

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
Центр развития ребёнка - детский сад № 43 «Золотой петушок»
(МБДОУ ЦРР детский сад №43 «Золотой петушок»)**

СОГЛАСОВАНО:

Зам. зав по УВР

МБДОУ ЦРР детский сад №43

«Золотой петушок»

Кайванова Т.Б.

«09» августа 2024 г

ПРИНЯТО:

на заседании педагогического совета

МБДОУ ЦРР детский сад №43

«Золотой петушок»

Протокол № 1 от «10» августа 2024 г

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий МБДОУ ЦРР

д/с № 43 «Золотой петушок»

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
социально-педагогической направленности «Эврика»**

Возраст обучающихся: от 6 лет до 7 лет

Срок реализации программы: 1 год

Автор-составитель:

Типикина Мария Евгеньевна

педагог дополнительного образования

г. Ессентуки

2024 год

Содержание

№ п/п	Содержание Программы	Стр.
1	Пояснительная записка	3
1.1	Цель и задачи программы	6
1.2	Формы и методы обучения	9
1.3	Ожидаемые результаты	10
2	Содержание образовательной программы	12
	2.1. Календарно-тематическое планирование	12
	2.2. Учебный план	28
3	Организационно-педагогические условия реализации Программы	29
4	Оценка качества освоения образовательной программы	30
5	Список литературы	32

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная образовательная программа социально-педагогической направленности «Эврика» разработана педагогом дополнительного образования муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения Центра развития ребенка - детского сада № 43 «Золотой петушок» для обучения детей 6-7 лет основам компьютерной грамоты, дидактической игре на компьютере (ноутбуке) и творческому использованию интерактивной доски. Программа состоит из 3-х разделов:

1. «Знакомьтесь, компьютер (ноутбук)!»
2. Интерактивная развивающая программа для занятий с детьми старшего дошкольного возраста «Игры для маленького гения».
3. Игры с применением интерактивной доски.

Данная программа разработана на основании:

□ Федерального закона от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования (Приказ Минобрнауки РФ № 1155 от 17.10.2013г. «Об утверждении федеральных стандартов дошкольного образования»),

- Конституции Российской Федерации и Конвенция ООН о правах ребёнка;
- СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (утв. постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2);
- Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»

Актуальность и новизна программы

В настоящее время всё большее значение имеет раннее выявление и развитие способностей детей дошкольного возраста. Чем раньше начинается развитие ребёнка, тем органичнее оно проходит, тем легче детям учиться в школе, тем лучше они подготовлены к решению различных жизненных задач. Компьютерные технологии – особое направление в работе с ребёнком, которое способно помочь его развитию. Организация компьютерной деятельности обеспечивает достижение дошкольниками высокого уровня общего интеллектуального развития, обогащение познавательной основы личности ребёнка; помогает формированию и развитию способностей, которые помогут ребёнку подготовиться к школе и успешно в дальнейшем осуществлять учебную деятельность. Компьютерные игры обеспечивают достижение

дошкольниками высокого уровня общего интеллектуального развития, обогащение познавательной основы личности ребенка, что необходимо для успешной деятельности в школе и всей последующей жизни.

Дидактические игры занимают важнейшее место в жизни ребенка. Игра для дошкольников - способ познания окружающего. В игре ребенок изучает цвета, форму, свойство материала, пространственные отношения, числовые отношения, изучает растения, животных. У него воспитывается сообразительность, находчивость, инициатива. В настоящее время отдельное место воспитательно-образовательном процессе ДООУ отводится компьютерным дидактическим играм. Занятия с компьютером очень интересны дошкольникам. Красочность и динамичность компьютерных программ, музыкальное оформление, игровая форма позволяет ребенку испытывать радость познания, открывать новое.

Интерактивные дидактические игры способствуют развитию творческой личности ребенка. У ребенка развивается восприятие, зрительно-моторная координация, образное мышление, познавательная мотивация, произвольная память и внимание, умение построить план действий, принять и выполнить задание.

