

РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ  
Г. ИРКУТСК  
ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ  
КОМИТЕТ ПО СОЦИАЛЬНОЙ ПОЛИТИКЕ И КУЛЬТУРЕ  
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
г. Иркутска детский сад №95

Адрес: 664013 г. Иркутск ул. Минчурина, 8  
Тел: 59-42-83, 59-42-81, e-mail: [mdou95irk@yandex.ru](mailto:mdou95irk@yandex.ru)

ПРИНЯТО:

Педагогическим советом  
МБДОУ г. Иркутска  
детского сада № 95  
Протокол № 12 от 24.05 2021 г.

УТВЕРЖДАЮ:

Заведующий  
МБДОУ г. Иркутска  
детского сада № 95  
Зенова А.В.  
Приказ № 35 от 24.05



**Рабочая образовательная программа**  
**Дополнительного образования детей**  
социально-педагогической направленности  
**«Компьютерная мозаика»**  
по формированию основ компьютерной грамотности

Возраст детей: 5-8 лет  
Срок реализации программы: 2 года.

Составитель: Кузнецова Т. П.,  
педагог  
дополнительного образования

г. Иркутск, 2022 г.

## **Содержание программы**

### **I. Целевой раздел**

1.1. Пояснительная записка .....	2
1.2. Цели и задачи реализации Программы.....	6
1.3. Основные принципы, реализованные в Программе.....	7
1.4. Планируемые результаты освоения Программы.....	7
1.5. Педагогическая диагностика (старшая и подготовительная к школе группа).....	9
1.6. Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы.....	13

### **II. Содержательный раздел**

2.1. Формы организации детской деятельности .....	14
2.2. Структура построения занятия.....	15
2.3. Методы, приемы и формы работы по реализации Программы.....	17
2.4. Календарный учебный график .....	20
2.5. Учебный план.....	20
2.6. Перспективное планирование образовательной деятельности с детьми старшей группы.....	25
2.7. Перспективное планирование образовательной деятельности с детьми подготовительной к школе группы .....	34

### **III. Организационный раздел**

3.1. Программно-методическое обеспечение.....	44
3.2. Материально-техническое обеспечение.....	44
3.3. Особенности организации развивающей предметно-пространственной среды.....	45
3.4. Кадровое обеспечение.....	46

### **IV. Литература.....**

47

### **V. Приложение.....**

48

5.1. Приложение 1. Профилактическая гимнастика для дошкольников	
5.2. Приложение 2. Работа с родителями	

## I. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

### 1.1. Пояснительная записка

Техника заняла прочные позиции во многих областях современной жизни, быстро проникла в детские сады, школы и дома. Современный мир сегодня предъявляет новые требования к восприятию и использованию информационно - коммуникационных технологий в работе с детьми. Информационные технологии выступают в качестве средства формирования ведущих сфер личности ребенка: познавательной, социально-нравственной, эмоциональной, художественно-эстетической, активизации психических процессов, раскрытия творческих способностей.

Интеллектуальное развитие дошкольника сегодня невозможно представить без компьютера, который является для него самым современным игровым инструментом. Вместе с тем, служит мощным техническим средством обучения и играет роль незаменимого помощника педагога в воспитании и развитии.

В педагогической деятельности среди информационно-коммуникативных технологий особое место занимают так называемые мультимедийные технологии, такие как:

- компьютерные программы и игры;
- интерактивная доска;
- презентации;
- видео;
- мультфильмы.

В программе дополнительного образования «Компьютерная мозаика» используется компьютерная программа **ПервоЛого**, разработанная российским институтом новых технологий образования (ИНТ) совместно с канадской фирмой Logo computer Sistem inc (LCSi) в 1995 году. Особенностью предлагаемой программы является то, что она предназначена для использования в дошкольном и начальном школьном образовании. Работая с ЛОГО, не придется тратить время на предварительное знакомство с системой.

Одной из важных особенностей ЛОГО является то, что это открытая среда: программное обеспечение предоставляет педагогу и детям возможность использовать компьютер как инструмент для реализации собственных идей и замыслов. Язык данной программы ПервоЛого важен не в качестве языка программирования, а как средство развития личности, познания мира. Ребенок учится анализировать любую проблему, относиться к любой ошибке не как к катастрофе, а как к тому, что следует найти и исправить.

