

Департамент Смоленской области по образованию и науке
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад «Звёздочка»

Принята на заседании
педагогического совета
от «30» августа 2024г.
Протокол № 1

Утверждаю:
Заведующий МБДОУ «Детский сад «Звёздочка»
/Скороходова М.В./
«30» августа 2024г. Приказ № 41



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
естественно-научной направленности
«Весёлая информатика»

Возраст обучающихся: 6–8 лет
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Иващенко Наталья Михайловна,
педагог дополнительного образования

г. Рославль
2024г

Пояснительная записка

Авторская дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Весёлая информатика» разработана в соответствии с нормативно - правовыми документами:

- Законом «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ;
- Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (Приказ Минпрос РФ от 9 ноября 2018 г. № 196);
- СанПиН 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи» (Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09. 2020 г. № 28);
- Концепцией развития дополнительного образования детей (Распоряжение правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р);
- Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Письмо Минобрнауки РФ «О направлении информации» от 18 ноября 2015 г. N 09- 3242);
- Уставом МБДОУ «Детский сад «Звёздочка».

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«Весёлая информатика» согласуется с программой по информатике для начальной школы «Информатика в играх и задачах», рекомендованной Министерством образования РФ и является начальным звеном непрерывного курса информатики 0 -11, который разрабатывается в рамках Образовательной программы «Школа 2100» под руководством А.В. Горячева.

Направленность – социально-гуманитарная

Актуальностью программы является её востребованность среди дошкольников и их родителей (законных представителей) по результатам мониторинговых исследований «Заказ на оказание образовательных услуг МБДОУ «Детский сад «Звёздочка»», а также в том, что интеллектуальное развитие современного дошкольника сегодня невозможно представить без компьютера, который является для него самым современным игровым инструментом, вместе с тем служит мощным техническим средством обучения и играет роль незаменимого помощника в воспитании и развитии.

Ребенок в сегодняшнем мире не может гармонично развиваться без овладения навыками работы с электронными средствами. Техника заняла прочные позиции во многих областях современной жизни, быстро проникла в дошкольные учреждения, школы и дома. А самое главное для эффективного применения компьютера – это развитое логическое, алгоритмическое и системное мышление. Но если навыки работы с конкретными прикладными компьютерными программами можно приобрести и в школе, то опоздание с развитием мышления – это опоздание навсегда.

Новизна программы: Применение компьютерной техники позволяет сделать занятие привлекательным и по-настоящему современным, осуществлять индивидуализацию обучения, объективно и своевременно проводить контроль и подведение итогов.

Компьютерные технологии позволяют ставить перед ребенком и помогать ему решать познавательные и творческие задачи с опорой на наглядность (опосредованность) и ведущую для этого возраста деятельность – игру. Разнообразное использование образовательного материала позволяет развивать творческий потенциал каждого ребенка в соответствии с индивидуальными наклонностями.

Педагогическая целесообразность: В ходе игровой деятельности дошкольника, с использованием компьютерных средств у него развивается: теоретическое мышление, развитое воображение, способность к прогнозированию результата действия, проектные качества мышления и др., которые ведут к резкому повышению творческих способностей детей.

В ходе игровой деятельности дошкольника, обогащенной компьютерными средствами, возникают психические новообразования (теоретическое мышление, развитое воображение, способность к прогнозированию результата действия, проектные качества мышления и др.), которые ведут к повышению творческих способностей детей.

У ребенка развивается: восприятие, зрительно-моторная координация, образное мышление; познавательная мотивация, произвольная память и внимание; произвольность, умение построить план действий, принять и выполнить задание.

По сравнению с традиционными формами обучения дошкольников компьютер обладает рядом преимуществ:

- Движения, звук, мультипликация надолго привлекает внимание детей и способствует повышению у них интереса к изучаемому материалу.

- Высокая динамика занятия способствует эффективному усвоению материала, развитию памяти, воображения, творчества детей.
- Обеспечивает наглядность, которая способствует восприятию и лучшему запоминанию материала, что очень важно, учитывая наглядно-образное мышление детей дошкольного возраста.

Программа «Весёлая информатика» рассчитана для обучающихся 5-6 лет, в объеме 36 учебных часов. Основу программы составляют комбинированные и практические часы.

Программа доступна для мотивированных детей, детей с ограниченными возможностями, детей, попавшими в трудную жизненную ситуацию, а также для детей из сельской местности.

Учреждение (адрес): муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад «Звёздочка» (216500, Смоленская область, город Рославль, ул. Мичурина, д.181-а).

Количество часов по программе в год- 36 часов.

По продолжительности реализации программа – одногодичная.

Занятия проводятся с группой 1 раз в неделю продолжительностью 25 минут.

Форма организации образовательного процесса – очная.

По содержанию деятельности – интегрированная.

Уровень сложности – стартовый.

По уровню образования – общеразвивающая.

Виды занятий: в процессе реализации программы используются разнообразные формы занятий:

- комбинированное занятие;
- занятие – презентация;
- занятие – путешествие;
- занятие – сказка;
- беседа с игровыми элементами;
- викторины, соревнования, конкурсы.

Каждое занятие – комплексное. Оно включает в себя 3 этапа:

I этап - подготовительный.

