

МАДОУ «Детский сад комбинированного вида № 13»

***Дополнительная
общеобразовательная
общеразвивающая программа
технической направленности***

«УМНАЯ МЫШКА»



Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
Снежинского городского округа
«Детский сад комбинированного вида № 13»



УТВЕРЖДЕНО
приказом заведующего МАДОУ
от 02.09.2014г. № 34
/О.А. Кабатова/
с учётом мнения
Педагогического совета
(Протокол от 28.08.2014г. № 59)

«Умная мышка»
дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
технической направленности
для детей 5-7 лет

РАЗРАБОТАЛА:
Кабатова О.А., заведующий
РЕАЛИЗУЕТ:
Новгородцева О.С., воспитатель

Снежинск, 2014г.

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
Снежинского городского округа
«Детский сад комбинированного вида № 13»**

**Дополнительная
общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности**

«Умная мышка»

**Авторы программы: Кабатова О.А.,
Педагог, реализующий программу:
Новгородцева О.А., воспитатель**

Возрастная категория детей: 5-6 лет

Срок реализации программы: 1 год

Снежинск, 2014

1. Пояснительная записка

1.1 Актуальность темы

Человечество вступило в новое тысячелетие. Трудно себе представить человека 21 века, не владеющего навыками работы с компьютером. Россия стремится интегрироваться в Европейское и мировое сообщество, поэтому нужны люди, которые умеют работать за компьютером.

Компьютеризация, постепенно проникающая практически во все сферы жизни и деятельности современного человека, вносит свои коррективы и в подходы к воспитанию и образованию детей дошкольного возраста. Отечественные и зарубежные исследования по использованию компьютера в детских садах убедительно доказывают не только возможность и целесообразность этого, но и особую роль компьютера в развитии интеллекта и в целом личности ребенка (С. Новоселова, Г. Петку, И. Пашелите, С. Пейперт, Б. Хантер и др.).

Анализ данных исследований дошкольников, которые занимались компьютерными играми, для чего определялось функциональное состояние центральной нервной системы, зрительного анализатора, умственной работоспособности, доказал обоснованность внедрения компьютеров в практику работы дошкольных образовательных учреждений, при соблюдении определенных требований.

Очевидная польза для детей в использовании компьютера: это не только интересное время препровождение, но и средство развития ребенка в целом. И действительно, компьютер, обладая огромным потенциалом игровых и обучающих возможностей, оказывает положительное воздействие на ребенка.

Разделяя точку зрения многих исследователей, мы считаем основной целью использования компьютера в дошкольном образовательном учреждении - всестороннее развитие ребенка, его подготовку к жизни и деятельности в «компьютерной действительности», т. е. формирование у него положительного эмоционального отношения к компьютеру, восприятие его как помощника в различных видах деятельности, понимание его назначения и возможностей для достижения поставленных целей.

Компьютер является сложным объектом познания, что предъявляет более высокие требования к организации деятельности ребенка. Становясь средством познания, компьютер способствует психическому развитию ребенка, закреплению уже сформированных знаний и навыков, познанию нового, реализации потенциальных творческих возможностей, развитию фантазии, самостоятельности.

Занятия детей на компьютере имеют большое значение и для развития мелкой моторики, так как в любых действиях с компьютером, от самых простых до сложных, дети учатся нажимать пальцами на определенные клавиши, работать с мышью. Чем больше ребенок делает тонких и сложных движений пальцами, тем больше участков мозга включается в работу, так как уровень развития ребенка находится в прямой зависимости от степени сформированности тонких движений пальцев руки человека.

Включение компьютера в образовательный процесс ставит задачу: разработки мер оптимизации условий его применения. Как и любая техника, он не

самоценен, и только во взаимодействии педагога, ребенка и компьютера можно достичь положительного результата. То, какие задачи ставит перед собой педагог, какими путями добивается их решения, определяет и то воздействие, которое оказывает компьютер на ребенка. Сегодня уже можно говорить об использовании компьютера в работе с детьми дошкольного возраста, так как теоретические, дидактические и методические аспекты подобной работы уже изучены.

