

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад «Умка»

Принято педсоветом
Протокол №1 от 28.08.2020г.

«Утверждаю»
Заведующий *Лас* О.В. Кольцова
Приказ от 28.08.2020г. № 192



**Дополнительная общеразвивающая программа
«Основы информационных технологий»**

Автор – составитель:
Проскурякова Светлана Геннадиевна
педагог дополнительного образования

Срок реализации 3 года
Возраст детей – 4-7 лет

Тамбов 2020

Содержание

1. Целевой раздел	
1.1 Пояснительная записка	2
1.2 Цель и задачи	4
1.3 Планируемые результаты освоения программы	5
1.4 Принципы и подходы в организации образовательного процесса	6
1.5 Возрастные и психологические особенности детей	6
2. Содержательный раздел	
2.1 Режим реализации программы	14
2.2 Учебно-тематический план	15
2.3 Содержание работы с детьми	17
2.4 Формы и методы реализации программы	18
3. Организационный раздел	
3.1 Оформление предметно-развивающей среды	20
3.2 Режим дня	22
3.3 Используемая литература	22

Целевой раздел

Пояснительная записка

Мир компьютеров все больше и больше вторгается в нашу жизнь. Использование новых информационных технологий требует хорошей компьютерной подготовки, причем проникновение в этот удивительный мир человек может начать не только окончив школу, но и гораздо раньше. В сегодняшних условиях родители и педагоги должны быть готовы к тому, что при поступлении в школу ребенок столкнется с применением вычислительной техники. Поэтому заранее необходимо готовить ребенка к предстоящему взаимодействию с информационными технологиями. В связи с этим знакомство с новыми компьютерными технологиями в дошкольном возрасте считается оправданным.

Программа разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (Принят государственной Думой 21 декабря 2012 года);
- Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (Утвержден Приказом Министерства образования и науки РФ от 17.10.2013 г. № 1155);
- «Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы СанПиН 2.4.1.3049-13», «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций» (Утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 15.05.2013 г. №26)

Направленность программы

Представленная программа направлена на непрерывность и преемственность в обучении.

Программа по компьютерной грамотности «Основы информационных технологий» построена по методу последовательного углубления и усложнения материала, рассчитана для детей 4-7 лет, на 3 года обучения.

Она согласуется с программой по информатике для дошкольников «Все по полочкам» и с программой по информатике для начальной школы «Информатика в играх и задачах» А.В.Горячева, 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.

Программа грамотности «Основы информационных технологий» реализуется с детьми дошкольного возраста в игровой форме и совместной деятельности в утренние и вечерние часы используя интеграцию образовательного процесса без увеличения учебной нагрузки на ребенка.

Причины создания программы

Для успешного обучения в школе важен не столько набор знаний, сколько развитое мышление, умение получать знания, использовать имеющиеся навыки для решения различных учебных задач. Большие возможности при этом раскрываются при работе с компьютером.

Новизна

Новизна программы грамотности «Основы информационных технологий» предполагает использование компьютера как самого совершенного информационного средства, наряду с использованием калькулятора, книги, авторучки, видеоманитфона, телевизора и пр., совершенствует процесс обучения. Эволюция компьютеров и программного обеспечения привела к достаточной простоте их освоения для самых неподготовленных пользователей, в том числе младших школьников и даже дошкольников.

Используются современные компьютерные программы:

- «Компьютер для дошкольника»(2008г. «Одиссей»),
- «ПервоЛого» (обучающая мультимедиа-программа на базе языка Лого для дошкольного и начального школьного образования (от 4 лет и старше)),
- Tux Paint(2007г. компания «медиаХауз») входит в комплект образовательной системы «Школа 2100»;
- «Раскрась-ка» - все программы лицензированы и допущены Министерством образования - позволяют в игровой форме ознакомить детей с историей компьютера, с его составными частями, правилами поведения и техникой безопасности работы на компьютере.
- А так же «Пазлы для всей семьи» и игровые презентации для обработки навыков по управлению мышью и клавиатурой.

Актуальность

"Никакой прогресс и модернизация не возможны без информационных технологий. Мы должны научить людей с самого детства и на всех этапах образовательного процесса не бояться информации, научить ею пользоваться, с ней работать и правильно распоряжаться. Это невозможно сделать без современных информационно-коммуникационных технологий в сфере образования и науки», - отметил глава государства Д.А. Медведева.

