

Рекомендовано
к принятию
Педагогическим советом
МБДОУ «Детский сад №11»
Протокол от 28.08.2016г
№ 1

УТВЕРЖДЕНО
приказом МБДОУ «Детский сад
№11»
от 28.08.2016г № 124-ОД



Дополнительная образовательная программа
Социально-педагогической направленностью
по ознакомлению дошкольников с компьютерной грамотой с элементами
робототехники

Компьюша

возраст обучающихся 5-7 лет
срок реализации 1 год

составитель программы
воспитатель Бекетова Н.Н.



Содержание

Пояснительная записка	3
I Целевой раздел	5
1.1. Цели и задачи реализации программы	5
1.2. Принципы и подходы к реализации программы	6
1.3. Планируемые результаты освоения воспитанниками основной образовательной программы дошкольного образования	8
1.4. Уровни освоения программы на конец первого года обучения	9
1.5. Проверочные карты	10
1.6. Формы и методы обучения	11
1.7. Формы подведения итогов реализации программы	11
II Содержательный раздел	12
2.1. Характеристики особенностей развития детей дошкольного возраста	12
2.2. Структура занятий	15
2.3. Учебный план	16
2.4. Примерное содержание программы	17
2.5. Календарно-тематическое планирование	19
2.6. Воспитательная работа и массовые мероприятия	20
2.7. Взаимодействие педагога и родителей	20
2.8. Примерный план работы с воспитателями	21
2.9. Расписание НОД	21
III Организационный раздел	22
3.1. Материально-техническое обеспечение	22
3.2. развивающая предметно-пространственная среда	22
3.3. Программно-методическое обеспечение образовательного процесса	22
3.4. Литература для педагога и родителей	23

Пояснительная записка

Современное общество предъявляет новые требования к поколению, вступающему в жизнь. «Завтра» сегодняшних детей – это информационное общество. Психологическая готовность к жизни в нем сейчас необходимы каждому человеку.

Одним из факторов, обеспечивающих эффективность образования, является непрерывность и преемственность в обучении.

Информатизация дошкольного образования открывает педагогам новые возможности для развития методов и организационных форм воспитания и обучения детей. В сегодняшних условиях родители и педагоги должны быть готовы к тому, что при поступлении в школу ребенок столкнется с применением вычислительной техники. Поэтому заранее необходимо готовить ребенка к предстоящему взаимодействию с информационными технологиями.

Для успешного обучения в детском саду важен не столько набор знаний, сколько развитое мышление, умение получать знания, использовать имеющиеся навыки для решения различных учебных задач. Большие возможности при этом раскрываются при работе с компьютером.

Общение детей дошкольного возраста с компьютером начинается с компьютерных игр, тщательно подобранных с учётом возраста и учебной направленности. Игра - одна из форм практического мышления. В игре ребенок оперирует своими знаниями, опытом, впечатлением, отображенными в общественной форме игровых способов действия, игровых знаков, приобретающих значение в смысловом поле игр. Ребенок обнаруживает способность наделять нейтральный (до определенного уровня) объект игровым значением в смысловом поле игры. Именно эта способность является главной психологической базой для введения в игру дошкольника компьютера как игрового средства.

Компьютерные игры, включенные в систему обычных игр, вносят свой вклад в совершенствование воспитания всестороннее развитие творческой личности ребенка. Кроме нормативных воспитательно-образовательных стандартов, малыши показывают более высокий уровень "школьной готовности" и естественно вхождение в мир взрослых, в завтрашний мир.

У ребенка развивается:

- восприятие, зрительно-моторная координация, образное мышление;
 - познавательная мотивация, произвольная память и внимание;
 - “знаковая функция сознания”;
 - произвольность, умение построить план действий, принять и выполнить задание.
- Он овладевает новым способом, более простым и быстрым, получения и обработки информации, меняет отношение к новому классу техники и вообще к новому миру предметов.

Элементы компьютерной грамотности усваиваются детьми легче, если ведущим мотивом их деятельности становится игра. Это вызывает у детей большую эмоциональную и интеллектуальную готовность к дальнейшему развитию умственных и творческих способностей.

Актуальность программы:

Введение компьютера в педагогический процесс Образовательной организации позволяет переложить на него часть дидактической нагрузки, делая при этом процесс обучения более интересным, разнообразным и интенсивным. Компьютер не заменяет традиционное занятие, а только дополняет его.

Программа «Компьюша» разработана с учетом Программы подготовки дошкольников по информатике (автор: З.М. Габдуллина). Использовались пособия к данной программе: “Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет”, “Информатика”. Адаптирована в соответствии с возрастом, применены игровые технологии.

Программа рассчитана на 1 год, 72 учебных часа и предназначена для детей 5 – 7 лет. НОД проходят 2 раза в неделю, продолжительностью 30 минут.

Содержание дополнительной программы реализуется в соответствии с той нагрузкой, которая предоставлена педагогу, количеством набранных групп, возрастом детей, их подготовкой.

Отличительная особенность программы «Компьюша» состоит в том, что она решает проблему непрерывности дошкольного и школьного образования.

Данная программа по развитию у дошкольников компьютерной грамотности разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

- Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования (Утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013 г. N 1155);
- «Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам – образовательным программам дошкольного образования» (приказ Министерства образования и науки РФ от 30 августа 2013 года №1014);
- Санитарно-эпидемиологическими требованиями к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций» (Утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 15 мая 2013 года №26 «Об утверждении СанПиН» 2.4.3049-13) с изменениями от 27 августа 2015г.
- Постановлением Правительства Российской Федерации от 5 августа 2013 г. № 662 «Об осуществлении мониторинга системы образования».
- Письмом Департамента государственной политики в сфере общего образования Министерства образования и науки РФ от 28.02.2014 № 08-249 «Комментарии к ФГОС дошкольного образования».
- Письмом Департамента государственной политики в сфере общего образования Министерства образования и науки РФ от 10 января 2014 года № 08-10 «О Плане действий по обеспечению введения ФГОС дошкольного образования» (далее – План действий по обеспечению введения ФГОС ДО (№ 08-10)).
- Письмом Министерства образования и науки РФ от 10 января 2014 года № 08-5 «О соблюдении организациями, осуществляющими образовательную деятельность,

требований, установленных федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования».