Адаптация к миру компьютеров не только облегчит ребенку вхождение во взрослую жизнь, но и будет способствовать эффективности обучения с помощью компьютера и использования его в игровой деятельности. Ведущая роль в процессе адаптации ребенка к компьютеру принадлежит интересу к нему и деятельности с ним, причем особенно можно выделить роль компьютерных игр, одной из важнейших функций которых, является обучающая. Игры составлены так, что ребенок может получить обобщенное представление о всех схожих предметах или ситуациях. Таким образом, у него развиваются такие важные операции мышления как обобщение и классификация.

Компьютерные игры учат детей преодолевать трудности, контролировать выполнение действий, оценивать результаты. Практически во всех играх есть свои герои, которым нужно помочь выполнить задание.

Благодаря компьютеру становится эффективным обучение и воспитание ребенка по различным направлениям его деятельности. Развиваются не только интеллектуальные способности детей, но и эмоционально – волевая сфера, обогащая тем самым отношение ребенка к окружающему миру.

Таким образом, грамотное использование компьютера ставит ребёнка в совершенно новую, качественно отличающуюся ситуацию развития. Он овладевает новым способом, более простым и быстрым, получения и обработки информации, меняет отношение к новому классу техники и вообще к новому миру предметов.

1.2 Направленность программы: техническая

Основными направлениями программы являются

- Освоение детьми дошкольного возраста элементарной компьютерной грамотности.
- Использование компьютерных игр, как системы дидактических средств для всестороннего развития дошкольника.

1.3 Цель.

Всестороннее развитие ребенка, его подготовка к жизни и деятельности в «компьютерной действительности», т. е. формирование у него первоначальных практических умений работы на компьютере, положительного эмоционального отношения к компьютеру, восприятие его как помощника в различных видах деятельности, понимание его назначения и возможностей для достижения поставленных целей.

1.4 Задачи.

Образовательные

1. Познакомить с компьютером как современным инструментом получения и обработки информации.
2. Содействовать освоению детьми дошкольного возраста элементарной компьютерной грамотности.
3. Формировать первоначальные практические умения и навыки работы на компьютере: работа с клавиатурой, мышью, с выбором объектов из меню, их видоизменением, фиксацией на экране.
4. Познакомить детей с правилами поведения в компьютерном классе, с правилами безопасной работы на компьютере.
5. Уточнять и расширять знания ребенка по основным линиям развития: физическое, познавательное-речевое, социально-личностное, художественно-эстетическое, посредством использования компьютерных игр.

Развивающие

1. Формировать и развивать навыки поиска и обработки информации, необходимые в дальнейшей учебной деятельности.
2. Развивать мотивационную сторону деятельности посредством компьютерных игр.
3. Развивать навыки учебной деятельности.
4. Развивать познавательную активность.
5. Развивать психические процессы: все виды восприятия, внимания, памяти, виды и операции мышления.
6. Развивать мелкую моторику рук.

Воспитательные

1. Приобщать к сопереживанию, сотрудничеству, сотворчеству, отзывчивому отношению к товарищам.
2. Воспитывать чувство коллективизма.
3. Воспитывать самостоятельность, усидчивость, собранность, сосредоточенность.
4. Воспитывать эмоциональную отзывчивость в процессе совместной деятельности.
5. Воспитывать стремление к свободному, доброжелательному, речевому общению (находить контакт по типу взрослый – ребенок, ребенок – сверстник)

1.5 Принципы построения содержания программы

В основе содержания данной программы лежит ряд принципов, которые помогут педагогу правильно организовать процесс обучения.

Доступность и наглядность.

- Основные знания должны даваться детям на примере конкретных и общеизвестных жизненных ситуаций (с возможным использованием различных игровых форм деятельности), которые они могут себе представить и понять.

Научность.

- Реализация этого принципа связана с раскрытием роли компьютера (передача, преобразование, хранение и т. д.) в технике, обществе и значение в жизни общества.
- Знание основ работы с компьютером должно открывать детям не только мир компьютеров (знание устройства компьютера, функций его составных частей), но окружающий его мир с новой стороны - умение ясно и точно понимать информацию и передавать ее содержание, умение организовывать и планировать свои действия и взаимодействия с окружающими.