Программа является хорошим стартом для ознакомления дошкольников с компьютерными технологиями, реализует принцип преемственности и обеспечивает развитие и воспитание дошкольников.

Отличительная особенность программы грамотности «Основы информационных технологий» состоит в том, что она реально решает проблему непрерывности дошкольного и школьного образования.

Целью программы грамотности «Основы информационных технологий» является обучение детей компьютерной грамотности.

Задачи

- Познакомить детей с компьютером, как современным инструментом для обработки информации:
 - познакомить с историей ЭВМ;
 - познакомить с назначением ЭВМ;
 - познакомить с устройством ЭВМ.
- Познакомить детей с правилами поведения в КИК и правилами безопасной работы на компьютере.
- Помочь преодолевать при необходимости психологический барьер между ребенком и компьютером.
- Сформировать начальные навыки работы за компьютером:
 - познакомить с манипулятором "Мышь"
 - познакомить с клавиатурой;
- Формировать опыт практической, познавательной, творческой и другой деятельности с современным программным обеспечением
- Учить выделять свойства предметов; находить предметы, обладающие заданным свойством или несколькими свойствами, разбивать множество на подмножества, характеризующиеся общим свойством
- Учить сопоставлять части и целое для предметов и действий
- Учить расставлять события в правильной последовательности
- Учить описывать порядок действий для достижения заданной цели
учить находить ошибки в неправильной последовательности действий
- Знакомить с истинными и ложными высказываниями;
- Учить формулировать отрицание по аналогии;
- Знакомить с логической операцией «И»;
- Учить называть как можно больше свойств и признаков одного объекта;
- Учить проводить аналогию между разными предметами;
- Учить переносить свойства одних предметов на другие.
-

Планируемые результаты освоения программы

(по окончании 3-х годичного курса)

В процессе реализации данной программы планируется получить следующие ожидаемые результаты:

- формирование навыков учебной деятельности: умения принимать и ставить учебно-познавательную задачу, умения слышать и следовать указаниям, умения планировать собственную деятельность и работать по алгоритмам, умения контролировать ход деятельности и оценивать результаты собственной деятельности;
- формирование представлений и знаний по различным образовательным областям программы: математика и логика, познавательное развитие, художественно - эстетическая деятельность детей, правила личной безопасности;
- развитие сенсорных возможностей ребенка. Дошкольники приобретут самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость; будут приобщены к сопереживанию, сотрудничеству, сотворчеству;
- развитие основных психических процессов: памяти, внимания, воображения, мышления.

Ребенок узнает:

- правила техники безопасности при работе на ЭВМ;
- название и функциональное назначение основных устройств компьютера, иметь представление о сущности информационных процессов, об основных носителях информации, процессе передачи информации;
- сущность понятия алгоритма ввода информации,
- правила работы с исполнителями алгоритмов
- правила работы, основные функции графического редактора;

Ребенок будет уметь

- иметь навык работы с клавиатурой, мышкой ориентироваться на экране монитора
- пользоваться графическим редактором: создание рисунков, с использованием различных инструментов (карандаш, кисть, распылитель, заливка, фигуры), закрашивание рисунков с помощью заливки, распылителя,

- составлять словесные алгоритмы для решения логических задач;
- пользоваться игровыми и обучающими программами.
- понимать язык стрелок.

Принципы и подходы в организации образовательного процесса

- В основе лежит дидактическая игра, создающая мотивацию к деятельности.

Детям предлагается дидактическая игра, в ходе которой они вспоминают то, что поможет им познакомиться с новой темой (актуализация знаний и умений). Игра должна быть такой, чтобы в ходе ее в деятельности ребенка не возникало затруднения. Каждый ребенок должен принять участие в игре.