Рекомендуемая схема организации деятельности по реализации программы:

- ➡ В основе лежит дидактическая игра, создающая мотивацию к деятельности.
Детям предлагается дидактическая игра, в ходе которой они вспоминают то, что поможет им познакомиться с новой темой (актуализация знаний и умений). Игра должна быть такой, чтобы в ходе ее в деятельности ребенка не возникло затруднения. Каждый ребенок должен принять участие в игре.
- ➡ Затруднение в игровой ситуации.
В ходе игры должна возникнуть ситуация, вызывающая затруднение в деятельности детей, которое они фиксируют в речи (мы это не знаем, мы это еще не умеем...). В результате ребятами делается вывод, что необходимо подумать, как всем вместе выйти из затруднительной ситуации.
- ➡ Открытие нового знания или умения.
С помощью диалога на основе предметной деятельности детей подвести к обучению нового материала. Оформив в речи новое, дети возвращаются к ситуации, вызвавшей затруднение, и проходят ее, используя новый способ действия.
- ➡ Повторение и развивающие задания.
Проводятся при наличии свободного времени.
- ➡ Итог занятия.
Дети фиксируют в речи, что нового узнали;

Примечание. Во время занятия дети работают с настольными тренажерами за столами 2–5 минут (клавиатурой и мышью). Все остальное время предполагается их перемещение из одного игрового пространства в другое. Дидактические игры проводятся как за столами, компьютерами, так и в свободном игровом пространстве. Физминутки снимают утомление детей средствами релаксационных упражнений.

I. Целевой раздел

1.1 Цели и задачи реализации программы дошкольного образования.

Цель: обучение детей компьютерной грамотности

Задачи:

1. Обучающие:

- формировать начальные навыки работы за компьютером;
- учить правилам работы за компьютером, организации рабочего места и ТБ.

2. Развивающие:

- развитие логического мышления;
- развитие абстрактного, наглядно-образного мышления;
- раскрытие творческих способностей и наклонностей детей;
- расширять словарный запас детей и знания об окружающем мире;
- развивать сенсорные возможности ребёнка;

3. Воспитывающие:

- воспитывать самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость;
- воспитывать культуру общения, навыки сотрудничества;
- воспитывать бережное и аккуратное отношение к технике.

1.2. Принципы и подходы к реализации программы

Принципы и средства обучения

Работа с детьми всегда требует от педагога массу усилий, тем более с детьми дошкольного возраста. Исходя из специфики этой возрастной категории, используются следующие принципы обучения при подаче изучаемого материала:

Доступность

- Тема занятия преподносится в простой, доступной для детей этого возраста форме, а также с использованием различного дидактического материала.
- Доступность является также одним из основных критериев при отборе компьютерных программ для занятий. Они должны быть легкими в управлении и материал в них должен преподноситься в простой, удобной для восприятия форме.

Наглядность

Так как у детей дошкольного возраста в обучении все еще ведущую роль оказывает наглядно-действенное и наглядно-образное мышление, то важным моментом на занятии является наглядность материала. Это:

- - специальная оснащённость кабинета: яркое оформление кабинета;
- - использование музыки на занятиях;
- - различный дидактический материал для занятия (картинки, фигурки из бумаги);
- - подборка компьютерных программ для занятий (с использованием красочных, ярких картинок, анимации, звуковых эффектов).

Индивидуальный подход

- Работа с дошкольниками требует гораздо большего внимания, чем с учащимися, и не только из-за возраста. Малыши еще не умеют «работать», не умеют «учиться» целенаправленно, именно по теме занятия. Поэтому, целесообразно больше говорить об индивидуальном обучении.
- Индивидуальная работа - это один из самых эффективных способов обучения дошкольников.

1. Концепция самооценности дошкольного периода развития, разработанная А.В. Запорожцем.

Основной путь развития – это обогащение, наполнение процесса развития наиболее значимыми именно для дошкольника формами и способами деятельности, изменяющими и перестраивающими его психику, что предполагает не ускорение развития с помощью обучения, а расширение его возможностей, именно в дошкольных сферах жизнедеятельности.

2. Целостное развитие ребёнка – единство индивидуальных особенностей, личностных качеств, освоения ребёнком позиции субъекта в детских видах деятельности и индивидуальности.

3. **Теория деятельности**, разработанная А.Н. Леонтьевым, Д.Б. Элькониним, В.В. Давыдовым. Согласно их теории ребенок развивается в процессе различных доступных видов деятельности.

4. **Системность знаний** – системный характер представлений об окружающем мире, раскрытии сущности элементарных понятий на уровне наглядно-образного мышления и воображения детей дошкольного возраста.

ФГОС

Федеральный государственный образовательный стандарт (ФГОС) требует расширения возможностей использования ИКТ в образовательном процессе. Информационные технологии становятся инструментом формирования универсальных логических действий дошкольников. Внедрение компьютерных технологий в процесс обучения детей стало неотъемлемой частью образовательного процесса.

Требования СанПина 2.4.1.3049 – 13 к организации образовательной деятельности

Непосредственно образовательную деятельность с использованием компьютеров для детей 5-7 лет следует проводить не более одного в течение дня и не чаще трех раз в неделю. После работы с компьютером с детьми проводят гимнастику для глаз. Непрерывная продолжительность работы с компьютером в форме развивающих игр для детей 5 лет не должна превышать 10 минут и для детей 6-7 лет - 15 минут. Для детей, имеющих хроническую патологию, часто болеющих (более 4 раз в год), после перенесенных заболеваний в течение 2-недель продолжительность непосредственно образовательной деятельности с использованием компьютера должна быть сокращена для детей 5 лет до 7 минут, для детей 6 лет - до 10 мин.

Для снижения утомляемости детей в процессе осуществления непосредственно образовательной деятельности с использованием компьютерной техники необходимо обеспечить гигиенически рациональную организацию рабочего места: соответствие мебели росту ребенка, достаточный уровень освещенности. Экран видеомонитора должен находиться на уровне глаз или чуть ниже, на расстоянии не ближе 50 см. Ребенок, носящий очки, должен заниматься за компьютером в них.