Практическая направленность.

- Все полученные знания должны носить прикладной характер, быть ориентированы, прежде всего, на потребности ребенка.
- Полученные знания необходимо постоянно применять на практике.

Соответствие содержания уровню развития детей.

- Темы, которые предлагает данная программа, ориентированы на нужды и интересы детей. Сбалансированность получения теоретических и практических знаний.

Межпредметные связи.

- Для лучшего усвоения материала необходимо использовать взаимосвязь с основными видами деятельности по разделам программы, что способствует гармоничному и всестороннему развитию личности ребенка.

1.6 Методы реализации программы

Теоретические

- Изучение и анализ теоретической литературы по теме;
- Анализ и обобщение материала.

Организационные

- Сравнительный;
- Комплексный;
- Изучение в динамике.

Психодиагностические

- Анкеты;
- Беседы;
- Интервью.

Эмпирические

- Наблюдение;
- Беседа;
- Изучение опыта работы воспитателей;
- Опыт – педагогическая работа.

2. Основные направления содержания деятельности

2.1 Изложение тем курса, количество часов для их изучения (учебный план)

В соответствии с поставленными задачами можно выделить основные темы занятий по информатике для дошкольников.

№ п/п	Название темы	Содержание деятельности на компьютере	Интеграция с другими занятиями	Количество занятий
1	Знакомимся с компьютером (назначение и устройство). Компьютерная помощница «мышь»	Формирование навыков работы с «мышью»	ФЭМП, развитие речи	1 занятие
2	Клавиатура – инструмент писателя.	Формирование навыков работы с клавиатурой. Компьютерная игра «Веселая азбука»	Развитие речи, ФЭМП	1 занятие
3	Закрепление сенсорных эталонов величины.	Формирование навыков работы с «мышью». Компьютерная игра «Учимся, играя»	ФЭМП, изобразительная деятельность	1 занятие
4	Закрепление понятия «гласные» звуки – буквы	Закрепление навыка работы с «мышью». Компьютерная игра «Звуковая дорожка»	Развитие речи, изобразительная деятельность	1 занятие
5	Закрепление навыков количественного счета в пределах 10, наглядного изображения цифр и числового ряда.	Закрепление навыка работы с клавиатурой Компьютерная игра «Планета Чисел для малышей»	ФЭМП, изобразительная деятельность	1 занятие
6	Закрепление сенсорных эталонов цвета.	Закрепление навыков работы с «мышью» и палитрой меню. Программа «Paint»	Изобразительная деятельность	1 занятие
7	Выделение групп предметов в соответствии с указанными признаками.	Закрепление навыка работы с «мышью» Компьютерная игра «Планета Чисел для малышей»	ФЭМП, изобразительная деятельность	1 занятие
8	Закрепление понятия «согласные» звуки – буквы	Закрепление навыка работы с «мышью». Компьютерная игра «Звуковая дорожка»	Развитие речи	1 занятие

№ п/п	Название темы	Содержание деятельности на компьютере	Интеграция с другими занятиями	Количество занятий
9	Закрепление навыка положения предметов на плоскости, в пространстве.	Закрепление навыка работы с клавиатурой Компьютерная игра «Веселый художник»	Изобразительная деятельность	1 занятие
10	Закрепление навыков порядкового счета, сенсорных эталонов цвета.	Закрепление навыков работы с «мышью» и палитрой меню. Программа «Paint»	ФЭМП, изобразительная деятельность	1 занятие
11	Закрепление сенсорных эталонов формы.	Закрепление навыков работы с «мышью» и палитрой меню. Компьютерная игра «Учимся, играя»	ФЭМП, изобразительная деятельность	1 занятие
12	Закрепление сенсорных эталонов: пространственных направлений.	Закрепление навыка работы с клавиатурой. Компьютерная игра «Учимся, играя»	ФЭМП, изобразительная деятельность	1 занятие
13	Закрепление понятий: «гласные – согласные» буквы.	Закрепление навыков работы с «мышью». Компьютерная игра «Веселая азбука»	Развитие речи	1 занятие
14	Закрепление навыка рисования по контуру с выбором цвета, палитрой оттенков.	и палитрой меню. Компьютерная игра «Веселый художник»	Изобразительная деятельность	1 занятие
15	Закрепление навыков количественного состава числа из единиц в пределах 5, наглядного изображения цифр и числового ряда	Закрепление навыка работы с клавиатурой. Компьютерная игра «Планета Чисел для малышей»	ФЭМП, изобразительная деятельность	1 занятие
16	Место звука - буквы в слове. Звукобуквенный анализ слова.	Закрепление навыков работы с «мышью». Компьютерная игра «Анализ слов»	Развитие речи, ФЭМП	1 занятие
17	Закрепление сенсорных эталонов.	Закрепление навыков работы с «мышью» и палитрой меню. Компьютерная игра «Веселый художник»	Изобразительная деятельность, ФЭМП	1 занятие
18	Поиск и составление закономерностей. Ориентировка на плоскости.	Закрепление навыков работы с «мышью». Компьютерная игра «Лего: веселый конструктор»	ФЭМП, конструирование	1 занятие

