

Комитет образования и науки администрации города Новокузнецка  
Муниципальное бюджетное учреждение  
Дополнительного образования  
«Центр детского (юношеского) технического творчества «Меридиан»

РАССМОТРЕНО:  
на заседании  
методического совета  
*Протокол № 04*  
*«26» июня 2020 г.*

СОГЛАСОВАНО:  
на заседании  
педагогического совета  
*Протокол № 05*  
*«26» июня 2020 г.*

УТВЕРЖДАЮ:  
директор МБУ ДО  
Центр «Меридиан»  
*О.Ю.Попов*  
*Приказ № 75-1*  
*«10» августа 2020 г.*



## ***"Мы с компьютером на "ты"***

дополнительная общеразвивающая программа  
**техническая направленность, стартовый уровень**  
(для учащихся 6-10 лет, срок реализации 1 год (68 часов в год))

**Разработчик:** педагог  
дополнительного образования  
***Давиденко Алла Владимировна***

***Новокузнецкий городской округ***

**2020**

## **Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мы с компьютером на «ты» реализуется в соответствии с технической **направленностью**. Программа предназначена для детей младшего школьного возраста, а так же старшего дошкольного возраста.

**Актуальность Программы** обусловлена тем, что раннее общение с компьютером имеет много положительных сторон, оно открывает ребенку мир огромных возможностей. Современные компьютерные программы, включающие красочное оформление, анимацию, элементы интерактивного участия ребенка при работе с программой, активизируют внимание и развивают ассоциативное мышление. Умело подобранные задания, учитывающие возможности учащихся, создают позитивную психологическую атмосферу сотрудничества, вырабатывают положительные эмоции от чувства, достигнутого успеха. Компьютер становится средством познания окружающего мира и развития ребенка.

Постепенное возрастание трудности задач в обучении позволяет ребенку идти вперед и совершенствоваться самостоятельно, т.е. развивать свои интеллектуальные и творческие способности, легче ориентироваться в огромном потоке информации.

Таким образом, дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мы с компьютером на «ты» позволяет осуществлять оптимально организованное взаимодействие ребенка с компьютером, направленное на решение задач развития его психических процессов и познавательных способностей, совершенствования его интеллектуальных и творческих способностей. Это поможет ему быть успешным в обучении и в повседневной жизни.

**Новизна и отличительные особенности программы** состоят в том, что ее системообразующим компонентом являются личностные результаты образования детей младшего школьного и дошкольного возраста. В зависимости от этого осуществляется отбор содержания программы и оценка ее результативности.

**Педагогическая целесообразность** и значимость заключается в том, что содержание дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мы с компьютером на «ты» предусматривает работу с детьми младшего школьного возраста и старшего дошкольного возраста по развитию познавательной, практической и творческой деятельности на занятиях. Так как именно в старшем дошкольном возрасте формируется мотивация к познавательной деятельности.

**Цель** формирование компьютерной грамотности, основ логики и алгоритмики.

**Задачи:**

*Обучающие:*

- научить писать, считать, рисовать на компьютере;
- формировать практические навыки составления алгоритмов (блок-схем);
- научить программировать на алгоритмическом языке стрелок;
- подготовить детей к участию в конкурсах, олимпиадах по выбору уч-ся;

*Развивающие:*

- развивать мотивацию к познавательной деятельности;
- развивать умения и способы мыслительной деятельности внимание, память;
- знакомить с элементарными понятиями из сферы информационных технологий

- формировать интерес к проектной и исследовательской деятельности.

*Воспитательные:*

- воспитывать трудолюбие, терпение, аккуратность, ответственность;
- воспитывать коммуникативную культуру учащихся;
- воспитывать духовно – нравственные качества личности.

Эти задачи реализуются через решение конструкторских задач, логических задач, умения классифицировать, систематизировать, сопоставлять, через знакомство младших школьников и дошкольников с пространственными и временными отношениями, через использование моделей и систем.

Решить поставленные задачи, можно руководствуясь следующими принципами:

1. Принцип игры является одним из ведущих принципов. Занятия игрового характера или имитационная деятельность через включение в игру, игровые приемы являются ведущими методами и формами организации педагогического процесса, способствуют облегчению перехода от игры к учебным задачам. Дидактические и сюжетные игры помогают в формировании мотивации к познавательной деятельности.

2. Принцип построения образовательного процесса на индивидуальных особенностях каждого ребенка.

3. Принцип возрастной адекватности (соответствие условий, содержания образования, требований, методов возрасту детей и особенностям их развития).

4. Принцип содействия и сотрудничества детей и взрослых, признание ребенка полноценным участником образовательных отношений.

5. Принцип психологической комфортности предполагает создание в объединении на занятиях доброжелательной атмосферы, ориентированной на реализацию идей педагогики сотрудничества.

Программа предназначена для детей 6-10 лет. Набор детей в объединение осуществляется по принципу добровольности, без отбора и предъявления требований к наличию у них специальных умений.

Количественный состав группы года обучения – 10-12 человек.

#### **Формы и особенности организации образовательного процесса.**

В реализации Программы предусматриваются групповая, индивидуально-групповая, фронтальная формы работы. Используются различные типы занятий: вводные, тренировочные итоговые, комбинированные, диагностические.

Различные формы проведения занятий: сказка, выставка, открытое занятие, занятие-игра, праздник, игра сюжетно-ролевая, игра-путешествие, и другие, позволяют решить проблему мотивации дошкольников к предстоящей деятельности в решении поставленных задач Программы.