Недопустимо использование одного компьютера для одновременного занятия двух или более детей.

Для установки компьютера используется специальная мебель: для каждого ПК – это стол и регулируемый стул. Стулья отрегулированы, имеют опору для спинки ребенка и установлены так, чтобы уровень глаз ребенка приходился на центр экрана монитора (или 2/3 его высоты) (СанПиН п. 8.4).

Индивидуальные места дошкольников располагаются периметрально, экранами внутрь помещения, с подводкой электропитания к задней панели, располагающейся к стене, в соответствии с требованиями безопасности (СанПиН п. 8.1.1).

На окнах однотонные жалюзи в тон стен. Помимо эстетической, шторы несут еще и гигиеническую нагрузку: полностью закрывают оконный проем (в случае надобности) и рассеивают солнечный свет, а также поглощают шум. Стены, шторы,

цвет мебели и компьютеров – все должно гармонизировать друг с другом. Это важное условие для психологического комфорта ребенка при работе за компьютером (СанПиН п.6.5.; п. 8.1.5).

В компьютерном зале ежедневно делается влажная уборка, вытирается пыль с компьютеров, особенно с экранов мониторов и дважды в неделю проводится уборка пылесосом (СанПиН п. 4.16, п. 8.1.14).

1.3 Планируемые результаты освоения воспитанниками основной образовательной программы дошкольного образования.

Ожидаемые результаты реализации программы:

По окончании обучения воспитанники знают и умеют:

- правила работы с компьютером, организацию рабочего места и ТБ;
- название и функциональное назначение основных устройств компьютера;
- создавать простейшие изображения в графическом редакторе Paint;
- иметь навык работы с клавиатурой, мышкой ориентироваться на экране монитора;
- пользоваться игровыми и обучающими программами;
- самостоятельно запускать компьютер и программы.

1.4 Уровни освоения программы на конец первого года обучения:

Результаты диагностики и анализ усвоения детьми программы используется для того, чтобы помочь ребенку преодолеть трудности в усвоении программы, обратить внимание специалистов на проблему и совместно решить ее.

Вид деятельности	Уровни		
	высокий	средний	низкий
Правила работы с компьютером, организация рабочего места и ТБ	Хорошо знает и не нарушает правила работы за компьютером и технику безопасности	Знает правила работы с компьютером и ТБ, но иногда нарушает их	Требует постоянного внимания со стороны педагога
Название и функциональное назначение основных устройств компьютера	Знает название и назначение основных устройств компьютера, умеет пользоваться ими	Знает название и назначение основных устройств компьютера, но неумело ими пользуется	Не знает название и назначение основных устройств компьютера, не умеет ими пользоваться
Рисунки в графическом редакторе Paint	Хорошо знает, как создаются рисунки в графическом редакторе Paint, самостоятельно сохраняет свою	Имеет навыки работы в графическом редакторе Paint, но с затруднением ориентируется в	Не имеет навыков работы в графическом редакторе Paint, не ориентируется в панели

	работу	панели инструментов	инструментов, без помощи педагога не может сохранить работу
Пользоваться игровыми и обучающими программами	Ребенок выполняет задание самостоятельно	Ребенок справляется с небольшой помощью взрослого	Ребенок практически не справляется с выполнением поставленной перед ним задачей даже с помощью взрослого
Личностные качества	Ребенок имеет постоянный интерес к занятиям, проявляет инициативность, усидчив, умеет вести себя в коллективе, доброжелателен по отношению к другим детям	Интерес к работе непостоянен, не хватает упорства, терпеливости, редко проявляет инициативу, но при этом всегда готов оказать помощь другим	Интерес к делу проявляет редко, не усидчив, ленив, лишен инициативы, рассеян

1.5 Проверочные карты

Проверочная карта № 1

«Правила работы с компьютером, организация рабочего места и техника безопасности»

1. Можно ли бегать по кабинету?
2. Что делать, если компьютер не включается?
3. Как нужно сидеть на стульях?
4. Как нужно заходить в компьютерный кабинет?
5. Как следует нажимать на клавиши?
6. Что делать если не работает клавиатура или мышка?
7. Разрешается ли касаться экрана монитора?
8. Можно ли прикасаться к проводам?
9. Что делать, если почувствовал запах гари, или увидел повреждение оборудования, или услышал странный звук от компьютера?
10. Можно ли включать и выключать компьютеры без разрешения преподавателя?

Проверочная карта № 2

«Название и функциональное назначение основных устройств компьютера»

Что за друг такой? - Железный,
Интересный и полезный.
Дома скучно, нет уюта,
Если выключен... (компьютер)

С телевизором - два брата,
Но для разных дел, ребята.
Не догадались до сих пор? -
К компьютеру... (монитор)

У компьютера рука
На веревочке пока.
Как приветливый мальчишка,
Кто вам тянет руку? (Мышка)

Лежит дощечка у экрана,
Буквам-кнопкам она мама!
Знает русский алфавит
И английским удивит -
Очень умная натура!
Это что? (Клавиатура)

Столбик черный, как-то странно,
Может бегать по экрану.
Посмотри на монитор,
Кто там бегаёт? (Курсор)

Скромный серый колобок,
Длинный тонкий проводок,
Ну а на коробке –
Две или три кнопки.

