**Программа дополнительного образовательного кружка**

**«Компьютерная грамота»**

**(познавательное развитие детей 4-5 лет)**

**Пояснительная записка**

Современное общество живет в мире постоянного умножения потока информации, которая каждые несколько лет практически удваивается. Не утонуть в этом информационном море, а точно ориентируясь, решать практические задачи человеку помогает компьютер. «Завтра» наших детей - это информационное общество. Если сегодня еще есть сферы жизни, где можно обойтись без компьютера, то в информационном обществе неумение пользоваться компьютером будет означать социальную инвалидность. В сегодняшних условиях информации общества педагоги и родители должны быть готовы к тому, что при поступлении в школу ребенок скорее всего столкнется с применением вычислительной техники. Поэтому необходимо заранее готовить   ребенка к предстоящему взаимодействию с информационными технологиями образования в школе.

Хотя школьный курс информатики ставит одной из своих задач формирование навыков работы на компьютере и освоение популярных компьютерных технологий, самое главное для эффективного применения компьютера – это развитое логическое, алгоритмическое и системное мышление.

Проанализировав свою работу по обеспечению условий развития познавательной деятельности, пришла к выводу, введение компьютера в ткань традиционного педагогического процесса детского сада позволяет переложить на него часть дидактической нагрузки, делая при этом процесс обучения более интересным, разнообразным и интенсивным. Компьютер не заменяет традиционное занятие, а только дополняет его.

Использовались компьютерные обучающие программы:

1. Серия дисков “Маленький гений”, “Новый диск”.

2. Серия дисков “Развиваем память”, “Новый диск”.

3. Програмно – методический комплекс «Фантазёры», Туййчиева И.Л., Горницкая О.Н., Воробьёва Т.В.

4. Развивающие раскраски «Что такое? Кто такой?» Арсенина Е.Н.

5. Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет, Габдуллина З.М.

**Актуальность программы:**

**Цели и задачи**

**Цель** программы данного курса: развитие логического мышления и познавательной активности детей среднего дошкольного возраста путем применения компьютера.

**Задачи**

**Образовательные задачи:**

Закрепление знаний и умений детей по основным разделам «Информатика», в рамках Программы развития и воспитания дошкольников в образовательной системе

**Развивающие задачи:**

Развитие произвольности психических процессов, абстрактно-логических и наглядно-образных видов мышления и типов памяти, основных мыслительных операций, основных свойств внимания.

Совершенствование диалогической речи детей: умение слушать собеседника, понимать вопросы, смысл знаний, уметь задавать вопросы, отвечать на них.

**Воспитательные задачи**:

Кроме образовательных целей обучения информатике, конечно, ставятся и воспитательные. В рамках предмета, я считаю, основная воспитательная цель – это формирование информационной культуры. Для детей дошкольного возраста – это понимание того, для чего нужен компьютер, в каких сферах жизни он используется, сколько можно работать по времени, как правильно обращаться с техникой. Если эти задачи выполняются, то в дальнейшем ребенок не будет воспринимать компьютер только как приставку для игр, а как многогранное устройство с бесконечными возможностями для образования, для творчества**.**

Воспитание у детей потребности в сотрудничестве, взаимодействии со сверстниками, умения подчинять свои интересы определенным правилам.

**Форма** В педагогической деятельности кружка предполагается широко использовать игры( имитационные, игры-упражнения, для рационального сочетания обучающих, развивающих и развлекательных компонентов компьютерных игр), проблемные ситуации и развлечения

***Методы и приемы***

* практические (игровые);
* экспериментирование;
* моделирование;
* воссоздание;
* преобразование;
* конструирование.