Компьютерные развивающие программы становятся необходимым звеном развивающей предметной среды дошкольного учреждения, а компьютер - разноплановым средством деятельности ребенка. На современном этапе развития дошкольного образования, использование средств ИКТ происходит во всех областях детской деятельности. По сравнению с традиционными формами обучения дошкольников работа по внедрению ИКТ в воспитательнообразовательный процесс детского сада можно отметить ряд преимуществ:

- Предъявление информации на экране компьютера (ноутбука) в игровой форме вызывает у детей огромный интерес;
- Проблемные задачи, поощрение при их правильном решении самим компьютером являются стимулом к познавательной активности детей;
- ИКТ дает возможность расширения использования электронных средств обучения, так как они передают информацию быстрее, чем при использовании традиционных средств;
- С помощью компьютера (ноутбука) можно смоделировать такие жизненные ситуации, которые нельзя или сложно показать на занятии либо увидеть в повседневной жизни (например, планеты, солнечную систему, время);
- Высокая динамика деятельности способствует эффективному усвоению материала, развитию памяти, воображения, творчества детей, в целом развивает интеллектуальные способности.

Таким образом, компьютер становится развивающим средством самостоятельной интеллектуальной деятельности ребенка.

Концепция

Компьютерные игры в дошкольной педагогике – одна из самых новых и актуальных проблем. Особое значение для развития дошкольника имеет его ведущая деятельность – игра, поэтому компьютеры в детском саду используются, прежде всего, как средство игры, с помощью которой ребенок решает самые разнообразные игровые задачи. Компьютерные игры не изолированы от педагогического процесса детского сада. Они предлагаются в сочетании с традиционными играми и обучением, не заменяя их, а дополняя, обогащая педагогический процесс новыми возможностями. В компьютерных играх дети оперируют в основном символами и знаками, поэтому особую значимость приобретает подготовленность детей. Компьютерным играм должны предшествовать игры с обычными игрушками и предметами – заместителями. Поэтапное формирование разных видов традиционных игр создает базу для приобщения детей к компьютерным играм.

Л. С. Выготский отмечает, что ребенок играет в то, что он хочет, но не может осуществить в реальной жизни в силу своего возраста (например, поехать на машине). Зная этапы развития игры, можно предлагать компьютерные игры на закрепление тех способов, которыми ребенок владеет, и, учитывая зону ближайшего развития, последовательно усложнять их, предлагая каждый раз что-либо новое. В зависимости от преобразования игрового действия и обобщения опыта деятельности С. Л. Новоселова выделяет ряд этапов развития игры: игра-манипулирование; отобразительная; сюжетно-отобразительная; сюжетно-ролевая игра. Поэтапно развивающаяся игра как деятельность обеспечивает и становление соответствующего возрасту типа действия, и развитие символической замещающей функции мышления, что, в свою очередь, ведет к переходу мышления от наглядно-действенного к наглядно-образному и мышлению речевого понятийного типа.

Компьютерные игры формируют у детей умение понимать, принимать и самостоятельно ставить игровые задачи, что является необходимым условием развертывания детской мыслительной деятельности. **1.1 Цель и задачи программы**

Цель: познакомить детей с компьютером (ноутбуком) и способами работы с ним посредством динамических игр, детских компьютерных программ, интерактивной доски.

Задачи

1. Получить информационно-технологические умения при работе с компьютером;
2. Обогащать словарь детей новыми терминами (клавиатура, дисплей, диск, дискета, мышка и др.);
3. Развивать психические процессы, творческое мышление, коммуникативные способности;

4. Развивать комбинаторные способности, мелкую моторику;
5. Внедрить мультимедийную и интерактивную форму дидактических, методических, игровых пособий для развития и обучения детей дошкольного возраста в свободной, игровой детской деятельности или организованной деятельности под руководством взрослого;
6. Способствовать раскрытию индивидуальных творческих способностей ребёнка;
7. Формировать умения конструкторской, художественно – декоративной, дизайнерской деятельности.

Принципы

Принцип научности

В работе используются лицензионные компьютерные программы, методические рекомендации, научные разработки авторов, работающих в данном направлении. В компьютерные программы закладываются явления, которые не могут быть представлены в обычных условиях во всем многообразии и единстве. Компьютер помогает выделить наиболее значимые явления, связи, представить их более выпукло, в динамике, показать то, что невозможно увидеть в естественных условиях. В старшем дошкольном возрасте детей начинают привлекать компьютерные игры, в которых учебный материал дан в более открытой форме, он как бы менее спрятан в игровые задачи. Такие игры, формируя познавательную направленность, способствуют плавному переходу к обучению в школе (например, в игре «Покажи дорожку» дети учатся расставлять последовательно числа в числовом ряду).