#### **Объем и срок реализации программы.**

Программа рассчитана на 1 год обучения. Общий объем часов по программе –68 часов. 1 раза в неделю по 2 часа.

#### **Режим занятий**

Образовательный процесс по Программе организуется по расписанию, которое составляется исходя из возможностей детей и их родителей в соответствии с нормами СанПиН.

Единицей измерения учебного времени и основной формой организации образовательного процесса является учебное занятие.

Занятия по Программе проводятся один раз в неделю. Продолжительность одного занятия в соответствии с возрастными особенностями составляет 30 минут, с перерывом и обязательной физминуткой.

### **Планируемые результаты**

В итоге освоения Программы «Мы с компьютером на «ты» учащимися должны быть достигнуты следующие результаты.

#### ***Личностные:***

- оценивать результат своей деятельности;
- бережно относиться к результатам своего труда и своих товарищей;
- уметь увидеть указанную ошибку и исправить ее по указанию взрослого;
- уметь переключать внимание с одного вида деятельности на другой вид, с одного этапа деятельности на следующий.
- уметь устанавливать контакт со сверстниками и взрослыми людьми, участвовать в совместных играх

#### ***Предметные результаты:***

##### ***знают:***

- технику безопасности и правила поведения в компьютерном классе;
- название и функциональное назначение основных устройств компьютера;
- виды информации;
- правила работы, основные функции графического редактора;
- основные свойства предмета;
- понятие «алгоритм»;

##### ***умеют:***

- использовать в работе клавиатуру и мышь;
- называть части компьютера;
- выполнить графический рисунок;
- описать предмет по свойствам;
- составлять симметричный узор;
- расставлять предметы и события в определенной (правильной) последовательности;
- объединять множества;
- пользоваться разрешающими и запрещающими знаками;

##### ***владеют:***

- понятиями «алгоритм»;
- понятиями «последовательность»;
- понятиями «цикл»;
- понятиями «следование»;

- понятиями «ветвление»;
- понятиями «множество»;
- понятиями информация.

#### **Метапредметные:**

- уметь осуществлять действие по образцу и заданному правилу;
- работать с информацией и ее источниками;
- проявлять самостоятельность и инициативу;
- взаимодействовать с преподавателем и сверстниками в процессе решения задач;
- слушать и включаться в диалог;
- участвовать в групповом обсуждении вопроса.

#### **Способы и формы проверки результатов**

Отслеживание результатов по программе «Мы с компьютером на «ты» осуществляется с учетом актуального уровня развития ребенка. Для отслеживания качества усвоения детьми изучаемого материала, а также уровня развития познавательных психических процессов проводится диагностика, которая представляет собой диагностические задания, включенные в планы занятий по каждому разделу программы. В процессе проведения такого занятия педагог фиксирует решение диагностических задач каждым ребенком. Анализ полученных результатов позволяет педагогу наметить необходимые способы оказания помощи отдельным детям по каждому разделу программы, а также оказать необходимую консультативную помощь родителям обучающихся.

Для отслеживания результативности реализации программы проводится комплексная диагностика.

Объектами диагностики являются:

- знания, умения, навыки по предмету;
- личностные результаты;

Виды диагностики: входная, промежуточная и итоговая.

В процессе входной диагностики (период – сентябрь-октябрь) происходит определение начального уровня развития учащихся, их способностей и склонностей.

В процессе промежуточной диагностики (период – в течение учебного года, декабрь) осуществляется определение степени усвоения учебного материала, предварительных результатов обучения.

Итоговая диагностика (период - апрель-май) позволяет определить изменение уровня развития учащихся, их способностей, выявить наличие положительной динамики по результатам обучения.

Диагностика по сформированности личностных результатов проводится два раза в год (октябрь-ноябрь, май). Для отслеживания успешности овладения учащимися содержанием программы используется педагогическое наблюдение (карта наблюдений за развитием ребенка).

В карте представлено описание уровней сформированности личностных результатов, в ней фиксируются данные по каждому учащемуся. Данная информация является конфиденциальной и используется только для планирования организации образовательной деятельности и в целях индивидуализации обучения, создания максимально благоприятных условий развития каждого ребенка.

Результаты комплексной диагностики являются основанием для корректировки программы и поощрения учащихся.

По итогам диагностики разрабатывается план корректировочных действий, в котором отражается какую помощь оказывает педагог учащемуся для максимального освоения объема знаний и овладения всеми умениями и навыками, предусмотренными Программой.

Итоги диагностики заносятся в таблицу (приложение № ) и сравнение результатов разных диагностических исследований покажет, насколько ученик продвинулся в овладении каждым из компонентов учебной деятельности с начала учебного года.