В зоопарке есть мартышка,
У компьютера есть ... (мышка)

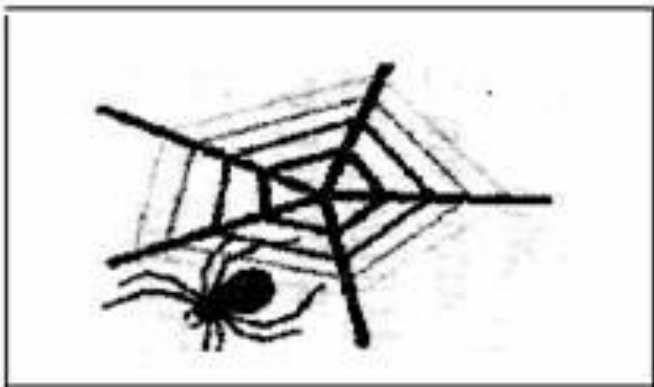
Ты – как в море капитан,
Пред тобой горит экран.
Яркой радугой он пышет,
А на нем компьютер пишет
И рисует без запинки
Всевозможные картинки.
Наверху машины всей
Размещается... (дисплей)

Для чего же этот ящик?
Он в себя бумагу тащит.
И сейчас же буквы, точки,
Запятые – строчка к строчке!
Напечатает картинку
Ловкий мастер –
Струйный ... (принтер)

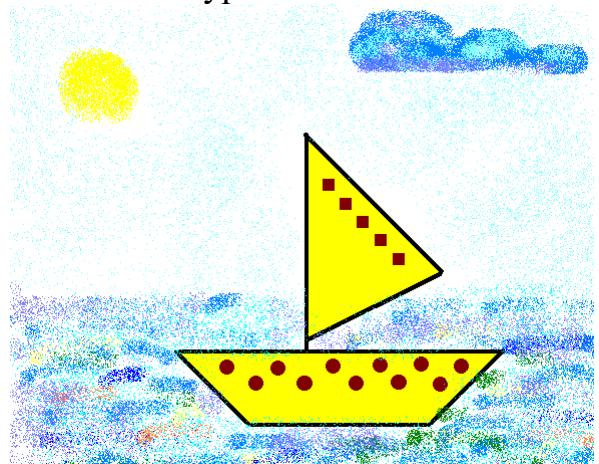
Проверочная карта № 3
«Графический редактор Paint»

Изобрази:

Средний уровень



Высокий уровень



Проверочная карта № 4

«Пользоваться игровыми и обучающими программами»

Программа «Маша и медведь – подготовка к школе»

1.6 Формы и методы обучения:

беседа, рассказ, игра, групповые занятия, индивидуальные занятия, демонстрация-объяснение, практические занятия.

Занятия с детьми проводятся по следующим видам деятельности:

- Обучение грамоте
- Развитие элементарных математических представлений
- Познавательная деятельность
- Рисование

Все занятия построены на игровых методах и приёмах, позволяющих детям в интересной, доступной форме получить знания, решить поставленные педагогом задачи.

Для эффективного обучения, а также для снятия напряжения проводятся следующие мероприятия:

- Пальчиковая гимнастика;
- Гимнастика для глаз;
- Физкультминутки;
- Упражнения на релаксацию, с использованием музыкальных произведений;

1.7 Формы подведения итогов реализации программы:

С целью выявления степени освоения программы ребенком, корректировке учебного процесса, после изучения каждого раздела программы проводится:

- Диагностика, которая с учетом возраста может проводиться в виде игры
- Викторины
- Праздники – сюрпризы
- Работа на клавиатуре и с манипулятором мышь
- Рассказы о своих путешествиях по сказочной и волшебной стране
- Выставки рисунков, выполненных в графическом редакторе Paint.

II. Содержательный раздел

2.1 Характеристики особенностей развития детей дошкольного возраста.

Старший дошкольный возраст (5-7 лет)

В этом возрасте в поведении дошкольников происходят качественные изменения — формируется возможность саморегуляции, дети начинают предъявлять к себе те требования, которые раньше предъявлялись им взрослыми. Так они могут, не отвлекаясь на более интересные дела, доводить до конца малопривлекательную работу (убирать игрушки, наводить порядок в комнате и т.п.). Это становится возможным благодаря осознанию детьми общепринятых норм и правил поведения и обязательности их выполнения.

В возрасте от 5 до 6 лет происходят изменения в представлениях ребёнка о себе. Эти представления начинают включать не только характеристики, которыми ребёнок наделяет себя настоящего в данный отрезок времени, но и качества, которыми он хотел бы или, наоборот, не хотел бы обладать в будущем. В этом возрасте дети в значительной степени ориентированы на сверстников, большую часть времени проводят с ними в совместных играх и беседах, их оценки и мнения становятся

существенными для них. В этом возрасте дети имеют дифференцированное представление о своей гендерной принадлежности по существенным признакам (женские и мужские качества, особенности проявления чувств, эмоций, специфика гендерного поведения).

Существенные изменения происходят в игровом взаимодействии, в котором существенное место начинает занимать совместное обсуждение правил игры. При распределении детьми этого возраста ролей для игры можно иногда наблюдать и попытки совместного решения проблем («Кто будет...?»). Вне игры общение детей становится менее ситуативным. Они охотно рассказывают о том, что с ними произошло: где были, что видели и т. д. Дети внимательно слушают друг друга, эмоционально сопереживают рассказам друзей.

Более совершенной становится крупная моторика. Ребёнок этого возраста способен к освоению сложных движений: может пройти по неширокой скамейке и при этом даже перешагнуть через небольшое препятствие; умеет отбивать мяч о землю одной рукой несколько раз подряд. Уже наблюдаются различия в движениях мальчиков и девочек (у мальчиков — более порывистые, у девочек — мягкие, плавные, уравновешенные), в общей конфигурации тела в зависимости от пола ребёнка.

К пяти годам дети обладают довольно большим запасом представлений об окружающем, которые получают благодаря своей активности, стремлению задавать вопросы и экспериментировать. Ребёнок этого возраста уже хорошо знает основные цвета и имеет представления об оттенках (например, может показать два оттенка одного цвета: светло-красный и тёмно-красный). Дети шестого года жизни могут рассказать, чем отличаются геометрические фигуры друг от друга. Возрастает способность ребёнка ориентироваться в пространстве.

Внимание детей становится более устойчивым и произвольным. Они могут заниматься не очень привлекательным, но нужным делом в течение 20—25 мин вместе со взрослым. Ребёнок этого возраста уже способен действовать по правилу, которое задаётся взрослым. В 5—6 лет ведущее значение приобретает наглядно-образное мышление, которое позволяет ребёнку решать более сложные задачи с использованием обобщённых наглядных средств (схем, чертежей и пр.) и обобщённых представлений о свойствах различных предметов и явлений. Ребёнок чётко начинает различать действительное и вымышленное.