Принцип доступности

Многие компьютерные игры строятся по принципу постепенного усложнения игровой и дидактической задач, как бы поддерживая ребенка в «зоне ближайшего развития». Такая поэтапность, заложенная в программе, часто не позволяет перейти на следующий уровень без выполнения задания предыдущего уровня. В других играх можно с помощью выбора в «меню» произвольно выбирать уровень сложности задания. В некоторых играх программа сама подстраивается под ребенка и предлагает ему новые задания с учетом его прежних ответов: более сложные, если задания выполняются успешно, или более простые – в обратном случае. Управление программами с помощью координатного манипулятора «мышь» требует от детей развитой координации «глаз – рука». На начальном этапе ознакомления с компьютерными играми, дети осваивали несложные приемы управления мышкой (например, в игре «Кто спрятался», дети размещали необходимые буквы на отмеченное место, выполняя щелчок мышью). Организация работы с детьми строится с учетом способностей, возраста и интересов детей, индивидуальных темпов их развития; в доступной для них форме.

Принцип последовательности и систематичности

Дети систематически упражняются в манипулировании мышкой, ориентировке на плоскости экрана, самостоятельном решении игровых задач, используя в своей речи необходимые термины (клавиатура, монитор, проектор и т. д.).

Обучение детей игре на компьютере и интерактивной доске происходит последовательно. На начальном этапе работы дети знакомятся с историей возникновения компьютера «Сказка о друзьях или о том, как появился компьютер»:

«... Давным-давно в одном маленьком городке, в подвале старого заброшенного дома жила маленькая серая мышка с длинным, словно провод, хвостом. Спала она, где придется, питалась тем, что найдет на соседней свалке. И вот однажды утром, проголодавшись, она снова направилась туда в поисках кусочка хлеба. Вдруг слышит мышка странные звуки. Как будто кто-то зубами щелкает. Испугалась мышка, запищала, хотела, было убежать, да слышит: «Не бойся меня, мышка». Подкралась и видит: лежит на куче мусора старая печатная машинка и кнопками щелкает. Рассказала она мышке свою историю. Оказывается, она служила верой и правдой много лет одной писательнице. Но однажды машинка напечатала не ту букву, и хозяйка выбросила её, купив себе новую машинку. Пожалела её мышка и позвала к себе жить. Пока шли они к себе домой, увидели маленький, выдававший виды телевизор. Он рассказал им историю, похожую на историю печатной машинки, о том, как бывший хозяин выбросил его после покупки нового телевизора. Решили они доказать своим хозяевам, что и старые вещи еще могут пригодиться. «Мы должны стать известными», - сказала мышка друзьям. «Я умею печатать тексты», - говорит печатная машинка. «А я могу показывать их на своем экране», - подхватил телевизор. «Хорошо, а я буду вами руководить и помогать», - произнесла мышка. Друзья решили придумать себе новые имена. Печатную машинку назвали клавиатурой, так как её кнопки похожи на клавиши рояля. Телевизор стал называться монитором, а мышка решила остаться мышкой. А все вместе они стали называться компьютер. Писательница и бывший хозяин телевизора вскоре узнали о новом изобретении, которое приобрело мировую известность. Сегодня о существовании компьютеров знает каждый, но не все догадываются, что их появлению мы обязаны старой печатной машинке, выдавшему виды телевизору и юркому зверьку с длинным, словно провод, хвостом – мышке».

- Беседа с детьми на тему: «Где и как используется компьютер», используя необходимую наглядность
- В дальнейшем дети знакомятся с устройством компьютера (ноутбука), способами ввода и хранения информации через динамические игры: «Найди недостающую половинку», «Расставь необходимые кнопки на клавиатуре», «Поставь дискету в дисковод» и др. (см. приложение).