Программа управляется с помощью простого графического меню из понятных пиктограмм, что способствует быстрому освоению детьми навыков общения с современным компьютером. Запуская программу, открывается компьютерный альбом, в котором сразу можно заниматься содержательной работой: рисовать картинки, создавать сюжеты, управлять черепашками.

Черепашка позволяет детям наиболее естественным путем осваивать пространство и движение, развивать умения и навыки, необходимые для анализа содержания и структуры исходных данных. Ребята, освоив непосредственный и программный режимы работы с черепашкой, получают представление об алгоритме как организованной последовательности команд. Такая деятельность формирует у детей умения и навыки, необходимые для решения задач, требующих продуманной последовательности действий, анализа содержания и структуры исходных данных.

Программа ПервоЛого позволяет осуществлять проектный подход к занятиям по всем направлениям учебного плана, а также объединять на одном занятии задания по различным образовательным областям.

**Компьютерные игры** учат детей преодолевать трудности, контролировать выполнение действий, оценивать результаты. Ребёнок входит в сюжет игр, усваивает их правила, подчиняя им свои действия, стремится к достижению результатов.

Занятие детей на компьютере имеет большое значение не только для развития интеллекта, но и для развития их моторики. Учёные отмечают, чем больше мы делаем мелких и сложных движений пальцами, тем больше участков мозга включается в работу. Чем внимательнее мы всматриваемся в то, над чем работаем, тем больше польза нашему мозгу.

Играя в компьютерные игры, ребенок учится планировать, выстраивать логику элемента конкретных событий, представлений, у него развивается способность к прогнозированию результата действий. Он начинает думать прежде, чем делать. Объективно все это означает начало овладения основами теоретического мышления, что является важным моментом условием при подготовке детей к обучению в школе.

Экспериментально установлено, что при устном изложении материала ребенок за минуту воспринимает и способен переработать до 1 тысячи условных единиц информации, а при «подключении» органов зрения до 100 тысяч таких единиц. У старшего дошкольника лучше развито произвольное внимание, которое становится особенно концентрированным, когда ему интересно, изучаемый материал отличается наглядностью, яркостью, вызывает у дошкольника положительные эмоции.

Применение мультимедиа (цвета, графики, звука, современных средств видеотехники) активизируют познавательную деятельность дошкольников и усиливают усвоение материала.

**Интерактивная доска** - это сенсорный экран, на который через проектор подается изображение с компьютера. Интерактивная доска работает одновременно и как наглядное средство, и как инструмент обучения и развития.

Инструменты доски позволяют педагогу придать развивающим играм интерактивный характер. На интерактивной доске можно проверить правильность ответа, используя теневые инструменты, классифицировать картинки, передвигая их, заполнять таблицы, использовать схемы и выстраивать логику событий, в соответствии с поставленными задачами. Это делает образовательную деятельность не только плодотворной, но и интересной, привлекательной.

Одним из основных средств расширения детских представлений являются презентации, видеофрагменты и мультфильмы.

**Презентация** дает возможность рассмотреть сложный материал поэтапно, обратиться не только к текущему материалу, но и повторить предыдущую тему. Также можно более детально остановиться на вопросах, вызывающих затруднения. Использование анимационных эффектов способствует повышению интереса детей к изучаемому материалу.

Задача **видеофрагментов** – показать детям те моменты из жизни животных, растений, наблюдение которых непосредственно вызывает затруднения (дикие животные, животные и растения различных природных зон и т.д.).

Задача **схем и моделей** – наглядно представить процессы в неживой природе, такие как смена времен года, круговорот воды в природе и т.д.

Программа дополнительного образования «Компьютерная мозаика» позволяет приобщить ребенка к применению компьютерных технологий, что является положительным моментом в плане развития его личности, так и для последующего изучения школьных предметов и в дальнейшей профессиональной подготовке, облегчая социализацию ребенка, вхождение его в информационное общество.

Данная программа направлена на формирование умения рассуждать, на развитие логики, алгоритмического и системного мышления, развитие фантазии и творческого воображения. Она учит ребенка выделять и понимать знаки, систематизировать информацию, находить закономерности, следовать указаниям и т.д.

Рабочая программа дополнительного образования детей «Компьютерная мозаика» ориентирована на всестороннее развитие ребенка, его неповторимой индивидуальности и отвечает требованиям Федерального Закона «Об

образовании в Российской Федерации» № 273 от 29.12.12 г. и Распоряжением Правительства Российской Федерации г. Москвы «Концепция развития дополнительного образования детей» от 04.09.2014 г. № 1726-р, которая поставила задачи персонального образования для самореализации личности каждого ребенка.

