**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- Mail mdou. medved@gmail. com , ИНН 0313003602, КПП 031301001,ОКОНХ92400,ОКПО 46113761

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ПРИНЯТО**  **Педагогическим советом МБДОУ ЦРР-Д/С «Медвежонок»**  **протокол №1 от 04. 09. 2015г.** | **УТВЕРЖДАЮ**  **Заведующий МБДОУ**  **ЦРР-Д/С «Медвежонок»**  **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Л.П. Янц**  **Приказ № 81 от 04. 09. 2015г.** | | **УТВЕРЖДАЮ**  **Заведующий МБДОУ**  **ЦРР-Д/С «Медвежонок»**  **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Л.П.Янц**  **Приказ № 28 от 21. 02. 2014г**. |
|  | |

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ**

**ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА**

**социально-педагогической направленности**

**«КОМПИК»**

Возраст обучающихся:5-7 лет

Срок реализации: 2 года

Автор-составитель:

Е.В.Мясникова

Воспитатель высшей категории

МБДОУ ЦРР-Д/С «Медвежонок»

п. Таксимо

2015 год

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

**Пояснительная записка**

**Направленность программы** «Компик» - 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 «Компик» - 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 | Устройство компьютера | **5** | **3** | **2** | Наблюдение  Опрос-беседа |
| 3 | Развиваемся с компьютером | **7** | **3** | **4** | Наблюдение  Опрос-беседа |
| 4 | Текстовый редактор «Word» | **5** | **3** | **2** | Наблюдение  Опрос-беседа |
| 5 | Графический редактор «Paint». Работа с инструментами | **7** | **3** | **4** | Наблюдение  Опрос-беседа |
| 6 | Творческая мастерская | **2** | **1** | **1** | Наблюдение  Самоанализ |
| 7 | «Компьютер – мой новый друг» | **2** | **1** | **1** | Открытые занятия  Итоговый отчет |
|  | Итого  Общее кол-во часов | **30** | **15** | **15** |  |

**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 | Компьютер в жизни человека | **2** | **1** | **1** | Наблюдение  Опрос-беседа |
| 3 | Устройство компьютера | **2** | **1** | **1** | Наблюдение  Опрос-беседа |
| 4 | Развиваемся с компьютером | **4** | **2** | **2** | Наблюдение  Опрос-беседа |
| 5 | Учимся работать на компьютере | **4** | **2** | **2** | Наблюдение  Опрос-беседа |
| 6 | Практическая работа | **4** | **1** | **3** | Наблюдение  Опрос-беседа |
| 7 | Графический редактор «Paint». Работа с инструментами | **3** | **1,5** | **1,5** | Наблюдение  Опрос-беседа |
| 8 | Графический редактор «Paint». Построение линий и фигур. | **5** | **3** | **2** | Наблюдение  Опрос-беседа |
| 9 | Творческая мастерская | **3** | **1** | **2** | Наблюдение  Самоанализ |
| 10 | «Компьютер – мой новый друг» | **2** | **1** | **1** | Открытые занятия, Итоговый отчет |
|  | Итого  Общее кол-во часов | **30** | **14** | **16** |  |

**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. Устройство компьютера.**

**Занятие 1.** **Составные части компьютера.**

Знакомство с функциональной структурой и основными устройствами компьютера. Расширение кругозора и развитие интеллектуальных способностей. Развивающая игра «Определи признаки осени».

**Занятие 2. Устройство «монитор».**

Знакомство с устройством «монитор». Развитие временных представлений и пространственных ориентировок. Дни недели. Развивающая игра «Составь картинку «Часы».

**Занятие 3. «Рабочий стол».**

Знакомство с содержанием «Рабочего стола». Развитие умений соблюдать последовательность действий, заданных устно. Развивающая игра «Одень куклу по сезону»

**Занятие 4. Манипулятор «мышь».**

Знакомство с манипулятором «мышь». Объяснение принципа работы. Развитие навыка управления компьютерной мышкой. Развитие внимания, быстроты реакции. Развивающая игра «Найди лишнее».