На шестом году жизни ребёнка происходят важные изменения в развитии речи. Для детей этого возраста становится нормой правильное произношение звуков. Дети начинают употреблять обобщающие слова, синонимы, антонимы, оттенки значений слов, многозначные слова. Словарь детей также активно пополняется существительными, обозначающими названия профессий, социальных учреждений (библиотека, почта, универсам, спортивный клуб и т. д.); глаголами, обозначающими трудовые действия людей разных профессий, прилагательными и наречиями, отражающими качество действий, отношение людей к профессиональной деятельности. Дети учатся самостоятельно строить игровые и деловые диалоги, осваивая правила речевого этикета, пользоваться прямой и косвенной речью; в описательном и повествовательном монологах способны передать состояние героя, его настроение, отношение к событию, используя эпитеты и сравнения.

Старший дошкольный возраст играет особую роль в развитии ребенка: в этот период жизни начинают формироваться новые психологические механизмы деятельности и поведения. На шестом году жизни у детей расширяются интеллектуальные возможности и кругозор. Ребенок не только выделяет существенные признаки, но и начинает устанавливать в предметах и явлениях пространственные, временные и художественно-эстетические отношения. У старших дошкольников развивается воображение, способность воспринимать и воображать на основе словесного описания различные миры, события и т. п.

Ребенок на пороге школы (6-7 лет)

В этом возрасте ребенок обладает устойчивыми социально-нравственными чувства и эмоциями, высоким самосознанием и осуществляет себя как субъект деятельности и поведения.

К концу дошкольного возраста происходят существенные изменения в эмоциональной сфере. С одной стороны, у детей этого возраста более богатая эмоциональная жизнь, их эмоции глубоки и разнообразны по содержанию. С другой стороны, они более сдержанны и избирательны в эмоциональных проявлениях. К концу дошкольного возраста у них формируются обобщённые эмоциональные представления, что позволяет им предвосхищать последствия своих действий. Сложнее и богаче по содержанию становится общение ребёнка со взрослым. Дошкольник внимательно слушает рассказы родителей о том, что у них произошло на работе, живо интересуется тем, как они познакомились, при встрече с незнакомыми людьми часто спрашивает, где они живут, есть ли у них дети, кем они работают и т. п. Большую значимость для детей 6—7 лет приобретает общение между собой. Их избирательные отношения становятся устойчивыми, именно в этот период зарождается детская дружба.

К семи годам дети определяют перспективы взросления в соответствии с гендерной ролью, проявляют стремление к усвоению определённых способов поведения, ориентированных на выполнение будущих социальных ролей. К 6—7 годам ребёнок уверенно владеет культурой самообслуживания и культурой здоровья.

В играх дети 6—7 лет способны отражать достаточно сложные социальные события — рождение ребёнка, свадьба, праздник, война и др. В игре может быть несколько центров, в каждом из которых отражается та или иная сюжетная линия. Дети этого возраста могут по ходу игры брать на себя две роли, переходя от исполнения одной к исполнению другой. Они могут вступать во взаимодействие с несколькими партнёрами по игре, исполняя как главную, так и подчинённую роль.

Продолжается дальнейшее развитие моторики ребёнка, наращивание и самостоятельное использование двигательного опыта. Расширяются представления о самом себе, своих физических возможностях, физическом облике. Совершенствуются ходьба, бег, шаги становятся равномерными, увеличивается их длина, появляется гармония в движениях рук и ног. Ребёнок способен быстро перемещаться, ходить и бегать, держать правильную осанку. По собственной инициативе дети могут организовывать подвижные игры и простейшие соревнования со сверстниками.

В возрасте 6—7 лет происходит расширение и углубление представлений детей о форме, цвете, величине предметов. Ребёнок уже целенаправленно, последовательно

обследует внешние особенности предметов. При этом он ориентируется не на единичные признаки, а на весь комплекс (цвет, форма, величина и др.). К концу дошкольного возраста существенно увеличивается устойчивость непроизвольного внимания, что приводит к меньшей отвлекаемости детей. Сосредоточенность и длительность деятельности ребёнка зависит от её привлекательности для него. Внимание мальчиков менее устойчиво. В 6—7 лет у детей увеличивается объём памяти, что позволяет им непроизвольно запоминать достаточно большой объём информации. Девочек отличает больший объём и устойчивость памяти.

Воображение детей данного возраста становится, с одной стороны, богаче и оригинальнее, а с другой — более логичным и последовательным, оно уже не похоже на стихийное фантазирование детей младших возрастов.

В этом возрасте продолжается развитие наглядно-образного мышления, которое позволяет ребёнку решать более сложные задачи с использованием обобщённых наглядных средств (схем, чертежей и пр.) и обобщённых представлений о свойствах различных предметов и явлений.

Речевые умения детей позволяют полноценно общаться с разным контингентом людей (взрослыми и сверстниками, знакомыми и незнакомыми). Дети не только правильно произносят, но и хорошо различают фонемы (звуки) и слова. Овладение морфологической системой языка позволяет им успешно образовывать достаточно сложные грамматические формы существительных, прилагательных, глаголов. В своей речи старший дошкольник всё чаще использует сложные предложения (с сочинительными и подчинительными связями). В 6—7 лет увеличивается словарный запас. В процессе диалога ребёнок старается исчерпывающе ответить на вопросы, сам задаёт вопросы, понятные собеседнику, согласует свои реплики с репликами других. Активно развивается и другая форма речи — монологическая. Дети могут последовательно и связно пересказывать или рассказывать. Важнейшим итогом развития речи на протяжении всего дошкольного детства является то, что к концу этого периода речь становится подлинным средством как общения, так и познавательной деятельности, а также планирования и регуляции поведения.

Седьмой год жизни - продолжение очень важного целостного периода в развитии детей, который начинается в пять лет и завершается к семи годам. На седьмом году жизни продолжается становление психических образований, появившихся в пять лет. Вместе с тем дальнейшее развитие этих образований создает психологические условия для появления новых линий и направлений. Одной из важнейших особенностей данного возраста является произвольность всех психических процессов.