Идет погружение ребенка в сюжет занятия через развивающие игры, беседы, конкурсы, соревнования, которые помогут ему справиться с поставленной задачей.

II этап - основной.

Включает в себя знакомство с новым материалом, выполнение заданий в рабочей тетради, работу с дидактическими карточками, решение логических задач. Физкультминутка. Работа за компьютером.

III этап - заключительный.

В заключительной части подводится итог. Дети фиксируют в речи, что нового узнали. Реализация вновь полученных (после игры на компьютере) впечатлений в самостоятельной игре детей в игровом зале (с опорой на игрушки) в разных видах игр: самостоятельных, творческих, сюжетно-ролевых, дидактических, подвижных и т. д.; в разных видах деятельности детей — в общении со взрослыми и сверстниками, изобразительной, конструктивной, трудовой. Также заключительная часть занятия необходима для снятия зрительного напряжения (проводится гимнастика для глаз), для снятия мышечного напряжения (физкультминутки, массаж впереди стоящему, расслабление под музыку).

Продолжительность каждого этапа занятия для детей 5-6 лет:

1 этап - 10 минут,

2 этап - 10 минут,

3 этап - 5 минут.

Обязательными условиями проведения занятий являются:

- использование игровых методов преподавания;
- смена видов деятельности;
- положительная оценка личных достижений каждого учащегося;
- отсутствие каких – либо отметок и домашних заданий.

В процессе занятий важна доброжелательность, творческая атмосфера, когда ребенок может высказывать свои мысли вслух, не боясь того, что его засмеют или подвергнут критике.

Учебный материал преподносится доступно, дети учатся с удовольствием, а значит – успешно. Достичь этой триады (доступно – с удовольствием – успешно) помогает основной метод проведения занятий, соответствующий основному виду детской деятельности - игре.

Цель программы: развитие интеллектуальных и творческих способностей у детей старшего дошкольного возраста через использование современных информационных технологий; расширение знаний об окружающем мире; пропедевтика основных понятий информатики.

Задачи программы:

образовательные:

- развивать образное и логическое мышление, познавательную активность детей, способность к свободному фантазированию и творчеству;
- развивать умение ясно и логично излагать свои мысли и идеи окружающим, - обосновывать свои мысли и высказывания;
- развивать коммуникативные компетенции дошкольника в процессе коллективной творческой работы;
- расширить представления о предметах и явлениях природы, существующих в ней взаимосвязях;
- развивать умение творчески моделировать объекты, изменять их свойства для решения задач.

развивающие:

- развивать познавательную активность, самоконтроль;
- развивать психические процессы: память, внимание, воображение, мышление, восприятие;
- развить мелкую моторику рук и зрительно-двигательную координацию;

воспитательные:

- воспитывать умение работать в группе, самостоятельно оценивать и анализировать свою деятельность и деятельность других детей, подчинять свои интересы определенным правилам.

Ожидаемые результаты:

Предметные результаты:

к концу учебного года обучающиеся должны знать:

- название и функциональное назначение основных частей компьютера: системный блок, монитор, клавиатура, манипулятор «мышь»;

- иметь представление о сущности информационных процессов, об основных носителях информации, процессе передачи информации;
- технику безопасности и правила поведения в кабинете информатики.

к концу учебного года обучающиеся должны уметь:

- использовать в своей работе клавиатуру, мышь;
- воспринимать и анализировать информацию с экрана;
- выделять свойства предметов, находить предметы, обладающие заданным свойством или несколькими свойствами;
- разбивать множество на подмножества (группы на подгруппы), характеризующиеся общим свойством;
- обобщать по некоторому признаку, находить закономерности по признаку;
- сопоставлять части и целое для предметов и действий;
- называть главную функцию (назначение) предметов;
- расставлять события в правильной последовательности;
- выполнять перечисляемую или изображенную последовательность действий;
- применять какое-либо действие по отношению к разным предметам;
- описывать порядок действий для достижения заданной цели;
- находить ошибки в неправильной последовательности действий;
- приводить примеры истинных и ложных высказываний (правда и неправда);
- формулировать отрицание по аналогии;
- пользоваться разрешающими и запрещающими знаками;
- видеть позитивные и негативные свойства предметов, явлений в разных ситуациях;
- проводить аналогию между разными предметами;
- находить сходное у разных предметов;
- переносить свойства одних предметов на другие.

Метапредметные результаты:

Познавательные:

Обучающиеся научатся:

- решать интеллектуальные и личностные задачи (проблемы, адекватно возрасту);
- определять понятия по изучаемым темам;
- строить логическое рассуждение, умозаключение при ответах на вопросы.

Регулятивные:

- обучающиеся овладеют универсальными предпосылками учебной деятельности – умение работать по правилу и образцу, слушать своего педагога и выполнять его инструкции;
- у детей будут развиты мотивы и интересы своей познавательной деятельности.

Коммуникативные:

Обучающиеся должны:

- овладеть средствами общения и способами взаимодействия со взрослыми и сверстниками;
- быть способными управлять своим поведением и планировать свои действия на основе первичных ценностных представлений, соблюдать элементарные общепринятые нормы и правила поведения;
- работать индивидуально и в группе:
- находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов;
- формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение.