- Затруднение в игровой ситуации. В ходе игры должна возникнуть ситуация, вызывающая затруднение в деятельности детей, которое они фиксируют в речи (мы это не знаем, мы это еще не умеем...). Воспитатель выявляет детские вопросы и вместе с детьми определяет тему занятия. В результате ребятами делается вывод, что необходимо подумать, как всем вместе выйти из затруднительной ситуации.
- Открытие нового знания или умения.
С помощью диалога на основе предметной деятельности детей подвести к обучению нового материала. Оформив в речи новое, дети возвращаются к ситуации, вызвавшей затруднение, и проходят ее, используя новый способ действия.
- Повторение и развивающие задания.
Проводятся при наличии свободного времени.
- Итог занятия.
Дети фиксируют в речи, что нового узнали.

Возрастные и психологические особенности детей дошкольного возраста

4-5 лет

Период дошкольного детства является периодом интенсивного сенсорного развития ребенка, - когда совершенствуется его фонематический слух, цвето-различение, острота зрения, восприятие формы предметов, ориентировка в внешних свойствах и отношениях предметов и явлений, в пространстве и времени.

От манипуляции с предметом дети переходят к ознакомлению с ним на основе зрительного восприятия, при этом «рука учит глаз» (движение руки по предмету определяет движение глаз). Зрительное восприятие становится одним из

основных процессов непосредственного познания предметов и явлений. В этом возрасте формируется умение рассматривать предметы.

Рассматривая новые предметы (растения, камни и т. д.) ребенок не ограничивается простым зрительным ознакомлением, а переходит к осязательному, слуховому и обонятельному восприятию – сгибает, растягивает, царапает ногтем, подносит к уху, встряхивает, нюхает предмет, но часто еще не может назвать его, обозначить словом. Активная, разнообразная, развернутая ориентировка ребенка по отношению к новому предмету стимулирует появление более точных образов. Действия восприятия развиваются благодаря усвоению системы сенсорных эталонов

(геометрических форм, цветов спектра, величину, вес, температуру, свойство поверхности и др.). Здесь очень важно как можно больше играть с ребенком. Идете по улице и называете, каким цветом проехала машина, какой формы дом, какой снег на ощупь и т. д.

Восприятие сочетается с практическими действиями, они как бы помогают друг другу. Сенсорное воспитание следует осуществлять во всех видах деятельности: манипуляций с предметом, бытовой, трудовой, конструктивной и т. д.

Ведущее значение в развитии сенсорных процессов ребенка приобретает речь. Называя признаки предметов, ребенок тем самым выделяет их. Обогащение детской речи словами, обозначающими признаки предметов, отношения между ними, способствуют осмысленному восприятию.

Ребенок ориентируется в окружающем не только на основе восприятия. Важную роль в данном процессе начинают играть образы памяти. Память наиболее интенсивно развивается в этом возрасте. Ребенок без особых усилий запоминает множество различных слов и словосочетаний, стихотворений, сказок. Однако ребенок еще не ставит перед собой цели сознательно что-либо запомнить и не использует для этого специальных средств. Материал запоминается в зависимости от деятельности, в которую он включен.

Здесь особо следует выделить несколько видов деятельности, в которых развивается память ребенка. Это речевое общение, восприятие литературных произведений и сюжетно-ролевая игра. Поэтому как можно больше общайтесь со своим ребенком, читайте ему книжки, рассказывайте стихи.

Мышление в этом возрасте отличается качественным своеобразием. Ребенок – реалист, для него реально все, что существует. Поэтому ему трудно различать

сновидения, фантазии и реальность. Он эгоцентрист, так как еще не умеет видеть ситуацию глазами другого, а всегда оценивает ее со своей точки зрения. Все окружающие предметы способны думать и чувствовать, как и он сам. Именно поэтому ребенок укладывает спать куклу и кормит ее. Рассматривая объекты, как правило, выделяет один, наиболее яркий признак предмета, и ориентируясь на него, оценивает предмет в целом. Его интересуют результаты действия, однако он еще не умеет проследивать процесс достижения этого результата. Он думает о том, что есть сейчас, или о том, что будет после этого момента, но еще не способен понять, как было достигнуто то, что он видит. Дети легко теряют цель.

Способность к целеполаганию находится еще в стадии своего становления: дети испытывают значительные трудности при необходимости самостоятельно ставить новые цели. Они легко прогнозируют ход лишь тех событий, которые неоднократно наблюдали.

Речь начинает выполнять контролирующую функцию

Развитие речи идет в нескольких направлениях:

- совершенствуется ее практическое употребление в общении с другими людьми;
- Речь становится основой перестройки психических процессов, орудием мышления.

