

## **Аннотация к программе кружка «Компьютерная азбука»**

Применение в системе дошкольного воспитания информационно-компьютерных технологий (ИКТ), создаст условия для формирования у детей через игру психологической готовности к использованию вычислительной техники в учебном процессе, в быту, и в предстоящей трудовой деятельности. Игры и занятия, проводимые на базе компьютерно – игровых классов (КИК), обеспечивают развитие у детей общих умственных способностей, инициативности, стремления к сотрудничеству с воспитателями и другими детьми. Это позволит детям не только активно усваивать новые знания, но и результативно применять их в своей самостоятельной индивидуальной и коллективной деятельности.

Программа курса «Компьютерная азбука», рассчитана на один год обучения для детей старшего дошкольного возраста (от 5 до 7 лет). Данная программа предназначена для освоения дошкольниками навыков пользования компьютером. Работа с компьютером учит ребёнка думать, обобщать, сравнивать, анализировать, находить решения в нестандартных ситуациях, ориентироваться в пространстве, уметь не просто получать новые знания, но и творчески преобразовывать их, а в целом воспитать человека неравнодушного, раскованного, творческого. Программа помогает закрепить знания дошкольников, полученные на занятиях по развитию речи, элементарной математике, ознакомлению с окружающим миром, экологии, изобразительной деятельности и т. д.

Программа «Компьютерная азбука» по типу является экспериментальной. По признаку - общеразвивающая, по целям и задачам, по форме организации содержания и процесса педагогической деятельности – интегрированная<sup>i</sup>.

Программа не претендует на окончательность и завершенность. Она обобщает опыт работы с дошкольниками (детей от 5 до 7 лет) в течение курса обучения и предполагает доработку на основе анализа результативности образовательной деятельности и с учетом пожеланий учащихся и родителей.

### ***Цели :***

- создание условий для развития интеллектуальных и творческих способностей;
- расширение знаний об окружающем мире;
- пропедевтика<sup>ii</sup> основных понятий информатики.

### ***Задачи:***

- приобретение практических навыков при работе с ПК и доступными программными средствами;
- формирование навыков контроля и анализа игровой и учебной деятельности как собственной, так и других детей в группе, навыков дружелюбного общения со сверстниками и взрослыми;
- развитие умения использовать свои способности, анализировать ситуацию для построения информационной модели и её изображения с помощью системного языка (рисунков, схем, плана решения задачи и т. д.).

## **Организация образовательного процесса**

Программа ориентирована на работу с детьми 5–7 лет и рассчитана на один год обучения.

Программа знакомит детей старшего дошкольного возраста с компьютером. Дает представления о его возможностях: что умеет, из чего состоит (монитор, процессор, клавиатура, компьютерная мышка). Учит работать с клавиатурой и компьютерной мышкой, управлять программой при помощи символов на экране дисплея, уметь самостоятельно играть на компьютере. Так же научить составлять определённую закономерность во время игры на компьютере.

**Режим занятий** - 1 раз в неделю по одному учебному часу, длительностью 25-30 минут. Общее количество часов в год - 32.

**Форма проведения занятий:**

– *фронтальная* - подача учебного материала всему коллективу детей;  
– *индивидуальная* - самостоятельная работа обучающихся с оказанием педагогом помощи учащимся при возникновении затруднения, не уменьшая активности детей и содействуя выработке навыков самостоятельной работы.

– *групповая* - когда учащимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование детей на создание так называемых мини групп или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.

**Примерная структура занятий:**

1 этап *подготовительный* – погружение в сюжет занятия, подготовка к работе за компьютером (10 мин)

2 этап *основной* – овладение способом управления программой для достижения результата и самостоятельную деятельность ребенка за компьютером (15 мин)

3 этап *заключительный* – снятие зрительного и физического напряжения (5 мин)

**Критерии оценки результатов:**

Критериями оценки усвоения разделов образовательной программы служит самостоятельность ребенка, показанная в играх:

*Высокий уровень* – ребенок свободно выполняет задания в программах Paint, Microsoft Word, ориентируется в смыслообразующих звеньях информационного потока, выстраивает из них логическую цепочку, приводящую к умозаключениям, самостоятельной интерпретации. В компьютерных играх проявляет мышление, быстроту реакции.

*Выше среднего* – ребенок старательно выполняет задания в программах Paint, Microsoft Word, свободно действует с «мышкой», клавиатурой. Делает умозаключения. В компьютерных играх проявляет мышление, быстроту реакции.

*Средний уровень* - ребенок выполняет задания в программах Paint, Microsoft Word, с небольшой помощью воспитателя, свободно действует с «мышкой», клавиатурой. Делает выводы, умозаключения. В компьютерных играх проявляет мышление, логику.

*Ниже среднего* - ребенок с трудом выполняет задания в программах Paint, Microsoft Word, действует с «мышкой», клавиатурой. В компьютерных играх не всегда справляется с предложенным заданием, действует медленно.

*Низкий уровень* - ребенок не освоил программы Paint, Microsoft Word, с трудом действует с «мышкой», клавиатурой. В компьютерных играх не справляется с предложенным заданием, действует медленно.

**Ожидаемые результаты:**

Учащиеся должны знать:

- назначение основных устройств, входящих в состав компьютера: системный блок, монитор, клавиатура, манипулятор «мышь»;
- правила безопасной работы на компьютере.

*Уметь:*

- включать и выключать компьютер;
- включать и корректно выключать детские игровые программы;
- пользоваться манипулятором «мышь»;
- различать на экране монитора указатель курсора и указатель мыши;
- выбирать объект на экране с помощью мыши;
- перемещать объект с нажатой левой кнопкой мыши;
- пользоваться клавиатурой: вводить буквы и цифры, пользоваться клавишами «Пробел», «Enter», «Shift», « BackSpace»;
- выделять свойства предметов, находить предметы, обладающие заданным свойством или несколькими свойствами;
- обобщать по некоторому признаку, находить закономерность по признаку;
- называть главную функцию (назначение) предметов;
- расставлять события в правильной последовательности;
- выполнять перечисляемую или изображенную последовательность действий;
- проводить аналогию между разными предметами;
- находить похожее у разных предметов;
- переносить свойства одного предмета на другие.

В конце учебного года проводится диагностика уровня усвоения дополнительной образовательной программы. Для анализа овладения используются имеющиеся развивающие и обучающие компьютерные игры.

Критериями оценки усвоения разделов образовательной программы служат знания, умения и навыки приобретенные при изучении дополнительной образовательной программы «Компьютерная азбука».

***Формы подведения итогов:*** открытое занятие, выставка детских работ.

---