**Содержание**

1. Пояснительная записка…………………………………………………3

2. Цель и задачи программы………………………………………………5

3. Учебный план……………………………………………………………5

4. Содержание программы…………………………………………………6

5. Планируемые результаты ………………………………………………8

6. Условия реализации программы ………………………………………8

7. Формы контроля …………………………………………………………9

8.Оценочные материалы ………………………………………………….10

9. Методическое обеспечение ……………………………………………13

10. Список источников ……………………………………………………14

1. **Пояснительная записка**

Программа разработана на основе следующих нормативных документов

• Федеральный закон от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в РФ»

• Приказ Министерства образования и науки РФ от 09.11.2018г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»

• СанПиН 2.4.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи»

• Распоряжение Министерства образования и науки Хабаровского края от 26.09.2019 г. №131 об утверждении методических рекомендаций «Правила персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в городском округе, муниципальном районе Хабаровского края»

• Приказ КГАОУ ДО РМЦ № 383 п от 26.09.2019 об утверждении Положения о дополнительной общеобразовательной программе, реализуемой в Хабаровском крае

• Устав МБДОУ ДС № 15.

Требования к современному дошкольному образованию ориентируют педагогов на развивающее обучение, диктуют необходимость использования новых форм его организации, при которых синтезировались бы элементы познавательного, игрового, поискового и учебного взаимодействия, нацеливают на развитие в детях познавательного интереса, стремления к получению знаний, положительной мотивации к дальнейшему обучению в школе. «Завтра» сегодняшних детей – это информационное общество.

Компьютер, как новая форма организации обучения и передачи знаний, стал отличным помощником в развитии детей: внимания, памяти, мышления, речи, личности ребенка, навыков учебной деятельности.

Использование компьютера на занятиях позволяет перейти от объяснительно-иллюстрированного способа обучения к деятельностному, при котором ребенок становится активным субъектом, а не пассивным объектом педагогического воздействия. Это способствует осознанному усвоению знаний дошкольниками.

Благодаря наглядности, ребята охотнее вовлекаются в активную работу. У дошкольников повышается концентрация внимания, улучшается понимание и запоминание материала, обостряется восприятие, развивается логическое мышление. Использование компьютера не цель, а средство воспитания и развития творческих способностей ребенка, формирования его личности.

Новизна программы заключается в том, что в процессе ее реализации широко используются развивающие игры нового поколения, которые способствуют как развитию личности ребенка в целом, так и способствуют формированию интереса детей к игре, расширяют представления об окружающей действительности, воспитывают моральные качества личности.

Актуальность данной программы в том, что она предлагает насыщенное образовательное содержание, соответствующее познавательным интересам современного ребенка, и становится основой для развития любознательности, познавательных способностей, для удовлетворения индивидуальных склонностей и интересов.

Педагогическая целесообразностьпрограммы заключается в том, что ребенок овладевает умением обобщать и анализировать, запоминать и сравнивать. В игре развивается фантазия, способность к концентрации внимания, обогащается жизнь ребенка, а значит – создается дополнительный резерв, влияющий на его здоровье.

Данная программа опирается на элементарное владение обучающимися компьютером. Интегрированное предъявление знаний из разных областей способствует формированию

целостного восприятия окружающего мира. Отличительная особенность программы

состоит в том, что она реально решает проблему непрерывности дошкольного и школьного образования.

В основе программы лежит ряд принципов, обеспечивающих построение образовательного процесса:

1. Принцип развивающего обучения.

Педагогу необходимо знать уровень развития каждого ребенка, определять зону ближайшего развития, использовать вариативность компьютерных программ согласно этим знаниям.

2. Принцип воспитывающего обучения.

Важно помнить, что обучение и воспитание неразрывно связаны друг с другом и в процессе компьютерных занятий не только даются знания, но и воспитываются волевые, нравственные качества, формируются нормы общения (сотрудничество, сотворчество, сопереживание, сорадость).

3. Принцип систематичности и последовательности обучения.