Рост словарного запаса непосредственно зависит от условий жизни и воспитания, индивидуальные особенности здесь наиболее заметны, чем в любой другой области психического развития.

ВАЖНО

- Знакомить с новыми названиями предметов, их качеств, деталей, с обобщающими наименованиями; побуждать при сравнении пользоваться словами с противоположным значением.
- Формировать умение устанавливать связи между назначением предмета и его формой, структурой, материалом, из которого он сделан; учить пользоваться предметами в соответствии с их назначением и приспособлять вещи для разных нужд.

5-6 лет

Ребенок 5-6 лет стремится познать себя и другого человека как представителя общества (ближайшего социума), постепенно начинает осознавать связи и зависимости в социальном поведении и взаимоотношениях людей.

В этом возрасте в поведении ребенка происходят качественные изменения – формируется возможность саморегуляции, т.е. дети начинают предъявлять к себе те требования, которые раньше предъявлялись им взрослыми. Так, они могут, не отвлекаясь на более интересные дела, доводить до конца малопривлекательную работу (убирать игрушки, наводить порядок в комнате и т.д.).

В возрасте от 5 до 6 лет происходят изменения в представлениях ребенка о себе. Эти представления начинают включать не только характеристики, которыми ребенок наделяет себя настоящего, в данный отрезок времени, но и качества, которыми он хотел бы или, наоборот, не хотел бы обладать в будущем. Эти представления пока существуют как образы реальных людей или сказочных персонажей («Я буду как принцесса» и т.д.).

В 5-6 лет дети оценивают свои поступки в соответствии с гендерной принадлежностью, прогнозируют возможные варианты разрешения различных ситуаций общения с детьми своего и противоположного пола, осознают необходимость, и целесообразность выполнения правил поведения во взаимоотношениях с детьми разного пола, замечают проявления женских и мужских качеств в поведении окружающих взрослых. С удовольствием принимают роли достойных мужчин и женщин в игровой и других видах деятельности.

В игровом взаимодействии существенное место начинает занимать совместное обсуждение правил игры. Дети часто пытаются контролировать действия друг друга – указывают, как должен вести себя тот или иной персонаж. В случаях возникновения конфликтов во время игры дети объясняют партнеру свои действия или критикуют их действия, ссылаясь на их правила.

Вне игры общение детей становится менее ситуативным. Они охотно рассказывают о том, что с ними произошло: где были, что видели и т.д. Дети внимательно слушают друг друга, эмоционально сопереживают рассказам друг друга.

К 5 годам они обладают довольно большим запасом представлений об окружающем, которые получают благодаря своей активности, стремлению задавать вопросы и экспериментировать. Ребенок этого возраста уже имеет представления об оттенках цвета (например: светло-красный, темно-красный). Для них не составит труда сопоставить между собой по величине большое количество предметов (7-10). Пока еще отсутствует точная ориентация во времена года, днях недели. Дети хорошо усваивают названия тех дней недели и месяцев года, с которыми связаны яркие события.

На шестом году жизни ребенка происходят важные изменения в развитии речи. Для детей этого возраста становится нормой правильное произношение звуков. Ребенок шестого года жизни свободно использует средства интонационной выразительности: может читать стихи грустно, весело или торжественно, способен регулировать громкость голоса и темп речи в зависимости от ситуации (громко читать стихи на празднике или тихо делиться своими секретами и т.д.).

6-7 лет

Каковы же они – наши первоклассники? Вот некоторые умения и особенности развития детей 6-7 - летнего возраста.

Социальное развитие:

- дети 6 лет уже умеют общаться со сверстниками и взрослыми, знают основные правила общения;
- хорошо ориентируются не только в знакомой, но и в незнакомой обстановке;
- способны управлять своим поведением (знают границы дозволенного, но нередко экспериментируют, проверяя, нельзя ли расширить эти границы);
- стремятся быть хорошими, первыми, очень огорчаются при неудаче;
- тонко реагируют на изменение отношения, настроения взрослых.

