

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ «ДЕТСКИЙ САД №1 «МАМОНТЁНОК»**

---

Принято на заседании  
педагогического совета  
протокол \_\_\_\_\_  
от \_\_\_\_\_ 2021 г.

Утверждаю  
Приказ № \_\_\_\_\_ от \_\_\_\_\_ 2021г  
Заведующий МБДОУ Детский сад №1  
«Мамонтенок»  
\_\_\_\_\_ О.П. Бекк.

**Дополнительная общеразвивающая программа платной образовательной услуги  
социально - педагогической направленности  
«КОМП.RU»  
Для детей от 5 до 7 лет  
(срок реализации 1 год)**

## Содержание

1. Введение

2. Целевой раздел

Пояснительная записка (цели, задачи, направления деятельности)

3. Содержательный раздел

Общие положения (новизна, методы обучения, формы и режим занятий;

формы и методы **работы**; основное оборудование; ожидаемый результат и его оценка....

4. Организационный раздел

\* кадровый ресурс; материально-технический ресурс

\*перспективное планирование **работы**....

5. Библиографический список:

Нормативно-правовой ресурс; список использованной для разработки программы литературы

## Введение

Повсеместное внедрение новейших информационных технологий в образовательный процесс поставило новые задачи перед педагогами детских дошкольных учреждений. Какими принципами руководствоваться при разработке и внедрении развивающих программ занятий детей дошкольного возраста в компьютерном классе? Какие программные продукты использовать? Для ответа на данные вопросы необходимо рассмотреть преимущества использования компьютерных игр в целях всестороннего развития детей.

Использование ребёнком компьютера в своей деятельности оказывает существенное влияние на различные стороны его психического развития. Развиваются: восприятие, внимание, память, мышление. В условиях компьютерной игры важное значение приобретает умение планировать свои действия, предвосхищать их результат. Значительно усложняется процесс детской деятельности: дошкольники должны действовать руками, нажимая клавиши на клавиатуре или управляя мышью, и одновременно наблюдать за меняющимся изображением на экране. Именно этот момент оказывает мощное влияние на общее психическое развитие детей.

Одна из основных способностей ребёнка, лежащая в основе как умственного развития, так и других линий развития, - это способность к построению всё более сложных структур собственной внешней деятельности, а затем и деятельности внутренней, психической. Развитие данной способности в значительной мере определяет общую психическую активность.

Компьютерные игры способствуют формированию способности **целеобразования**, обеспечивающей понимание интеллектуальных задач, принятие их ребёнком, 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. Различные формы детского творческого экспериментирования способствует развитию любознательности детей, пытливости их ума, формируют интеллектуальные способности. Одна из важных линий умственного развития ребёнка-дошкольника состоит в последовательном переходе от более элементарных форм мышления к более сложным. Так развитие наглядно-действенной формы мышления создаёт основу для перехода к **наглядно-образному мышлению**, которое, в свою очередь, является необходимой ступенью в развитии логического мышления. Большие возможности в этом отношении раскрываются при **работе детей с компьютером**. В процессе действий с **изображёнными** на экране предметами и явлениями у детей формируются гибкие, подвижные представления и **образы**, которые служат основой для перехода от наглядно-действенного к **наглядно-образному мышлению**.

## 2. Целевой раздел

Пояснительная записка (цели, задачи, направления деятельности)

В настоящее время компьютерные технологии стали активно применяться в образовательном процессе. Создается множество простых и сложных компьютерных программ для различных областей познания.

В зависимости от возраста ребенка и применяемых программ информационно коммуникативные технологии могут выступать в роли оппонента по игре, быть рассказчиком, репетитором, экзаменатором.

Использование ИКТ в детском саду позволяет развивать умение детей ориентироваться в информационных потоках окружающего мира, овладевать

практическими способами **работы с информацией**, развивать умения, позволяющие обмениваться информацией с помощью современных технических средств.