№ п/п	Название темы	Содержание деятельности на компьютере	Интеграция с другими занятиями	Количество занятий
19	Поиск и составление закономерностей. Ориентировка на плоскости.	Закрепление навыков работы с «мышью». Компьютерная игра «Лего: веселый конструктор»	ФЭМП, конструирование	1 занятие
20	Закрепление навыка чтения слогов	Закрепление навыков работы с клавиатурой / «мышью» Компьютерная игра «Веселая азбука»	Развитие речи	1 занятие
21	Закрепление навыка рисования по контуру с выбором различных способов штриховки	Закрепление навыков работы с «мышью»/ клавиатурой и палитрой меню. Компьютерная игра «Веселый художник»	Изобразительная деятельность, ФЭМП	1 занятие
22	Закрепление понятий «Целое и часть».	Закрепление навыков работы с «мышью»/ клавиатурой и палитрой меню. Компьютерная игра «Учимся, играя»	Изобразительная деятельность, ФЭМП	1 занятие
23	Закрепление понятия «Арифметический знак». Наглядное изображение знаков: плюс (+), минус (-), равно (=).	Закрепление навыков работы с клавиатурой. Компьютерная игра «Уроки арифметики»	ФЭМП, развитие речи	1 занятие
24	Закрепление навыка определения количества звуков – букв в слове	Закрепление навыков работы с «мышью»/ клавиатурой. Компьютерная игра «Пирамида»	Развитие речи	1 занятие
25	Уточнение знания различных видов росписи. Их основные отличия.	Закрепление навыков работы с «мышью». Компьютерная игра «ФИМА»	Изобразительная деятельность	1 занятие
26	Закрепление навыков абстрагирования, анализа и декодирования в соответствии с заданными свойствами величины	Закрепление навыков работы с «мышью»/ клавиатурой. Компьютерная игра «Веселый художник»	ФЭМП, развитие речи, изобразительная деятельность	1 занятие
27	Закрепление навыка деления слов на слоги	Закрепление навыков работы с «мышью»/ клавиатурой	Развитие речи	1 занятие