Организация деятельности:

- дети шестилетнего возраста способны воспринимать инструкцию и по ней выполнять задание, но даже если поставлены цель и четкая задача действий, то они все еще нуждаются в организующей помощи,

- они могут планировать свою деятельность, а не действовать хаотично, методом проб и ошибок, однако алгоритм сложного последовательного действия самостоятельно выработать еще не могут,

- ребята способны сосредоточенно, без отвлечения работать по инструкции 10-15 минут, затем им требуется небольшой отдых или изменение вида деятельности,

- они способны оценить в общем качество своей работы, при этом ориентированы на положительную оценку и нуждаются в ней,

- способны самостоятельно исправить ошибки и вносить коррекцию по ходу деятельности.

Речевое развитие:

- дети способны правильно произносить все звуки родного языка,

- способны к простейшему звуковому анализу слов,

- обладают хорошим словарным запасом (3,5 – 7 тысяч слов).

- грамматически правильно строят предложения,

- умеют самостоятельно пересказать знакомую сказку или составить рассказ по картинкам и любят это делать,

- свободно общаются со взрослыми и сверстниками (отвечают на вопросы, задают вопросы, умеют выражать свою мысль,

- способны передавать интонацией различные чувства, речь богата интонационно,

- способны использовать все союзы и приставки, обобщающие слова, придаточные предложения

Интеллектуальное развитие:

- дети шестилетнего возраста способны к систематизации, классификации и группировке процессов, явлений, предметов, к анализу простых причинно-следственных связей,

- они проявляют самостоятельный интерес к животным, к природным объектам и явлениям, наблюдательны, задают много вопросов,

- с удовольствием воспринимают любую новую информацию,
- имеют элементарный запас сведений и знаний об окружающем мире, быте, жизни.

Развитие внимания:

- шестилетки способны к произвольному вниманию, однако устойчивость его еще не велика (10—15 минут) и зависит от условий и индивидуальных особенностей ребенка.

Развитие памяти и объема внимания:

- количество одновременно воспринимаемых объектов не велико (1 – 2),
- преобладает произвольная память, продуктивность произвольной памяти резко повышается при активном восприятии,
- дети способны к произвольному запоминанию (умеют принять и самостоятельно поставить задачу и проконтролировать ее выполнение при запоминании как наглядного, так и словесного материала; значительно легче запоминают наглядные образы, чем словесные рассуждения),
- способны овладеть приемами логического запоминания (смысловое соотнесение и смысловая группировка), не способны быстро и четко переключать внимание с одного объекта, вида деятельности и т. п. на другой.

Развитие мышления:

- наиболее характерно наглядно-образное и действенно-образное мышление,
- доступна логическая форма мышления.

Зрительно-пространственное восприятие:

- способны различать расположение фигур, деталей в пространстве и на плоскости (над — под, на — за, перед — возле, сверху — внизу, справа — слева и т. п.);
- способны определять и различать простые геометрические фигуры (круг, овал, квадрат, ромб и т. п.),
- способны различать и выделять буквы и цифры, написанные разным шрифтом;

- способны мысленно находить часть от целой фигуры, достраивать фигуры по схеме, конструировать фигуры (конструкции) из деталей.

Зрительно-моторные координации:

- способны срисовывать простые геометрические фигуры, пересекающиеся линии, буквы, цифры с соблюдением размеров, пропорций, соотношения штрихов. Однако, здесь еще много индивидуального: то, что удается одному ребенку, может вызвать трудности у другого.

Слухо-моторные координации:

- способны различать и воспроизводить несложный ритмический рисунок;
- способны выполнять под музыку ритмичные (танцевальные) движения.

Развитие движений:

- дети уверенно владеют элементами техники всех бытовых движений;
- способны к самостоятельным, точным, ловким движениям, производимым под музыку в группе детей;
- способны освоить и правильно реализовать сложнокоординированные действия при ходьбе на лыжах, катании на коньках, велосипеде и т. п.;
- способны выполнять сложнокоординированные гимнастические упражнения, способны к координированным движениям пальцев, кисти руки при выполнении бытовых действий, при работе с конструктором, мозаикой, при вязании и т. п.,
- способны к выполнению простых графических движений (вертикальных, горизонтальных линий, овалов, кругов и т. п.);
- способны овладеть игрой на различных музыкальных инструментах.