### *Учебно-тематический план*

№	Название темы	Теория	Практика	Всего	Формы аттестации /контроля
1.	<b>Знакомство с компьютером</b>	2	4	6	Входной тест, контрольные вопросы
2.	<b>Основы графики</b>	2	10	12	Выставка творческих работ
3.	<b>Понятие «Информация»</b>	1	2	3	Зачетное задание
4.	<b>Описание предмета</b>	3	9	12	Зачетное задание
5.	<b>Множество</b>	2	2	4	Задание на объединение, пересечение множеств
6.	<b>Алгоритм</b>	1	3	4	Промежуточное тестирование
7.	<b>В мире цифр и чисел</b>	1	5	6	Зачетное задание «Лента времени»
8.	<b>Логика и комбинаторика</b>	1	9	10	Зачетное задание «Построение по координатам фигуры»
9.	<b>Несерьезные уроки</b>		7	7	Зачетное задание «Выполнение алгоритма»
10.	<b>Подготовка и участие в конкурсах, олимпиадах.</b>		3	3	Решение задач
11.	<b>Итоговое занятие</b>		1	1	Итоговая аттестация
	<b>Итого:</b>	<b>13</b>	<b>55</b>	<b>68</b>	

### **Содержание дополнительной образовательной программы**

#### **Тема №1. Знакомство с компьютером. - 6 часов**

*Теория.* Правила поведения в лаборатории и техника безопасности при работе на персональных компьютерах на занятиях. Значения компьютера, о его роли в жизни людей. История возникновения компьютера. Профессии связанные с работой на компьютере. Внешнее устройство компьютера: монитор, системный блок, мышь, клавиатура, колонки. Названия и их функции. Правила работы за компьютером.

Устройство компьютера. Мышь. Разновидности щелчков мышью. Правильная посадка за компьютером. Клавиатура. Клавиши: управления курсором, ENTER, пробел. Рабочий стол. Пиктограммы. Рабочий стол. Заставка экрана. Что находится на рабочем столе. Как нужно использовать пиктограмму. Меню

**Практика.** Разучивание физкультминутки. Гимнастика для глаз. Собери компьютер ПО. Подключение устройств ПК. Упражнения по выполнению щелчков мышью. Прохождение лабиринтов при помощи клавиш управления курсором. Запуск программ. Закрытие программ. Работа с меню программ.

## **Тема №2. Графика. -12**

**Теория.** Компьютерные развивающие игры типа «раскраски» и «конструктор». Графический редактор Paint. Палитра. Смешивание красок. Графический экран. Пиктограммы инструментов. Графический редактор Яндекс-краски. Интерфейс программы. Кисть, цвета. Фон рисунка. Клипарт. Фото. Фоторамка. Графический редактор Tux Paint. Интерфейс программы. Назначение Tux Paint. Инструменты. Цвета.

### **Практика.**

В программе «Страна фантазии»: рисование рисунка по образцу. Найди отличия. Раскрашивание рисунков.

В графическом редакторе Paint: творческий рисунок на свободную тему.

В программе «Яндекс-краски»: рисование кистью с использованием различной ее формы, толщины, цвета (творческий рисунок на свободную тему). Создание графического рисунка с использованием Клипарт. Фото. Создание рисунка с использованием штампов.

В графическом редакторе Tux Paint: Создание графического рисунка с использованием Клипарт. Фото. Создание рисунка с использованием штампов.

## **3. Информация. - 3**

**Теория.** Каналы получения информации. Определение информации, виды информации, каким требованиям должна отвечать информация. Информация вокруг нас. С помощью каких органов чувств человек получает информацию. Способы представления информации. Обработка графической информации. Обработка звуковой информации. Получение, хранение, передача, поиск, искажение, редактирование - обработка информации. Передача информации в древние времена с помощью барабанов, костров, ручных голубей. Современная передача информации с помощью электричества, радиоволн и света лазера. Источники и приёмники информации.

**Практика.** Обработка звуковой информации. Работа со звуком: музыкальный редактор «Шарманщик». Задание: написать мелодию по нотам. Конкурс «Угадай мелодию». Задание в электронном учебнике «Мир информатики». Обработка текстовой и цифровой информации. Игры с буквами, словами, цифрами и картинками. Головоломка собери картинку. Расставь пазлы.

## **4. Описание предмета**

**Теория.** Сравнение предметов по свойству. Название предметов. Свойства предметов. Поиск предметов совпадающих свойств. Группировка предметов с одинаковыми свойствами. Функции (назначения) предметов. Выделение главных свойств (признаков) предметов. Сравнение предметов (объектов) по свойству. Отличия. Часть и целое. Целое. Часть как элемент целого. Состав целого из нескольких частей. Закономерность в расположении фигур и предметов. Выделений свойства, лежащего в

основе закономерности. Построение закономерности объектов. Поиск закономерностей в расположении фигур и предметов. Упорядочение серии предметов по разным признакам; расстановка и перестановка. Действия с предметами. Последовательность действий, заданная устно, графически. Последовательность действий и состояний в природе. Порядок действий ведущих к заданной цели. Симметрия по образцу. Понятие симметрии. Координатная сетка. Понятие «Координатная сетка», адрес клеточки. Определение местоположения объекта на плоскости.

**Практика.** Задания: «Цвет и форма предметов», «Размеры предметов», «Общие свойства предметов», «Выбери предмет по описанию», «Расставь предметы по убыванию длины», «Расставь предметы по убыванию высоты», «Расставь предметы по убыванию ширины», «Выбор предметов по назначению», «Собери предметы, объединенные одним свойством». «Состав предметов», «Положи к предмету то, что является его частью» Задания: «Рассортируй фигурки по виду», «Рассортируй фигурки по размерам», «Рассортируй фигурки по весу», «Раскрась цепочку». Задания: «Что за чем?», «Что из чего?». Составление симметричного узора. Сложи половинки рисунков. Щелкая по квадратикам, закрась клеточки, симметричные заданным. Упражнения на развитие воображения. Щелкни по объектам с указанными координатами. Размести каждый объект в ячейку с нужными координатами. Игры на координатной плоскости. ПО «Морской бой».