**Занятие 5. Клавиатура.**

Знакомство с клавиатурой. Названия и функции основных клавиш. Совершенствование работы с «мышью». Тренировочные упражнения.

**Тема 3. Компьютерные игры.**

**Занятие 1. Дидактические игры.**

Знакомство с некоторыми разновидностями компьютерных игр. Дидактические игры. Совершенствование навыков владения компьютерной мышкой и умения использовать ярлыки программ. Развитие абстрактно – логического мышления, быстроты реакции. Компьютерная игра «Пазлы».

**Занятие 2. Занятие-игра.**

Знакомство с развивающей игрой «Лото» для повышения мотивации в обучении работе с компьютерной техникой. Закреплять умение управлять действиями на экране с помощью компьютерной мышки.

**Занятие 3. Математические компьютерные игры.**

Знакомство с математическими компьютерными играми. Развивающая игра «10 обезьянок». Развитие зрительного и слухового восприятия.

**Занятие 4. Лингвистические игры.**

Коммуникативная игра «Опиши картину и придумай продолжение». Развитие языковых компетенций, умения полно отвечать на вопросы.

**Занятие 5** «В гости к сказке».

Развивающая игра «Пазлы» » из CD диска «Учимся запоминать»

Знакомство с разновидностью компьютерных игр. Развитие языковых компетенций, умение полно отвечать на вопросы. Учить детей ориентироваться на плоскости экрана с помощью компьютерной мыши.

**Занятие 6 «**Случай в зоопарке».

Развивающая игра «Кто как кричит?» » из CD диска «Учимся мыслить логически» Учить выполнять задания по инструкции. Развивать внимание, память, логическое мышление, слух.

**Занятие 7** «Это радуги цвета».

Развивающая игра «Запомни цвета и сравни предметы» » из CD диска «Учимся считать». Учить детей принимать правильное молниеносное решение во время игры, закрепить цвета. Учить объединять предметы в группы по признакам, выделять свойства предметов.

**Тема 4. Текстовый редактор «Word».**

**Занятие 1. Знакомство с текстовым редактором.**

Названия и функции основных клавиш. Совершенствование работы с мышью. Буквенный ряд. Развивающая игра «Буквы». Развитие комплексного мышления, памяти.

**Занятие 2. Путешествие по клавиатуре.**

Знакомство с клавишей «Shift», понятием «строчные» и «заглавные» буквы. Развитие умения использовать «Enter», «Пробел», «Стрелка». Совершенствование навыка работы с клавиатурой и мышью. Развивающая игра «Составь слово».

**Занятие 3. Закрепление полученных знаний.**

Закрепить знания основных клавиш. Развитие зрительного восприятия, навыка набора текста. Развивающая игра «Раскрась картинку».

**Занятие 4. Маленькие наборщики.**

Закрепить знания о клавиатуре. Развитие навыка набора отдельных слов. Совершенствование языковых компетенций. Лингвистические игры.

**Занятие 5. Цифровой ряд клавиатуры.**

Знакомство с цифровым рядом клавиатуры. Формирование умения использовать цифровой ряд при наборе задач и примеров. Закрепление элементарных математических навыков. Математическая игра «Волшебные цифры».

**Тема 6. Графический редактор «Paint». Работа с инструментами.**

**Занятие 1. Веселая «рисовалка». Инструменты «Карандаш», «Кисть».**

Знакомство с панелью инструментов. Развитие навыка работы с инструментами «Карандаш», «Кисть». Развитие эстетического вкуса, творческого воображения. Формирование наглядно – образного мышления, творческого рисования. Рисунок «Волшебная палочка». Развивающая игра «Раскрась картинку».