Личностное развитие, самосознание, самооценка:

- способны осознавать свое положение в системе отношений со взрослыми и сверстниками, стремятся соответствовать требованиям взрослых, стремятся к достижениям в тех видах деятельности, которые они выполняют;

- самооценка в разных видах деятельности может существенно отличаться,
- не способны к адекватной самооценке. Она в значительной степени зависит от оценки взрослых (педагога, воспитателей, родителей).

Мотивы поведения:

- интерес к новым видам деятельности;
- интерес к миру взрослых, стремление быть похожим на них;
- проявляют познавательные интересы;
- устанавливают и сохраняют положительные взаимоотношения со взрослыми и сверстниками.

Как мы видим, различные сферы шестилетки развиты неодинаково и требуют от ребенка соответствовать тем или иным собственным представлениям, по меньшей мере, неосмотрительно. Кроме того, у каждого ребенка свой собственный индивидуальный темп деятельности и развития и то, что удастся у сына друзей, совсем не обязательно будет получаться у вашей дочери.

Содержательный раздел

Режим реализации программы

Возрастные группы детей	Общее количество образовательных ситуаций в год	Количество образовательных ситуаций в неделю	Длительность образовательной ситуации	Форма организации образовательного процесса
4 - 5 лет	72	2	20 минут	подгрупповая
5 - 6 лет	72	2	25 минут	подгрупповая
6 - 7 лет	72	2	30 минут	подгрупповая

Учебный план (возраст 4-5 лет)

Темы развивающих образовательных ситуаций на игровой основе	Объем учебной нагрузки (часы)	
	теория	практика
Выделение признаков предмета	5	3
Формирование понятия «функция»	3	1
Сравнение признаков	2	2
Формирование понятий часть-целое	4	4
Разбиение группы на подгруппы	3	1
Выделение группы в подгруппе	2	2
Соотнесение двух групп между собой	4	4
Формирование понятия «логическая операция «И»	3	1
Логическая операция «И»	1	3
Формирование понятия «отрицание»	2	2
Отрицание по аналогии	2	2
Задачи на смекалку	3	1
Развитие творческого воображения	1	3
Повторение. Подведение итогов	3	5

Учебный план (возраст 5-6 лет)

Темы развивающих образовательных ситуаций на игровой основе	Объем учебной нагрузки (часы)	
	теория	практика

Формирование понятия «логическая операция «И»	2	2
Логическая операция «И»	2	2
Формирование понятия «отрицание»	2	2
Отрицание по аналогии	1	3
Сравнение признаков	2	2
Упорядочение предметов	2	2
Закономерность в расположении предметов	3	5
Последовательность событий	3	1
Разбиение действий на этапы	2	2
Формирование понятия «алгоритм»	5	3
Формирование понятий «истинное и ложное высказывание»	4	4
Задачи на смекалку	2	2
Развитие творческого изображения	1	3
Повторение. Подведение итогов	2	6

Учебный план (возраст 6-7 лет)

о Темы развивающих образовательных ситуаций на игровой основе	Объем учебной нагрузки (часы)	
	теория	практика
Устройство компьютера	3	1
Рабочий стол	2	2
Манипулятор «мышь»	1	3
Клавиатура	1	3

Сравнение предметов по свойству	2	2
Формирование понятий «истинное и ложное высказывание»	2	2
Отрицание по аналогии	2	2
Поиск закономерностей	2	2
Подмножества с общим свойством	1	3
Разбиение множества на подмножества	1	3
Логическая операция «И»	2	2
Часть и целое	2	2
Описание последовательностей событий	1	1
Расстановки и перестановки	1	1
Формирование понятия «алгоритм»	2	2
Формирование умения пользоваться разрешающими и запрещающими знаками	2	2
Элементы кодирования	2	2
Повторение. Подведение итогов	4	4

Содержание работы с детьми

По этой программе обучение дошкольников можно проводить без использования компьютеров – занятия проходят и по рабочим тетрадям, но желательны индивидуальные занятия на компьютере.

Программа дошкольного курса информатики включает в себя:

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

Действия предметов. 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.

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

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

Занятия по информатике проводятся 2 раза в неделю с использованием тетради А. В. Горячева и компьютера. Всего по курсу 72 занятия. Продолжительность занятий – 20 минут (средняя группа), 25 минут (старшая группа) и 30 минут (подготовительная группа). Время работы детей за компьютерами – не более 7 минут (средняя группа), 10 минут (старшая группа) и 15 минут (подготовительная группа).