№ п/п	Название темы	Содержание деятельности на компьютере	Интеграция с другими занятиями	Количество занятий
		Компьютерная игра «Анализ слов»		
28	Элементы росписи. Их цветовое решение (Гжель. Хохлома)	Закрепление навыков работы с «мышью» Компьютерная игра «ФИМА»	Изобразительная деятельность	1 занятие
29	Понятие слова. Звукослоговой анализ слов.	Закрепление навыков работы с «мышью»/клавиатурой. Компьютерная игра «Анализ слов»	Развитие речи	1 занятие
30	Закрепление навыка ритмичного расположения узора	Закрепление навыков работы с «мышью». Компьютерная игра «ФИМА»	Изобразительная деятельность, ФЭМП	1 занятие
31	Закрепление навыков абстрагирования, анализа и декодирования в соответствии с заданными свойствами формы	Закрепление навыков работы с «мышью»/клавиатурой Компьютерная игра «Веселый художник»	ФЭМП, развитие речи, ИЗО	1 занятие
32	Понятие слова. Слова – предметы, слова – действия, слова – признаки (их схематическое обозначение)	Закрепление навыков работы с «мышью» и палитрой меню. Программа «Paint»	Развитие речи	1 занятие
33	Закрепление навыка составления узоров по мотивам Городецкой росписи	Закрепление навыков работы с «мышью» Компьютерная игра «ФИМА»	Изобразительная деятельность, ФЭМП	1 занятие
34	Закрепление навыка решения простых задач на сложение и вычитание.	Закрепление навыков работы с клавиатурой. Компьютерная игра «Уроки арифметики»	ФЭМП, развитие речи	1 занятие
35	Закрепление навыка овладения композиционными умениями, способами и приемами рисования.	Закрепление навыков работы с «мышью»/клавиатурой Компьютерная игра «Веселый художник»	Изобразительная деятельность, ФЭМП, конструирование	1 занятие
36	Закрепление умения создавать изображение, декоративные композиции по образцу	Закрепление навыков работы с «мышью»/клавиатурой Компьютерная игра	ИЗО, ФЭМП конструирование	1 занятие

№ п/п	Название темы	Содержание деятельности на компьютере	Интеграция с другими занятиями	Количество во занятий
		«Веселый художник»		
ИТОГО				36

2.2 Методы и технологии

Словесные методы: Устное изложение знаний педагогом и активизации познавательной деятельности воспитанников.

- Рассказ (рассказ – повествование, рассказ – описание);
- Объяснение;
- Беседа;
- Вопросы к детям;
- Объяснительное чтение.

Наглядные методы: Наглядный показ различных изучаемых материалов.

- Метод иллюстрации при устном изложении изучаемого материала;
- Метод демонстрации при устном изложении изучаемого материала.

Практические методы: Обеспечение закрепления полученных теоретических знаний детьми.

- Упражнения на компьютере;
- Выполнение заданий в индивидуальной рабочей тетради;
- Решение задач;
- Моделирование;
- Работа с перфокартами.

Методы, разработанные в системе ТРИЗ (теория решения изобретательских задач): Развитие диалектического мышления детей.

- Мозговой штурм (А.Осборн);
- ММЧ – метод маленьких человечков;
- Метод каталога (Э.Кунце);
- Морфологический анализ (Ф.Цвикки);
- Метод фокальных объектов (И.Вайтинг);
- Метод синектики (У.Гордон);
- Системный оператор;
- Типовые приёмы фантазирования (Г. Альштуллер).

Методы проверки и оценки знаний, умений и навыков воспитанников:

Периодическое слежение за результатами деятельности детей

- Повседневное наблюдение за работой детей;
- Выполнение упражнений;
- Устный опрос (индивидуальный, фронтальный).

3. Описание условий для реализации программы

3.1 Количество детей – 16 детей

3.2 Формы организации деятельности: подгрупповая, индивидуальная совместная деятельность

Организация деятельности. Кружок проводится 1 раз в неделю.

Продолжительность каждой части:

1 часть – 10 - 12 минут

2 часть - 7 минут

3 часть – 6 - 8 минут

Структура проведения совместной деятельности

Использование компьютера в учебно-воспитательных целях в дошкольном образовательном учреждении требует тщательной подготовки и организации самих занятий, последовательности и систематичности работы.

Предварительная деятельность.

1. Постановка образовательных задач по различным видам деятельности, которые можно объединить и поставить для решения;
2. Формирование компьютерных проблемных ситуаций — игровой среды;
3. Подготовка вариантов разноуровневых заданий (принцип индивидуально - дифференцированного подхода).

Каждая совместная деятельность структурно разделено на три части:

Подготовительная часть

Задача. В оптимально созданной проблемной ситуации вызвать желание думать, анализировать, изобретать, познавать, сформировать интеллектуальную готовность к работе с компьютером.

• Основная часть

Задача. Повторить ранее изученный материал, познакомить с новым, организовывая деятельность в игровой ситуации.

• Заключительная часть

Задача. Помочь детям физически разрядиться посредством использования общеразвивающих упражнений.