Различные компьютерные средства, направленные на развитие различных психических функций детей, таких как зрительное и слуховое восприятие, внимание, память, словесно-логическое мышление и др., которые можно с успехом применять при обучении детей **дошкольного возраста**. Но в тоже время чрезмерное увлечение ИКТ имеет негативные последствия для здоровья и психики ребёнка. В последние годы позитивных факторов от использования ИКТ становится всё меньше, и они уже не приводят в восторг. Учитывая все вышеперечисленное мы вышли на **разработку примерной рабочей программы дополнительного образования «Дошкольник в мире ИКТ»**, которая бы, в полной мере помогла нам в решение данной проблемы.

Цель данной **программы**: обеспечить принятие ребёнком нового вида деятельности, направленного на формирование мотивационной, интеллектуальной и операционной готовности к обучению в школе, посредством компьютерного - игрового комплекса.

Данная **программа направлена на:**

- развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей ребёнка, на умение анализировать и логически мыслить, **разработана с учётом психических особенностей детей дошкольного возраста**,
- сохранение и укрепление психического, психологического и физического здоровья детей; повышение педагогической компетентности родителей в вопросах развития и воспитания детей;

Благодаря данной **программе** у детей развиваются психические процессы, необходимые для обучения в школе: мышление, память, восприятие, познавательная активность.

**Программа** разрабатывалась в тесной взаимосвязи с воспитателями возрастных групп, психологом и логопедом и может меняться в зависимости от возрастных особенностей детей отдельных групп по запросу воспитателей.

Ожидаемый результат

Активизация познавательной деятельности детей, повышение уровня профессионального мастерства педагогов ДОУ, педагогического и культурного сознания родителей через полноценное использование ИКТ в **воспитательно-образовательном процессе**.

3. Содержательный раздел

Настоящая **рабочая учебная программа «КОМП.RU»**

**разработана на основе;**

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ "Об **образовании** в Российской Федерации";
- Федеральные Государственные **Образовательные Стандарты Дошкольного образования**, утвержденные Приказом Министерства **образования** и науки Российской Федерации (*Минобрнауки России*) от 17 октября 2013 г. N 1155 (Далее ФГОС ДО,
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от от 28 сентября 2020 года № 28 Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи" (Далее СанПиН),
- Письмо **Минобрнауки РФ** от 14.03.2000 n 65/23-16 «О гигиенических требованиях к максимальной нагрузке на детей **дошкольного** возрастав организованных формах обучения»,
- Устав муниципального бюджетного **дошкольного образовательного учреждения «Детский сад № 1 «Мамонтенок»**

**Программа «КОМП.RU»** включает 3 взаимосвязанных составляющих:

- «Занимательная информатика» (**работа с детьми**)
- «Моя интерактивная доска» (**работа с детьми**)
- «Играя – изучаем» (**работа с педагогами**)

на которых реализуются следующие задачи:

- обучение детей при помощи новейших **образовательных технологий**;
- выполнение максимально широкого круга **образовательных** и развлекательных задач и обладание максимальным удобством **работы**, как для детей, так и для взрослых;
- знакомство детей и взрослых с возможностями и навыками компьютерных технологий

1. На занятиях «Занимательная информатика» и «Моя интерактивная доска» дети знакомятся с компьютером и его устройством, учатся находить нужный объект, **работать** в текстовом редакторе. С помощью индивидуальных нетбуков и интерактивной доски играют в развивающие компьютерные игры, побуждающие к активному пополнению знаний об окружающем **мире**.

Вся **работа** по данным составляющим строится в тесном сотрудничестве с воспитателями групп.

2. На занятиях «Играя - изучаем» - педагоги и родители включаются в единое информационное пространство **дошкольного учреждения**

**Программа** ориентирована на практические, творческие **работы** с использованием индивидуальных нетбуков, интерактивной доски и мультимедийной системы.

Формы и методы, средства обучения:

1. Демонстрационная - **работу** на компьютере с использованием интерактивной доски или мультимедийной системы выполняет педагог, а дети наблюдают.