**Занятие 2. Инструмент «Ластик».**

Развитие навыка работы с инструментом «Ластик», с панелью команд: «Файл» - «Создать». Рисунок «Фоторобот».

**Занятие 3. Палитра. Инструмент «Заливка».**

Познакомить с палитрой цветов, понятием «замкнутый контур» и инструментом «Заливка». Создание простого рисунка, используя графические примитивы и встроенные инструменты графического редактора. Развитие творческих способностей. Рисунок «Бабочка и цветы». Игра «Составь картинку».

**Занятие 4. Закрепление полученных навыков.**

Совершенствование работы с инструментами «Кисть», «Заливка». Раскрашивание замкнутого контура. Развитие обобщающих категорий. Игра «Раскрась картинку».

**Занятие 5. Основной цвет кисти и фона.**

Знакомство с основным цветом кисти и цветом фона. Развитие творческого воображения. Рисунок «Облака».

**Занятие 6. Инструмент «Распылитель».**

Знакомство с инструментом «Распылитель». Закрепление навыков работы в среде графического редактора. Рисунок «Зимний пейзаж».

**Занятие 7. Создание компьютерного рисунка «Снеговик».**

Совершенствование навыков работы в среде графического редактора. Знакомство с зимними играми и забавами. Создание компьютерного рисунка «Снеговик». Развивающая игра «Составь картинку «Снеговик».

**Тема 7. Творческая мастерская.**

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

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

**Тема 10. «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. Компьютер в жизни человека**

**Занятие 1.** «Для чего нужны компьютеры?»

Познакомить детей с разнообразием компьютерной техники. Познакомить с правилами техники безопасности при работе на компьютере.

**Занятие 2.** «Нам компьютер верный друг!»**.**

Дать представления об использовании компьютера в разных сферах человеческой деятельности, развивать интерес и воспитывать бережное отношение к компьютерной технике. Закрепить правила поведения в кабинете.

**Тема 3 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.

**Занятие 2.** «Продолжаем изучать компьютер»

Дать понятия «дисковод», «компакт-диск» и «флеш-карта», «модем», «монитор».

Развивать внимание, память, логическое мышление, глазомер, координацию движений, сообразительность и ловкость.

**Тема 4. Компьютерные игры.**

**Занятие 1.** Развивающая игра «Поиграем, посчитаем».

Продолжать учить количественному счету, обозначать количество цифрой нажатием соответствующей клавиши на клавиатуре.

**Занятие 2.** Развивающая игра «Найди похожий предмет», «Найди контур предмета»

Развивать  пространственное воображение, логическое мышление, сообразительность и интеллектуальные способности.

**Занятие 3.**

Развивающая игра «Геометрические фигуры», «Поиграем посчитаем»

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.

**Занятие 4.** Развивающая игра «Веселая математика » , «Мышиная переправа»

Учить читать простейшую графическую информацию: слева направо, справа налево, снизу вверх, Сверху вниз, закреплять навыки владения клавиатурой (клавиши управления курсором), развивать мелкую моторику руки

**Тема 5. Учимся работать на компьютере.**

**Занятие 1. Вспоминаем текстовый редактор.**

Вспомнить названия и функции основных клавиш. Совершенствование работы с мышью. Буквенный ряд. Развивающая игра «Буквы». Развитие комплексного мышления, памяти.

**Занятие 2. Путешествие по клавиатуре.**

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

Развивающая игра «Составь слово».

**Занятие 3. Компьютерная мышь.**

Компьютерная мышь. Левая/правая кнопка мыши. Колесо прокрутки. Основные манипуляции с мышью: щелчок и двойной щелчок.

**Занятие 4. Файл и папка.**

Файл и папка. Перемещение, удаление, переименование папок и файлов.

Приемы изменения фонового рисунка рабочего стола.

**Тема 6. Отрабатываем навык работы на компьютере.**

**Практическая работа №1**

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

Печать заглавных букв с зажатой клавишей Shift.