Требования к организации и проведению совместной деятельности

- Проходят в игровой форме.
- Проводятся в благоприятной эмоциональной обстановке.
- Компьютерные развивающие игры применяются, с учетом психических возможностей ребенка.

- Поощрение удовлетворения, которое получает ребенок от замысла и хода игры, а также развитие представления о конечном, результате; умения переносить освоенный способ действия на аналогичное задание; возрастание уровня самооценки.
- Поэтапное усложнение вида работы, последовательный переход от простых к более сложным заданиям.

Компьютерные игры решают большой круг доступных детям и привлекательных для них учебно-познавательных задач. Позволяя свободно экспериментировать на экране, игры облегчают процесс самостоятельного приобретения знаний практическим путем, дают возможность испытать радость открытия.

Компьютерные игры предоставляют неограниченные возможности комплексно подходить к обучению и развитию детей, интегрировать различные виды занятий (рисование, аппликация, конструирование, развитие речи, ознакомление с окружающим, формирование элементарных математических представлений, физическая культура, музыка), что дает большой развивающий эффект, способствует формированию цельного представления о мире, расширяет кругозор, формирует мыслительную деятельность, наблюдательность, позволяет преодолеть стереотипность мышления.

Методика организации компьютерных игр

Компьютерные игры-занятия состоят из трех частей

- Объяснение. Определенные установки на игру (подготовительная);
- Игры на компьютере (основная часть). Анализ игры, оценка результатов и способов их достижения;
- Снятие напряжения (заключительная часть).

Продолжительность самих компьютерных игр — не более 10 минут. Это максимальное время, в течение которого дети способны концентрировать внимание. При увеличении продолжительности игры могут проявляться признаки утомления, в результате чего дети начинают делать ошибки, которых не было в начале игры. Поэтому соблюдение временных рамок обязательно для достижения желаемых результатов.

Классификация компьютерных игр

- Игры на развитие первоначальных практических умений и навыков работы на компьютере;
- Игры на развитие мыслительных операций;
- Игры на развитие знаний об окружающем мире;
- Игры на формирование и развитие элементарных математических представлений;
- Игры по развитию структурных компонентов речи;
- Игры по развитию навыков творческого рисования, конструирования;
- Игры на развитие психических процессов: восприятия, внимания, памяти, мышления;

Игры на развитие пространственных и временных ориентировок.

3.3 Санитарно-гигиеническое обеспечение компьютерной деятельности.

В соответствии с санитарно-эпидемиологическими правилами и нормативами «Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03», утвержденным постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 23 июня 2003г. №118 «О введении в действие санитарно-эпидемиологических правил и нормативов СанПиН 2.2.2/2.4.1340 - 03»;

- Гигиенически рациональная организация рабочего места: соответствие мебели росту ребенка, достаточный уровень освещенности. Экран видеомонитора находится на уровне глаз или чуть ниже, на расстоянии не ближе 50 см.
- Занятия с использованием компьютеров для детей 5-7 лет проводятся не более одного в течение дня и не чаще трех раз в неделю: в дни наиболее высокой работоспособности: вторник, среда и четверг. После занятия с детьми проводят гимнастику для глаз.
- Продолжительность работы с компьютером на развивающих игровых занятиях для детей 5 лет - 10 минут, 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 занятий с компьютером сокращается для детей 5 лет - 7 минут, для детей 6 лет - 10 минут.
- Ребенок, носящий очки, занимается за компьютером в них.
- Недопустимо использование одного компьютера для одновременного занятия двух или более детей. Занятия детей с компьютером проводятся в присутствии педагога или воспитателя (методиста)

3.4 Материально-техническое оснащение, оборудование

Компьютерный класс

8 рабочих мест для детей

- Ноутбук – 8 шт.;
- Манипулятор «Мышь» - 8 шт.;
- ИБП;
- Компьютерный стол с регулируемой высотой – 8 шт.;
- Компьютерный стул с регулируемой высотой – 8 шт.;

1 рабочее место педагога

- Ноутбук – 1 шт.;
- Манипулятор «Мышь» - 1 шт.;
- ИБП;
- Компьютерный стол с регулируемой высотой - 1шт.;
- Компьютерный стул с регулируемой высотой - 1шт.;

- Принтер цветной струйный HP или EPSON - 1 шт.;
- Принтер чёрно-белый лазерный HP или EPSON - 1 шт.;
- Сканер планшетный, TWAIN стандарта - 1 шт.;
- Интерактивная доска – 1 шт.;
- Мультимедийный проектор – 1 шт.;
- Экран на штативе – 1 шт.;
- Музыкальный центр для проведения физкультурных минуток – 1 шт.