Личностные результаты:

У обучающегося будут сформированы:

- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

Условия реализации программы:

Оборудование и средства обучения:

Компьютерный класс;

компьютер с мультимедийным проектором для демонстрации

материала; компьютеры для детей для получения новых знаний и закрепления

навыков работы;

принтер для печати детских рисунков;

интерактивная доска;

ноутбук.

Игровая зона компьютерного класса –это зона для предкомпьютерной подготовки и после компьютерной релаксации включает в себя:

столы для работы детей;
раздаточный материал –на каждого ребенка;
тетради с игровыми заданиями на каждое занятие;
игры –головоломки;
демонстрационные и индивидуальные плакаты для обучения детей компьютерной грамотности, правилам поведения и правильной осанке

Формы аттестации/контроля

Интерактивные

Занятия по подгруппам.

По форме проведения занятия представляют собой «игры-путешествия» или «игры-открытия». Ведущим принципом построения занятия является принцип развивающего обучения. Все занятия –интерактивны. Дети выполняют задания в тетрадях, решая занимательные задачи, а также выполняют задания на компьютерах, закрепляя полученные знания и навыки работы на компьютере: собирают пазлы, рисуют, играют. В такой атмосфере гораздо легче запоминаются термины и понятия информатики. Задача таких занятий не только в том, чтобы передавать информацию, возбудить любопытство и интерес к обсуждаемому предмету (что тоже не маловажно), но и вызвать дальнейшую работу мысли, потребность узнавать новое посредством компьютера. В конечном итоге интерактивные занятия призваны развивать наблюдательность, зрительную память, воображение, ассоциативное мышление, чувственно-эмоциональную сферу, познавательную и творческую активность детей.

Познавательные беседы–развивающих мышление ребенка, осмысленное восприятие получаемой информации.

Беседы организуются как итоговые по окончании определенной темы, так и исторические -в которых дети узнают о истории возникновения компьютера и компьютерной техники, о видах компьютеров.

Компьютерные игры–самое сильное средство для обучения, развития ребенка. Компьютерные игры подбираются в соответствии с требованиями: игры русифицированы; имеют звуковое сопровождение; действия в игре развиваются не стремительно, с учетом восприятия детей дошкольного возраста. Игры отражают действительность не развивают агрессию .

Учебный план

№ п/п	Название образовательных блоков, разделов	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
РАЗДЕЛ 1.					
	Компьютер.	3	1,1	1,9	Беседа Практическое задание
РАЗДЕЛ 2.					
	Свойства, признаки и составные части предметов.	17	5,1	11,9	Беседа, интерактивная компьютерная игра, дидактическая игра, работа в тетради
РАЗДЕЛ 3.					
	Действия предметов.	8	2,4	5,6	Беседа, интерактивная компьютерная игра, работа в тетради
РАЗДЕЛ 4.					
	Элементы логики.	5	1,5	3,5	Беседа, интерактивная компьютерная игра, работа в тетради
РАЗДЕЛ 5.					
	Развитие творческого воображения	2	0,6	1,4	Беседа, работа в тетради
	Итоговое занятие	1	0,5	0,5	Беседа, наблюдение
	Всего:	36	11,4	24,6	

Содержание учебного плана

РАЗДЕЛ 1. Компьютер.

Теория:

Назначение компьютера, его роль в жизни людей. Правила техники безопасности при работе за компьютером. Правила включения и выключения компьютера. Устройства компьютера: монитор, системный блок, клавиатура, мышь. Дополнительные устройства, которые можно подключить к компьютеру: колонки, наушники, принтер, сканер, видекамера. Рабочий стол. Внешний вид рабочего стола. Основные элементы рабочего стола: Мой компьютер, Корзина, кнопка Пуск. Клавиатура. Язык раскладки клавиатуры. Цифровая клавиатура. Буквенный ряд. Компьютерная мышь. Левая/правая кнопка мыши. Колесо прокрутки. Основные манипуляции с мышью: щелчок и двойной щелчок. Программа. Запуск программы. Выключение про-

граммы. Правильная посадка за компьютером.

Демонстрационный материал: плакаты: «Правила поведения в кабинете информатики», «Правила работа за компьютером»; презентации: «Компьютер. Устройство компьютера», «Что умеет компьютер?».

Практика:

Работа за компьютером: виды щелчков мышью (двойной, одинарный), перетаскивание мышью.

Компьютерные игры: «Компьютер – конструктор», «Раскраска».

Дидактические игры: «Назови лишнее», «Покажи часть», «Поход в магазин».

РАЗДЕЛ 2. Свойства, признаки и составные части предметов.

Теория:

Свойства предмета. Предметы, обладающие указанным свойством. Множества (группы) предметов, обладающие совокупностью указанных свойств. Целое и часть. Признаки предметов и значения признаков. Обобщение по признаку. Закономерности в значении признаков у заданных предметов.

Демонстрационный материал:

Плакаты по темам: «Предметы», «Основные признаки предметов», «Сложные предметы». «Сравнение предметов», «Множество», «Пересечение множеств», «Вложенные множества (подмножества)».

Иллюстрации с изображением музыкальных инструментов, летающих объектов, зверей, птиц, рыб.