## 5. Множества.

**Теория.** Понятие множества. Отображение множеств. Объединение множеств по определенному признаку. Отображение множеств. Выделение множеств. Объединение объектов во множества. Объединение множеств. Объекты, их свойства. Соотнесение элементов двух множеств по некоторому принципу. Объединение множеств, задаваемых свойством. Подмножество с общим свойством, разбиение множества на подмножества.

**Практика.** Задания: ПО «Третий лишний», «Составь множества из соответствующих элементов». «Множество живых существ», «Множество обитателей моря», «Множество неодушевленных предметов», «Множество предметов, сделанных человеком». Задания: «Парочки», «Троечки», «В каком множестве элементов больше», «Сравни множества и поставь нужный знак», «Перетаскивая элементы, сделай множества равными», «Перетащи объекты, которые относятся к обоим множествам, в зону их пересечения», «Щелкни по объекту, принадлежащему всем множествам».

## 6. Алгоритм

**Теория.** Понятие «Алгоритм»

Правила. Действия по правилам. Определение алгоритма. Алгоритм следования, повторения, алгоритм с условием. Исполнение алгоритма и получение конечного результата. Последовательность действий, заданная устно, графически. Последовательность действий и состояний в природе. Последовательность действий в литературном произведении. Порядок действий ведущих к заданной цели.

**Практика.** Алгоритмы в сказках: Колобок, Репка, Теремок.

Сюжетно-ролевая игра "Волк, коза и капуста". ПО: «Перевозчик». «Ханойские башни», «Переливашка», «Мудрый крот».

## 7. В мире цифр и чисел.



**Теория.** Цифры и числа. Как люди научились считать. Зависимость цифрового обозначения количества предметов. Представления о значении числа и цифры в повседневной жизни. Подсчет. Порядковый и количественный счет. Прямой и обратный счет. Числовой ряд. Прямой и обратный счет в пределах 10. «Соседи» числа. Понятия «последующий», «предыдущий». Понятия «равно» - «неравно», «больше» - «меньше».

**Практика.** Раскраска. Раскрась цифры также как на образце. Открой называемую цифру. Сосчитай одинаковые фигуры на поле и укажи их число. Перетащи число к картинке с количеством предметов, равным этому числу. Щелкни по числу и по картинке с предметами которых столько же. Расставь цифры в правильном порядке. Щелкая по цифрам от 1 до 10 и помоги герою добраться до домика. Щелкая по цифрам от 10 до 1 и помоги герою скрыться.

Равенство и неравенство чисел. Сравнение чисел (больше на..., меньше на..., сколько же ..) на наглядной основе. Чего больше? Нажми на правильный знак (Знак «равно» =, знак «больше» >, знак «меньше» <).

## 8. Логика и комбинаторика

**Теория.** Элементы логики. Формирование понятия «Истинное и ложное». Подготовка к введению понятий «истина», «ложь». Истинные и ложные высказывания. Формирование понятия «логическая операция «И». Уметь объединять отдельные элементы в группы с общим названием. Отрицание по аналогии, приводить примеры отрицаний (на уровне слов и фраз «наоборот»). Логические задачи. Элементы кодирования. Действия, которые заданы с помощью рисунков, знаков, фигур. Подготовка к знакомству с отрицанием. Знакомство с разрешающими и запрещающими знаками. Различие запрещающих и разрешающих знаков.

**Практика.** Упражнения: «Поставь рядом пары противоположностей», «Щелкни по объекту с противоположным свойством», «Так? Не так?». Упражнения. «Размести предметы так, чтобы получились разные картинки», «Сделай в каждой строчке и в каждом столбике квадратики разными, щелкая по ним. Игра «Шиворот на выворот». Выполнение действий, показанных на графических рисунках. Действия при наличии разрешающих и запрещающих знаков. Задание: отметить верные и неверные картинки, верные и неверные выражения, верные и неверные утверждения. Задачи – шутки (на внимание и логическое рассуждение). Упражнения: «Чего не хватает?», «Расположи рисунки в клеточках, каждый раз меняя положение всех картинок». Упражнения «Соблюдаем знаки дорожного движения». Решение задач-шуток.

## 9. Несерьезные уроки

**Теория.** Работа с игровыми интерактивными программами для дошкольников, способствующих закреплению умений работы с мышкой, клавиатурой, умением ориентироваться в пространстве, задания на счёт, чтение и набор текста. ПО развивающие логическое мышление, творческое воображение.

**Практика.** Работа с программами: Снежная Королева, Фантазер, Спящая красавица, Стойкий оловянный солдатик, Маша и Медведь, Весёлые моторы, Алик на каникулах, Алик и занимательная математика, Вундеркинд, Правилка, Мир информатики, Страна фантазия.

## 10. Подготовка и участие в конкурсах

**Теория.** Знакомство с заданиями конкурсов «КИТ», «Бобёр», «Инфознайка», «Олимпиада по информатике видеоуроки», «Олимпиада по математике видеоуроки»

**Практика.** Решение заданий прошлых лет. Диагностика. Корректирующие действия по итогам диагностики. Индивидуальные консультации. Участие в конкурсах различного уровня.

### **11. Итоговое занятие.**

Открытое занятие - игра-конкурс «Мы с компьютером на «ты» включает в себя задания по различным темам программы.