Программа «Компьютерная мозаика» разрабатывалась на основе:

- Программы подготовки дошкольников по информатике (автор: З.М. Габдуллина);
- Пособия к данной программе: «Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет» автор – составитель Габдуллина З.М.;
- Программы ПервоЛого. Совместная разработка российского Института новых технологий образования и канадской фирмой Logo Computer Systems Inc.;
- Программы дошкольного образования «От рождения до школы» под редакцией Н. Е. Вераксы, Т. С. Комаровой, М. А. Васильевой, 2019 г.;
- Комплексно-тематического плана МБДОУ г. Иркутска детского сада № 95.

Программа «Компьютерная мозаика» нацелена на принятие ребёнком нового вида деятельности взаимодействия с компьютером и интерактивной доской, как привычного, помогает устранить психологический барьер «ребенок - компьютер», «ребенок - доска». Построена программа на основе новейших разработок в области информационно - коммуникативных и обучающих технологий отечественных и зарубежных производителей, с учётом психических особенностей детей дошкольного возраста, и рассчитана на детей 5 - 8 лет (занятия проводятся в старших и подготовительных группах).

Программа рассчитана на 2 года: от простого к более сложному, от постоянного контроля педагога к самостоятельным решениям, от выработки умений и навыков к творческим заданиям.

**Направленность** рабочей программы дополнительного образования детей «Компьютерная мозаика» - *социально-педагогическая*, ориентирована на интеллектуальное и творческое развитие, подготовку к школе, формирование основ информационных технологий.

**Новизна** программы «Компьютерная мозаика» основана на *комплексном использовании компьютера, программы ПервоЛого и интерактивной доски* в подготовке детей, умеющих взаимодействовать в информационном пространстве детского сада, школы, дома.

**Актуальность** предлагаемой программы определяется современными *требованиями модернизации системы образования и наличием информационно-образовательной среды* (компьютерно-игрового класса) в нашем дошкольном образовательном учреждении.

Программа «Компьютерная мозаика» **педагогически целесообразна**, т.к. при ее реализации старшие дошкольники приобретают не только технические знания основ компьютерной грамотности, но у них развиваются психические свойства личности, когнитивные и коммуникативные способности, мотивация к познавательной деятельности.

## **1.2. Цели и задачи реализации программы дополнительного образования**

**Цель программы** - формирование основ компьютерной грамотности, обеспечение познавательного и личностного развития детей старшего дошкольного возраста в процессе освоения информационно-коммуникативных технологий.

### **Задачи программы:**

#### **Обучающие:**

- учить правилам работы за компьютером, организации рабочего места и ТБ;
- формировать навыки работы с компьютерной программой ПервоЛого (восприятие информации с экрана, её анализ, управление мышью, овладение инструментами ПервоЛого); выбор системы действий для достижения цели;
- отработка навыков работы на интерактивной доске (восприятие информации с доски, анализ действий, управление действиями).

#### **Развивающие:**

- развивать умения применять логические операции (анализ, синтез, сравнение, систематизация, обобщение);
- развивать познавательные интересы, графические навыки, художественные и творческие способности;
- закреплять знания и умения детей по основным разделам образовательной программы, реализуемой в дошкольном образовательном учреждении.

#### **Воспитательные:**

- научить детей здоровьесберегающим правилам (осанка, положение глаз, рук и т.д.);

- воспитывать в детях умение самостоятельно оценивать и анализировать свою деятельность, организовывать, планировать свою работу;
- воспитывать культуру общения, навыки сотрудничества

### **1.3. Основные принципы, реализованные в Программе**

1. Принцип развивающего обучения, целью которого является зона ближайшего развития ребенка.
2. Принцип культуросообразности, т.е. приобщения ребенка к основным компонентам человеческой культуры.
3. Принципы сознательности и активности детей в усвоении знаний и их реализации. Поэтому используются такие формы обучения, как занятия-игры, викторины, совместные обсуждения поставленных вопросов и возможность свободного творчества.
4. Соответствует критериям полноты, необходимости и достаточности (позволяет решать поставленные цели и задачи на необходимом и достаточном материале, максимально приближаясь к разумному «минимуму»).
5. Строится с учетом принципа интеграции образовательных областей в соответствии с возрастными возможностями и особенностями воспитанников.
6. Предполагает построение образовательного процесса на адекватных возрасту формах работы с детьми (игра)
7. Принцип доступности. Содержание занятия преподносится в простой, доступной для детей этого возраста форме. Доступность является также одним из основных критериев при отборе компьютерных программ для занятий.
8. Принцип наглядности. Человек получает через органы зрения почти в 5 раз больше информации, чем через слух, поэтому на занятиях используются как наглядные материалы, так и обучающие программы.