**Практическая работа №2**

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

Отработка навыков двойного щелчка левой кнопки мыши.

**Практическая работа №3**

Обобщение темы «Текстовый редактор «Word».Способствование развитию устной и письменной речи. Определение степени усвоения детьми данной темы.

**Практическая работа №4**

Самостоятельное включение детских игр и корректное их выключение.

Выход из игры с использованием клавиши Esc.

**Тема 7. Графический редактор «Paint». Работа с инструментами.**

**Занятие 1. Веселая «рисовалка». Инструменты «Карандаш», «Кисть».**

Вспомнить графический редактор «Paint».Закрепить знания панели инструментов. Развитать навык работы с инструментами «Карандаш», «Кисть». Развитие эстетического вкуса, творческого воображения. Формирование наглядно – образного мышления, творческого рисования. Рисунок «Волшебная палочка». Развивающая игра «Раскрась картинку».

**Занятие 2. Создание компьютерного рисунка «Зимушка зима».**

Совершенствование навыков работы в среде графического редактора. Знакомство с зимними играми и забавами. Создание компьютерного рисунка «Зимушка-Зима».

**Занятие 3. Знакомство с панелью команд и инструментом «Пипетка».**

Закрепить навык работы с панелью команд, с инструментом «Пипетка», формирование умения сохранять компьютерный рисунок. Расширение знаний о диких животных. Сохранение рисунка «Дикие животные».

**Тема 9. Графический редактор «Paint». Построение линий и фигур.**

**Занятие 1.** Классификация геометрических фигур. Понятие «орнамент».

Виды геометрических фигур по заданному признаку. Знакомство с понятием «орнамент». Формирование умения пользоваться «выбором» при создании виртуального рисунка. Развитие навыков конструирования и моделирования. Рисунок «Коврик для мышки». Игра «Мозаика».

**Занятие 2. Инструмент «Овал».**

Работа со встроенными инструментами и примитивами графического редактора. Закрепление умения пользоваться «выбором» при создании виртуального рисунка. Развитие фантазии, творческих способностей. Рисунок «Воздушные шары».

**Занятие 3. Инструменты «Линия» и «Прямоугольник».**

Знакомство с инструментами «Линия», «Прямоугольник». Развитие навыков геометрического моделирования и конструирования. Символика России. Рисунок «Российский флаг».

**Занятие 4. Закрепление умений в использовании инструментов.**

Закрепление умения использовать инструменты графического редактора. Развитие логического и комбинаторного мышления, творческого воображения. Логическая задача «Найди домик Круга». Инсценировка «Геометрические фигуры».

**Занятие 5. Инструмент «Кривая линия».**

Знакомство с инструментом «Кривая линия» и принципами работы. Формирование геометрического мышления и пространственного восприятия. Рисунок «Морской пейзаж».

**Тема 9. Творческая мастерская.**

**Практическая работа №1**

Обобщение знаний по программе «Paint», панель инструментов; определение уровня усвоения программного материала. Развитие самостоятельности, фантазии. Рисунок по выбору.

