

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
ЗАО г. Североморск «Детский сад № 15»**

УТВЕРЖДЕНА
Педагогическим советом
Протокол от 28.09.2023 № 1

УТВЕРЖДЕНА
Приказом и.о.заведующего
МБДОУ ЗАО г. Североморск д/с № 15 от
29.09.2023г.№ 157-од

**Дополнительная общеразвивающая программа
«ИНФОРМАТИКА ДЛЯ МАЛЫШЕЙ»
технической направленности.**

Срок реализации программы: 7 месяцев

Возраст обучающихся: 5-6 лет

Составитель программы: Березина Н.А., старший воспитатель
Иванова С.В., педагог дополнительного образования

Североморск

2023г.

СОДЕРЖАНИЕ

1.		Целевой раздел	3
	1.1.	Пояснительная записка	3
	1.2.	Актуальность программы	3
	1.3.	Цель и задачи программы	4
	1.4.	Значимые характеристики для разработки программы	4
	1.5.	Целевая группа и сроки реализации программы	5
2.		Содержательный раздел	5
	2.1.	Учебно-тематический план	5
	2.2.	Содержание учебно-тематического плана	7
	2.3.	Планируемые результаты	12
	2.4.	Методы и приемы.	12
3.		Организационный раздел	13
	3.1.	Материально-техническое обеспечение программы	13
	3.2.	Список литературы	14

1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Информатика для малышей», далее Программа, разработана для детей старшего дошкольного возраста, в соответствии с нормативно – правовыми документами:

1. Федеральный закон «Об образовании в РФ» от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. От 31.12.2014)
2. СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», действующие с 01.01.2021 г.
3. Санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания".
4. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам”
5. Приложение к письму департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»
6. Приказ Минобрнауки Мурманской области № 462 От 13.03.2020 «Об утверждении правил персонифицированного финансирования дополнительного образования в Мурманской области» для сертифицированных программ.
7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 21.04.2023 № 302 "О внесении изменений в Целевую модель развития региональных систем дополнительного образования детей, утвержденную приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 3 сентября 2019 г. № 467"

Современное образование невозможно себе представить без использования информационных ресурсов. Постепенно, **компьютерные технологии** входят и в систему дошкольного образования как один из эффективных способов передачи знаний. Этот современный способ развивает интерес к обучению, воспитывает самостоятельность, развивает интеллектуальную деятельность, позволяет развиваться в духе современности, дает возможность качественно обновить воспитательно-образовательный процесс в ДОУ и повысить его эффективность.

Направленность дополнительной образовательной программы — техническая. Смысл ее в развитии навыков технического и творческого потенциала у детей старшего дошкольного через компьютерные технологии, развитии познавательной активности, исследовательских, прикладных способностей.

1.2. Актуальность программы

Актуальность использования информационных технологий в современном дошкольном образовании диктуется стремительным развитием информационного общества, широким распространением технологий мультимедиа, электронных информационных ресурсов, сетевых технологий, позволяющих использовать информационные технологии (ИТ) в качестве средства обучения, общения, воспитания, интеграции в мировое пространство.

Поэтому с уверенностью можно сказать, что ИКТ являются неотъемлемой частью процесса обучения дошкольников. Это не только доступно и привычно для детей нового поколения, но и удобно для современного педагога.

Грамотное использование современных информационных технологий позволяет существенно повысить мотивацию детей к обучению. Позволяет воссоздавать реальные предметы или явления в цвете, движении и звуке. Что способствует наиболее широкому раскрытию их способностей, активизации умственной деятельности.

Направленность программы: техническая

1.3. Цель и задачи программы

Цель программы: дать детям первоначальные знания в областях, связанных с информатикой; расширить кругозор знаний, тесно связанных с информатикой; развивать интеллектуальные способности и познавательный интерес у дошкольников.