### **1.4. Планируемые результаты освоения программы**

#### **1 год обучения (старшая группа):**

По окончании программы 1 года обучения воспитанник должен:

#### **Знать:**

- ✓ технику безопасности при работе с компьютером;
- ✓ названия и функции основных частей компьютера, их применение;
- ✓ основные инструменты ПервоЛого и технологию создания альбома;
- ✓ признаки и составные части предметов (цвет, форма, размер, название);
- ✓ что такое алгоритм, закономерность, пиктограмма, множества, кодирование.



**Уметь:**

- ✓ воспринимать и анализировать информацию с экрана;
- ✓ осознавать цели и выбирать систему действий для достижения и оценивания результата своей работы;
- ✓ использовать мышь, находить необходимую для работы пиктограмму;
- ✓ создавать рисунок, используя графику альбома ПервоЛого;
- ✓ находить предметы с одинаковым значением признака;
- ✓ объединять предметы по признакам, обобщать, находить закономерности;
- ✓ выделять существенный признак, находить лишний предмет, называть характерное действие предмета;
- ✓ расставлять события в последовательности;
- ✓ описывать свои действия;
- ✓ определять истинные и ложные высказывания.

**Владеть:**

- ✓ операцией включения и выключения компьютера, входа и выхода из программ и игр;
- ✓ операцией собирания картинок с помощью мыши;
- ✓ навыками использования инструментов программы;
- ✓ операцией объединения или выделения предметов по характерному признаку;
- ✓ нахождения лишнего предмета в группе предметов;
- ✓ операцией расстановки событий и правильной последовательности.

Применять полученные знания, умения, навыки в образовательной деятельности, в группе, в повседневной жизни, в домашних условиях и самостоятельной деятельности.

**2 года обучения (подготовительная к школе группа):**

По окончании программы 2 года обучения воспитанник должен:

**Знать:**

- ✓ правила поведения в компьютерном классе;
- ✓ здоровьесберегающие правила;
- ✓ что такое компьютер, его применение в жизни человека;
- ✓ название и предназначение основных видов устройств компьютера;
- ✓ название основной программы;
- ✓ инструменты программы, способы рисования, конструирования;
- ✓ что такое кодирование, множество, алгоритм.

**Владеть:**

- ✓ операцией входа, выхода из программы ПервоЛого;
- ✓ приемами работы у доски;
- ✓ операцией объединения, обобщения, выделения предмета по отдельному признаку;
- ✓ операцией описания своих действий.

**Уметь:**

- ✓ использовать в своей работе мышь;
- ✓ находить необходимые инструменты для реализации своего замысла;
- ✓ осуществлять необходимые операции при работе в программе, создавать с ее помощью графические изображения;
- ✓ конструировать по образцу;
- ✓ обобщать и находить предметы по признаку;
- ✓ составлять алгоритм событий, кодировать информацию;
- ✓ находить закономерности в изображаемых предметах, обобщать категории;
- ✓ организовывать и планировать свою работу.

Применять полученные знания, умения, навыки в образовательной деятельности, в группе, в повседневной жизни, в домашних условиях и самостоятельной деятельности.

**1.5. Педагогическая диагностика**

Два раза в год проводится диагностика с детьми дошкольного возраста на развитие познавательных процессов и технических навыков, и умений работы на компьютере.

**Метод диагностики:** наблюдение за детьми в процессе игры за компьютером, выполнения обычных и специально подобранных заданий.

Критериями оценки усвоения программы служит самостоятельность ребенка, показанная в играх-заданиях:

- высокий уровень развития – ребенок выполняет задание самостоятельно;
- средний уровень развития - ребенок с заданием справляется с помощью взрослого;
- низкий уровень развития - ребенок практически не справляется с выполнением поставленной перед ним задачей, даже с помощью взрослого.