В подготовительной группе завершается дошкольный возраст, его основные достижения связаны с освоением мира вещей как предметов человеческой культуры; дети осваивают формы позитивного общения с людьми, развивается половая идентификация, формируется позиция школьника. К концу дошкольного возраста ребенок обладает высоким уровнем познавательного и личностного развития, что и позволяет ему в дальнейшем успешно обучаться в школе.

У детей продолжает развиваться восприятие, образное мышление, однако воспроизведение метрических отношений затруднено. Это легко проверить, предложив детям воспроизвести на листе бумаги образец, на котором нарисованы девять точек, расположенных не на одной прямой. Как правило, дети не воспроизводят

метрические отношения между точками: при наложении рисунков друг на друга точки детского рисунка не совпадают с точками образца.

Продолжают развиваться навыки обобщения и рассуждения, воображение; однако часто приходится констатировать снижение темпов развития воображения в этом возрасте в сравнении со старшей группой. Это можно объяснить различными влияниями, в том числе и средств массовой информации, приводящими к стереотипности детских образов.

2.2 Структура НОД.

Каждое НОД комплексное оно включает в себя 3 этапа.

1 этап - подготовительный.

Идёт погружение ребёнка в сюжет НОД. Период подготовки к компьютерной игре идёт через развивающие игры, беседы, конкурсы, соревнования, которые помогут ему справиться с поставленной задачей. Включается гимнастика для глаз, пальчиковая гимнастика для подготовки зрительного, моторного аппарата к работе.

2 этап – основной.

Включает в себя овладение способом управления программой для достижения результата и самостоятельную игру ребёнка за компьютером. Используется несколько способов «погружения» ребёнка в компьютерную программу:

- последовательное объяснение ребёнку значения каждой клавиши
- ребёнку предлагается роль исследователя, экспериментатора, предоставляется возможность самостоятельно разобраться со способом управления клавиатурой и программой
- ребёнку предлагается карточка – схема, где задаётся алгоритм управления программой. На первых этапах дети знакомятся с символами, проговаривают и отрабатывают способы управления с педагогом, в дальнейшем самостоятельно «читают» схемы.

3 этап – заключительный.

На этом этапе необходимо:

- провести релаксацию зрительного напряжения (проводится гимнастика для глаз)
- мышечного и нервного напряжений (физминутки, точечный массаж, комплекс физических упражнений).

2.3 Учебный план

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Тема	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1	Вводное занятие	0,5	0,5	1

2	Название и функциональное назначение основных устройств компьютера	0,5	0,5	1
3	Из чего состоит компьютер?	3,5	12,5	16
3.1	Обучающая игра «Компьютер Ежика»	1	3	4
3.2	Игра «Нескучные уроки. Клавиатурный тренажер»	1	3	4
3.3	Развивающая игра «Учимся пользоваться мышкой»	1	5	6
3.4	Перемещение предметов	0,5	1,5	2
4	Игра «Бука. Раскрашиваем на компьютере»	0,5	2,5	3
5	Программа Paint	2	6	8
5.1	Знакомство с интерфейсом программы Paint. Обучающая игра «Компьютер Ежика»	1	1	2
5.2	Рисование рисунков в программе Paint	1	5	6
6	Конструктор мультфильмов «Мульти - пульти»	5	11	16
6.1	Изучение программы «Мульти – Пульти»	3	1	4
6.2	Работа над созданием своих мультфильмов	2	10	12
7	Развивающие игры по развитию речи	4,5	4,5	9
7.1	Неречевые звуки	1,5	1,5	3
7.2	Звукоподражание	1	1	2
7.3	Речевые звуки	1	1	2
7.4	Развитие связной речи	1	1	2
8	Развивающие игры по окружающему миру	2	7	9
8.1	Развивающая игра «Незнайкина грамота»	1	3	4
8.2	Развивающая игра «Веселые моторы»	1	4	5
9	Развивающие игры по ФЭМП	1,5	6,5	8
9.1	Игра «Маша и медведь – подготовка к школе»	1	5	6
9.2	Развивающая игра «Незнайкина грамота»	0,5	1,5	2
10	Итоговое занятие	0,5	0,5	1
	ВСЕГО	20,5	51,5	72

2.4 Примерное содержание программы

1. Вводное занятие (1ч). Правила работы с компьютером и организация рабочего времени. Техника безопасности при работе на компьютере. Значение компьютера в жизни человека. Игра на знакомство «Имечко».

2. Название и функциональное назначение основных устройств компьютера(1 ч)
Инструктаж по технике безопасности при работе с компьютером. Гимнастика для глаз и рук. Немного об истории компьютера. Обучающая игра «Компьютер для Печкина». Беседа по картинкам «Как работать за компьютером».

3. Из чего состоит компьютер?(16 ч).

3.1 Обучающая игра «Компьютер Ежика». Дидактическая игра «Собери компьютер». Рабочий стол. Внешний вид рабочего стола. Основные элементы рабочего

стола: Мой компьютер, Корзина, кнопка Пуск, Часы, Календарь. Самостоятельное включение детских игр и корректное их выключение. Выход из игры с использованием клавиши Esc.

3.2 Игра «Нескучные уроки. Клавиатурный тренажер» Основные группы клавиш клавиатуры. Язык раскладки клавиатуры. Печать заглавных букв. Цифровая клавиатура. Смена языка раскладки клавиатуры на языковой панели и с помощью клавиш Ctrl+Shift или Alt+Shift.

3.3 Развивающая игра «Учимся пользоваться мышкой» Левая/правая кнопка мыши. Колесо прокрутки. Основные манипуляции с мышью: щелчок и двойной щелчок. Отработка навыков движения компьютерной мыши по экрану, одинарного щелчка левой кнопки мыши, перемещение объектов по экрану с зажатой левой кнопкой мыши. Отработка навыка включения и выключения компьютера.