Формы и методы реализации программы

Методологической основой программы грамотности «Основы информационных технологий» является деятельностный подход к применению новых информационных технологий в детском саду, который строит в том, что в результате обучения по данной программе ребенок приобретает знания необходимые для овладения практическими умениями и знаниями, которые заданы целями обучения.

Основные методические подходы:

- Организуемая деятельность имеет гибкую структуру.
- На занятиях организуются беседы, дискуссии, создаются проблемные и игровые ситуации.

- Создаются педагогические ситуации общения на занятии, 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. На основе личностно-ориентированного подхода разработана поуровневая диагностика освоения программы. Реализация программы предполагает не только коллективные занятия, но и индивидуальную работу с помощью составления индивидуальных маршрутов развития отдельных воспитанников.

Игровая технология позволяет строить образовательный процесс как целостное образование, охватывающее определенную его часть и объединяет общим содержанием, сюжетом. На первом занятии дети отправляются в увлекательное путешествие в «Компьютерную страну». Все последующие занятия строятся в виде игры – путешествия в ходе, которого дети получают определенные знания и умения. В ходе реализации программы поддерживаются определенные правила поведения в компьютерном классе и имеются определенные атрибуты – Лого мышка.

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.

Формы

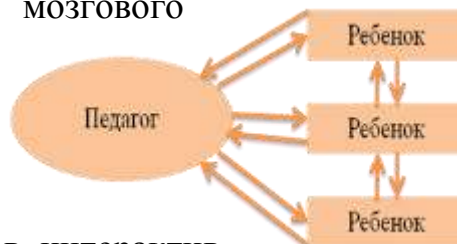
Программа грамотности «Основы информационных технологий» представляет собой систему занятий и совместной деятельности с детьми старшего дошкольного возраста по формированию умений и навыков работы на компьютере с использованием новых информационных технологий:

- учебный план, рассчитанный на три года обучения (72 занятия в год), по 20 - 30 минут (каждые 7-10 минут физминутка: гимнастика для глаз, пальчиковая гимнастика)
- деятельность по обучению компьютерной грамотности с детьми на компьютерах проводятся перед обедом или после дневного сна;

- проходит в игровой форме с использованием компьютерных игр, электронных пособий (учебника) и компьютерных тестов.

Методы и приемы

В программе грамотности «Основы информационных технологий» используются классические методы и приемы: наглядный, словесный (объяснение, пояснение, вопросы, беседа, художественное слово), игровой, диагностический; метод авансирования личности, метод мозгового штурма, а так же интерактивный метод.



Интерактивный метод взаимный, («act» - действовать) –означает взаимодействовать, находится в режиме беседы, диалога с кем-либо.

Другими словами, в отличие от активных методов, интерактивные ориентированы на более широкое взаимодействие детей не только с педагогом, но и друг с другом и на доминирование активности воспитанников в процессе обучения. 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.

Организационный раздел

Оформление предметно-развивающей среды

Средства

Для реализации программы грамотности «Основы информационных технологий» необходимо:

- Компьютерный класс: компьютер с мультимедийным проектором для демонстрации материала и экраном; компьютеры для детей для получения новых знаний и закрепления навыков работы; принтер для печати детских рисунков, графические планшеты, интерактивный стол, сканер.
- Компьютеры объединены в локальную сеть, оборудованы приводами CD-ROM и звуковыми картами. Мониторы соответствуют стандарту TCO-95, компьютерный класс должен соответствовать требованиям СанПиН.
- Игровая зона компьютерного класса – это зона для предкомпьютерной подготовки и после компьютерной релаксации включает в себя:

- Столы для работы детей
- Раздаточный материал – логопеналы на каждого ребенка:
- тетради с игровыми заданиями на каждое занятие
- игры – головоломки, раздаточный материал
- Демонстрационные дидактические игры
- Демонстрационные и индивидуальные плакаты для обучения детей компьютерной грамотности, правилам поведения и правильной осанке
- Пособия для занятий
 - СД «Компьютер и дошкольник» автор
 - Программы: Paint; TuxPaint; Раскрась-ка; ПервоЛого авторы
 - Индивидуальные пеналы с набором игр головоломок, дидактических игр и раздаточного материала