**Практическая работа №2**

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

**Практическая работа №3** 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 11. «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 |
|  | 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 |
|  | Октябрь | **Занятие 3.** **Составные части компьютера.**  Знакомство с функциональной структурой и основными устройствами компьютера. Расширение кругозора и развитие интеллектуальных способностей. Развивающая игра «Определи признаки осени». | **1** | **0,5** | **0,25** | Беседа, практическое занятие | 3 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Октябрь | **Занятие 4. Устройство «монитор».**  Знакомство с устройством «монитор». Развитие временных представлений и пространственных ориентировок. Дни недели. Развивающая игра «Составь картинку «Часы». | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 4 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Ноябрь | **Занятие 5. «Рабочий стол».**  Знакомство с содержанием «Рабочего стола». Развитие умений соблюдать последовательность действий, заданных устно. Развивающая игра «Одень куклу по сезону» | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 5 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | ноябрь | **Занятие 6. Манипулятор «мышь».**  Знакомство с манипулятором «мышь». Объяснение принципа работы. Развитие навыка управления компьютерной мышкой. Развитие внимания, быстроты реакции. Развивающая игра «Найди лишнее». | **1** | **0,75** | **0,25** | Беседа, практическое занятие | 6 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Ноябрь | **Занятие 7. Клавиатура.**  Знакомство с клавиатурой. Названия и функции основных клавиш. Совершенствование работы с «мышью». Тренировочные упражнения. | **1** | **0,25** | **0,75** | Беседа, практическое занятие | 7 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Ноябрь | **Занятие 8. Дидактические игры.**  Знакомство с некоторыми разновидностями компьютерных игр. Дидактические игры. Совершенствование навыков владения компьютерной мышкой и умения использовать ярлыки программ. Развитие абстрактно – логического мышления, быстроты реакции. Компьютерная игра «Пазлы». | **1** | **0,5** | **0,5** | Игра, практическое занятие | 8 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Декабрь | **Занятие 9. Занятие-игра.**  Знакомство с развивающей игрой «Лото» для повышения мотивации в обучении работе с компьютерной техникой. Закреплять умение управлять действиями на экране с помощью компьютерной мышки. | **1** | **0,25** | **0,75** | Игра, практическое занятие | 9 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Декабрь | **Занятие 10. Математические компьютерные игры.**  Знакомство с математическими компьютерными играми. Развивающая игра «10 обезьянок». Развитие зрительного и слухового восприятия. | **1** | **0,5** | **0,5** | Игра, практическое занятие | 10 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Декабрь | **Занятие 11. Лингвистические игры.**  Коммуникативная игра «Опиши картину и придумай продолжение». Развитие языковых компетенций, умения полно отвечать на вопросы. | **1** | **0,5** | **0,5** | Игра, практическое занятие | 11 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Декабрь | **Занятие 12** «В гости к сказке».  Развивающая игра «Пазлы» » из CD диска «Учимся запоминать»  Знакомство с разновидностью компьютерных игр. Развитие языковых компетенций, умение полно отвечать на вопросы. Учить детей ориентироваться на плоскости экрана с помощью компьютерной мыши. | **1** | **0,25** | **0,75** | Игра, практическое занятие | 12 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Январь | **Занятие 13 «**Случай в зоопарке».  Развивающая игра «Кто как кричит?» » из CD диска «Учимся мыслить логически» Учить выполнять задания по инструкции. Развивать внимание, память, логическое мышление, слух. | **1** | **0,5** | **0,5** | Игра, практическое занятие | 13 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Январь | **Занятие 14** «Это радуги цвета».  Развивающая игра «Запомни цвета и сравни предметы» » из CD диска «Учимся считать». Учить детей принимать правильное молниеносное решение во время игры, закрепить цвета. Учить объединять предметы в группы по признакам, выделять свойства предметов. | **1** | **0,5** | **0,5** | Игра, практическое занятие | 14 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Февраль | **Занятие 15. Знакомство с текстовым редактором.**  Названия и функции основных клавиш. Совершенствование работы с мышью. Буквенный ряд. Развивающая игра «Буквы». Развитие комплексного мышления, памяти. | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 15 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Февраль | **Занятие 16. Путешествие по клавиатуре.