Устанавливать взаимосвязи, взаимозависимости между полученными знаниями, переходить от простого к сложному, от близкого к далекому, от конкретного к абстрактному, возвращаться к ранее исследуемым проблемам с новых позиций.

4. Принцип доступности.

Содержание знаний, методы их сообщения должны соответствовать возрасту, уровню развития, подготовки, интересам детей.

**5**. Принцип индивидуализации**.**

На каждом учебном занятии педагог должен стремиться подходить к каждому ребенку как к личности. Каждое занятие должно строиться в зависимости от психического, интеллектуального уровня развития ребенка, должен учитываться тип нервной системы, интересы, склонности ребенка, темп, уровень сложности определяться строго для каждого ребенка.

6. Принцип сознательности и активности детей в усвоении знаний и их реализации.

Ведущую роль в обучении играет педагог, он ставит проблему, определяет задачи занятия, темп, в роли советчика, сотоварища, ученика может выступать и компьютер. Ребенок для приобретения новых знаний и умений может становиться в позицию ученика, учителя.

7. Принцип связи с жизнью.Педагог и ребенок должны уметь устанавливать взаимосвязи процессов, находить аналоги в реальной жизни, окружающей среде, в бытие человека, в существующих отношениях вещей и материи.

Данная программа имеет техническую направленность по формированию у старших дошкольников первоначальных навыков владения компьютером. Данная программа позволит углубить знания дошкольников об особенностях компьютера, позволит управлять событиями на экране с помощью операторов («мышь», клавиатура) с учетом возможностей той или иной программы. Кроме того, программа позволяет помочь ребёнку понять изучаемые в начальной школе разделы информатики и потренировать в решении заданий на развитие памяти, внимания, логики, мышления, изучения счета, чтения, а также знакомит детей с алгоритмом действий. Благодаря интерактивным играм дети активно учатся в процессе.

Программа «Фиксики» разработана на основе Программы «Информатика для дошкольников» (автор: З.М. Габдуллина), “Информатика”, адаптированная в соответствии с возрастом, также интерактивного программного обеспечения АЛМА ПРО.

Программа ориентирована на работу с учащимися 6 -7 лет в том числе, для детей с ТНР, и рассчитана на 1 год обучения.

Объем программы и режим работы:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Период | Продолжительность занятия | Количество занятий в неделю | Количество часов в неделю | Количество недель | Количество часов в год |
| 1 год обучения | 1 час. | 1 | 1 | 36 | 36 час. |

Форма проведения занятий: групповые.

**2.Цель и задачи программы**

**Цель программы:** развитие познавательно-речевой активности у детей дошкольного возраста через овладение элементарными навыками работы на компьютере.

Цель достигается через реализацию следующих задач:

- прививать первоначальные умения и навыки работы на компьютере;

− познакомить с типовыми инструментами программы АЛМА;

− познакомить с графическим инструментарием, научить готовить графический материал;

− формировать навыки индивидуальной работы, а также навыки

коллективной работы;

− развивать у детей навыки алгоритмизации и программирования;

− развить творческие способности и логическое мышление детей;

− формировать умение работать с различными видами информации.

**УЧЕБНЫЙ ПЛАН**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Название раздела | Количество часов | | | Формы контроля |
| Всего | Теория | Практика |
|  | Здравствуй наш компьютер | 1 | 1 |  | Наблюдение |
|  | Из чего состоит компьютер? | 2 | 1 | 1 | Беседа |
|  | Работа мышкой | 2 | 1 | 1 | Наблюдение |
|  | Рабочий стол | 2 | 1 | 1 | Наблюдение |
|  | Компьютерные программы | 1 |  | 1 | Наблюдение |
|  | Графический редактор Paint  (команды меню) | 2 | 1 | 1 | Беседа, наблюдение |
|  | Графический редактор Paint  (инструменты художника) | 4 | 1 | 3 | Продуктивная деятельность |
|  | Речевой тренажер | 3 | 1 | 2 | Наблюдение |
|  | Цифры и числа | 1 |  | 1 | Наблюдение |
|  | Предметы и их свойства | 2 | 1 | 1 | Наблюдение |
|  | Описание предметов | 1 |  | 1 | Беседа, наблюдение |
|  | Сравнение предметов | 1 |  | 1 | Беседа, наблюдение |
|  | Последовательность событий | 1 |  | 1 | Беседа, наблюдение |
|  | Объекты и их действия | 2 | 1 | 1 | Наблюдение |
|  | Множества | 1 |  | 1 | Наблюдение |
|  | Аналогии | 1 |  | 1 | Беседа, наблюдение |
|  | Элементы логики | 1 |  | 1 | Беседа, наблюдение |
|  | Алгоритм | 2 | 1 | 1 | Беседа, наблюдение |
|  | Программирование | 6 | 2 | 4 | Продуктивная деятельность |
|  | ВСЕГО | 36 | 12 | 24 |  |

**СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

**Раздел 1. Компьютер**

Тема 1. Здравствуй наш компьютер.

1.Правила работы с компьютером. Техника безопасности при работе на компьютере. Значение компьютера в жизни человека. Презентация «Мир информатики». Работа в тетради «Информатика».

Теория 1 час

Тема 2. Из чего состоит компьютер?

Основные и дополнительные устройства компьютера (презентация «Мир информатики»). Правила включения и выключения компьютера. Интерактивная игра «Собери компьютер». Работа на клавиатуре. «Нескучные уроки. Клавиатурный тренажер»;

Основные группы клавиш клавиатуры.

Теория 1 час

Практика 1 час

Тема 3. Работа 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 (раскрась предметы «Мир информатики»); перемещение объектов по экрану с зажатой левой кнопкой мыши. «Сделай предметы одинаковыми» (интерактивная игра «Маленький гений»). «Нескучные уроки. Учимся пользоваться мышкой»;

Отработка навыка включения и выключения компьютера.

Теория 1 час

Практика 1 час

Тема 4. Рабочий стол.

Внешний вид рабочего стола. Основные элементы рабочего стола: Мой компьютер, Корзина. Файлы и папки. Перемещение объектов рабочего стола. Удаление файлов и папок в корзину. Создание именной папки. Самостоятельное включение детских игр и корректное их выключение.

Теория 1 час

Практика 1 час

**Раздел 2. Программы.**

Тема 5. Компьютерные программы.

Знакомство с программой АЛМА. Учить детей запускать программы с рабочего стола. ОЖИВАРИУМ – волшебный лес. (раскраска).

Практика 1 час

Тема 6. Графический редактор Paint (команды меню).

Знакомство с интерфейсом программы Paint**.**Раздел «Буфер обмена» (вставить, иконка ножниц, иконка двух документов). Раздел «Изображение» (выделить, обрезать, изменить размер, повернуть). Выполнение заданий в графическом редакторе.

Теория 1 час

Практика 1 час

Тема 7. Графический редактор Paint (инструменты художника).

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). Выполнение рисунков при помощи инструментов редактора.

Теория 1 час

Практика 3 час

**Раздел 3. Развитие интегративных качеств.**

Тема 8. Речевой тренажер.

Игры: «Большой-маленький», «Один-много», «Найди предмет», «4 лишний», «Что находится слева (справа)?» на интерактивном речевом тренажере. АБВГДЕЙКА (интерактивная панель АЛМА).

Теория 1 час

Практика 2 час

Тема 9. Цифры и числа.

Понятие о цифрах и числах. Найди цифру. Раскрась цифру. Игра «Количество»

(«Информатика для дошкольников»). «Логический космос» (интерактивна панель АЛМА)

Практика 1 час

Тема 10. Предметы и их свойства.

Понятие «предмет». Беседа о свойствах предметов. Основные признаки предметов. Игра «Цвет и форма предметов» («Информатика для дошкольников»), МЕМОРИ - цвет, форма (интерактивная панель АЛМА).

Теория 1 час

Практика 1 час

Тема 11. Описание предметов.

Беседа об общих свойствах предметов. Нахождение предметов по общим признакам. «Найди пару» (интерактивная панель АЛМА), «Цвет и форма предметов» (задания «Информатика для дошкольников»).

