» №5 2010г стр. 9

10. Статьи Гурьева Сергея Владимировича «Компьютер в жизни ребенка» (кандидата педагогических наук, Российского государственного университета)

11. «Новые информационные технологии в дошкольном образовании Ю.М.Горвица Москва 1998г»

12. Горвиц, Ю. М. и др. Новые информационные технологии в дошкольном образовании /Ю. М. Горвиц, А. А. Чайнова, Н. Н. Поддъяков. – М.: Линка-Пресс, 1998. – 328 с.

13. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы (СанПин 2.4.1.3049-13)