- На следующих этапах дети учатся манипулировать мышью, включать и выключать компьютер. А в дальнейшем, уже в компьютерных играх, принимать, понимать и решать игровую задачу, находить творческие пути её решения.

-Далее осваивают работу на интерактивной доске с применением интерактивной развивающей программы «Игры для маленького гения».

Принцип индивидуального и дифференцированного подхода

Подбор компьютерных игр, методов и приёмов работы осуществлялся в зависимости от индивидуальных особенностей детей, темпа овладения новыми информационными технологиями. Так, если у ребенка не получается выполнить щелчок мышью или провести на интерактивной доске лазерной указкой (устройство для написания или выполнения задания), то используется прием «рука в руку», или, если, не удаётся понять игровую задачу, то детям предлагается прослушать задание еще раз, или выполнить его по образцу. Также следует отметить, что детям, имеющим возможность поупражняться в играх на компьютере дома, задания предполагаются более сложные или с наименьшим количеством инструкций.

Принцип наглядности

Для ознакомления детей с устройством компьютера используются соответствующие карточки – модели, во время беседы с детьми на тему: «Где и как используется компьютер», используется необходимый демонстрационный материал, а также используются компьютер и средства мультимедиа, как наглядное сопровождение в игровых, тематических и других видах занятий.

Принцип гуманности

Все компьютерные программы, используемые в работе с детьми, имеют положительную нравственную направленность, в них нет агрессивности, жестокости, насилия и других моментов, травмирующих детскую психику.

1.2 Формы и методы обучения:

1. Наглядный.

Для ознакомления детей с устройством компьютера (ноутбука), проектора используются соответствующие карточки – модели с изображением составных частей компьютера. Во время беседы с детьми на тему: «Где и как используется компьютер», применяется необходимый демонстрационный материал.

2. Игровой.

Так как ведущим видом деятельности ребенка - дошкольника является игра, то вся деятельность детей с компьютером происходит с использованием игровой ситуации. Дети строят домик для мышки, учат своих гостей (Деда мороза, Незнайку, Буратино) играть в ту или иную игру. В играх закрепляются названия составных частей компьютера, профессии, в которых применяется компьютер и т. д.

3. **Практический.** Дети имеют возможность практически упражняться в манипулировании мышкой, кнопками, вставлять дискету в дисковод, печатать свое имя, пользоваться лазерной указкой и т.п.

4. **Словесный.** Во время знакомства детей с компьютером, компьютерными играми используются такие приемы, как:

- объяснение (например, как нужно сидеть за компьютером),
- уточнения (например, что нажимать на кнопки нужно отрывисто, но не сильно),
- вопросы к детям («Как нужно включать компьютер?»),
- поощрения («Смелее, ты все делаешь верно»),
- обращение к прошлому опыту детей («Какие вы знаете геометрические фигуры?», «Давайте построим из них домик для мышки»),
- указания («Щелкните по значку и выслушайте задание»).
- Также используется рассказывание детям сказки («Сказка о друзьях или о том, как появился компьютер»), беседы на такие темы, как: «Где и как используется компьютер»

5. **Информационный.** Во время работы за компьютером, дети получают необходимую информацию, используют ее для достижения результата.

Срок реализации программы: программа составлена на учебный год для детей 6-7 лет

Количество занятий в неделю – 2, в месяц - 8 занятий, за 8,5 месяцев – 68 занятий. Длительность занятий – не более 30 минут

Уровень освоения программы: стартовый

1.3 Ожидаемые результаты обучения :

- освоение детьми элементарных навыков управления компьютером:
- осознают соотношения действий управления изображением на экране

- понимают назначение символа – предмета
- умеют пользоваться «мышкой» и другими средствами ввода информации
- осознание детьми во время игры на компьютере способов своих действий; умение понимать, принимать и самостоятельно ставить игровые цели
- умение достигать результата в компьютерных играх, решение игровых задач творчески, самостоятельно
- применение детьми опыта, полученного в процессе компьютерных игр в различных видах деятельности □
обогащение и расширение словарного запаса у детей
- использование детьми информации на мультимедийном экране для выполнения поставленных задач, а также, как средство самоконтроля и самоанализа.