**  Знакомство с клавишей «Shift», понятием «строчные» и «заглавные» буквы. Развитие умения использовать «Enter», «Пробел», «Стрелка». Совершенствование навыка работы с клавиатурой и мышью. Развивающая игра «Составь слово». | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 16 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Февраль | **Занятие 17. Закрепление полученных знаний.**  Закрепить знания основных клавиш. Развитие зрительного восприятия, навыка набора текста. Развивающая игра «Раскрась картинку». | **1** | **0,25** | **0,75** | Беседа, практическое занятие | 17 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Февраль | **Занятие 18. Маленькие наборщики.**  Закрепить знания о клавиатуре. Развитие навыка набора отдельных слов. Совершенствование языковых компетенций. Лингвистические игры. | **1** | **0,25** | **0,75** | Беседа, практическое занятие | 18 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Март | **Занятие 19. Цифровой ряд клавиатуры.**  Знакомство с цифровым рядом клавиатуры. Формирование умения использовать цифровой ряд при наборе задач и примеров. Закрепление элементарных математических навыков. Математическая игра «Волшебные цифры». | **1** | **0,25** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 19 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Март | **Занятие 20. Веселая «рисовалка». Инструменты «Карандаш», «Кисть».**  Знакомство с панелью инструментов. Развитие навыка работы с инструментами «Карандаш», «Кисть». Развитие эстетического вкуса, творческого воображения. Формирование наглядно – образного мышления, творческого рисования. Рисунок «Волшебная палочка». Развивающая игра «Раскрась картинку». | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 20 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Март | **Занятие 21. Инструмент «Ластик».**  Развитие навыка работы с инструментом «Ластик», с панелью команд: «Файл» - «Создать». Рисунок «Фоторобот». | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 21 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Март | **Занятие 22. Палитра. Инструмент «Заливка».**  Познакомить с палитрой цветов, понятием «замкнутый контур» и инструментом «Заливка». Создание простого рисунка, используя графические примитивы и встроенные инструменты графического редактора. Развитие творческих способностей. Рисунок «Бабочка и цветы». Игра «Составь картинку». | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 22 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Апрель | **Занятие 23. Закрепление полученных навыков.**  Совершенствование работы с инструментами «Кисть», «Заливка». Раскрашивание замкнутого контура. Развитие обобщающих категорий. Игра «Раскрась картинку». | **1** | **0,25** | **0,75** | Беседа, практическое занятие | 23 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Апрель | **Занятие 24. Основной цвет кисти и фона.**  Знакомство с основным цветом кисти и цветом фона. Развитие творческого воображения. Рисунок «Облака». | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 24 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Апрель | **Занятие 25. Инструмент «Распылитель».**  Знакомство с инструментом «Распылитель». Закрепление навыков работы в среде графического редактора. Рисунок «Зимний пейзаж». | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 25 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Апрель | **Занятие 26. Создание компьютерного рисунка «Снеговик».**  Совершенствование навыков работы в среде графического редактора. Знакомство с зимними играми и забавами. Создание компьютерного рисунка «Снеговик». Развивающая игра «Составь картинку «Снеговик». | **1** | **0,25** | **0,75** | Творческая мастерская | 26 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Май | **Тема 27. Творческая мастерская.**  **Занятие 1** Обобщение знаний по программе «Paint», панель инструментов; 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** Закрепление знаний по программе «Paint», панель инструментов; определение уровня усвоения программного материала. Развитие самостоятельности, фантазии. Рисунок по выбору. | **1** | **0,75** | **0,25** | Беседа, практическое занятие | 28 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | 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 |