2. Фронтальная – недлительная, но синхронная **работа** детей по освоению или закреплению материала под руководством педагога.

3. Самостоятельная - выполнение самостоятельной **работы** с нетбуком в пределах части занятия. Педагог обеспечивает индивидуальный контроль над **работой детей**.

Педагогический процесс строится в виде:

- Интерактивных занятий 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 единое задание на интерактивной доске, а затем выполняют задания на компьютерах, закрепляя полученные знания и навыки **работы на компьютере**.

- Познавательных бесед

Беседы организуются как начальная или итоговая часть занятия по окончании определенной темы

- Домашние задания в тетрадях

Выдаются по итогам занятий на отдельную тему с целью закрепления пройденной темы. Это могут быть как обычные раскраски, с целью закрепления цветы или формы, так и более сложное задание в виде кроссвордов и ребусов.

Домашнее задание - один из главных моментов: на него возложено создание мотивационной деятельности, творчества, т. е. умения **работать самостоятельно**, воссоздавать забытое, поддерживать себя в активной форме. В его выполнении участвуют как сам ребенок, так и его родители. Домашние задания должны помочь осмыслить то, что происходило на занятиях, выявить суть занятий, ощутить важность самих занятий.

Средства обучения наряду с живым словом педагога являются важным компонентом **образовательного процесса**:

Компьютерные игры – средства для обучения, развития ребенка и подбираются в соответствии с требованиями:

- игры русифицированы;
- имеют звуковое сопровождение;

- действия развиваются не стремительно, с учетом восприятия детей **дошкольного возраста**

- игры отражают действительность и не развивают агрессию

**Работы с родителями.** При изучении курса информатики важно эффективнее организовать общение с родителями, чтобы семья и детский сад осуществляли единый комплекс воспитательных воздействий.

- Электронные **образовательные ресурсы**

(**образовательные мультимедийные учебники**, сетевые **образовательные ресурсы**, мультимедийные универсальные энциклопедии и т. п.)

- Аудиовизуальные и мультипликационные фильмы

- Компьютерная **учебная программа «Веселая информатика для малышей»**

- Мультимедийные презентации

как наглядный материал к занятию (карты, настенные, иллюстрации, (Из Истории компьютера», «Устройство компьютера», «Правила поведения», «Правильная осанка при работе на компьютере»))

- Подборка мультимедийных звуковых презентаций;

«Гимнастика для глаз», «Буквы и звуки», «Цвет и формы», «Живое и неживое» и т. д.

- **Учебная техника** –

Компьютерный класс оборудован интерактивной доской, мультимедийным оборудованием и 15 детскими индивидуальными комплектами состоящий из нетбука, «мышки» и наушников.

- А также - использование музыки на занятиях; принтер для распечатки картинок, букв, цифр и т. д., различный дидактический материал для занятия (*картинки, фигурки из бумаги*);

**Программа «КОМП.RU»** построена с учетом возрастных особенностей, рассчитана на 1 год обучения, от простого к более сложному, предусматривает преемственность содержания по разделам, ориентирована на детей в возрасте 5-7 лет.

Современные компьютерные игры и ЭОР для детей, используемые на занятиях, имеют доступный для понимания интерфейс, что даёт возможность ребёнку почувствовать уверенность в себе, ставит его в ситуацию успеха, что особенно важно для развития полноценной личности. Большинство заданий имеет несколько уровней сложности, что даёт возможность ребёнку научиться оценивать свои силы и получать положительные результаты каждому по своей индивидуальной **программе**.

Представляет собой серию упражнений и игр, направленных на овладение начальными навыками владения компьютерной техникой, ознакомление с элементарной **работой** на интерактивной доске. Происходит формирование начальных основ логического мышления, умений систематизировать, умения находить закономерности, различать и выделять признаки, состав предметов.