### **Методическое обеспечение Программы.**

На занятиях дети знакомятся с внешним устройством компьютера, приобретают навыки работы с мышкой, клавишами управления курсором, ввода. В освоении Программы учащимися используются современные интерактивные обучающие и игровые программы: «Информатика для дошкольников», «Мир информатики», графические редакторы: «Яндекс-краски», «Paint», «Tux Paint», развивающие программы: «Обучение и приключение малышам», «Маша и Медведь. Развивающие игры», «Веселые моторы», «Вундеркинд» и другие. Компьютерные программы подбираются в соответствии с требованиями:

- русифицированы;
- имеют звуковое сопровождение;
- действия развиваются не стремительно, а с учетом восприятия детей младшего школьного и дошкольного возраста;
- не развивают агрессию.

Разные по содержанию программы развивают индивидуальные способности ребенка: память (особенно зрительную), умение находить зависимости и закономерности, классифицировать и систематизировать материал, способность к комбинированию, умение находить ошибки и недостатки, воображение, способность предвидеть результаты своих действий, способность ориентироваться в пространстве.

В содержание занятий включены различные игры и упражнения для проведения физкультминуток по снятию напряжения с глаз, рук и позвоночника.

Использование разнообразных форм, методов обучения и воспитания, способствует развитию интереса к основам информатики, к изучению основ работы с различными программами.

В разделе **«Компьютер»** дети знакомятся с устройством персонального компьютера, знакомятся с названиями и их функциями, проговаривают, повторяют названия отдельных частей компьютера. При знакомстве с устройством ввода «мышка» дети, используя разновидности щелчков мышью, выполняют различные упражнения: «Зажги свет», «Слепи снеговика», «Собери компьютер». Выполнение этих упражнений в освоении приемов работы на компьютере является главной: правильно положить руку на мышку, осуществить щелчок, запомнить правую и левую клавишу мыши. Все это доводится до автоматизма на самых первых занятиях. Интересное занятие «Путешествия по лабиринтам», на нем дети через клавиши управления курсором: «вверх», «вниз», «вправо», «влево» знакомятся с клавиатурой. В ходе выполнения этих упражнений закрепляют умение ориентироваться на экране монитора. Особое внимание уделяется правильной посадке за компьютером.

Раздел **«Основы графики»**. Очень интересен детям тем, что они видят сразу результаты своего труда: раскрашенный или нарисованный рисунок, пусть часто и немного «корявый». Здесь дети проявляют свою фантазию, за каждой линией, фигурой юного художника кроется необыкновенная история. Дети впервые знакомятся с графическим изображением предметов (инструментами рисования), закрепляют навыки работы с мышью. Учатся пользоваться готовой палитрой, осваивают приемы смешивания цветов. Знакомство с различными графическими редакторами позволяет детям успешнее осваивать навыки работы с «инструментарием» редактора, закреплять изображение инструментов через пиктограммы. Итогом изучения данной темы является творческое задание «новогодняя фантазия».

Раздел **«Информация»**. В этом разделе дети знакомятся с видами информации, способами ее представления, получения, передачи, хранения, искажения. Знакомятся с понятием предмет «Информатика»

Раздел **«Предмет»** дети изучают понятие предмет, используя компьютерные программы. Постепенно знакомясь со свойствами предмета, последовательностями, закономерностями, симметрией, координатной сеткой.

Интересные темы занятий: "Координатная сетка» ребятам необходимо справиться с поисковой задачей в игре «Морской бой», «Симметрия» - составление симметричного узора, «Последовательность» - выстроить линейку времени «Мое утро».

Раздел **«Множество»** возможно, покажется сложным, но дети с интересом погружаются в данную тему, выделяют множества, соотносят множества, используя интересные упражнения для закрепления знаний в программах «Страна Фантазия», «Мир информатики» и «Информатика вокруг нас».

Раздел **«Алгоритм»**. Как выполнить действия используя алгоритм? Сюжетно-ролевая игра «Волк, коза и капуста» в игровой форме легко помогает разобраться в решении такой запутанной задачи. А вот как решить эту же задачу на компьютере? Здесь нам помогут знакомые клавиши управления курсором, немного терпения, внимания и задача решена. Путешествие в цирк, где на арене веселые обезьянки, совершая головокружительные прыжки, помогут в решении старинной задачи «Ханойские башни». Главное не нужно бояться наживать клавиши и заставлять обезьянок выполнять нужные прыжки.

Раздел **«В мире цифр и чисел»**. В этом разделе дети услышат сказочную историю о том, как люди научились считать. Помогут героям, добраться до цели выполняя счет от 1 до 10, а выполняя счет от 10 до 1 построить изображение животного или героя знакомого мультфильма. Узнают что цифра «Ноль» не такая уж и простая. Правильно расставить знаки («равно» =, «больше» >, «меньше» <) и получить похвалу от компьютера. Это здорово. ПО «Алик и занимательная математика».

Раздел **«Логика и комбинаторика»**. Что такое «истина»? «ложь»? Истинные и ложные высказывания. Разобраться в этом поможет игра «Шиворот на выворот». Пришить пуговицу это не так просто как кажется, когда существует столько различных способов. Этот раздел любим детьми.

Раздел **«Несерьезные уроки»**. В данный раздел включены интерактивные игры с любимыми мультипликационными и сказочными героями: «Спящая красавица», «Стойкий оловянный солдатик», «Сказки Матушки гусыни», «Маша и Медведь», «Весёлые моторы», «Алик на каникулах», . Слушая сказку, помогая героям справиться с

трудностями и препятствиями, дети сопереживают героям, получают эмоциональный заряд.