Компьютеры объединены в локальную сеть. В оснащение компьютерного класса входит наличие цветочных растений (кактусы, хлорофитум и др.), вентилятор, аквариумы с водой, увлажнители воздуха для поддержания оптимального воздушного режима.

Игровая комната

Комната для подготовки детей к компьютерным занятиям и релаксации. В оснащение игровой комнаты входит

- Музыкальный центр для проведения релаксации;
- Настольно – печатные игры;
- Сухой бассейн, фонтан;
- Настенный экран и специальные очки для снятия зрительного напряжения;
- Физкультурное оборудование и пособия, способствующие релаксации функциональных систем организма в целом.

3.5 Дидактический материал

- Наборы картин и настольно – печатные дидактические игры по основным линиям развития детей;
- Игры «Что лишнее?», «Чего не стало?», «Разноцветные машины»;
- Лото «Парные картинки», «Магазин», «У кого кто»;
- Игры из серии «Умница», «Учись, играя»;
- Наборы игрушек;
- Предметные и сюжетные картинки по изучаемым темам;
- Опорные схемы различной направленности (для изучения клавиатуры, работы с мышью, закрепления знаний букв, цифр, символов, обозначающих направление движения, математические знаки и др.);
- Схемы и планы;
- Перфокарты;
- Игрушки и тренажеры для развития мелкой моторики;
- Плоскостные изображения предметов и объектов;
- Наборы геометрических фигур на каждого ребёнка;
- Телефоны с набором цифр, палочки для счета предметов;
- Набор иллюстраций с изображением героев сказок, рассказов;
- Разнообразный мелкий материал;
- Панно для игры «Примеров много, ответ один»;
- Набор карточек с числами, буквами;
- Материал к компьютерным играм;
- Электронная игра «Компьютер для детей».

4. Механизм оценки получаемых результатов.

4.1 Знания, умения, навыки по окончанию обучения по программе «Мой друг - компьютер»

1. Освоение элементарной компьютерной грамотности.
2. Первоначальные практические умения и навыки работы на компьютере: работа с клавиатурой, мышью, с выбором объектов из меню, их видоизменением, фиксацией на экране.
3. Повышение уровня развития психических процессов, физических и интеллектуальных способностей детей.
4. Формирование навыков учебной деятельности.
5. Знание правил поведения в компьютерном классе, правил безопасной работы на компьютере.
6. Элементарные навыки поиска и обработки информации, необходимые в дальнейшей учебной деятельности.
7. Умение взаимодействовать с детьми, педагогами.
8. Самостоятельное применение полученных умений и навыков работы на компьютере.

Ожидаемые результаты реализации программы

1. Освоение элементарной компьютерной грамотности.
2. Первоначальные практические умения и навыки работы на компьютере: работа с клавиатурой, мышью, с выбором объектов из меню, их видоизменением, фиксацией на экране.
3. Повышение уровня развития психических процессов, физических и интеллектуальных способностей детей.
4. Формирование навыков учебной деятельности.
5. Знание правил поведения в компьютерном классе, правил безопасной работы на компьютере.
6. Элементарные навыки поиска и обработки информации, необходимые в дальнейшей учебной деятельности.
7. Умение взаимодействовать с детьми, педагогами.
8. Самостоятельное применение полученных умений и навыков работы на компьютере.

4.2 Форма оценивания результатов

Для определения готовности детей к работе на компьютере и усвоению программы «Мой друг - компьютер» проводится диагностика с учетом индивидуальных особенностей детей. Она позволяет определить уровень развития

психических процессов, интеллектуальных способностей, найти индивидуальный подход к каждому ребенку в ходе занятий, подбирать индивидуально для каждого ребенка уровень сложности заданий, опираясь на зону ближайшего развития.