Задачи программы:

- формировать навыки работы с персональным компьютером;
- развивать произвольность психических процессов, абстрактно-логическое и наглядно-образное мышление, основные мыслительные операции, внимание, память;
- совершенствовать диалогическую речь детей: умение слушать собеседника, понимать вопросы и смысл заданий, уметь задавать вопросы и отвечать на них;
- расширять кругозор, устранение психологического барьера «человек - компьютер»;
- развивать навыки контроля за своей (игровой) деятельностью;
- воспитывать у детей потребность в сотрудничестве, взаимодействии со сверстниками, умение подчинять свои интересы определенным правилам, умение работать в группе;
- воспитывать уверенности в себе и своих действиях;

1.4. Значимые характеристики для разработки программы

Возрастные особенности детей 5-6 лет

Возраст 5-6 лет - это старший дошкольный возраст. Он является очень важным возрастом в развитии познавательной сферы ребенка, интеллектуальной и личностной. Ведущая потребность в этом возрасте – потребность в общении и творческая активность. Творческая активность проявляется во всех видах деятельности, необходимо создавать условия для развития у детей творческого потенциала. Ведущая деятельность – игра, в игровой деятельности дети уже могут распределять роли и строить своё поведение, придерживаясь роли. Игровое взаимодействие сопровождается речью. С 5 лет ребёнок начинает адекватно оценивать результаты своего участия в играх соревновательного характера. Удовлетворение полученным результатом начинает доставлять ребёнку радость, способствует эмоциональному благополучию и поддерживает положительное отношение к себе. Ведущая функция – воображение, у детей бурно развивается фантазия. Воображение – важнейшая психическая функция, которая лежит в основе успешности всех видов творческой деятельности человека. Детей необходимо обучать умению планировать предстоящую деятельность, использовать воображение для развития внутреннего плана действий и осуществлять внешний контроль посредством речи. Это период наивысших возможностей для развития всех познавательных процессов: внимания, восприятия, мышления, памяти, воображения. Для развития всех этих

процессов усложняется игровой материал, он становится логическим, интеллектуальным, когда ребенку приходится думать и рассуждать. Конструктор хорошо развивает логическое мышление. В логических играх ребенок должен увидеть последовательность, проследить логическую закономерность и обосновать. В играх на логику прослеживается и личностный аспект дошкольника. Правильно решив упражнение, ребенок радуется, чувствует уверенность в себе и желание побеждать. Есть дети, которые сдаются, не верят в свои силы и задача родителей выработать у ребенка стремление победить. Необходимо прививать интерес к размышлению и рассуждению, поиску решений, научить испытывать удовольствие от прилагаемых усилий и получаемого результата. Главное, в развитии детей 5-6 лет – это их познавательное развитие, расширение кругозора.

1.5. Целевая группа и сроки реализации программы

Программа рассчитана на детей старшего дошкольного возраста.

Срок реализации программы: 7 месяцев.

Продолжительность занятия для детей 5-6 лет - 25 минут – 1 академический час (1 занятие)

Количество участников 1 группы – 5 -7 человек.

График учебного времени:

Занятия проводятся 1 раза в неделю, общее количество часов– 28.

Начало обучения по программе – 1 октября

Окончание обучения – 30 апреля

Продолжительность учебного года- 7 месяцев (28 недель)

Каникулярная неделя с 28 декабря по 10 января

Занятие состоит из следующих блоков:

1. Вводная часть. Создание интереса к занятию (2 мин)
2. Новая тема (10 минут)
3. Практика. (10 мин)
4. Гимнастика для глаз. (2 минуты)
5. Рефлексия (1 минута)

2. Содержательный раздел

Уровень программы: ознакомительный.

Реализация программы включает в себя три модуля:

1 модуль – «Компьютерная азбука.»

2 модуль – «Учимся работать на компьютере.»

3 модуль – «Развиваемся с компьютером.»

Форма проведения занятий: очная

Форма организации занятий: групповая

2.1. Учебно-тематический план

№	Модули	Количество часов
1.	Компьютерная азбука	8
2.	Учимся работать на компьютере	8
3.	Развиваемся с компьютером. Итоговое мероприятие.	12
	Итого:	28