**Игра-конкурс «Мы с компьютером на «ты».** Интегрированное занятие совместно включает в себя задания по различным темам программы.

<b>Раздел программы</b>	<b>Формы занятий</b>	<b>Приёмы и методы организации образовательного процесса (в рамках занятий)</b>	<b>Дидактический материал</b>	<b>Техническое оснащение занятий</b>	<b>Формы подведения итогов</b>
<b>Знакомство с компьютером</b>	Рассказ, инструктаж, диалог	Словесные, наглядные практические	Инструкции и плакаты по ТБ. Иллюстрации, презентация	Компьютер, проектор	Контрольные вопросы Зачетное задание «Учимся работать мышкой», «Лабиринт»
<b>Основы графики</b>	Объяснение, диалог дискуссия, Самостоятельная работа,	методы стимулирования поведения и выполнения работы: похвала, поощрение; метод оценки: анализ, самооценка, диагностики:, взаимооценка, компьютерного моделирования; проектный	ПО графический редактор, программы раскраски иллюстрации, комплекс упражнений на развитие воображения, фантазии, задачи на плоскостное конструирование	Компьютер, проектор	Самостоятельная работа, выставка творческих работ
<b>Понятие «Информация»</b>	Игровые, эвристическая беседа, практическая работа	Словесные, наглядные практические, ролевые, развивающие	ПО «Мир информатики», «Страна фантазия»	Компьютер, проектор	Опрос, практическая работа
<b>Описание предмета</b>	Рассказ, практическая работа, диалог, игровые, опрос	Словесные, наглядные практические, ролевые, развивающие	Карточки-задания, иллюстрации, ПО «Обучение с приключениями»	Компьютер, проектор	Практическая работа
<b>Множество</b>	Рассказ, диалог	Словесные, наглядные	Иллюстрации,	Компьютер,	Контрольные

	практическая работа	практические	презентации, ПО «»	проектор	вопросы
<b>Алгоритм</b>	Рассказ, диалог, опрос, игровые, практическая работа	Ролевые, развивающие, практические развитие у детей алгоритмического мышления	Плакаты, ПО «Давай поиграем», «Алгоритмика»	Компьютер, проектор	Опрос, самостоятельная работа
<b>В мире цифр и чисел</b>	Игровые, диагностические, практическая работа	Демонстрационные, ролевые задания на пространственное.	иллюстрации	Компьютер, проектор	Контрольные вопросы
<b>Логика и комбинаторика</b>	Рассказ, практическая работа	Словесные, наглядные практические	Иллюстрации, творческие задания на рационально – логическое мышление,	Компьютер, проектор	Контрольные вопросы задания на рационально – логическое мышление
<b>Несерьезные уроки</b>	Игровая упражнения на развитие воображения, фантазии, творческие, тесты на словесно – логического мышления, стимулирования поведения и	Словесные, наглядные практические, стимулирование поведения, похвала, поощрение	иллюстрации, развивающие, тесты на развитие у детей образного мышления, фантазии, словесно – логического мышления, задания на пространственное воображение	Компьютер, проектор	Задачи на плоскостное конструирование  Оценка, самооценка, взаимооценка
<b>Резервные занятия</b>	Практическая	Словесные, наглядные	Иллюстрации, распечатки	Компьютер,	Контрольные

	работа, консультация, компьютерное моделирование	практические	конкурсных заданий	проектор	вопросы
<b>Итоговое занятие</b>	Практическая работа	практические	ПО по программе	Компьютер, проектор	Выставка работ

## Формы аттестации /контроля

Сроки	Результаты	Форма контроля и подведения итогов
Сентябрь	Уметь называть основные устройства компьютера (монитор, системный блок, клавиатура, мышка, колонки)	Зачетное задание «Собери компьютер»
сентябрь	Умение взаимодействовать с устройствами ввода информации (мышка, клавиатура)	Зачетное задание «Учимся работать мышкой», «Лабиринт»
декабрь	Умение описывать предмет по свойствам	Зачетное задание «Описать предмет по свойствам»
Декабрь	Умение создавать графический рисунок в графическом редакторе	Творческое задание «Новогодняя фантазия»
февраль	Умение расставлять события в правильной последовательности	Зачетное задание «Лента времени»
март	Умение размещать объект в ячейку с нужными координатами	Зачетное задание «Построение по координатам фигуры»
апрель	Умение выполнять действия по алгоритму	Зачетное задание «Выполнение алгоритма»
май	Уметь приводить примеры, где человек использует компьютер	Зачетное задание «Компьютеры вокруг нас»
май	Занятие соревнование «Мы с компьютером на «ты»	Соревнования команд по темам и программам года

### 8. Условия реализации Программы

Для реализации Программы необходима компьютерный класс, который должен быть оснащен мебелью и специальным оборудованием

*Материально – техническое обеспечение:*

- кабинет на 10 рабочих мест (ученические столы, стулья, компьютерные столы), светлое сухое, просторное и хорошо проветриваемое помещение, соответствующее санитарно – гигиеническим требованиям;
- компьютер – 10 шт.;
- стол педагога – 1шт;
- доска – 1 шт;
- книжный шкаф;
- CD и DVD диски с архивами детских работ, дидактических материалов, установочные диски с программным обеспечением.