Представляет собой серию упражнений и игр, закладывающих первые представления о знаковом **мире**, способах получения информации, правилах **обращения с компьютером**, его составных частей, таких понятий как компьютерная графика, конструирование. Происходит формирование основ логического, системного мышления, умений систематизировать, выделять часть из общего, умения находить закономерности, различать и выделять признаки, состав предметов, формируются такие понятия как: истинность и ложность высказывания, кодирование, множество, сопоставление, отрицание, знаки и символы.

Структура построения занятия:

При построении занятия учитываются возрастные психические и физические особенности детей старшего и подготовительного возраста. Занятия организуются и проводится подгруппами по 6 - 8 человек, длится 25 - 30 минут, в зависимости от возраста детей. Частота занятий – 1 раз в неделю. Каждое занятие носит комплексный характер, и имеет следующую структуру построения:

- Вводная часть (*развивающая фронтальная игра, беседа*)
- Основная часть (**работа за компьютером** (объяснение, самостоятельная **работа с программой** под руководством педагога, **работа** с интерактивной доской и ЭОР, полный либо частичный показ способов управления, задания-игры на индивидуальных листах (*см. приложение 3*)). В этот блок обязательно включена гимнастика для глаз.
- Заключительная Физкультминутка, анализ.

В зависимости от цели занятия педагог может изменить структуру занятия, поменять местами блоки, заменить физкультминутку подвижным заданием или подвижной игрой.

Каждое занятие включает несколько видов деятельности, сменяющих друг друга: это беседа или фронтальная игра, компьютерная игра, индивидуальные игровые задания или дидактические игры.

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

В результате освоения **программы ребята получают целый комплекс знаний и приобретают определенные умения**:

Воспитанники должны знать:

- назначение основных устройств, входящих в состав мини нетбуков: клавиатура, манипулятор «*мышь*»; наушники, интерактивная доска, стикер;
- правила безопасной **работы с компьютером**.

Уметь:

- пользоваться манипулятором «*мышь*»;
- различать на экране монитора указатель курсора и указатель мыши;
- выбирать объект на экране с помощью мыши (*устанавливать указатель мыши и щелкать левой кнопкой мыши*);
- перемещать объект с нажатой левой кнопкой мыши;
- пользоваться клавиатурой: вводить буквы и цифры, пользоваться клавишей «*Enter*»;
- выбирать щелчком мыши нужную строку в поле запроса типа «*список*» (*главное меню, меню уровней*);
- нажимать щелчком мыши кнопки действий на экране;
- свободно оперировать предложенными детскими игровыми **программами**, принимать и выполнять поставленные цели

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

Критерии оценки усвоения **программы**

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

- ребенок практически не справляется с выполнением поставленной перед ним задачей даже с помощью взрослого - это говорит о низком уровне развития;
- на среднем уровне - справляется с помощью взрослого;
- на высоком - выполняет задание самостоятельно.

Результаты диагностики и анализ усвоения детьми **программы** используется для того, чтобы помочь ребенку преодолеть трудности в усвоении **программы**, **обратить** внимание специалистов на проблему и совместно решить её.

#### 4. Организационный раздел

Предметно – пространственная развивающая среда в компьютерном классе

Проведение игр и занятий с детьми предполагает учет специфики компьютерной развивающей технологии **работы с детьми**. Эта технология начинается с организации в **дошкольном** учреждении компьютерного класса.

Планирование **образовательной** деятельности по реализации **программы**

## ЗАНЯТИЯ (5-7 лет)

### Задачи:

1. Познакомить детей: с компьютерным классом, правилами поведения в компьютерном классе.

2. Научить элементарным навыкам **обращения** с компьютерной техникой (*нет-буком, компьютерной мышью, наушниками*)

3. Формировать положительное отношение к компьютерным играм.

Февраль «*Анкетирование с родителями. Подписание договоров*»

Март "Знакомство. Компьютерная азбука".