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

4. Игра «Бука. Раскрашиваем на компьютере» (3 ч)

5. Программа Paint (8ч)

5.1 Знакомство с интерфейсом программы Paint. Раздел «Буфер обмена» (вставить, иконка ножниц, иконка двух документов). Раздел «Изображение» (выделить, обрезать, изменить размер, повернуть). Раздел «Инструменты» (карандаш, заливка цветом, текст, ластик, пипетка, масштаб). Раздел «Фигуры» (кисти, окно с фигурами, контур, заливка, толщина). Раздел «Цвета» (цвет 1, цвет 2, таблица цветов, изменение цветов) Обучающая игра «Компьютер Ежика»

5.2. Рисование рисунков в программе Paint.

6. Конструктор мультфильмов «Мульти - пульты» (16ч)

6.1. Изучение программы «Мульти – Пульти». Цель раздела - приобрести навыки создания анимационных объектов в игровой компьютерной программе.

Продумывание сюжета. Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма. Выбор актёра. Коллекция действий актёра. Работа с текстом. Анимация текста. Одновременное действие актеров. Выбор звука и музыкального сопровождения. Анимация актёра. Смена действия актёра.

6.2. Работа над созданием своих мультфильмов.

7. Развивающие игры по развитию речи (9 ч)

7.1. Неречевые звуки: Игры «Музыканты», «Транспорт», «Наш дом», «Лес», «Дождик», «Колокольчики»

7.2. Звукоподражание. Игры «Кто живет рядом с нами», «Скотный двор», «Птичий двор», «Голоса»

7.3 Речевые звуки. Игры «Голосистые звуки», «Безголосые звуки», «Звуки - двойняшки», «Сердитые и ласковые звуки»

7.4 Развитие связной речи: Игры «слово-действие», «подбери действия», «слово – признак», «подбери признаки».

8. Развивающие игры по окружающему миру (9 ч)

8.1 Развивающая игра «Незнайкина грамота» - Игры «Клад», «Охота», «Морозко», «Мазай», «Карта», «Колобок», «Карнавал», «Климат».

8.2 Развивающая игра «Веселые моторы».

9. Развивающие игры по ФЭМП (8 ч)

9.1 Игра «Маша и медведь – подготовка к школе»

9.2 Развивающая игра «Незнайкина грамота»

10. Итоговое занятие (1 ч). Анализ работ, общее впечатление от занятий. Рассказы о своих мультфильмах, рисунках, компьютерных приключениях.

Награждения, поощрения. Игры.

2.5 Календарно – тематический план

Календарно – тематический план

№	Тема	Кол-во часов	Месяц
1	Вводное занятие. Техника безопасности при работе на компьютере.	1	Сентябрь
2	Название и функциональное назначение основных устройств компьютера	1	Сентябрь
3	Из чего состоит компьютер? Обучающая игра «Компьютер Ежика»	1	Сентябрь
4	Включение и выключение компьютера. Обучающая игра «Компьютер Ежика»	1	Сентябрь
5	Монитор. Обучающая игра «Компьютер Ежика»	1	Сентябрь
6	Клавиатура. Обучающая игра «Компьютер Ежика»	1	Сентябрь
7	Игра «Нескучные уроки. Клавиатурный тренажер»	1	Сентябрь
8	Игра «Нескучные уроки. Клавиатурный тренажер»	1	Сентябрь
9	Игра «Нескучные уроки. Клавиатурный тренажер»	1	Октябрь
10	Игра «Нескучные уроки. Клавиатурный тренажер»	1	Октябрь
11	Мышь. Обучающая игра «Компьютер Ежика»	1	Октябрь
12	Развивающая игра «Учимся пользоваться мышкой» 1 часть	1	Октябрь
13	Развивающая игра «Учимся пользоваться мышкой» 1 часть	1	Октябрь
14	Развивающая игра «Учимся пользоваться мышкой» 2 часть	1	Октябрь
15	Развивающая игра «Учимся пользоваться мышкой» 3 часть	1	Октябрь
16	Развивающая игра «Учимся пользоваться мышкой» 4 часть	1	Октябрь
17	Перемещение предметов 1 часть	1	Ноябрь
18	Перемещение предметов 1 часть	1	Ноябрь
19	Игра «Бука. Раскрашиваем на компьютере»	1	Ноябрь
20	Игра «Бука. Раскрашиваем на компьютере»	1	Ноябрь
21	Игра «Бука. Раскрашиваем на компьютере»	1	Ноябрь
22	Знакомство с интерфейсом программы Paint	1	Ноябрь
23	Знакомство с интерфейсом программы Paint	1	Ноябрь
24	Рисование рисунков в программе Paint	1	Ноябрь
25	Рисование рисунков в программе Paint	1	Декабрь
26	Рисование рисунков в программе Paint	1	Декабрь
27	Рисование рисунков в программе Paint	1	Декабрь
28	Рисование рисунков в программе Paint	1	Декабрь