*Дидактическое обеспечение*

Для повышения качества и результативности реализации Программы, используется разнообразный спектр дидактических материалов

- методическая литература;



- методические разработки и планы - конспекты занятий, методические рекомендации к практическим занятиям;
- развивающие и диагностические процедуры: тесты, упражнения, творческие задания, игры, кроссворды;
- цифровые образовательные ресурсы;

#### **Интернет-ресурсы, используемые при реализации Программы**

- Сайт Международного конкурса по информатике «Бобер» - <http://bebras.ru>
- Сайт Сказочное образование - [http:// babydreams.bestnetservice.com](http://babydreams.bestnetservice.com)
- Сайт «Информационный портал «Дополнительное образование» - <http://dopedu.ru>
- Сайт Издательский дом «Первое сентября» - <http://1сентября.рф>
- Сайт «Открытый класс» - <http://openclass.ru>
- Сайт «Дошкольное образование» - <http://doprosv.ru>
- Презентация «Конкурсы для обучающихся в лаборатории информатики в 2015-2016 уч.году»
- **Почемучка видео** - <http://io.ua/vdw?i=165816>

## **Список используемой литературы**

### **Литература для педагога**

Болдачев, А.В. Компьютер IBM PC: популярный справочник по устройству и применению персональных компьютеров / А.В. Болдачев. - М.: Аквариум, СПб.: Дельта, 1996. - 384 с., ил.

Бородовский, А.Г. Информатика в понятиях и терминах: Книга для учащихся. / А.Г. Бородовский, В.А. Извозчиков, Ю.В. Исаев, В.В. Морозов.) - М.: Просвещение, 1991.- 208 с., ил.

Горячев, А.В. Все по полочкам./ Пособие по познавательному развитию детей 5-7 лет / Горячев, А.В., Н.В.Ключ. - Изд. 2-е, испр. - М.: Баласс, 2014. - 64 с.: ил. (образовательная система «Школа 2100», Образовательная программа «Детский сад 2100»).

Горячев, А.В., Ключ Н.В. Все по полочкам: Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников 5-6 лет. - / Горячев, А.В., Н.В.Ключ. - Изд. 2-е, перераб. - М.: Баласс, 2007. - 64 с.

Ершов, А.П. Терминологический словарь по основам информатики и вычислительной техники. / А.П. Ершов, Н.М. Шанский., А.П.Окунева, Н.В. Баско. - М.: Просвещение, 1991. - 159 с., ил.

Каныгин, Ю. Что такое информатика. Научно-художественная литература./ Ю. Каныгин, Б.Зотов. - М.: Дет. лит., 1989. - 159 с., ил.

### **Литература для родителей**

Горячев, А.В. Информатика в играх и задачах 1 класс в 2-х частях: Учебник-тетрадь, часть 1. / В.А. Горячев, К.И.Горина, Т.О. Волкова. - Изд.2, испр. - М: Балласт, 2004. - 64 с.: ил.

Горячев, В.А. Информатика в играх и задачах 1 класс в 2-х частях: Учебник-тетрадь, часть 2. / Авторы - В.А. Горячев, К.И.Горина, Т.О. Волкова - Изд.2, испр. - М: Балласт, 2005. - 80 с.,ил.

Зарецкий, А.В. Энциклопедия профессора Фортрана: Для детей мл. шк. возраста / А.В. Зарецкий, А. В. Труханов, М.О. Зарецкая. - Москва: Просвещение, 1991.- 191 с., ил.

Могилев, А.В. Мир информатики: Учебное пособие. / А.В. Могилев, Л.В. Листрова, О.Б. Кремер, Н.Г. Новикова, С.Б. Клевцова. - М.: Ассоциация XXI век. 2003. - 80 с., ил.

Зыкина, О.В. Компьютер для детей. / О.В Зыкина. - М: Изд-во Эксмо. 2005. - 112с., ил.

Крутогоров, Ю.А. Сто профессий автомата. Научно-художественная литература./ Ю.А. Крутогоров. - М.: Дет. Лит, 1989. - 87 с., ил.

### **Литература для педагогов**

Бондаренко, А.К. Дидактические игры в детском саду: книга для воспитателя детского сада./ А.К. Бондаренко - 2-е изд., дораб. - М.: Просвещение, 1989 г. - 127 с.: ил. - ISBN 5-09-001629-1.

Венгер, Л.А. Домашняя школа./ Л.А. Венгер, А.Л. Венгер - М.: Знание, 1994 г. - 240 с. - ISBN 5-07-002698-4.

Венгер, Л.А. Готов ли ваш ребенок к школе./ Л.А. Венгер - М.: Знание, 1994 г. - 192 с. - ISBN 5-07-002701-8.

Венгер, Л.А. Игры и упражнения по развитию умственных способностей детей дошкольного возраста. / Л.А. Венгер, О.М. Дьяченко - М.: Просвещение, 1989 г. – 127 с. : ил. - ISBN 5-07-001629-1.

Давайте поиграем: математические игры для детей 5-6 лет: кн. для воспитателей детского сада и родителей / Н.И.Кабуцкий, Г.Н.Скобелев, А.А.Столяр, Т.М. Чеботаревская; Под ред. А.А.Стояра. – 2-е изд.- М.: Просвещение, 1996 г. – 112 с.: ил. – ISBN 5-09-006464-4.

