Муниципальное дошкольное образовательное учреждение

«ЦРР – детский сад № 18 «Город чудес»

Утверждаю

Заведующий

МДОУ«ЦРР –дс № 18

«Город чудес»

Разина И.А.

### Перспективный план

### по дополнительному образованию

### «Информатика малышам»

### Руководитель:

### Мазалова Ульяна Владимировна,

### педагог-психолог

### 2014-2015 уч. г. «Информатика малышам»

### Пояснительная записка

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

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

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

### Компьютерные игры способствуют формированию способности целеобразования, обеспечивающей понимание интеллектуальных задач, принятие их ребёнком, что является необходимым условием развёртывания детской мыслительной деятельности. Именно чёткое представление конечного результата, который должен быть получен в ходе решения, позволяет ребёнку целенаправленно анализировать условия задачи. Использование компьютерных игр стимулирует формирование подобных умений.

### Различные формы детского творческого экспериментирования способствует развитию любознательности детей, пытливости их ума, формируют интеллектуальные способности.

### Одна из важных линий умственного развития ребёнка-дошкольника состоит в последовательном переходе от более элементарных форм мышления к более сложным. Так развитие наглядно-действенной формы мышления создаёт основу для перехода к наглядно-образному мышлению, которое, в свою очередь, является необходимой ступенью в развитии логического мышления. Большие возможности в этом отношении раскрываются при работе детей с компьютером. В процессе действий с изображёнными на экране предметами и явлениями у детей формируются гибкие, подвижные представления и образы, которые служат основой для перехода от наглядно-действенного к наглядно-образному мышлению.

### Таким образом, целью обучения дошкольников информатике является обеспечение принятия ребёнком нового вида деятельности как привычного посредством компьютерно - игрового комплекса.

### Задачи программы:

### 1. Интеллектуальное и познавательное развитие:

### • формирование у детей старшего дошкольного возраста способности к пониманию и решению интеллектуальных задач, перевод внешних мыслительных действий во внутренний план

### • формирование общей умственной способности направленного анализа условий с точки зрения основной цели

### • развитие высших психических процессов: восприятия, внимания, памяти

### • развитие ассоциативного, образного, пространственного мышления и задатков словесно-логического мышления

### • развитие сенсомоторных способностей

### • пополнение математических знаний и умений

### • пополнение словарного запаса и развитие речи

### • расширение представлений об окружающем мире

### 2. Развитие творчества:

### • развитие графических навыков

### • развитие художественных способностей

### • развитие творческих способностей

### 3. Развитие компьютерных умений:

### • развитие навыков управления компьютером

### • развитие умения понимать интерфейс игровых программ

### • развитие мелкой моторики рук

### • развитие пространственного мышления

### • пополнение знаний об устройстве компьютера

### Программа строится, опираясь на следующие принципы:

### 1. От элементарного управления компьютерной программой к более сложному.

### 2. От постоянного руководства учителя к самостоятельной работе.

### 3. Концентрическое расположение тем с тенденцией к усложнению.

### 4. Чередование самостоятельной работы детей, работы в парах и фронтальной работы.

### 5. Частая смена видов деятельности.

### 6. Тесная взаимосвязь компьютерной игры и дидактической.

### 7. Подбор игр и заданий, имеющих различную степень сложности.

### 8. Внесение сюжетных линий ( блок занятий связан сюжетной линией и посвящён достижению единой игровой цели).

### Структура построения занятия в компьютерно-игровом комплексе.

### При построении занятия учитываются возрастные психические и физические особенности детей старшего и подготовительного возраста. Занятие проводится подгруппами по 4 - 6 человек, длится 30 минут.

### Стандартное занятие обязательно включает смену видов деятельности и физкультминутки и имеет следующую структуру построения:

### 1. Введение (беседа, фронтальный опрос, фронтальная игра)

### 2. Работа за компьютером (объяснение воспитателя, самостоятельная работа с программой под его руководством) В этот блок обязательно включена гимнастика для глаз.

### 3. Физкультминутка.

### 4. Дидактические игры: задания-игры на индивидуальных листах, конструирование, парные и групповые дидактические игры.

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

Кружок «Информатика малышам» предполагает:

количество часов в неделю – 2;

в месяц – 8.

Дни недели: вторник, четверг

Время проведения: 15.25-15.55 (1 подгруппа), 15.55-16.25 (2 подгруппа)

### Годовой тематический план занятий кружка «Информатика малышам»

**1 год занятий (старшая группа)**

***Ноябрь. "Знакомство. Компьютер и его части".***

1. Знакомство. Экскурсия в кабинет информатики -1 занятие
2. Учимся обращаться с компьютером. - 1 занятие
3. Компьютер и его части. - 2 занятия
4. Средства управления. Клавиатура. - 2 занятия
5. Средства управления. Мышь. - 1 занятие
6. Перемещение объектов по экрану мышью. - 1 занятие

***Декабрь. "Компьютер знакомит с окружающим миром".***

1. Информация и её носители. - 2 занятия
2. Рисуем и раскрашиваем – 2 занятия
3. Создаём новогодние атрибуты. - 2 занятия
4. Новогодние забавы. - 2 занятия

***Январь. "Компьютер развивает мышление"***

1. Управление программой. Интерфейс. - 1 занятие
2. Знаки интерфейса игры. - 1 занятие
3. Я знаю цвета. - 2 занятия
4. Я знаю геометрические фигуры. - 2 занятия
5. Логика. Классификация предметов. - 2 занятия

***Февраль. "Компьютер помогает творить".***

1. Время музыки. – 2 занятия
2. Время красок. - 2 занятия
3. Дизайн, оформление. - 2 занятия
4. Работа с образами.- 2 занятия

***Март. "Компьютер и мир вокруг".***

1. Я - человек. Девочки и мальчики. - 2 занятие
2. Одежда по сезонам. - 2 занятия
3. Профессии. - 2 занятия
4. Цвет вокруг. - 2 занятия

***Апрель. "Компьютер рассказывает историю".***

1. Внимание. - 1 занятие
2. Память. - 1 занятие
3. Мышление. - 1 занятие
4. Речь. - 1 занятие
5. Интерактивные истории с развивающими мини-играми выполняются в индивидуальном темпе. - 4 занятия.

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

1. Что я знаю о компьютере. - 1 занятие
2. Играем с любимыми героями. - 2 занятия
3. Любимые игры. - 2 занятия
4. Играем с любимыми героями. - 2 занятия
5. Тестирование знаний. - 1 занятия