Предметные картинки по темам: «Игрушки», «Сладости», «Цветы», «Посуда», «Животные», «Электроприборы», «Детский сад», «Цирк».

Практика:

Работа в тетради А.В. Горячев, Н.В. Ключ «Все по полочкам».

Интерактивные компьютерные игры: «Пришей заплатки на место», «На что это похоже?», «Формочки», «Найди и раскрась», «Что? Куда?», «Больше – меньше», «Гирлянды», «Они разные!», «Собери из деталей целый предмет», «Кубики», «Что от чего?», «Что шире», «Найди одинаковые рисунки», «Времена года», «Сделай картинки одинаковыми», «Выбери самый маленький предмет в каждом ряду».

Задания на карточках: «Найди лишний предмет», «Выбери все несъедобные предметы», «Определи предмет по описанию», «Рассортируй предметы по назначению», «Назови одним словом», «Что общего у этих предметов?», «Расставь предметы по убыванию длины», «Рассортирую фигура по форме (размеру, цвету)», «Собери предметы, объединённые одним свойством», «Положи рядом картинки «родственники». «Расставь по местам названия множеств», «Укажи, какое множество больше».

Упражнения: «Определи предмет на ощупь», «Узнавание предмета по заданным признакам», «Определи время года по перечисленным признакам», Знакомство с функциями предмета «оставлять след (на чем-нибудь)», «Кто наблюдательнее?».

Дидактические игры: «Чёрный ящик», «Три «да»», «Хорошо - плохо», «Выложи узор», «Что изменилось?».

РАЗДЕЛ 3. Действия предметов.

Теория:

Последовательность действий, заданная устно. Последовательность действий, заданная графически. Последовательность действий и состояний в природе. Порядок действий, ведущий к заданной цели. Целое действие и его части. Одно действие, применяемое к разным предметам.

Демонстрационный материал: плакат: «Действия объектов», иллюстрации по теме «Уборка», математический набор.

Практика:

Работа в тетради А.В. Горячев, Н.В. Ключ «Все по полочкам».

Интерактивные компьютерные игры: «Раскрась цепочку», «Наблюдатель», «Что за чем придумал человек», «Результат действия».

Задания на карточках: «Положи возле описания действия предмета его изображение», «Разложи карточки в правильном порядке», «Помести объект в подходящие множества»

Упражнения: «Закончи предложение правильно», «Что за чем?», «Выбери слова, описывающие действия», «Повтори мелодию», «Выбери словосочетания, описывающие результат действия», «Расположи: над мальчиком – мячи, под мальчиком – зверей, слева – мебель, справа – птиц», «Нарисуй изображение по клеточкам».

Дидактические игры: «Робот», «Лабиринт», «Почтальон», «Назови действия».

РАЗДЕЛ 4. Элементы логики.

Теория:

Истинные и ложные высказывания (правда и неправда). Отрицания (слова и фразы «наоборот», «не»). Разрешающие и запрещающие знаки. Логическая операция «И».

Демонстрационный материал: плакаты: «Отрицание», «Необратимые действия», иллюстрации морских обитателей.

Практика:

Работа в тетради А.В. Горячев, Н.В. Ключ «Все по полочкам».

Интерактивные компьютерные игры: «Найди объекты с противоположными свойствами», «Кто что делает», «Так? Не так!», «Выбери что можно сделать из объекта», «Последовательность событий», «В каком порядке нужно действовать чтобы произошло событие», «Чего не хватает?», «Переставь», «Помести в корзинку фрукты так, чтобы получилось два разных рисунка», «Разложи одежду так, чтобы получилось разных костюма», «Разложи по 2 игрушки так, чтобы получилось 4 разных рисунка»

Задания на карточках: «Что лишнее?», «Расставь действия по порядку», «Правда – ложь»

Упражнения: «Сформулируй высказывание противоположное данному», «Найди объект о котором идёт речь».

Дидактические игры: «Хорошо – плохо», «Разложи в мешочки».

РАЗДЕЛ 5. Развитие творческого воображения.

Теория:

Наделение предметов новыми свойствами. Перенос свойств с одних предметов на другие. Поиск совпадающих свойству разнородных предметов. Рассмотрение позитивных и негативных сторон одних и тех же свойств предметов.

Практика:

Работа в тетради А.В. Горячев, Н.В. Ключ «Все по полочкам».

Дидактические игры: «Хорошо – плохо», «Рассказ по карточкам», «Продолжи рисунок», «Почтальон».