План работы

№	Тема	Всего количество часов	Теоретическая часть	Практические занятия	Формы контроля
1.1.	Вводное занятие-знакомство Введение.	1	0,5	0,5	наблюдение, беседа выполнение заданий
1.2.	Путешествие в прошлое компьютера.	1	0,5	0,5	Наблюдение , беседа, выполнение заданий
1.3.	Компьютер и человек.	1	0,5	0,5	Наблюдение , беседа, выполнение заданий
1.4.	Экскурсия в компьютерный класс и знакомство с техникой безопасности.	1	0,5	0,5	Наблюдение , беседа, выполнение заданий
1.5	Включение и выключение компьютера.	1	0,3	0,7	Наблюдение , беседа, выполнение заданий
1.6	Дополнительные устройства.	3	1,5	1,5	Наблюдение , беседа, выполнение заданий
2.1.	Рабочий стол.	1	0,5	0,5	Наблюдение , беседа, выполнение заданий
2.2	Работа с клавиатурой.	2	0,5	1,5	Наблюдение , беседа, выполнение заданий
2.3.	Компьютерная мышь.	1	0,3	0,7	Наблюдение , беседа, выполнение заданий
2.4.	Клавиатура, «Мышь»	1	0,3	0,7	Наблюдение , беседа, выполнение заданий

2.5.	Файл и папка.	1	0,3	0,7	Наблюдение , беседа, выполнение заданий
2.6.	Приемы изменения фоновое рисунка рабочего стола. Знакомство с приемами изменения фоновое рисунка рабочего стола	1	0,3	0,7	Наблюдение , беседа, выполнение заданий
2.7.	Программа. Запуск программы.	1	0,3	0,7	Наблюдение , беседа, выполнение заданий
3.1.	Знакомство с программой Paint	1	0,3	0,7	Наблюдение , беседа, выполнение заданий
3.2.	«Инструменты программы»	4	1,5	2,5	Наблюдение , беседа, выполнение заданий
3.3.	Рисуем сами	6	2	4	Наблюдение , беседа, выполнение заданий
3.4.	Итоговая викторина «Компьютошка»	1	0,3	0,7	Наблюдение , беседа, выполнение заданий
ИТОГО		28	10,4	17,6	

2.2. Содержание учебно-тематического плана.

Модуль 1. «Компьютерная азбука».

Тема 1.1. Вводное занятие.

Лекционное занятие, 0,5

Знакомство. Введение. Определить степень знакомства с компьютером.

Практическое занятие, 0,5

Игра на знакомство «Имечко»

Тема 1.2. Путешествие в прошлое компьютера.

Лекционное занятие, 0,5

Путешествие в прошлое компьютера Знакомство с историей возникновения первого компьютера, его совершенствованием, видами современных компьютеров.

Практическое занятие, 0,5

Дидактическая игра «Собери компьютер»

Тема 1.3. Компьютер и человек.

Лекционное занятие, 0,5

Познакомить, уточнить представления о значении компьютера в жизни человека.

Практическое занятие 0,5

Игра «Зачем нужен компьютер»

Тема 1.4. Компьютерный класс.

Лекционное занятие, 0,5

Экскурсия в компьютерный класс и знакомство с техникой безопасности. Познакомить с функциональной структурой и основными устройствами компьютера.

Практическое занятие, 0,5

Отработка навыков компьютерной мыши по экрану, одинарного щелчка левой мыши.

Тема 1.5. Включение, выключение компьютера.

Лекционное занятие, 0,3

Включение и выключение компьютера. Устройство монитора. Клавиатура. Манипулятор «Мышь». Знакомство с устройством компьютера.

Практическое занятие, 0,7

Игра «Собери компьютер»

Тема 1.6. Дополнительные устройства.

Лекционное занятие, 1,5

Дополнительные устройства. Познакомить с дополнительными устройствами, которые можно подключить к компьютеру и принципом их работы.

Практическое занятие 1,5

Практические действия с доп. Устройствами.

Модуль 2. «Учимся работать на компьютере».

Тема 2.1. Рабочий стол.

Лекционное занятие 0,5

Познакомить с внешним видом стола. Основными элементами рабочего стола: Мой компьютер, Корзина, кнопка Пуск, часы, Календарь.

Практическое занятие 0,5

Игра «Собери рабочий стол»

Тема 2.2 Клавиатура.

Лекционное занятие 0,5

Работа с клавиатурой.

Познакомить с основной группой клавиш клавиатуры. Язык раскладки клавиатуры.

Практическое занятие 1,5

Печать заглавных букв. Цифровая клавиатура.

Тема 2.3 Мышь

Лекционное занятие 0,3

Компьютерная мышь.

Познакомить с работой левой/правой кнопками мыши. Колесо прокрутки.