1. Знакомство с компьютером. Мультимедийная презентация «*Компьютер Пудик*» / Тестирование.

2. Правила поведения при **работе с компьютером**. Мультимедийная презентация «*Техника безопасности*»

3. "Компьютер знакомит с окружающим миром".

4. Знакомство с компьютером. Средства управления. Мышь. Перемещение объектов по экрану мышью.

Рекомендуемые игровые **программы:** «*Компьютер для малышей*» часть 1 и 2

Апрель. "Компьютер развивает мышление"

1. Логика. Классификация

Рекомендуемые игровые **программы:** «*Компьютер для малышей*» часть 1 и 2.

2. "Ура праздник".

3-4. Классификация предметов. Я знаю цвета и геометрические фигуры.

Рекомендуемые игровые **программы:** «*Компьютер для малышей*» часть 1 и 2.

Май "Компьютер развивает".

1. Восприятие, внимание и логика.

Рекомендуемые игровые **программы для данного блока:** «*Компьютер для малышей*» часть 3

2. Компьютер помогает творить".

Время музыки/ время красок

Рекомендуемые игровые **программы для данного блока:** «*Компьютер для малышей*» часть 3

3. "Компьютер и мир вокруг".

Рекомендуемые игровые **программы для данного блока:** «*Компьютер для малышей*» часть 4

4. "Что я знаю о компьютере и **программах**".

Что, я знаю о компьютере (*тестирование*)

Играем с любимыми героями в любимые игры

Рекомендуемые игровые **программы для данного блока:** «*Компьютер для малышей*» часть 5

### Библиографический список:

#### Нормативно-правовой ресурс:

- График **работы педагогов дополнительных платных услуг**
  - Договор об **образовании на обучение по дополнительным образовательным программам**
  - Положение об организации деятельности по оказанию **дополнительных платных услуг**
- Список использованной для **разработки программы литературы:**

#### **Учебно-методический комплекс**

- **Дошколенок + компьютер:** перспективно-тематическое планирование. Конспекты занятий с детьми 5-7 лет/ авт. сост. Л. А. Коч, Ю. А. Бревнова.- Волгоград: Учитель, 2011.- 179 с.

- Компьютерные игры в обучении детей 4-7 лет: программа, развернутое планирование, модели занятий/ авт. сост. Л. К. Балабанова.- Волгоград: Учитель, 2012.-175 с.
- Развитие навыков работы компьютером у детей 4-7 лет: планирование занятий, рекомендации, дидактический материал, консультации для родителей/ авт. -сост. З. М. Габдуллина. - Изд. 2-е.- Волгоград: Учитель, 2011.-139 с.
- Зылевич И. А. **Рабочая программа** по компьютерному обучению в детском саду *«Игровая информатика»* для детей старшего дошкольного возраста [Текст] // Актуальные вопросы современной педагогики: материалы VII междунар. науч. конф. (г. Самара, август 2015 г.). —Самара: Асгард, 2015. — С. 30-38.
- Комарова И. И., Туликов А. В. Информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовании / Под ред. Т. С. Комаровой. - М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2013.-192 с.

Интернет ресурсы

- Гатаулина Нина Сергеевна <https://infourok.ru>

Электронные образовательные и развивающие программы

- Антология *«Школа тетушки Совы»*
- Антология 2011. Лунтик. / Издательство *«Полиформ-Медиа»*
- Веселая информатика для малышей/ Издательство ООО *«IC-Пабблишинг»*
- Маша и медведь. Развивающие задания для малышей / Издательство ООО *«VIDEOGame»*
- Развивающие игры для малышей (39) игр
- Учимся играть на компьютере. Часть 3 / Издательство *«БУКАСофт»*- 2008г.
- Учимся играть на компьютере. Часть 5./ Издательство *«БУКАСофт»*- 2008г.
- "Баба Яга. Пойди туда, не знаю куда" (издатель "МедиаХауз");
- *«Первые уроки - Весёлые уроки домовёнка БУ»*