Календарный учебный график

№п/п	Месяц	Тема занятия	Кол-во часов на группу	Форма занятия	Форма контроля
1.	сентябрь	Знакомство с компьютером. Техника безопасности.	1	Занятие – презентация.	Беседа
2.	сентябрь	Рабочий стол. Клавиатура. Мышь	1	Беседа с игровыми элементами	Практическое задание
3.	сентябрь	Рабочий стол. Клавиатура. Мышь.	1	Беседа с игровыми элементами	Практическое задание
4.	сентябрь	Выделение признаков предмета.	1	Беседа с игровыми элементами	Беседа, интерактивная компьютерная игра
		ИТОГО:	4		
5.	октябрь	Выделение признаков предмета.	1	Комбинированное занятие	Беседа, работа в тетради
6.	октябрь	Формирование понятия «функция».	1	Занятие – экспериментирование	Беседа
7.	октябрь	Формирование понятия «функция».	1	Беседа с игровыми элементами	Беседа, дидактическая игра
8.	октябрь	Формирование понятия «функция».	1	Комбинированное занятие	Беседа, работа в тетради
		ИТОГО:	4		
9.	ноябрь	Сравнение признаков предметов.	1	Занятие – экспериментирование	Беседа, работа в тетради
10.	ноябрь	Сравнение признаков предметов.	1	Беседа с игровыми элементами	Дидактическая игра, работа в тетради
11.	ноябрь	Сравнение признаков предметов.	1	Комбинированное занятие	Интерактивная компьютерная игра, работа в тетради
12.	ноябрь	Формирование понятий «часть-целое».	1	Беседа с игровыми	Беседа, дидактическая

				элементами	игра, работа в тетради
		ИТОГО:	4		
13.	декабрь	Разбиение группы на подгруппы.	1	Занятие - сказка	Беседа, работа в тетради
14.	декабрь	Разбиение группы на подгруппы.	1	Комбинированное занятие	Беседа, интерактивная компьютерная игра, работа в тетради
15.	декабрь	Выделение подгруппы в группе.	1	Комбинированное занятие	Беседа, дидактическая игра, работа в тетради
16.	декабрь	Соотнесение элементов двух групп между собой	1	Комбинированное занятие	Беседа, интерактивная компьютерная игра, работа в тетради
		ИТОГО:	4		
17.	январь	Соотнесение элементов двух групп между собой	1	Беседа с игровыми элементами	Беседа, работа в тетради
18.	январь	Упорядочение предметов.	1	Беседа с игровыми элементами	Беседа, интерактивная компьютерная игра, работа в тетради
19.	январь	Закономерность в расположении предметов.	1	Занятие – экспериментирование	Беседа, дидактическая игра, работа в тетради
20.	январь	Закономерность в расположении предметов.	1	Комбинированное занятие	Беседа, интерактивная компьютерная игра, работа в тетради
		ИТОГО:	4		
21.	февраль	Последовательность событий.	1	Комбинированное занятие	Беседа, работа в тетради
22.	февраль	Последовательность событий.	1	Беседа с игровыми элементами	Беседа, интерактивная компьютерная игра, работа в тетради

23.	февраль	Разбиение действий на этапы.	1	Комбинированное занятие	Беседа, работа в тетради
24.	февраль	Формирование понятия «алгоритм».	1	Комбинированное занятие	Беседа, работа в тетради
		ИТОГО:	4		
25.	март	Формирование понятия «алгоритм».	1	Беседа с игровыми элементами	Беседа, работа в тетради
26.	март	Формирование понятия «алгоритм».	1	Беседа с игровыми элементами	Беседа, интерактивная компьютерная игра, работа в тетради
27.	март	Кодирование действий условными знаками.	1	Занятие - путешествие	Беседа.
28.	март	Кодирование действий условными знаками.	1	Комбинированное занятие	Беседа, работа в тетради
		ИТОГО:	4		
29.	апрель	Формирование понятия «логическая операция «И».	1	Комбинированное занятие	Беседа, работа в тетради
30.	апрель	Формирование понятий «истинное и ложное высказывание» .	1	Комбинированное занятие	Беседа, работа в тетради
31.	апрель	Формирование понятия «отрицание».	1	Беседа с игровыми элементами	Беседа, работа в тетради
32.	апрель	Формирование понятия «отрицание».	1	Комбинированное занятие	Беседа, интерактивная компьютерная игра, работа в тетради
		ИТОГО:	4		
33.	май	Формирование умения пользоваться разрешающими и запрещающими знаками.	1	Беседа с игровыми элементами	Беседа, работа в тетради

34.	май	Задачи на смекалку.	1	Викторина	Беседа, работа в тетради
35.	май	Развитие творческого воображения.	1	Комбинированное занятие	Беседа, работа в тетради
36.	май	Итоговое занятие.	1	Занятие - путешествие	Беседа, наблюдение
		ИТОГО:	4		
		ИТОГО ЗА УЧЕБНЫЙ ГОД:	36		

Методическое обеспечение программы

Основные методические подходы:

- организуемая образовательная деятельность имеет гибкую структуру;
- каждое занятие включает несколько видов деятельности, сменяющих друг друга: это беседа или фронтальная игра, проблемная ситуация, компьютерная игра, индивидуальные игровые задания или дидактические игры, конструирование;
- создаются педагогические ситуации общения, позволяющие каждому ребенку проявить инициативу, самостоятельность, избирательность в способах работы. Образовательный процесс строится на основе применения современных педагогических технологий.

Личностно-ориентированный подход предполагает специальное конструирование образовательного процесса, типов диалога с воспитанниками, форм контроля за личностным развитием ребенка в ходе освоения программы. Реализация программы предполагает не только коллективные занятия, но и индивидуальную работу с помощью составления индивидуальных маршрутов развития отдельных воспитанников.

Игровая технология позволяет 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, гимнастику для глаз.

Все занятия строятся в виде игры или путешествия в ходе, которого дети получают определенные знания и умения.