Структура занятий

Курс в среднем состоит из 34-х занятий, 2 раза в неделю. Каждое занятие включает в себя:

1. Приветствие, инструктаж по технике безопасности, мотивацию на деятельность и постановку цели.
2. Демонстрация изображений на экране, беседа.
3. Работа с компьютером (индивидуальная и групповая)
4. Релаксационная разгрузка, динамическая пауза
5. Работа с компьютером (дидактические компьютерные игры, выполнение заданий, творческие задания)
6. Итог. Рефлексия.

1.4. Формы проведения контроля по реализации дополнительной образовательной программы:

Проведение открытого мероприятия с использованием ИКТ для педагогов и родителей/законных представителей детей

II. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1 Календарно-тематическое планирование

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая деятельность	Продолжительность общеобразовательной общеразвивающей деятельности	Продолжительность летнего оздоровительного периода	Сроки/ даты
Деятельность по реализации программы «Эврика»	13.09.2021- 31.05.2022	92 дня	01.06.2022-31.08.2022

№ п/п	Месяц	Число, Время проведения занятий	Форма занятий	Количество часов	Тема занятий	Место проведения	Форма контроля
--------------	--------------	--	----------------------	-------------------------	---------------------	-------------------------	-----------------------

1 занятие (1)	Сентябрь	В соответствии с расписанием ОД «__»__2021 Время: _____	групповая	30 мин.	Составные части компьютера Познакомить детей с устройством компьютера (ноутбука) Теория 20 мин Практика 10 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения
1 занятие (2)	Сентябрь	В соответствии с расписанием ОД «__»__2021 Время: _____	групповая	30 мин.	Средства записи и хранения информации Познакомить детей со средствами записи и хранения информации Теория 20 мин Практика 10 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения
1 занятие (3)	Сентябрь	В соответствии с расписанием ОД «__»__2021 Время: _____	групповая	30 мин.	Средства записи и хранения информации Познакомить детей со средствами записи и хранения информации Теория 20 мин Практика 10 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения
1 занятие (4)	Сентябрь	В соответствии с расписанием ОД «__»__2021 Время: _____	групповая	30 мин.	Развивать у детей умение пользоваться мышкой, ориентироваться на плоскости экрана Правила работы с компьютером Теория 20 мин Практика 10 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения

занятия (5)	Октябрь	В соответствии с расписанием ОД «__»__2021 Время: _____	групповая	300 мин.	Знакомство с клавиатурой Познакомить детей с клавиатурой Динамические игры: «Назови кнопки», «Найди нужную клавишу» Теория 15 мин Практика 15 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения
занятие (6)	Октябрь	В соответствии с расписанием ОД «__»__2021 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Вкладыши» Теория 10 мин Практика 20 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения
1 занятие (7)	Октябрь	В соответствии с расписанием ОД «__»__2021 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Что куда» Теория 10 мин Практика 20 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения
занятие (8)	Октябрь	В соответствии с расписанием ОД «__»__2021 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Больше-меньше», «Большие-маленькие» Теория 10 мин Практика 20 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения
занятие (9)	Октябрь	В соответствии с расписанием ОД «__»__2021 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Что длиннее? Короче? Шире? Выше?» Теория 10 мин Практика 20 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения

занятие (10)	Октябрь	В соответствии с расписанием ОД «_»_2021 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Что потерялось?», «Третий лишний» Теория 10 мин Практика 20 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения
занятие (11)	Октябрь	В соответствии с расписанием ОД «_»_2021 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Дорога к дому» Теория 10 мин Практика 20 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения
занятие (12)	Ноябрь	В соответствии с расписанием ОД «_»_2021 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Расставь по местам» Теория 10 мин Практика 20 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения
занятие (13)	Ноябрь	В соответствии с расписанием ОД «_»_2021 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Времена года» Теория 10 мин Практика 20 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения
занятие (14)	Ноябрь	В соответствии с расписанием ОД «_»_2021 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Цепочки» Теория 10 мин Практика 20 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения

занятие (15)	Ноябрь	В соответствии с расписанием ОД «_»_2021 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Разыщи котят» Теория 10 мин Практика 20 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения
--------------	--------	--	-----------	--------	--	-------------------------------------	------------