Методика определения уровня освоения детьми старшего дошкольного возраста программы дополнительного образования «Компьютерная мозаика» разработана на основании педагогической диагностики Верещагиной

Н.В. «Диагностика педагогического процесса в дошкольной образовательной организации».

### **I год обучения (старшая группа)**

#### *I показатель. Классификация «Четвертый лишний»*

Ребенок выделяет группу предметов по обобщающему признаку, выделяет «лишний», аргументирует свой выбор.

Высокий уровень (3 балла): умеет классифицировать предметы; называет группу предметов обобщающим понятием; выделяет «лишний» предмет из группы предметов, объясняет, почему он не подходит к остальным; называет признак, объединяющий предметы («это все деревянное»);

Средний уровень (2 балла): классифицирует предметы, называет группу предметов обобщающим понятием, но делает незначительные ошибки; с помощью наводящих вопросов выделяет «лишний» предмет из группы предметов; Называет признак, объединяющий предметы; умеет подбирать предметы к обобщающему понятию с незначительными ошибками почти без помощи взрослого.

Низкий уровень (1 балл): ребенок не справляется с заданием, ориентируется на несущественные признаки предметов, требуется активная помощь взрослого.

#### *II показатель. Пространственная ориентировка «Что где находится?»*

Ребенок называет местоположение картинок относительно других (справа от грузовика – такси и т.д.).

Высокий уровень (3 балла): правильно называет местоположение, с задачей справляется самостоятельно.

Средний уровень (2 балла): указывая местоположение допускает ошибки, исправляет их при незначительной помощи взрослого.

Низкий уровень (1 балл): направления путает, требуется активная помощь педагога.

#### *III показатель. Мышление «Чего не хватает?»*

Ребенок соотносит предметы и определяет, чего не хватает у каждого из этих предметов.

Высокий уровень (3 балла): умеет соотносить предметы, подбирает детали или фрагменты, подходящие друг к другу или к предложенному образцу.

Средний уровень (2 балла): выполняет задание с незначительными ошибками, исправляет их после наводящих вопросов.

Низкий уровень (1 балл): с заданием не справляется, требуется помощь взрослого.

IV показатель. Умозаключение «Что к чему подходит»

Высокий уровень (3 балла): устанавливает связь между предметами, подбирает к другому предмету подходящий предмет (например: замок – ключ, окна – шторы), объясняет свое решение.

Средний уровень (2 балла): выполняет задание с незначительными ошибками. Старается объяснить своё решение.

Низкий уровень (1 балл): с заданием не справляется, ориентируется не на существенные связи, требуется помощь взрослого.

V показатель. Элементарные навыки владения компьютером «Покажи картинку на экране».

Знает назначение мышки, владеет мышкой, показывает картинки, отслеживает движения мышки по экрану.

Высокий (3 балла): выполняет задание самостоятельно, нет психологического барьера Ребенок – компьютер.

Средний (2 балла): ребенок допускает ошибки, справляется с заданием с помощью взрослого.

Низкий (1 балл): ребенок справляется с выполнением поставленной задачи, с помощью взрослого, низкий темп работы, наличие психологического барьера.

## **II год обучения (подготовительная к школе группа)**

I показатель. Классификация «Какой предмет лишний, почему?»

Ребенок выделяет группу предметов по обобщающему признаку, выделяет «лишний», аргументирует свой выбор.

Высокий уровень (3 балла): умеет классифицировать предметы; называет группу предметов обобщающим понятием; выделяет «лишний» предмет из группы предметов, объясняет, почему он не подходит к остальным; называет признак, объединяющий предметы («это все деревянное»);

Средний уровень (2 балла): классифицирует предметы, называет группу предметов обобщающим понятием, но делает незначительные ошибки; с помощью наводящих вопросов выделяет «лишний» предмет из группы предметов; называет признак, объединяющий предметы; умеет подбирать пред-

меты к обобщающему понятию с незначительными ошибками почти без помощи взрослого.

Низкий уровень (1 балл): ребенок не справляется с заданием, ориентируется на несущественные признаки предметов, требуется активная помощь взрослого.

II показатель. Пространственная ориентировка «Что куда едет?»

Ребенок называет направление движения транспорта, распределяя картинки по направлениям (направо, налево)

Высокий уровень (3 балла): умеет выбрать правильное направление, с задачей справляется самостоятельно.

Средний уровень (2 балла): выбирая направление, иногда допускает ошибки, исправляет их при незначительной помощи взрослого.