Здоровьесберегающие технологии широко используются при проведении каждого занятия кружка: физкультминутки и паузы; эмоциональные разрядки; зрительная, дыхательная, пальчиковая гимнастики, самомассаж.

Применение ИКТ необходимо для разработки презентаций, наглядного и раздаточного материала, различных схем. Отличительной особенностью мышления детей дошкольного возраста является наглядно-образность. Использование презентаций, наглядности позволяет педагогу, опираясь на знание особенностей детского мышления, привлечь их внимание к объяснению новой, достаточно сложной информации, внести в занятия сюрпризный момент.

Применение компьютерной техники позволяет сделать занятие привлекательным и по-настоящему современным, осуществлять индивидуализацию обучения, объективно и своевременно проводить контроль и подведение итогов. Компьютерные технологии позволяют ставить перед ребенком и помогать ему решать познавательные и творческие задачи с опорой на наглядность (опосредованность) и ведущую для этого возраста деятельность – игру.

Метод интерактивной игры

Интерактивный метод (взаимный, «act» - действовать) – означает взаимодействовать, находится в режиме беседы, диалога с кем-либо. Место педагога на интерактивных занятиях сводится к направлению деятельности на достижение целей. Педагог также разрабатывает план занятия (обычно, это интерактивные упражнения и задания, в ходе выполнения, которых ребенок изучает материал).

Следовательно, основными составляющими интерактивных занятий являются интерактивные упражнения и задания, которые выполняются детьми. Важное отличие интерактивных упражнений и заданий от обычных в том, что выполняя, их дети не только и не столько закрепляют уже изученный материал, сколько изучают новый. Компьютерные игры способствуют формированию способности целеобразования, обеспечивающей понимание интеллектуальных задач, принятие их ребенком, что является необходимым условием развёртывания детской мыслительной деятельности. Именно чёткое представление конечного результата, который должен быть получен в ходе решения, позволяет ребёнку целенаправленно анализировать условия задачи. Использование компьютерных игр стимулирует формирование подобных умений. Таким образом, по сравнению с традиционными формами обучения дошкольников компьютер обладает рядом преимуществ:

- предъявление информации на экране компьютера в игровой форме вызывает у детей огромный интерес;
- несет в себе образный тип информации, понятный дошкольникам;
- движения, звук, мультипликация надолго привлекает внимание ребенка;
- проблемные задачи, поощрение ребенка при их правильном решении самим компьютером являются стимулом познавательной активности детей;
- предоставляет возможность индивидуализации обучения;
- ребенок сам регулирует темп и количество решаемых игровых обучающих задач;
- в процессе своей деятельности за компьютером дошкольник приобретает уверенность в себе, в том, что он многое может;
- позволяет моделировать такие жизненные ситуации, которые нельзя увидеть в повседневной жизни (полет ракеты, половодье, неожиданные и необычные эффекты);
- компьютер очень "терпелив", никогда не ругает ребенка за ошибки, а ждет, пока он сам исправит их.

Важно отметить, что на занятиях строго соблюдаются Санитарно-эпидемиологические нормы: требования к технике, освещению, продолжительности занятий; проводятся профилактические упражнения для глаз и физкультминутки.

Материально – технические средства:

Кабинет информатики:

- ноутбуки 4 штук;
- интерактивное учебное пособие «Информатика для дошкольников»;

- серия дисков «Компьютер для малышей», «Учимся пользоваться мышкой и клавиатурой»;
 - мультимедиа-проектор;
 - экран;
 - магнитная доска;
 - принтер;
 - шкафы и стеллажи для хранения учебной литературы и наглядных пособий.
- Игровая зона кабинета информатики – это зона предкомпьютерной подготовки и после компьютерной релаксации включает в себя:
- столы для работы детей;
 - раздаточный материал на каждого ребенка;
 - тетради с игровыми заданиями А. В. Горячев, Н.В. Ключ «Все по полочкам»;
 - игровой набор «Дары Фрëбеля»;
 - дидактические игры;
 - разнообразные игрушки;
 - демонстрационные плакаты по темам Программы.

Перечень используемой учебно-методической литературы:

- Горячев А.В. Ключ Н.В. Всё по полочкам. Пособие для дошкольников. Изд. 2-е, испр. – М.: Баласс, 2019
- Горячев А.В., Ключ Н.В. Всё по полочкам. Методические рекомендации для педагогов к курсу информатики для дошкольников. – Изд. 2-е, перераб. – М.: Баласс, 2014
- Горячев А.В., Лесневский А.С. Информатика 1-6 класс. Пропедевтический курс - М, Изд. дом «Дрофа», 2001.
- Бугуславская З. М., Смирнова Е. О. Развивающие игры для детей дошкольного возраста, М. 2002
- Бурдина С.В. Тетрадь с заданиями для развития детей. Игровая информатика. (Часть 1,2)
- Никашин А. И. Дидактические игры для развития творческого воображения детей. М.: Просвещение, 2004
- Никитин Б. П. Развивающие игры. - 5-е изд. доп. - М.: Знание, 1994
- Михайлова З. А. Игровые занимательные задачи для дошкольников. Книга для воспитателя детского сада. М.: Просвещение, 1999
- Русакова О.Л. Информатика: уроки развития. Материалы для занятий с дошкольниками - Информатика, № 31, 2004

Диагностика

Педагогическая диагностика – система методов и приемов, специально разработанных педагогических технологий, методик и тестовых заданий, чтобы выявить уровень развития ребёнка – дошкольника, а также диагностировать причины недостатков и находить пути улучшения качества образовательных услуг.