занятие (16)	Ноябрь	В соответствии с расписанием ОД «_»_2021 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Парочки» Теория 5 мин Практика 25мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения
занятие (17)	Ноябрь	В соответствии с расписанием ОД «_»_2021 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Кто спрятался?» Теория 5 мин Практика 25 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения
занятие (18)	Ноябрь	В соответствии с расписанием ОД «_»_2021 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Букварик» Теория 5 мин Практика 25 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения
занятие (19)	Ноябрь	В соответствии с расписанием ОД	групповая	30 мин	Задание «Найди букву» Теория 5 мин Практика 25 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения

занятие (20)	Декабрь	В соответствии с расписанием ОД «__»__2021 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Веселая азбука» Теория 5 мин Практика 25 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения
занятие (21)	Декабрь	В соответствии с расписанием ОД «__»__2021 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Уложи», различие «Много-мало», «Больше-меньше» Теория 5 мин Практика 25 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения
занятие (22)	Декабрь	В соответствии с расписанием ОД «__»__2021 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Числа-клавиши» Теория 5 мин Практика 25 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения
занятие (23)	Декабрь	В соответствии с расписанием ОД «__»__2021 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Живые циферки» Теория 5 мин Практика 25 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения
занятие (24)	Декабрь	В соответствии с расписанием ОД «__»__2021 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Открой картинку» Теория 5 мин Практика 25 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения

занятие (25)	Декабрь	В соответствии с расписанием ОД «_»_»_2021 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Где что лежит?» Теория 5 мин Практика 25 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения
занятие (26)	Декабрь	В соответствии с расписанием ОД «_»_»_2021 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Строитель» Теория 5 мин Практика 25 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения

занятие (27)	Декабрь	В соответствии с расписанием ОД «__»__2021 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Кто где живет?» Теория 5 мин Практика 25 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения
занятие (28)	Январь	В соответствии с расписанием ОД «__»__2022 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Собери снеговичка» Теория 5 мин Практика 25 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения
занятие (29)	Январь	В соответствии с расписанием ОД «__»__2022 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Кто не спрятался?» Теория 5 мин Практика 25 мин	Кабинет дополнительного образования	Открытое занятие
занятие (30)	Январь	В соответствии с расписанием ОД «__»__2022 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Что общего?» Теория 5 мин Практика 25 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения

занятие (31)	Январь	В соответствии с расписанием ОД «_»_2022 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Повтори узор» Теория 5 мин Практика 25 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения
занятие (32)	Январь	В соответствии с расписанием ОД «_»_2022 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Помоги маме собрать малышей» Теория 5 мин Практика 25 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения
занятие (33)	Январь	В соответствии с расписанием ОД «_»_2022 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Дорисуй половинку» Теория 5 мин Практика 25 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения
занятие (34)	Февраль	В соответствии с расписанием ОД «_»_2022 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Где что лежит» Теория 5 мин Практика 25 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения
занятие (35)	Февраль	В соответствии с расписанием ОД «_»_2022 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Запоминайка» Теория 5 мин Практика 25 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения

занятие (36)	Февраль	В соответствии с расписанием ОД «_»_»_2022 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Прочитай сам» Теория 5 мин Практика 25 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения
--------------	---------	--	-----------	--------	---	-------------------------------------	------------

занятие (37)	Февраль	В соответствии с расписанием ОД «__»__2022 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Поставь на место» Теория 5 мин Практика 25 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения
занятие (38)	Февраль	В соответствии с расписанием ОД «__»__2022 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «С какой буквы» Теория 5 мин Практика 25 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения
1 занятие (39)	Февраль	В соответствии с расписанием ОД «__»__2022 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Составь сам» Теория 5 мин Практика 25 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения
занятие (40)	Февраль	В соответствии с расписанием ОД «__»__2022 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Сосчитай-ка» Теория 5 мин Практика 25 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения
занятие (41)	Февраль	В соответствии с расписанием ОД «__»__2022 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Покажи дорожку» Теория 5 мин Практика 25 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения

занятие (42)	Февраль	В соответствии с расписанием ОД «__»__2022 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Что это» Теория 5 мин Практика 25 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения
занятие (43)	Февраль	В соответствии с расписанием ОД «__»__2022 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Расставь цифры» Теория 5 мин Практика 25 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения
занятие (44)	Март	В соответствии с расписанием ОД «__»__2022 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Волшебный экран» Теория 5 мин Практика 25 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения
занятие (45)	Март	В соответствии с расписанием ОД «__»__2022 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «До и после» Теория 5 мин Практика 25 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения
занятие (46)	Март	В соответствии с расписанием ОД «__»__2022 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Считалочка» Теория 5 мин Практика 25 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения

занятие (47)	Март	В соответствии с расписанием ОД «_»_2022 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Отыщи слова» Теория 5 мин Практика 25 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения
занятие (48)	Март	В соответствии с расписанием ОД «_»_2022 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Сосчитай зверушек» Теория 5 мин Практика 25 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения
занятие (49)	Март	В соответствии с расписанием ОД «_»_2022 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Допиши» Теория 5 мин Практика 25 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения
занятие (50)	Март	В соответствии с расписанием ОД «_»_2022 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Так-не так» Теория 5 мин Практика 25 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения
занятие (51)	Март	В соответствии с расписанием ОД «_»_2022 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Путешественники» Теория 5 мин Практика 25 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения

занятие (52)	Апрель	В соответствии с расписанием ОД «_»_2022 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Так-не так» Теория 5 мин Практика 25 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения
занятие (53)	Апрель	В соответствии с расписанием ОД «_»_2022 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Собери слово» Теория 5 мин Практика 25 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения
занятие (54)	Апрель	В соответствии с расписанием ОД «_»_2022 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Числа-клавиши» Теория 5 мин Практика 25 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения
занятие (55)	Апрель	В соответствии с расписанием ОД «_»_2022 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Где что лежит» Теория 5 мин Практика 25 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения
занятие (56)	Апрель	В соответствии с расписанием ОД «_»_2022 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Четверочки» Теория 5 мин Практика 25 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения

занятие (57)	Апрель	В соответствии с расписанием ОД «_»_2022 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Поставь на место» Теория 5 мин Практика 25 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения
занятие (58)	Апрель	В соответствии с расписанием ОД «_»_2022 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Сообрази» Теория 5 мин Практика 25 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения
занятие (59)	Апрель	В соответствии с расписанием ОД «_»_2022 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Времена года» Теория 5 мин Практика 25 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения
занятие (60)	Апрель	В соответствии с расписанием ОД «_»_2022 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Сообрази» Теория 5 мин Практика 25 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения
занятие (61)	Май	В соответствии с расписанием ОД «_»_2022 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Дорога к дому» Теория 5 мин Практика 25 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения

занятие (62)	Май	В соответствии с расписанием ОД «_»_2022 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Что за чем» Теория 5 мин Практика 25 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения
--------------	-----	--	-----------	--------	---	-------------------------------------	------------

занятие (63)	Май	В соответствии с расписанием ОД «_»_2022 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Запоминайка» Теория 5 мин Практика 25 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения
занятие (64)	Май	В соответствии с расписанием ОД «_»_2022 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Сообрази» Теория 5 мин Практика 25 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения
занятие (65)	Май	В соответствии с расписанием ОД «_»_2022 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Верни на место» Теория 5 мин Практика 25 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения
занятие (66)	Май	В соответствии с расписанием ОД «_»_2022 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «Собери слово» Теория 5 мин Практика 25 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения

занятие (68)	Май	В соответствии с расписанием ОД «_»_2022 Время: _____	групповая	30 мин	Открытое итоговое занятие Итого: 68 занятий, 34 астрономических часа, теория – 1 час 35 минут, практика – 33 часа 25 минут	Кабинет дополнительного образования	Открытое занятие
занятие (67)	Май	В соответствии с расписанием ОД «_»_2022 Время: _____	групповая	30 мин	Задание «До и после» Теория 5 мин Практика 25 мин	Кабинет дополнительного образования	Упражнения

2.2. Учебный план для детей 6 – 7 лет.