Компьютерные игры и учебные программы:

- ✓ клавиатурные тренажеры с регулируемой скоростью работы (СБПО)
- ✓ компьютерные раскраски и геометрические конструкторы (СБПО) «Paint», «Tux Paint», «Раскрась-Ка» (демоверсия)
- ✓ компьютерные мозаики; пазлы
- ✓ «Мир информатики. 1-2 год обучения»;
- ✓ «Мир информатики. 3-4 год обучения»
- ✓ Развивающие компьютерные методики для детей «Адалин»
- *Наглядные плоскостные* (плакаты, карты настенные, иллюстрации настенные, магнитные доски)
 - ✓ Материалы к стенду «Лого мышка» («Из Истории компьютера», «Устройство компьютера», «Правила поведения»)
- *Демонстрационные* (макеты, модели в разрезе, модели демонстрационные)
 - ✓ Плакаты «Правильная осанка при работе на компьютере», «Гимнастика для глаз»

Обучающие и развивающие компьютерные игры для детей дошкольного возраста

1. Обучение и приключение. Детишкам 3-5 лет.
2. Домик для Чебурашки. (занимательная логика).
3. Букварь (мультимедийные образовательные системы).
4. Безымянный (программа для рисования).

5. Несерьезные уроки: Учимся запоминать (для детей 3-6 лет).
6. Несерьезные уроки: Учимся анализировать (4-5 лет).
7. Несерьезные уроки: Учимся мыслить (4-7 лет).
8. Остров арифметики (4-7 лет).
9. Учим цифры. (от 5 лет).
10. Веселая гимнастика для малышек (3-5 лет).
11. Маленький искатель (3-6 лет).

Компьютерные диски

1. Серия дисков «Адалин» Москва 2008 г.
2. «Компьютер для дошкольников» Москва 2007г.
3. «Мир информатики», «Кирилл и Мефодий», 2003г.
4. «В гостях у Чебурашки»
5. «Лиза на конюшне»

Используемая литература

1. Волошина, О. В. Развитие пространственных представлений на занятиях информатики в детском саду / О. В. Волошина// Информатика. – 2006. - №19.
2. Горвиц, Ю. М. и др. Новые информационные технологии в дошкольном образовании /Ю. М. Горвиц, А. А. Чайнова, Н. Н. Поддъяков. – М.: Линка-Пресс, 1998. – 328 с.
3. Горячев, А. В., Ключ, Н. В. Все по полочкам : пособие для дошкольников 5-6 лет /А. В. Горячев, Н. В. Ключ. – 2-е изд., испр. – М.: Баласс, 2004. – 64 с.
4. Горячев, А. В., Ключ, Н. В. Все по полочкам. Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников /А. В. Горячев, Н. В. Ключ. – М.: Баласс, 2004. – 64 с.
5. Книга игр для детей : кроссворды, ребусы, головоломки /сост. Г. Коненкина. – М.: Астрель, 2003. – 192 с.
6. Ковалько, В. И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы/ В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2007. – 304 с.
7. Коджаспирова, Г. М., Петров, К. В. Технические средства обучения и методика их использования: учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений /Г. М. Коджаспирова, К. В. Петров. – М.: Академия, 2001. – 256 с
8. Кравцов, С. С., Ягодина, Л. А. Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников/ С. С. Кравцов, Л. А. Ягодина//Информатика. – 2006. - №12.

9. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы (Санин 2.4.2. 178-020), зарегистрированные в Минюсте России 05.12.02., рег. №3997
10. Исследования ученых и специалистов НИИ дошкольного воспитания Центра «Дошкольное детство» им. А.В.Запорожца.
11. Интернет – ресурсы www.botik.ru/~robot; kurs@robotland.botik.ru
12. «Учимся работать на компьютере» М.К.Антошин Москва 2004г.
13. Статьи Гурьева Сергея Владимировича «Компьютер в жизни ребенка» (*кандидата педагогических наук, Российского государственного университета*)
14. «Новые информационные технологии в дошкольном образовании Ю.М.Горвица Москва 1998г»
15. Журнал «Детский сад от А до Я» №1 2003 г.