Практическое занятие 0,7

Основные манипуляции с мышью: щелчок и двойной щелчок.

Тема 2.4 Клавиатура, мышь.

Лекционное занятие 0,3

Клавиатура, мышь.

Практическое занятие 0,7

Совершенствовать навыки работы с клавиатурой и мышью.

Тема 2.5 Файл, папка.

Лекционное занятие 0,3

Знакомство с понятием «Папка», «Файл».

Практическое занятие 0,7

Перемещение, удаление, переименование папок и файлов. Сохранение информации.

Тема 2.6

Лекционное занятие 0,3

Знакомство с приемами изменения фонового рисунка рабочего стола.

Практическое занятие 0,7

Отработка приемов изменения фонового рисунка рабочего стола.

Тема 2.7 Программа.

Лекционное занятие 0,3

Программа. Запуск программы.

Практическое занятие 0,7

Самостоятельное включение программы и корректное их выключение.

Модуль 3. «Развиваемся с компьютером».

Тема 3.1 Программа «Paint»

Лекционное занятие 0,3

Знакомство с программой Paint, возможностями программы.

Практическое занятие 0,7.

Включение, выключение компьютера, запуск программы, игра «Раскраска»

Тема 3.2 Инструменты программы «Paint».

Лекционное занятие 1,5

Познакомить с принципом работы инструментов программы – кисть, резинка, карандаш, пипетка, выбор цвета, создание фона, изменение фона.

Практическое занятие 2,5

Формирование навыков работы с инструментами программы.

Тема 3.3. «Рисуем сами»

Лекционное занятие 2 Обсуждение выбора инструментов для создания определенного образа.

Практическое занятие 4

Закрепление навыка работы в программе Paint. Создание рисунка в программе Paint.

Создание рисунка. Выставка рисунков.

Тема 3.4. Итоговая викторина «Компьютошка».

Лекционное занятие 0,3

Беседа, подведение итогов.

Практическое занятие 0,7

Итоговая викторина «Компьютошка».

Календарный учебный график

№	месяц число	Время проведе ния занятий	Форм а занят ия	Коли чест во часо в	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.			очная	1	Вводное занятие	Кабинет дополнительно го образования	Наблюдени е, беседа, выполнени е заданий
2.			очная	1	Путешестви е в прошлое	Кабинет дополнительно го образования	Наблюдени е, беседа, выполнени е заданий
3.			очная	1	Компьютер и человек	Кабинет дополнительно го образования	Наблюдени е, беседа, выполнени е заданий
4.			очная	1	Компьютерн ый класс	Компьютерный класс	Наблюдени е, беседа, выполнени е заданий
5.			очная	1	Включение, выключение компьютера	Компьютерный класс	Наблюдени е, беседа, выполнени е заданий
6.			очная	3	Дополнител ьные устройства	Компьютерный класс	Наблюдени е, беседа, выполнени е заданий
7.			очная	1	Рабочий стол	Компьютерный класс	Наблюдени е, беседа, выполнени е заданий
8.			очная	2	Клавиатура	Компьютерный класс	Наблюдени е, беседа, выполнени е заданий
9.			очная	1	мышь	Компьютерный класс	Наблюдени е, беседа, выполнени е заданий
10.			очная	1	Клавиатура, мышь	Компьютерный класс	Наблюдени е, беседа,

							выполнени е заданий
11.			очная	1	Файл, папка	Компьютерный класс	Наблюдени е, беседа, выполнени е заданий
12.			очная	1	Программа. Запуск программы.	Компьютерный класс	Наблюдени е, беседа, выполнени е заданий
13.			очная	1	Программа	Компьютерный класс	Наблюдени е, беседа, выполнени е заданий
14.			очная	1	Программа «Paint»	Компьютерный класс	Наблюдени е, беседа, выполнени е заданий
15.			очная	4	Инструмент ы программы «Paint».	Компьютерный класс	Наблюдени е, беседа, выполнени е заданий
16.			очная	1	Рисуем сами «Шарики»	Компьютерный класс	Наблюдени е, беседа, выполнени е заданий
17.			очная	1	Рисуем сами «Колобок»	Компьютерный класс	Наблюдени е, беседа, выполнени е заданий
18.			очная	1	Рисуем сами «Домик»	Компьютерный класс	Наблюдени е, беседа, выполнени е заданий
19.			очная	1	Рисуем сами «Цветочная поляна»	Компьютерный класс	Наблюдени е, беседа, выполнени е заданий
20.			очная	1	Рисуем сами «Царевна- лебедь»	Компьютерный класс	Наблюдени е, беседа, выполнени е заданий
21.			очная	1	Рисуем сами «Мебель»	Компьютерный класс	Наблюдени е, беседа, выполнени