|  | 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.** «Для чего нужны компьютеры?»  Познакомить детей с разнообразием компьютерной техники. Познакомить с правилами техники безопасности при работе на компьютере. | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 2 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Октябрь | **Занятие 3.** «Нам компьютер верный друг!»**.**  Дать представления об использовании компьютера в разных сферах человеческой деятельности, развивать интерес и воспитывать бережное отношение к компьютерной технике. Закрепить правила поведения в кабинете. | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 3 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Октябрь | **Занятие 4. «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 | 4 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Ноябрь | **Занятие 5.** «Продолжаем изучать компьютер»  Дать понятия «дисковод», «компакт-диск» и «флеш-карта», «модем», «монитор».  Развивать внимание, память, логическое мышление, глазомер, координацию движений, сообразительность и ловкость. | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 5 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Ноябрь | **Занятие 6.** Развивающая игра «Поиграем, посчитаем».  Продолжать учить количественному счету, обозначать количество цифрой нажатием соответствующей клавиши на клавиатуре. | **1** | **0,5** | **0,5** | Игра, практическое занятие | 6 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Ноябрь | **Занятие 7.** Развивающая игра «Найди похожий предмет», «Найди контур предмета»  Развивать  пространственное воображение, логическое мышление, сообразительность и интеллектуальные способности. | **1** | **0,5** | **0,5** | Игра, практическое занятие | 7 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Ноябрь | **Занятие 8.**  Развивающая игра «Геометрические фигуры», «Поиграем посчитаем»  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. | **1** | **0,5** | **0,5** | Игра, практическое занятие | 8 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Декабрь | **Занятие 9.** Развивающая игра «Веселая математика » , «Мышиная переправа»  Учить читать простейшую графическую информацию: слева направо, справа налево, снизу вверх, Сверху вниз, закреплять навыки владения клавиатурой (клавиши управления курсором), развивать мелкую моторику руки | **1** | **0,5** | **0,5** | Игра, практическое занятие | 9 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Декабрь | **Практическая работа 10**  Самостоятельное включение детских игр и корректное их выключение.  Выход из игры с использованием клавиши Esc. | **1** | **0,25** | **0,75** | практическое занятие | 10 | Кабинет КИК | Наблюдение |
|  | Декабрь | **Занятие 11. Вспоминаем текстовый редактор.**  Вспомнить названия и функции основных клавиш. Совершенствование работы с мышью. Буквенный ряд. Развивающая игра «Буквы». Развитие комплексного мышления, памяти. | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 11 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Декабрь | **Практическая работа 12**  Смена языка раскладки клавиатуры на языковой панели и с помощью клавиш Ctrl+Shift илиAlt+Shift.  Печать заглавных букв с зажатой клавишей Shift. | **1** | **0,25** | **0,75** | практическое занятие | 12 | Кабинет КИК | Наблюдение |
|  | Январь | **Занятие 13. Путешествие по клавиатуре.**  Работа с клавиатурой. Основные группы клавиш клавиатуры. Язык раскладки клавиатуры. Печать заглавных букв. Цифровая клавиатура.  Развивающая игра «Составь слово». | **1** | **0,75** | **0,25** | Беседа, практическое занятие | 13 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Январь | **Занятие 14. Компьютерная мышь.**  Компьютерная мышь. Левая/правая кнопка мыши. Колесо прокрутки. Основные манипуляции с мышью: щелчок и двойной щелчок. | **1** | **0,75** | **0,25** | Беседа, практическое занятие | 14 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Февраль | **Занятие 15. Файл и папка.**  Файл и папка. Перемещение, удаление, переименование папок и файлов.  Приемы изменения фонового рисунка рабочего стола. | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 15 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Февраль | **Практическая работа 16**  Перемещение объектов рабочего стола. Удаление файлов и папок в корзину.  Отработка навыков двойного щелчка левой кнопки мыши. | **1** | **0,25** | **0,75** | практическое занятие | 16 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Февраль | **Практическая работа 17**  Обобщение темы «Текстовый редактор «Word».Способствование развитию устной и письменной речи. Определение степени усвоения детьми данной темы. | **1** | **0,25** | **0,75** | практическое занятие | 17 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Февраль | **Занятие 18. Веселая «рисовалка». Инструменты «Карандаш», «Кисть».**  Вспомнить графический редактор «Paint».Закрепить знания панели инструментов. Развитать навык работы с инструментами «Карандаш», «Кисть». Развитие эстетического вкуса, творческого воображения. Формирование наглядно – образного мышления, творческого рисования. Рисунок «Волшебная палочка». Развивающая игра «Раскрась картинку». | **1** | **0,5** | **0,5** | Творческая мастерская | 18 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Март | **Занятие 19. Создание компьютерного рисунка «Весна».