

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 57

УТВЕРЖДЕНО
Заведующий детским садом № 57
_____ Е.Г. Перепелица
на педагогическом совете
« ____ » _____ 20__ года

Компьютерная азбука

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
для детей старшего дошкольного возраста

Срок реализации программы: 1 год

г. Рыбинск

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....	3
УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН	7
СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	8
МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ	10
ЛИТЕРАТУРА	11

Современные дети все активнее используют в качестве главных источников информации телевидение, видео, компьютеры. «Завтра» наших детей - это информационное общество. В сегодняшних условиях информации общества педагоги и родители должны быть готовы к тому, что при поступлении в школу ребенок, скорее всего столкнется с применением вычислительной техники. Поэтому необходимо заранее готовить ребенка к предстоящему взаимодействию с информационными технологиями образования в школе. Хотя школьный курс информатики ставит одной из своих задач формирование навыков работы на компьютере и освоение популярных компьютерных технологий, самое главное для эффективного применения компьютера – это развитое логическое, алгоритмическое и системное мышление.

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 Развивающего компьютерного комплекса (РКК), 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 два года обучения для детей старшего дошкольного возраста (от 5-6 до 6-7 лет). Составлена на основе Основной общеобразовательной программы муниципального дошкольного образовательного учреждения детского сада № 57.

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 социально педагогической. По признаку - общеразвивающая, по целям и задачам, по форме организации содержания и процесса педагогической деятельности – интегрированная.

Программа утверждена педагогическим советом муниципального дошкольного образовательного учреждения детского сада общеразвивающего вида № 57 и реализуется с 2012/2013 учебного года.

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.

Цель программы данного курса: развитие логического мышления и познавательной активности детей старшего дошкольного возраста путем применения компьютера.

Основными задачами являются:

Ознакомление с функциональной структурой компьютера, его основными устройствами и приемами работы в среде «*Windows*»;

Формирование навыков работы в графическом и текстовом редакторе «*Pervologo*», а так же в текстовом редакторе «*Word*»; учебной деятельности и элементарных математических представлений; Развитие логики, комбинативного мышления, речи, творческих способностей, сенсорных возможностей и эмоционально-волевой сферы.

Организация учебного 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: выставка детских работ, открытое занятие.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

<i>№ п/п</i>	<i>Наименование разделов (тем)</i>	<i>Всего часов</i>	<i>В том числе:</i>	
			<i>теоретических</i>	<i>практических</i>
1	Знакомство с компьютерным классом	1	0.5	0.5
2	Устройство компьютера	1	0.5	0.5
3	Манипулятор «Мышь»	2	1	1
4	Клавиатура	2	1	1
5	Текстовый редактор Word	2	1	1
6	Развиваемся с компьютером, PervoLogo_3.0	18	2	16
7	Графический редактор Paint	4	2	2
	Диагностика		2	
	ИТОГО		32	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

<i>№ п/п</i>	<i>Наименование разделов (тем)</i>	<i>Содержание</i>
1	Знакомство с компьютерным классом	<ul style="list-style-type: none">– помочь адаптироваться к компьютерному классу;– объяснить правила поведения и техники безопасности при работе с компьютером;– способствовать развитию интереса к занятиям информатикой, внимания.
2	Устройство компьютера	<ul style="list-style-type: none">– познакомить с функциональной структурой компьютера и его составными устройствами;– способствовать формированию навыков диалогической речи, расширению кругозора, развитию интеллектуальных способностей, логического мышления.
3	Манипулятор «Мышь»	<ul style="list-style-type: none">– познакомить с манипулятором «мышь», объяснить принципы работы;– развивать навыки ориентации на плоскости и управления компьютерной мышкой;– способствовать развитию внимания, памяти, моторных навыков.
4	Клавиатура	<ul style="list-style-type: none">– познакомить с клавиатурой, с основными клавишами, их назначением.
5	Текстовый редактор Word	<ul style="list-style-type: none">– познакомить с текстовым редактором, его панелью инструментов и с дополнительными клавишами: «Пробел», «Enter», «Shift», « BackSpace»;– формирование знаний, умений и навыков работы в