							е заданий
22.			очная	1	Итоговая викторина «Компьютошка».	Компьютерный класс	Наблюдение, беседа, выполнение заданий
ИТОГО				28			

2.3. Планируемые результаты:

В результате освоения программы дошкольник знает:

- название основных устройств, входящих в состав компьютера: системный блок, монитор, клавиатура, манипулятор «мышь»;
- правила безопасной работы с компьютером

умеет:

- пользоваться манипулятором «мышь»;
- различать на экране монитора указатель курсора и указатель мыши;
- выбирать на экране объект с помощью мыши (устанавливать указатель мыши и щелкать левой кнопкой мыши);
- нажимать щелчком мыши кнопки действий на экране;
- рисовать рамку с нажатой левой кнопкой мыши;
- пользоваться клавиатурой: вводить буквы и цифры, пользоваться клавишей «Enter»;
- выбирать щелчком мыши нужную строку в поле запроса типа «список» (главное меню, меню уровней);
- вводить строку символов в окно ввода, удалять символы с помощью клавиши «BackSpace».
- Запускать и закрывать программу, сохраняя свой рисунок;
- Выполнять конструкторские композиции различных тематик в программе.

Формы аттестации и оценочные материалы.

В процессе обучения детей по данной программе отслеживается 3 вида результатов: - текущий (цель – выявление ошибок и успехов в работе учащихся); - промежуточный (проверяется уровень освоения детьми программы за полугодие); - итоговый (определяется уровень знаний, умений и навыков по освоению программы за весь учебный год). Учитывая возрастные особенности детей, отслеживание личностного результата детей осуществляется методом наблюдения, беседы, выполнения задания. Формы подведения итогов: «Интеллектуальная викторина Компьютошка».

Критериями оценки усвоения разделов программы служит самостоятельность ребенка:

- ребенок практически не справляется с поставленной перед ним задачей даже с помощью взрослого – это говорит о низком уровне усвоения программы;
- на среднем уровне – справляется с помощью взрослого;
- на высоком – выполняет задания самостоятельно.

2.4. Методы и приемы обучения и развития детей.

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

Наглядные методы оживляют процесс обучения, способствуют побуждению у детей интереса к занятию, дают возможность всматриваться в явления окружающего мира, выделять в них существенное, основное, замечать происходящие изменения, устанавливать их причины, делать выводы.

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

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

Ведущим практическим методом является *упражнение*:

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

Игровые методы и приемы позволяют четко и полно осуществлять учебные задачи в атмосфере легкости и заинтересованности, активности детей. Для развития остроты восприятия используются игровые задания, дидактические игры и упражнения, выполнив которые ребенок легко может усвоить правила поведения, технику безопасности.

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

3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

3.1. Материально-техническое обеспечение преподавателя:

- Персональный компьютер или ноутбук
- Средства телекоммуникации - локальная сеть, выход в Интернет;
- Проектор мультимедийный;
- Презентации и видео к урокам, дидактический материал;

Материально-техническое обеспечение ребенка:

- Специализированная учебная мебель: компьютерные столы, стулья.
- Персональный компьютер или ноутбук с предустановленным программным обеспечением;

- Средства телекоммуникации - локальная сеть, выход в Интернет;

Учебно-методические средства обучения:

- Комплект учебно-методической документации;
- Тематические презентации;
- Методические пособия;
- Обучающие компьютерные программы;
- Схемы, таблицы, инструкции, практические задания и задачи;
- Ресурсы сети Интернет;
- Использование собственного презентационного материала, собственных разработанных наглядных материалов, иллюстраций.

3.2. Список литературы:

1. Волошина О.В. Развитие пространственных представлений на занятиях информатики в детском саду. / О. В. Волошина// Информатика. – 2006. – №19.
2. 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.
3. 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, 2008. - 64 с.
4. 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.