***Развивающая среда:***

* Игры на составление плоскостных изображений предметов.
* Обучающие настольно-печатные игры
* Мелкие конструкторы и строительный материал с набором образцов;
* Геометрические мозаики и головоломки;
* Логические блоки Дьенеша;
* Цветные счетные палочки Кюизенера;
* Задания из тетради на печатной основе для самостоятельной работы;
* Простой карандаш; набор цветных карандашей;
* Компьютерные развивающие игры

**Ожидаемые результаты**

**В результате проведения занятий по информатике дети будут уметь:**

знать:

* названия и функции основных частей компьютера;
* технику безопасности и правила поведения в компьютерном классе;
* понятие истинного и ложного высказывания;
* понятие симметрии;

уметь:

* использовать в работе клавиатуру и мышь;
* осуществлять необходимые операции при работе в различных программах;
* называть части компьютера;
* определять истинные и ложные высказывания;
* сравнивать предметы, объединять в группу по признакам;
* находить закономерности в изображении предметов;
* соотносить элементы двух множеств по признаку;
* составлять целое из частей;
* составлять симметричный узор;
* расставлять предметы в определенной последовательности;

**ЗРИТЕЛЬНАЯ ГИМНАСТИКА ВО ВРЕМЯ РАБОТЫ НА КОМПЬЮТЕРЕ**

(Разработана специалистами Института возрастной физиологии РАО)

Упражнение со зрительными метками № 1

В компьютерно-игровом комплексе заранее подвешиваются высоко на стенах, углах, в центре стены яркие зрительные метки. Ими могут быть игрушки или красочные картинки (4-6 меток). Игрушки (картинки) целесообразно подбирать так, чтобы они составляли единый игровой сюжет. И время от времени менять их. Например, в центре стены помещается машина (или бабочка). В углах под потолком - цветные гаражи. Детям предлагается проследить взором проезд машины в гаражи или на ремонтную площадку. Бабочка может перелетать с цветка на цветок.

Методика проведения упражнения:

1. Поднять детей с рабочих мест. Упражнение проводится у рабочего места.

2. Объяснить детям, что они должны делать: по команде воспитателя, не поворачивая головы, одним взглядом глаз проследить движение машины в синий гараж, затем в зеленый и т.д. Очень важно сделать акцент на то, чтобы дети не поворачивали головы.

3. Воспитатель предлагает переводить взор с одной метки на другую под счет 1-4.

4. Целесообразно показывать детям, на каком предмете необходимо каждый раз останавливать взгляд. Можно направлять взор ребенка последовательно на каждую метку, а можно - в случайном порядке.

5. Скорость перевода взора не должна быть большой. Переводить взор надо так медленно, чтобы за все упражнение было не больше двенадцати фиксаций глаз.

6. Продолжительность упражнения - 1 минута.

7. Воспитатель должен следить за тем, чтобы дети во время выполнения упражнения не поворачивали головы.

Упражнение со зрительными метками и поворотами головы № 2

Выполняется так же, как предыдущее, но с поворотами головы.

Игровым объектом может служить елочка, которую нужно нарядить. Необходимые для этой цели игрушки и зверушки дети должны отыскивать по всему компьютерному залу.

Методика выполнения упражнения:

1. Воспитатель просит детей подняться с рабочих мест и стоять около стула, лицом к нему.

2. Объясняется задача: "Вот елочка (она стоит на столе или ее большое изображение висит на стене), ее нужно нарядить".

3. Воспитатель просит соблюдать следующие условия: "Стойте прямо, не сдвигая с места ног, поворачивая одну лишь голову, отыщите в компьютерном зале игрушки, которыми можно было бы нарядить елочку, и назовите их".

4. Темп выполнения упражнения - произвольный.

5. Продолжительность - 1 минута.