Для мониторинга за основу использую методику Буйловой Л.Н.,

Клёновой Н.В. Соответствие знаний, умений и навыков программным требованиям определяются следующими методами диагностики: наблюдение, анкетирование, выполнение практических заданий, опрос, тестирование, собеседование, метод незаконченного предложения. Данные заносятся в диагностическую карту усвоения программы в соответствии критериям оценки ЗУНов. Низкий уровень - 1б. (ребенок владеет менее чем $\frac{1}{2}$ объема знаний, предусмотренных программой). Средний уровень – 5 б. (объем освоенных знаний составляет более $\frac{1}{2}$ объема знаний, предусмотренных программой). Высокий уровень – 10 б. (освоен практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период). Используя схемы проверки знаний детей и данные критерии, проводится диагностика уровня знаний детей два раза в год (вводная, итоговая).

**МОНИТОРИНГ РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ
ПРОГРАММЫ «ВЕСЁЛАЯ ИНФОРМАТИКА»**

	<i>Показатели (оцениваемые параметры)</i>	<i>Критерии</i>	<i>Степень выраженности оцениваемого качества</i>	Возможно экол-во баллов	<i>Методы диагностики</i>
1	Теоретическая подготовка ребенка:				
1.1	Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	Соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям	<i>минимальный уровень</i> (ребенок овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных программой);	1	наблюдение, тестирование, опрос, карточки с заданиями и др.
<i>средний уровень</i> (объем усвоенных знаний составляет более ½);			5		
<i>максимальный уровень</i> (ребенок освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период).			10		
1.2.	Владение специальной терминологией	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	<i>минимальный уровень</i> (ребенок, как правило, избегает употреблять специальные термины);	1	собеседование
<i>средний уровень</i> (ребенок сочетает специальную терминологию с бытовой);			5		
<i>максимальный уровень</i> (специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием)			10		
2	Практическая подготовка ребенка:				
2.1	Практические умения и навыки, предусмотренные программой	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	<i>минимальный уровень</i> (ребенок овладел менее чем ½ предусмотренных умений и навыков);	1	практическое задание, наблюдение
<i>средний уровень</i> (объем усвоенных умений и навыков составляет более ½);			5		
<i>максимальный уровень</i> (ребенок овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период).			10		
2.2.	Умеет использовать в своей работе клавиатуру, мышь	Отсутствие затруднений в использовании клавиатуры, мыши	<i>минимальный уровень умений</i> (ребенок испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием);	1	практическое задание, наблюдение
<i>средний уровень</i> (работает с оборудованием с помощью педагога);			5		
<i>максимальный уровень</i> (работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей).			10		
2.3.	Творческие навыки	Креативность в выполнении практических заданий	<i>начальный (элементарный) уровень развития креативности</i> (ребенок в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога);	1	практическое задание
<i>репродуктивный уровень</i> (выполняет в основном задания на основе образца);			5		
<i>творческий уровень</i> (выполняет практические задания с элементами творчества).			10		
3	Общеучебные умения и навыки ребенка:				
3.1,	Учебно-коммуникативные умения:				

А	Умение слушать и слышать педагога	Адекватность восприятия информации, идущей от педагога	<i>минимальный уровень умений</i> (обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога);	1	наблюдение
			<i>средний уровень</i> (работает с литературой с помощью педагога или родителей)	5	
			<i>максимальный уровень</i> (работает с литературой самостоятельно, не испытывает особых трудностей)	10	
Б	Умение выступать перед аудиторией	Свобода владения и подачи обучающимся подготовленной информации	<i>минимальный уровень умений</i> (обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога);	1	наблюдение
			<i>средний уровень</i> (работает с литературой с помощью педагога или родителей)	5	
			<i>максимальный уровень</i> (работает с литературой самостоятельно, не испытывает особых трудностей)	10	
В	Умение вести полемику, участвовать в дискуссии	Самостоятельность в построении дискуссионного выступления, логика в построении доказательств	<i>минимальный уровень умений</i> (обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога);	1	наблюдение
			<i>средний уровень</i> (работает с литературой с помощью педагога или родителей)	5	
			<i>максимальный уровень</i> (работает с литературой самостоятельно, не испытывает особых трудностей)	10	
3.2.	Учебно-организационные умения и навыки:				
А	Умение организовать свое рабочее (учебное) место	Способность самостоятельно готовить свое рабочее место к деятельности и убирать его за собой	<i>минимальный уровень умений</i> (обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога);	1	наблюдение
			<i>средний уровень</i> (работает с литературой с помощью педагога или родителей)	5	
			<i>максимальный уровень</i> (работает с литературой самостоятельно, не испытывает особых трудностей)	10	
Б	Навыки соблюдения в процессе деятельности правил безопасности	Соответствие реальных навыков соблюдения правил безопасности программным требованиям	<i>минимальный уровень</i> (ребенок овладел менее чем 1/2 объема навыков соблюдения правил безопасности, предусмотренных программой);	1	наблюдение
			<i>средний уровень</i> (объем усвоенных навыков составляет более 1/2);	5	
			<i>максимальный уровень</i> (ребенок освоил практически весь объем навыков, предусмотренных программой за конкретный период).	10	
В	Умение аккуратно выполнять работу	Аккуратность и ответственность в работе	удовл. – хорошо – отлично		наблюдение