Практика 1 час

Тема 12. Сравнение предметов.

Беседа об отличительных свойствах предметов. Задание «Найди отличия», «Ближе-дальше» «Шире-уже», игра «Рынок»- что тяжелее (интерактивная панель АЛМА). «Сравнение предметов по размерам», «Сравнение предметов по свойствам», «Сравнение предметов по свойствам и назначению» («Информатика для дошкольников»).

Практика 1 час

Тема 13. Последовательность событий.

Беседа о взаимодействии объектов друг с другом. Порядок действий-результат действий-обратные и необратимые действия-последовательность событий. Задания по теме («Информатика для дошкольников»).

Практика 1 час

Тема 14. Объекты и их действия.

Беседа о действиях живых предметов и неживых, и их последовательности. Задания по теме («Информатика для дошкольников»). Игра «5 островов» (интерактивная панель АЛМА).

Теория 1 час

Практика 1 час

Тема 15. Множества.

Понятие о множестве. Игра «Названия множеств», «Способы задания множеств» («Информатика для дошкольников»).

Практика 1 час

Тема 16. Аналогии и закономерности.

Беседа о сходствах и закономерностях предметов или явлений. «Подбери подходящую картинку», «Разложи предметы» («Информатика для дошкольников»), «Логические круги» (интерактивная панель АЛМА).

Практика 1 час

Тема 17. Элементы логики.

Понятия «отрицание», «истина», «ложь». Игры «Отыщи слова», «Кто что делает?», «Так? Не так?» («Информатика для дошкольников»).

Практика 1 час

Тема 18. Алгоритм.

Порядок действий с предметом для получения результата. «Что за чем?», «Повтори мелодию», «Разноцветье» («Информатика для дошкольников»).

Теория 1 час

Практика 1 час

Тема 19. Программирование.

Понятие об исполнителе. Примеры исполнителей. Задание «Установи все ящики на место при помощи исполнителя». («Мир информатики»)

Теория 2 час

Практика 4 час

**ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

- у детей будут привиты первоначальные умения и навыки работы на компьютере;

− дети будут уметь пользоваться типовыми инструментами программы АЛМА;

− дошкольники овладеют графическим инструментарием и выполнять графический материал в программе Paint;

− у детей будут формироваться навыки индивидуальной работы, а также навыки

коллективной работы;

− у детей будут развиты первоначальные навыки алгоритмизации и программирования;

− у детей будут развиваться творческие способности и логическое мышление;

**УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

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.

Материально-техническое обеспечение:

комната дополнительного образования: 5 ноутбуков, по численности детей;

комната психологической разгрузки: стол логопеда Logo Pro Алма.

**Программно-методическое обеспечение образовательного процесса**

Обучающие и развивающие компьютерные программы

* «Мир информатики»
* «Информатика для дошкольников»;
* «Нескучные уроки. Учимся пользоваться мышкой»;
* «Нескучные уроки. Клавиатурный тренажер»;
* «Интерактивный тренажер по развитию речи»;
* «Учимся говорить правильно»;
* Программа Paint;
* Программа АЛМА-5;
* Программа ОЖИВАРИУМ.

**ФОРМЫ КОНТРОЛЯ**

Для определения уровня реализации программы определены формы, проведения контроля:

* наблюдение;
* беседа;
* диагностика;
* защита творческих работ;

Для определения готовности детей к работе на компьютере и усвоению программы проводится диагностика с учетом индивидуально типологических особенностей детей. Она позволяет определить уровень развития психических процессов, физических и интеллектуальных способностей, найти индивидуальный подход к каждому ребенку в ходе занятий, подбирать индивидуально для каждого ребенка уровень сложности заданий.

**ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

Мониторинг детей проводится руководителем кружка. Форма проведения мониторинга представляет собой наблюдение за работой детей при посещении занятий. Данные о результатах мониторинга заносятся в специальную карту развития ребёнка в рамках программы. Оценка знаний ребёнка происходит в системе «+» (знает), «-» (не знает) и оценивается по каждой теме перспективного планирования, которая включает в себя отдельные темы. Результаты оформляются в таблицу.