ПЕРСПЕКТИВНЫЙ ПЛАН

Средняя группа

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Месяц | Программное содержание | Название темы | Кол-во  занятия |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | **Сентябрь** | Адаптация к компьютерному классу. Правила поведения в кабинете информатике. Применение компьютеров. Знакомство с многообразием компьютерной техники; развивать интерес и воспитывать бережное отношение к ней. | Здравствуй, класс компьютерный! | 1 |
| 2 | 1.Что входит в состав компьютера? (Иллюстрированный рассказ);  2.Развивающие игры: «Поезд»;  Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой(занятие1; задание 1-2) | 1 |
| 3 | Цветные счетные палочки Кюизенера. Игра-конструктор «Пирамидка и лесенка».  Развивающая игра: «Разыщи котят»  Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой(занятие1; задание 3-4) | 1 |
| 4 | Логические блоки Дьенеша. Игра «Второй ряд».  Развивающая игра: «Собери игрушку»  Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой(занятие2; задание 1-2) | 1 |
|  | **Итого:** | | | **4** |
| 5 | **Октябрь** | Познакомить детей с мышкой,  показать, что она умеет делать. Учить детей щелкать на каждый предмет, а также производить двойные щелчки на каждом предмете, «перетаскивать» предмет | Инструмент «мышь».  Цветные счетные палочки Кюизенера Игра-конструктор «Мосты через реку».  Развивающая игра: «Парочки»  Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой(занятие2; задание 3-4) | 1 |
| 6 | Цветные счетные палочки Кюизенера Игра-конструктор «Поезд». Развивающая игра: «Я тебя найду»  Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие3) | 1 |
| 7 | Игра «Волшебный мешочек». Игра «В гостях у Петрушки».  Развивающая игра: «Кто срятался?»  Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой(занятие 4) | 1 |
| 8 | Логические блоки Дьенеша. Игра «Домино».  Развивающая игра: «Формочки»  Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 5) |  |
|  | **Итого:** | | | **4** |
| 9 | **Ноябрь** | Знакомство детей с графикой.  Учить детей из составляющих элементов головоломки собирать различные картинки. Развивать пространственное воображение, конструктивное мышление, сообразительность и сенсорные способности | Цветные счетные палочки Кюизенера Игра-конструктор «Лесенка широкая и узкая».  Развивающая игра: «Что откуда видно?»  Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 6) | 1 |
| 10 | Логические блоки Дьенеша. Игра «Найди все фигуры» (по толщине).  Развивающая игра: «Заплатки»  Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 7) | 1 |
| 11 | Логические блоки Дьенеша. Игра «Найди все фигуры» (по размеру)  Развивающая игра: «Разноцветье»  Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 8) | 1 |
| 12 | Логические блоки Дьенеша. Игра «Угощение для медвежат».  Развивающая игра: «Помоги маме собрать малышей»  Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 9) | 1 |
|  | **Итого:** | | | **4** |
| 13 | **Декабрь** | Дать понятия «звуковая система компьютера». Учить детей правильно воспроизводить очередность музыкальных партий, запоминать героев и их имена, роли; развивать музыкальный слух, внимание, память | Звуковая система компьютера;  Цветные счетные палочки Кюизенера Игра «Длинные и короткие ленточки для куколки».  Развивающая игра: «Кто не спрятался?»  Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 10) | 1 |
| 14 | Цветные счетные палочки Кюизенера Игра «Моделируем квадрат».  Развивающая игра: «Парочки».  Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 11) | 1 |
| 15 | Логические блоки Дьенеша. Игра «Цепочка».  Развивающая игра: «Кто кому звонил?»  Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 12) | 1 |
| 16 | Цветные счетные палочки Кюизенера Игра «Моделируем прямоугольник».  Развивающая игра: «Собери пары».  Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 13) | 1 |
|  | **Итого:** | | | **4** |
| 17 |  | Дать понятие «клавиатура», «назначение клавиш».  Развивать внимание, пространственное восприятие, память, логическое мышление, навыки владения компьютерной мышкой | Что такое клавиатура?  Цветные счетные палочки Кюизенера Игра «Подбираем к домику крышу».  Игра «лыжные гонки».  Развивающая игра: «Снеговик».  Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 14) | 1 |
| 18 | **Январь** | Цветные счетные палочки Кюизенера Игра-конструктор «Дом и мебель для матрешки».  Развивающая игра: «Расставь!».  Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 15) | 1 |