		текстовом редакторе Word.
6	<p>Развиваемся с компьютером:</p> <ul style="list-style-type: none"> – развитие речи; – работа в компьютерной программе Pervologo3.0 – формирование математических представлений; – знакомство с окружающим миром; – игры на развитие внимания, мышления, памяти; – развитие творческого воображения. 	<ul style="list-style-type: none"> – при помощи развивающих компьютерных игр, закрепить знания детей, полученные по основной общеобразовательной программе дошкольного образования «ОТ РОЖДЕНИЯ ДО ШКОЛЫ» под ред. Н. Е. Вераксы, Т. С. Комаровой, М. А. Васильевой; – закрепить навык работы за компьютером, сформированных в процессе изучения курса «Компьютерная азбука».
7	Графический редактор Paint	<ul style="list-style-type: none"> – познакомить с графическим редактором и его инструментами; – формирование знаний, умений и навыков работы в графическом редакторе Paint.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

<i>№ п/п</i>	<i>Наименование разделов (тем)</i>	<i>Используемые формы</i>	<i>Методы и приемы</i>	<i>Дидактическое и техническое оснащение</i>
1	Знакомство с компьютерным классом	– Беседа	– Словесные	– Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы (Санпин 2.4.2. 178-020);
2	Устройство компьютера	– Гимнастика для глаз	– Наглядные	
3	Манипулятор «Мышь»	– Игровые занятия	– Практические	– Дошколенок + компьютер: перспективно-тематическое планирование.
4	Клавиатура	– Игровые упражнения		Конспекты занятий с детьми 5-7 лет
5	Текстовый редактор Word	– Игры (дидактические, подвижные)		Авторы-составители Коч Л. А., Бревнова Ю. А.;
6	Развиваемся с компьютером: – развитие речи; – работа в компьютерной программе Pervologo3.0 – формирование математических представлений; – знакомство с окружающим миром; – игры на развитие внимания, мышления, памяти; – развитие творческого воображения.	– Интегрированная детская деятельность (включение ребенком полученного опыта в его практическую деятельность) – Интегрированные занятия – Напоминание – Обучающие и развивающие компьютерные игры – Объяснение – Показ – Практическая работа на компьютере – Просмотр обучающей программы		– Основная общеобразовательная программа дошкольного образования «ОТ РОЖДЕНИЯ ДО ШКОЛЫ» под ред. Н. Е. Вераксы, Т. С. Комаровой, М. А. Васильевой;
7	Графический редактор Paint	– Напоминание – Обучающие и развивающие компьютерные игры – Объяснение – Показ – Практическая работа на компьютере – Просмотр обучающей программы – Развивающие игры – Рассматривание – Физкультминутки – Чтение художественных произведений		– Компьютерный класс, соответствующий санитарным нормам и правилам для работы с детьми дошкольного возраста, МПК для детей и педагога, мультимедийный проектор, экран, магнитная доска

1. Дошколенок + компьютер: перспективно-тематическое планирование. Конспекты занятий с детьми 5-7 лет / авт.-сост. Коч Л. А., Бревнова Ю. А.. – Волгоград: Учитель, 2011
2. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы./ В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2007
3. Компьютер для дошколят / Е.Я. Кривич. – М.: Эксмо, 2006
4. Компьютеры в подготовительной к школе группе / С.Л. Новоселова. – М.: Дошкольное воспитание, 1989
5. Основная общеобразовательная программа дошкольного образования «ОТ РОЖДЕНИЯ ДО ШКОЛЫ» под ред. Н. Е. Вераксы, Т. С. Комаровой, М. А. Васильевой
6. Первые шаги в мире информатики / С.Н.Тур, Т.П.Бокучава: пособие для учителей. – СПб.: БХВ-Петербург, 2002
7. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы (Санпин 2.4.2. 178-020), рег. №3997
Электронные образовательные ресурсы
 - «Компьютер для дошкольников» - сборник обучающих и развивающих игр
 - «Мир информатики – 1, 2 год обучения» - обучающая программа
 - «Развивающие компьютерные методики» - обучающая программа
 - «Сосчитай-ка» 1, 2 часть – обучающая программа
 - «Роботландия» - обучающая программа
 - «Смешарики» - флеш-игры
 - Авторские презентации по темам занятий и др