Возраст	Время одного занятия	Периодичность в неделю	Количество часов в неделю	Количество занятий в неделю	Количество занятий в месяц	Количество занятий в год	Количество часов в год
6-7 лет	30 минут	2 раза	1 час	2	8	68	34

III. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

3.1 КАДРОВЫЕ:

Фамилия, имя, отчество педагога – Типикина Мария Евгеньевна

Место работы, занимаемая должность - Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение Центр развития ребенка - детский сад № 43 «Золотой петушок» город Ессентуки Воспитатель

Образование – ГБОУ ВПО Ставропольский государственный педагогический институт, «Учитель информатики основной общеобразовательной школы» 2012 год, АНО «Санкт-Петербургский центр дополнительного

профессионального образования», «Воспитатель детей дошкольного возраста», 2019 год, Академия ресурсы образования КПК «Профессиональная деятельность педагога дополнительного образования в соответствии с профстандартом и ФГТ», 120 часов, 2021 год. **3.2 Материально-техническое обеспечения:** помещение для занятий, стол,

стулья-16,

компьютер/ноутбук

проектор, интерактивная

доска динамики

маркеры

3.3 Используемое оборудование

- интерактивная развивающая программа «Игры для маленького гения»
- Картотека программно-методических комплексов «Игры для маленького гения»
- Картотека игровых комплексов с использованием интерактивной доски.

4.ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Формы текущего контроля: выполнение упражнений, игровых тренировочных заданий

Формы итоговой диагностики: показ открытого занятия для педагогов и родителей/законных представителей воспитанников.

Итоговая аттестация обучающихся проходит в форме открытой образовательной деятельности. Диагностика

Цель: выявить уровень понимания и решения развивающих игровых задач. **Уровни**

освоения программы:

Сформирован: Ребенок умеет пользоваться средствами ввода информации, самостоятельно, творчески выполняет поставленную задачу, понимает и принимает условие игры, осознает способы своих действий.

Достигает результата в играх любой степени сложности.

Находится в стадии формирования: Ребенок владеет элементарными навыками управления компьютером, выполняет задания по словесной инструкции с небольшой помощью педагога, осознает игровые цели, экспериментирует во время выполнения компьютерной игры. В играх повышенной степени сложности не всегда достигает результата.

Не сформирован: Ребенок недостаточно владеет элементарными навыками управления компьютером, играет только вместе с педагогом, выполняя задание по образцу, к результату приходит методом хаотичных проб и ошибок. Игровые задачи решает только в отдельных играх. **Варианты оценивания:**

«Сформирован» - «сф»

«Находится в стадии формирования» - «ф»

«Не сформирован» - «нф»

Приложение 1

Индивидуальная карта достижений ребенка

Критерии оценки	ФИО ребёнка	
	Начало года	Конец года
1. усвоение детьми элементарных навыков управления компьютером: умение пользоваться курсором, умение пользоваться «мышкой», осознанность соотношения действий управления с изображением на экране		
2. самостоятельность деятельности ребёнка		

3.уровень творческой направленности деятельности ребёнка, вариативное выполнение задачи		
4.осознание ребёнком смысла компьютерной игры: понимает, принимает, ставит сам игровые цели		
5.успешность выполнения, завершения компьютерной игры;		
осознание способов своих действий		

Список литературы

1. Горвиц Ю. М. «Новые информационные технологии в дошкольном образовании» (М – 1998)
2. Поддъяков Н. Н. «Особенности психического развития детей дошкольного возраста» (М – 1996)
3. Обухова Л. Ф. «Этапы развития детского мышления» (М – 1972)
4. Машбиц Е. И. «Психолого-педагогические проблемы компьютеризации обучения» (М – 1988)
5. Артемова Л. В. «Игра и ее роль в развитии ребенка-дошкольника» (М – 1978)
6. Антошин М. К. «Учимся работать на компьютере» (М – 2007)
7. Богатырев А. Н. «Знакомьтесь: компьютер! Динамическая игра для детей от 5 лет и старше». 8. Журнал «Дошкольное воспитание» (№ 9, 1989; № 2, 1989)
9. Журнал «Ребенок в детском саду» (№ 1, 2009).
10. Методические рекомендации «Игры для маленького гения», Экзамен медиа, 2018 год