| 19 | Логические блоки Дьенеша. Игра «Найди все фигуры» (по размеру).  Развивающая игра: «Чья это тень».  Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 16) | 1 |
| 20 | Цветные счетные палочки Кюизенера Игра-конструктор «Разноцветные заборы».  Развивающая игра: «Наблюдатель».  Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 17) | 1 |
|  | **Итого:** | | | **4** |
| 21 | **Февраль** | Учить объединять предметы в группы по признакам; определять истинные и ложные высказывания; находить «лишний» предмет в группе однородных предметов.  Развивать логическое мышление, память, внимание, сообразительность и быстроту реакции | Цветные счетные палочки Кюизенера Игра-конструктор «Веселые человечки».  Развивающая игра: «Где что лежало?».  Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 18) | 1 |
| 22 | Логические блоки Дьенеша. Игра «Художники».  Развивающая игра: «Повтори узор».  Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 19) | 1 |
| 23 | Игра «В стране геометрических фигур». Игра «Найди фигуру».  Развивающая игра: «Что откуда видно».  Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 20) | 1 |
| 24 | Цветные счетные палочки Кюизенера Игра «Коврик для кошки».  Развивающая игра: «Формочки».  Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 21) | 1 |
|  | **Итого:** | | | **4** |
| 25 | **Март** | Продолжать знакомить детей с составляющими компьютера(системный блок, монитор, мышь, клавиатура и др.).  Учить выполнять задания по инструкции.  Развивать внимание, память, логическое мышление, глазомер, координацию движений, сообразительность и ловкость.  Продолжать знакомить с новыми инструментами «художника» из компьютера. | Логические блоки Дьенеша. Игра «Строю сам».  Развивающая игры из программы Фантазёры : «Сказки природы».  Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 22) | 1 |
| 26 | Логические блоки Дьенеша. Игра «Магазин».  Развивающая игры из программы Фантазёры: « Цветочная фантазия».  Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 23) | 1 |
| 27 | Цветные счетные палочки Кюизенера Игра «Коврик для собачки».  Развивающая игры из программы Фантазёры : «Строитель».  Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 24) | 1 |
| 28 | Цветные счетные палочки Кюизенера Игра-конструктор «Конструирование плотов».  Развивающая игры из программы Фантазёры : «Художник».  Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 25) | 1 |
|  | **Итого:** | | | **4** |
| 29 | **Апрель** | Закрепить известные игры, знания об инструментах «художника», составе компьютера.  Учить детей пользоваться «выбором», создавать картинки, используя различные инструменты. Развивать творческие способности, фантазию. | Игра «В стране геометрических фигур». Игра «Найди фигуру».  Развивающая игры из программы Фантазёры : «Архитектор».  Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 26) | 1 |
| 30 | Игра «Волшебный квадрат».  Развивающая игры из программы Фантазёры : «Театр из бумаги».  Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 27) | 1 |
| 31 | Игра «Загадки». Игра «Столько же».  Развивающие раскраски «Что такое? Кто такой?»  Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 28) | 1 |
| 32 | Игра «Машинисты». Игра «Четвертый лишний».  Развивающие раскраски «Что такое? Кто такой?»  Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 29) | 1 |
|  | **Итого:** | | | **4** |
| 33 | **Май** | Выявить знания, приобретенные детьми в течение учебного года.  Совершенствовать навыки необходимых операций при работе в различных программах.  Закрепить с детьми понятие о том, что входит в состав компьютера | Логические блоки Дьенеша. Игра «Домино».  Развивающая игра: «Измени картинку».  Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 30) | 1 |
| 34 | Цветные счетные палочки Кюизенера Игра-конструктор «Мосты через реку».  Развивающая игра: «Под водой».  Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 31) | 1 |
| 35 | Игра «Фантазеры». Игра «Волшебные точки».  Развивающая игра: «Букварик».  Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 32) | 1 |
| 36 | Логические блоки Дьенеша. Игра «Второй ряд».  Развивающая игра: «Машина загадок».  Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 33) | 1 |
|  | **Итого:** | | | **4** |
|  | **Всего:** | | | **36** |