Дьяченко, О.М. Чего на свете не бывает?/ О.М Дьяченко, Е.Н. Веракса - М.: Знание, 1994 г. – 160 с. ISBN ISBN 5-07-002700-X.

Ляшко, Т.В. Через игру к творчеству./ Т.В. Ляшко, Е.И. Синицына – Обнинск: Интерколледж, 1994 г. – 78 с.

Михайлова, З.А. Игры и занимательные задачи для дошкольников: Кн. Для воспитателей детского сада./ З.А. Михайлова – 2-е изд., дораб. - М.: Просвещение, 1990г. – 94 с.: ил. - ISBN 5-09- 001638-0.

Никитин, Б.П. Развивающие игры. / Б.П. Никитин – 5-е изд., доп. - М.: Знание, 1994 г. – 192 с. - ISBN 5-07-002702-6.

### **Литература для родителей**

Башаева, Т.В. Развитие восприятия у детей. Форма, цвет, звук. Популярное пособие для родителей и педагогов. / Т.В. Башаева – Ярославль: Академия развития, 1997г. – 240 с., ил. - ISBN 5-7797 -0031-1.

Васильева, Н.Н. Развивающие игры для дошкольников. Популярное пособие для родителей и педагогов. / Н.Н. Васильева – Ярославль: Академия развития, 1996 г. – 208 с., ил. - ISBN 5-7797-0027-3.

Венгер, Л.А. Готов ли ваш ребенок к школе. / Л.А. Венгер, А.Л. Венгер - М.: Знание, 1994 г. – 192 с. - ISBN 5-07-002701-8.

Венгер, Л.А., Венгер Л.А. Домашняя школа. / Л.А. Венгер, А.Л. Венгер - М.: Знание, 1994 г. – 240 с. - ISBN 5-07-002698-4.

Тихомирова, Л.Ф. Развитие познавательных способностей детей. Популярное пособие для родителей и педагогов. / Л.Ф. Тихомирова – Ярославль: Академия развития, 1996 г. – 192 с., ил. - ISBN 5-7797-0004-4.

## **Приложения**

### **Усвоение программного материала дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мы с компьютером на «ты»**

Группа \_\_\_\_\_

№	ФИО	Показатели								Усвоение программного материала
		1	2	3	4	5	6	7	8	

1. Основные устройства компьютера
2. Взаимодействие с устройствами ввода информации (мышка, клавиатура)

3. Описание предметов по свойствам
4. Создание графического рисунка в графическом редакторе
5. Последовательность событий
6. Координатная плоскость
7. Алгоритм
8. Где используется компьютер

### Оценка

- 0 – указанные показатели не сформированы;  
 1 – показатели находятся в стадии формирования;  
 2 – показатели сформированы, но не автоматизированы;  
 3 - показатели сформированы, автоматизированы.

### Критерии усвоения программы

- 1 - 1,8 - низкий уровень усвоения;  
 1,9 – 2,4 - средний уровень усвоения программы;  
 2,5 – 3 - высокий уровень усвоения программы.

### Карта наблюдений за развитием ребенка

№ п/п	ФИО	Социально – коммуникативное развитие (показатели)		
		Овладение элементарными нормами и правилами	Развитие общения и взаимодействия ребенка со взрослыми и сверстниками	Становление самостоятельности, целенаправленности, саморегуляции собственных действий

№ п/п	ФИО	Познавательное развитие (показатели)		
		Развитие познавательной потребности (любопытство, любознательность)	Овладение экспериментально – поисковой деятельностью	Развитие воссоздающего (креативного) воображения

### **Уровни развития ребенка:**

**Низкий уровень.** Ребенок не владеет деятельностью, качества личности, способности не проявляются или проявляются крайне редко при активном участии взрослого. Может проявлять интерес, желание научиться (1 балл).

**Средний уровень.** Ребенок не способен самостоятельно выполнить деятельность, ему требуется помощь воспитателя (показ, подсказка, совет, рекомендация и т.д.). Ребенок демонстрирует личностные качества, способности, но не очень часто, не очень ярко, ему нужна постоянная поддержка взрослого (2 балла).

**Высокий уровень.** Ребенок овладел на уровне самостоятельности доступными ему видами детской деятельности (игра, труд, учение). Уверенно демонстрирует сформированные способности и приобретенные личностные качества (3 балла).

**Очень высокий уровень.** Ребенок демонстрирует творческий уровень самостоятельности, появляется собственный неповторимый стиль выполнения деятельности. Освоенная на уровне творчества деятельность становится средством самопознания, совершенствования себя как неповторимой индивидуальности (4 балла).

### **Список используемой литературы**

Буйлова Л. Н. Современные подходы к разработке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ [Текст] / Л. Н. Буйлова // Молодой ученый. — 2015. — №15. — С. 567-572.

Буйлова Л. Н., Павлов А.В. Шаблон дополнительной общеобразовательной программы. [Текст] / Л. Н. Буйлова, А.В. Павлов. Материалы вебинара «Разработка и оценка дополнительных общеразвивающих программ». – Москва. – 2015.

Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ. М. - Министерство образования и науки России, Федеральное государственное автономное учреждение «Федеральный институт развития образования». - 2015 г.- 21 с.

Примерные требования к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей Министерства образования (Приложение к письму Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11 декабря 2006 г. № 06–1844).

Разработка дополнительной общеобразовательной программы. Методический сборник МБОУ ДО «Центр творческого развития и гуманитарного образования». – г.Красноярск. – 2014. – 37с.