**  Совершенствование навыков работы в среде графического редактора. Создание компьютерного рисунка «Весна». | **1** | **0,5** | **0,5** | Творческая мастерская | 19 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Март | **Занятие 20. Знакомство с панелью команд и инструментом «Пипетка».**  Закрепить навык работы с панелью команд, с инструментом «Пипетка», формирование умения сохранять компьютерный рисунок. Расширение знаний о диких животных. Сохранение рисунка «Дикие животные». | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 20 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Март | **Занятие 21.** Классификация геометрических фигур. Понятие «орнамент».  Виды геометрических фигур по заданному признаку. Знакомство с понятием «орнамент». Формирование умения пользоваться «выбором» при создании виртуального рисунка. Развитие навыков конструирования и моделирования. Рисунок «Коврик для мышки». Игра «Мозаика». | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 21 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Март | **Занятие 22. Инструмент «Овал».**  Работа со встроенными инструментами и примитивами графического редактора. Закрепление умения пользоваться «выбором» при создании виртуального рисунка. Развитие фантазии, творческих способностей. Рисунок «Воздушные шары». | **1** | **0,75** | **0,25** | Беседа, практическое занятие | 22 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Апрель | **Занятие 23. Инструменты «Линия» и «Прямоугольник».**  Знакомство с инструментами «Линия», «Прямоугольник». Развитие навыков геометрического моделирования и конструирования. Символика России. Рисунок «Российский флаг». | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 23 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Апрель | **Занятие 24. Закрепление умений в использовании инструментов.**  Закрепление умения использовать инструменты графического редактора. Развитие логического и комбинаторного мышления, творческого воображения. Логическая задача «Найди домик Круга». Инсценировка «Геометрические фигуры». | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 24 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Апрель | **Занятие 25. Инструмент «Кривая линия».**  Знакомство с инструментом «Кривая линия» и принципами работы. Формирование геометрического мышления и пространственного восприятия. Рисунок «Морской пейзаж». | **1** | **0,5** | **0,5** | Беседа, практическое занятие | 25 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Апрель | **Практическая работа 26**  Обобщение знаний по программе «Paint», панель инструментов; определение уровня усвоения программного материала. Развитие самостоятельности, фантазии. Рисунок по выбору. | **1** | **0,25** | **0,75** | Творческая мастерская | 26 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение |
|  | Май | **Практическая работа 27**  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 | **Практическая работа 28** Рисование «Весна, весна, весенние деньки… » 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** | **0,25** | **0,75** | 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 «Викторина»**  Закрепление материала по данному курсу. Загадки, дидактические, математические, лингвистические игры. | **1** | **0,5** | **0,5** | Викторина, практическое занятие | 30 | Кабинет КИК | Опрос,  Наблюдение  Открытое занятие |

**Условия реализации программы:**

**Материально-техническое обеспечение:**

Для реализации программы «Компик» 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:**

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

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

Компьютерные игры серии «Несерьезные уроки» компании «Новый диск»

Компьютерные игры «Маленький искатель» компании «Новый диск»

Компьютерные игры «Волшебные игрушки» компании «Новый диск»

Все эти игры имеют гарантию качества, полное техническое и методическое обеспечение.

Программы: Paint; TuxPaint; Раскрась-ка; ПервоЛого.

Игровые презентации

**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 закрепление, 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 «Компик» 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 12 человек 1 раза в неделю, 26 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](http://www.botik.ru/~robot); [kurs@robotland.botik.ru](mailto: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)](https://www.google.ru/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0CB4QFjAA&url=http%3A%2F%2Fpbprog.ru%2Fdocuments%2Fdocuments_element.php%3FELEMENT_ID%3D2520&ei=WsTuVOXaD-jlywPT34CABg&usg=AFQjCNGw8KveD6TSHgfGftaUgP3PLEYriw&bvm=bv.86956481,d.bGQ" \t "_blank)