**МОНИТОРИНГ ЛИЧНОСТНОГО РАЗВИТИЯ РЕБЁНКА В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ
ПРОГРАММЫ «ВЕСЁЛАЯ ИНФОРМАТИКА»**

	<i>Показатели (оцениваемые параметры)</i>	<i>Критерии</i>	<i>Степень выраженности оцениваемого качества</i>	Возможное кол-во баллов	<i>Методы диагностики</i>
1	Организационно-волевые качества:				
1.1.	Терпение	Способность переносить (выдерживать) известные нагрузки в течение определённого времени, преодолевать трудности	терпения хватает < чем на ½ занятия	1	наблюдение
терпения хватает > чем на ½ занятия			5		
терпения хватает на все занятия			10		
1.2.	Воля	Способность активно побуждать себя к практическим действиям	волевые усилия ребёнка побуждаются извне	1	наблюдение
иногда – самим ребёнком			5		
всегда – самим ребёнком			10		
1.3.	Самоконтроль	Умение контролировать свои поступки (приводить к должному свои действия)	ребёнок постоянно действует под воздействием контроля извне	1	наблюдение
периодически контролирует себя сам			5		
постоянно контролирует себя сам			10		
2	Ориентационные качества:				
2.1.	Самооценка	Способность оценивать себя адекватно реальным достижениям	завышенная	1	анкетирование
заниженная			5		
нормальная			10		
2.2.	Интерес к занятиям	Осознанное участие ребёнка в освоении образовательной программы	интерес к занятиям продиктован ребёнку извне	1	тестирование
интерес периодически поддерживается самим ребёнком			5		
интерес постоянно поддерживается ребёнком самостоятельно			10		
3	Поведенческие качества:				
3.1.	Конфликтность (отношение ребёнка к столкновению интересов (спору) в процессе взаимодействия)	Способность занять определенную позицию в конфликтной ситуации	периодически провоцирует конфликты	0	тестирование, метод незаконченного предложения
сам в конфликтах не участвует, старается их избежать			5		
пытается самостоятельно уладить возникающие конфликты			10		
3.2.	Тип сотрудничества (отношение ребёнка к общим делам детского объединения)	Умение воспринимать общие дела как свои собственные	избегает участия в общих делах	0	наблюдение
участвует при побуждении извне			5		
инициативен в общих делах			10		

Список литературы:

- Горячев А.В. Ключ Н.В. Всё по полочкам. Пособие для дошкольников. Изд. 2-е, испр. – М.: Баласс, 2019
- Горячев А.В., Ключ Н.В. Всё по полочкам. Методические рекомендации для педагогов к курсу информатики для дошкольников. – Изд. 2-е, перераб. – М.: Баласс, 2014
- Горячев А.В., Лесневский А.С. Информатика 1-6 класс. Пропедевтический курс - М, Изд. дом «Дрофа», 2001.
- Бугуславская З. М., Смирнова Е. О. Развивающие игры для детей дошкольного возраста, М. 2002
- Бурдина С.В. Тетрадь с заданиями для развития детей. Игровая информатика. (Часть 1,2)
- Никашин А. И. Дидактические игры для развития творческого воображения детей. М.: Просвещение, 2004
- Никитин Б. П. Развивающие игры. - 5-е изд. доп. - М.: Знание, 1994
- Михайлова З. А. Игровые занимательные задачи для дошкольников. Книга для воспитателя детского сада. М.: Просвещение, 1999
- Русакова О.Л. Информатика: уроки развития. Материалы для занятий с дошкольниками - Информатика, № 31, 2004

- Горьков А. В., Клеон Н. В. Вос по порядку. Пособие для дошкольников. М.: 2014
- Горьков А. В., Клеон Н. В. Вос по порядку. Методические рекомендации для педагогов в курс информативных для дошкольников. - М.: Баласс, 2014
- Горьков А. В., Лесовская А. С. Информативная 1-й класс. Пропедевтический курс. М.: МДМ «Дельта», 2001
- Рутковская З. М., Смирнова Е. О. Развивающие игры для детей дошкольного возраста. М.: 2002
- Руднев С. В. Пособие с заданиями для развития логики. Методическая разработка. (Часть 1, 2)
- Николаев А. М. Дидактические игры для развития творческих способностей детей. М.: Просвещение, 2004
- Никитин Б. П. Развивающие игры. - 2-е изд. - М.: Знание, 1994
- Михайлова З. А. Народные замечательные сказки для дошкольников. Книга для воспитателя детского сада. М.: Просвещение, 1990

4004 13 2004

В данном документе прошнуровано, пронумеровано и скреплено печатью 23 (двадцать три) листа

Заведующий МБДОУ «Детский сад «Звёздочка» М.В. Скороходова