*Группа № Дата проведения (начало учебного года) (конец учебного года)*

*Ф. И. О. педагога*

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Ф.И. ребёнка. | История ПК. | | Т.Б. | | Составные части компьютера. | | Применение ПК | | Мышка. | | Клавиатура. | | Рабочий стол. | | Файлы и папки | | Итого. | |
| н | к | н | к | н | к | н | к | н | к | н | к | н | к | н | к |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Итого: |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Раздел №2 Программы.**

*Группа № Дата проведения (начало учебного года) (конец учебного года)*

*Ф. И. О. педагога*

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Ф.И. ребёнка. | Программа Paint (манды меню) | | Программа Paint (инструменты художника). | | Программа АЛМА | | Интерактивные тренажеры | | Игры – и их разновидности. | | Итого. |
| н | к | н | к | н | к | н | к | н | к |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Итого. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Раздел №3 Развитие интегративных качеств.**

*Группа № Дата проведения (начало учебного года) (конец учебного года)*

*Ф. И. О. педагога*

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Ф.И. ребёнка. | Цифры и числа. | | Предметы и их свойства | | Описание предметов | | Последовательность событий | | Элементы логики. | | Множества. | | Закономерности | | Алгоритм. | | Программирование | | Итого. | |
| н | к | н | к | н | к | н | к | н | к | н | к | н | к | н | к | н | к |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Итого: |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Подпись.

**Методическое обеспечение**

**Используемые методы:**

- игровые

- наглядные;

- словесные;

- информационные.

**Используются технологии:**

- Игровая;

- ИКТ;

- Технология проблемного обучения;

- Здоровьесберегающие.

Алгоритм учебного занятия: представляет собой интегрированную форму работы с детьми и состоит из 3 этапов: подготовительного, основного и заключительного, этапа релаксации.

**Подготовительный этап –** подразделён на два подэтапа:

1. **«Разминка для ума» или «Мозговой штурм»** (настрой на работу: 5-6 несложных вопросов, составленных в соответствии с темой, подведение детей к постановке программной задачи.) Включается гимнастика для глаз, пальчиковая гимнастика для подготовки зрительного, моторного аппарата к работе.
2. **«Дидактическая игра» (Дидактическое упражнение)**

Идет «погружение» ребенка в сюжет образовательной деятельности, период подготовки к компьютерной игре через беседы, развивающие игры, которые помогут ему справиться с поставленной задачей. Любая игровая компьютерная игра требует определённой подготовки к ней. От её сложности зависит продолжительность, содержание и форма работы на подготовительном этапе. Основная задача его состоит в том, чтобы на данном этапе заинтересовать, увлечь ребёнка предстоящим общением с компьютером, дать ему определённый багаж знаний, необходимый в работе с компьютером.

**Основной этап** 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 назначение каждой клавиши с подключением наводящих и контрольных вопросов;

ориентируясь на приобретённые ребёнком навыки работы, знакомство его с новыми клавишами, их назначением;

ребёнку предоставляется роль исследователя, экспериментатора, предлагается возможность самостоятельно разобраться со способом управления программой.

**Заключительный этап –** подразделён на два подэтапа**:**

1. **Подведение итога, анализ игры** (взаимоконтроль, самоконтроль, самоанализ, адекватная самооценка; со стороны педагога – поощрение каждого ребёнка);
2. **Двигательная часть:** релаксация, расслабление под музыку, снятие мышечного и нервного напряжения, гимнастика для глаз, двигательные игры.

**Список источников**

1.Балабанова Л.К. Компьютерные игры в обучении детей 4-7 лет. Программа, развернутое планирование, модели занятий.2012.

2. «Программа обучения дошкольников 3-7 лет компьютерной грамоте» / Т.М. Чувирина, 2010.

3. Габдулина, З.М. Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет. / З.М. Габдулина. Волгоград: Издательство «Учитель», 2010

4. Рабочие тетради «Информатика для дошкольников»