29	Рисование рисунков в программе Paint	1	Декабрь
30	Изучение программы «Мульти – Пульти»	1	Декабрь
31	Изучение программы «Мульти – Пульти»	1	Декабрь
32	Изучение программы «Мульти – Пульти»	1	Декабрь
33	Изучение программы «Мульти – Пульти»	1	Январь
34	Работа над созданием своих мультфильмов	1	Январь
35	Работа над созданием своих мультфильмов	1	Январь
36	Работа над созданием своих мультфильмов	1	Январь
37	Работа над созданием своих мультфильмов	1	Январь
38	Работа над созданием своих мультфильмов	1	Январь
39	Работа над созданием своих мультфильмов	1	Январь
40	Работа над созданием своих мультфильмов	1	Январь
41	Работа над созданием своих мультфильмов	1	Февраль
42	Работа над созданием своих мультфильмов	1	Февраль
43	Работа над созданием своих мультфильмов	1	Февраль
44	Работа над созданием своих мультфильмов	1	Февраль
45	Работа над созданием своих мультфильмов	1	Февраль
46	Неречевые звуки «Музыканты», «Транспорт»	1	Февраль
47	Неречевые звуки «Наш дом», «Лес»	1	Февраль
48	Неречевые звуки «Дождик», «Колокольчики»	1	Февраль
49	Звукоподражание «Кто живет рядом с нами», «Скотный двор»	1	Март
50	Звукоподражание «Птичий двор», «Голоса»	1	Март
51	Речевые звуки «Голосистые звуки», «Безголосые звуки»	1	Март
52	Речевые звуки «Звуки - двойняшки», «Сердитые и ласковые звуки»	1	Март
53	Развитие связной речи: слово-действие, подбери действия	1	Март
54	Развитие связной речи: слово– признак, подбери признаки	1	Март
55	Развивающая игра «Незнайкина грамота»- Клад, охота	1	Март
56	Развивающая игра «Незнайкина грамота»- Морозко, Мазай	1	Март
57	Развивающая игра «Незнайкина грамота»- Карта, колобок	1	Апрель
58	Развивающая игра «Незнайкина грамота»- Карнавал, климат	1	Апрель
59	Развивающая игра «Веселые моторы»	1	Апрель
60	Развивающая игра «Веселые моторы»	1	Апрель
61	Развивающая игра «Веселые моторы»	1	Апрель
62	Развивающая игра «Веселые моторы»	1	Апрель
63	Развивающая игра «Веселые моторы»	1	Апрель
64	Программа «Маша и медведь – подготовка к школе»	1	Апрель
65	Программа «Маша и медведь – подготовка к школе»	1	Май
66	Программа «Маша и медведь – подготовка к школе»	1	Май
67	Программа «Маша и медведь – подготовка к школе»	1	Май
68	Программа «Маша и медведь – подготовка к школе»	1	Май
69	Программа «Маша и медведь – подготовка к школе»	1	Май
70	Развивающая игра «Незнайкина грамота»- Качели	1	Май
71	Развивающая игра «Незнайкина грамота» - Счет	1	Май
72	Итоговое занятие, награждения, поощрения, игры	1	Май

2.6 Воспитательная работа и массовые мероприятия

№	Мероприятие	Месяц
1	Беседа-викторина «Компьютер – не игрушка!»	Октябрь
2	Развлечение «Сказки детскими глазами»	Февраль

3	Мероприятие «Маша в стране Интернет»	Май
---	--------------------------------------	-----

2.7 Взаимодействие педагога с родителями

№	Форма	Тема	Сроки
1	Родительское собрание	«Дети и компьютер»	Октябрь
2	Видео фильм	«Влияние мультфильмов на формирование личности ребенка»	Декабрь
3	Анкетирование родителей	«Удовлетворенность результатами работы детей»	Апрель
4	Родительское посещение обучающего мероприятия	«Маша в стране Интернет»	Май

2.8 Примерный план работы с воспитателями

1. Обсуждение состояния здоровья детей группы.
2. Обсуждение результатов диагностики на начало и конец года.
3. Соотнесение по группам
 - смешанная
 - сильная
 - слабая
 - по состоянию здоровья (плохое зрение)
4. Знакомство с программой обучения «Компьютерная грамотность»
5. Знакомство с учебным планом и календарно-тематическим планированием.
6. Консультации по индивидуальным запросам.
7. Итоговый педсовет

2.9 Расписание непрерывной образовательной деятельности

	Вторник	Четверг	
	17.30-18.00	17.30-18.00	

III. Организационный раздел

3.1 Материально-техническое обеспечение

Компьютерный класс:

- компьютер с мультимедийным проектором для демонстрации материала;
- компьютеры для детей для получения новых знаний и закрепления навыков работы;

Игровая зона компьютерного класса – это зона для предкомпьютерной подготовки и после компьютерной релаксации включает в себя:

- столы для работы детей
- демонстрационные дидактические игры
- демонстрационные и индивидуальные плакаты для обучения детей компьютерной грамотности, правилам поведения и правильной осанке

3.2 Организация развивающей предметно-пространственной среды.

Предметно-развивающая среда согласно требованиям ФГОС дошкольного образования должна быть содержательно насыщенной, трансформируемой, полифункциональной, вариативной, доступной и безопасной.

Развивающая среда компьютерного класса соответствует возрастным особенностям и возможностям детей.

Эстетическая микросреда создаётся на каждом занятии и определяется его содержанием, является специфичной для каждого занятия.

Содержание каждого занятия хорошо продумывается, оно интересно для детей, вызывает у них положительные эмоции, творческую активность, а при его выполнении приносит удовлетворение достигнутым результатом.

3.3 Программно-методическое обеспечение образовательного процесса

Обучающие и развивающие компьютерные программы

- «Компьютер для Ежика»;
- «Нескучные уроки. Учимся пользоваться мышкой»;
- «Нескучные уроки. Клавиатурный тренажер»;
- «Незнайкина грамота»;
- «Веселые моторы»;
- «Учимся говорить правильно»;
- «Бука. Раскрашиваем на компьютере»;
- «Маша и медведь-подготовка к школе»;
- Конструктор мультфильмов «Мульти - пульти»;
- Программа Paint.

3.4 Литература для педагога и родителей.

1. *Волошина, О. В.* Развитие пространственных представлений на занятиях информатики в детском саду / О. В. Волошина// Информатика. – 2006. - №19.
2. *Горячев, А. В., Ключ Н. В.* Все по полочкам: пособие для дошкольников 5-6 лет /А. В. Горячев, Н. В. Ключ. – 2-е изд., испр. – М.: Баласс, 2004. – 64 с.
3. *Горячев, А. В., Ключ Н. В.* Все по полочкам. Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников /А. В. Горячев, Н. В. Ключ. – М.: Баласс, 2004. – 64 с.
4. *Кравцов С. С., Ягодина Л. А.* Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников/ С. С. Кравцов, Л. А. Ягодина//Информатика. – 2006. - №12.
5. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы (Санин 2.4.2. 178-020, зарегистрированные в Минюсте России 05.12.02., рег. №3997
6. *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.
7. *Ковалько В.И.* Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы. / В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2007. – 304 с.
8. *А.Дуванов* Изучаем компьютер /Дуванов А. – М.: Эксмо, 2012 – 112 с.
9. *З.М.Габдуллина* Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет, Волгоград 2011 – 139 с.
10. *Л.К. Балабанова* Компьютерные игры в обучении детей, Волгоград 2012 – 175 с.