Диагностика проводится 3 раза в год (в сентябре, январе и мае).

Критериями оценки усвоения разделов образовательной программы служит:

Ниже среднего

- Задание ребёнком не принимается;
- Знания в целом по всему разделу не сформированы;
- От выполнения задания отказывается;
- Помощь взрослого не принимает;
- Принимает конкретную помощь.

Средний уровень

- Задания принимаются частично (понимает и выполняет простую инструкцию не в полной мере);
- Знания по большинству тем сформированы;
- Все виды помощи принимает, некоторые задания выполняет самостоятельно.

Выше среднего

- Задание принимает полностью, выполняет в соответствии с требованиями взрослого;
- Знания сформированы в соответствии с возрастом.

Для анализа овладения компьютером используются развивающие и обучающие компьютерные игры. После проведения диагностики корректируется индивидуальная работа с ребенком в группе, предлагается ряд консультаций для родителей, включающих рекомендации по разучиванию и проведению упражнений для глаз и пальчиковой гимнастики в домашней обстановке.

4.3 Форма предоставления результатов работы

- Диагностические карты;
- Карты наблюдений;
- Информационные карты;
- Диаграммы уровней развития детей;
- Таблицы с результатами мониторинга.

Литература

1. Бабакова Т. Интеграция занятий на основе компьютерных программ// Дошкольное воспитание № 5 1994-С.32-35
2. Бугуславская З. М., Смирнова Е.О. Развивающие игры для детей младшего дошкольного возраста.
3. Вальчук Н.Компьютерная программа «Грамотей» //Обруч № 4 2005С.19 – 20
4. Димитр Павлов. Методические разработки по использованию компьютера в образовании. - Челябинск: Челябинский областной институт усовершенствования учителей, 1992.
5. Иванова Е. О роли интереса в приобщении старших дошкольников к компьютеру // Дошкольное воспитание № 11 1994-С.37-40
6. Информатика и ИКТ. Учебник. Начальный уровень/ Макаровой Н.В.- СПб.- Питер, 2008
7. Каралашвили Е. упражнения для дошкольников, начинающих обучение на компьютере // Дошкольное воспитание № 5 1994-С.35-37
8. Кукшина О. Компьютерная программа «Лента времени» // Дошкольное воспитание № 12 2007-С.21- 27
9. Леонтьев В.П. Компьютер. Твоя первая книга. – М.: ОЛМА Медиа Групп, 2008
- 10.Макарова Н.В. Информатика и ИКТ. Рабочая тетрадь № 1. Начальный уровень.- СПб.:Питер,2008
- 11.Моторин В. Об использовании компьютера в педагогическом процессе // Дошкольное воспитание № 12 2001-С.42- 46
- 12.Никитин Б.П.. Развивающие игры. - 5-е изд. доп. - М.: Знание, 1994.
- 13.Петрова Е. Развивающие компьютерные игры. Их использование в коррекционном обучении детей с задержкой психического развития // Дошкольное воспитание № 8 2000-С.60-68
- 14.Теренин В. vKIDs.ru:Интернет для детей // Обруч № 1 2004 С.18

**Список детей МАДОУ «Детский сад комбинированного вида № 13»,
занятых в кружке по использованию новых информационных
технологий в образовательном процессе
«Мой друг - компьютер»
(20___ - 20___ учебный год)**

№ п/п	Фамилия, имя ребёнка	№ группы
------------------	-----------------------------	-----------------

1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		

Заведующий МАДОУ № 13

_____ /

/

Табель посещения детей кружка «Мой друг - компьютер»

№ п/п	Фамилия, имя ребенка	Сентябрь								Октябрь							
		1зан	2зан	3зан	4зан	5зан	6зан	7зан	8зан	1зан	2зан	3зан	4зан	5зан	6зан	7зан	8зан
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	
6																	
7																	
8																	

№ п/п	Фамилия, имя ребенка	Ноябрь								Декабрь							
		1зан	2зан	3зан	4зан	5зан	6зан	7зан	8зан	1зан	2зан	3зан	4зан	5зан	6зан	7зан	8зан
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	
6																	
7																	
8																	