Низкий уровень (1 балл): направления путает, требуется активная помощь педагога.

III показатель. Мышление «Чего не хватает?»

Ребенок соотносит предметы и определяет, чего не хватает у каждого из этих предметов..

Высокий уровень (3 балла): умеет соотносить предметы, подбирает детали или фрагменты, подходящие друг к другу или к предложенному образцу.

Средний уровень (2 балла): выполняет задание с незначительными ошибками, исправляет их после наводящих вопросов.

Низкий уровень (1 балл): с заданием не справляется, требуется активная помощь взрослого.

IV показатель. Умозаключение «Что к чему подходит»

Высокий уровень (3 балла): устанавливает существенную связь между предметами, объясняет свое решение.

Средний уровень (2 балла): выполняет задание с незначительными ошибками. Старается объяснить своё решение.

Низкий уровень (1 балл): с заданием не справляется, требуется активная помощь взрослого.

V показатель. Элементарные навыки владения компьютером

Ориентируется на экране монитора, владеет мышкой, умеет перемещать картинки по словесной инструкции.

Высокий (3 балла): выполняет задание самостоятельно, с хорошим темпом.

Средний (2 балла): ребенок допускает ошибки, справляется с заданием с помощью взрослого;

Низкий (1 балл): ребенок справляется с выполнением поставленной задачи, с помощью взрослого, низкий темп работы.

#### VI показатель. Пользование обучающей программой ПервоЛого.

Ориентируется в закладках, меняет форму черепашки, ориентируется в выборе инструментов рисования, проявляет инициативу, копирует рисунок.

Высокий (3 балла): выполняет задание самостоятельно, владеет закладками и инструментами для рисования, добивается сходства с образцом.

Средний (2 балла): ребенок пытается найти необходимые закладки, инструменты для рисования, допускает ошибки, справляется с заданием с помощью взрослого;

Низкий (1 балл): ребенок испытывает значительные затруднения в выполнении поставленной задачи, даже с помощью взрослого, допускает много ошибок.

Как форма промежуточного контроля уровня реализации программы, в середине учебного года проводятся обобщающие занятия.

#### **1.6. Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы.**

В процессе занятий дошкольники приобретают не только умения работать на компьютере, у них формируется определенное отношение к информационным технологиям. Выражается это в стремлении оказать помощь затрудняющимся детям и порадоваться своим созданным рисункам и рисункам других детей. Увлекают детей и совместные творческие работы на интерактивной доске или в программе ПервоЛого.

В ходе реализации программы представляется отчетность в виде оформления выставок компьютерных рисунков, выполненных самими детьми.

Выставки проводятся сезонные или тематические, оформляются в холле, группе или компьютерном классе. Темы детских рисунков определяются содержанием занятий по дополнительной программе.

## II. Содержательный раздел

### 2.1. Формы организации детской деятельности

**Возраст детей:** Программа «Компьютерная мозаика» ориентирована на детей от 5 до 8 лет. Занятия подгрупповые, проводятся в старшей и подготовительной группах.

**Наполняемость групп:** Соответствует списочному составу детей на начало учебного года. В подгруппах по 7-12 человек, количество детей в подгруппах может изменяться по усмотрению педагога дополнительного образования.

**Срок реализации данной программы:** Программа распределена на 2 года обучения, по 36 часов в год.

#### Режим работы по каждому году обучения

Возрастные группы	Старшая группа 5 - 6 лет	Подготовительная к школе группа 6 - 8 лет
Длительность условного часа (в минутах)	25	30
Перерывы между занятиями	10	10
Количество часов в неделю	1	1
Количество часов в месяц	4	4
Количество часов в год	36	36

**Форма организации:** Реализация программы осуществляется через непосредственно образовательную деятельность в форме развивающих занятий урочного типа, продолжительность которых соответствует требованиям СанПиН.

**Занятия по программе** дополнительного образования детей проводятся во второй половине дня, после дневного сна, но исходя из условий организации, допускаются и в I половину дня.

При организации и проведении занятий, педагог руководствуется следующими **положениями:**

- ✓ подбор игр и заданий, имеющих различную степень сложности;
- ✓ внесение сюжетных линий (этапы занятий связаны сюжетной линией и посвящены достижению единой игровой цели);
- ✓ концентрическое расположение тем с тенденцией к усложнению;

- ✓ соблюдение принципов развивающего обучения, то есть педагог должен в своей работе направлять детей не столько на накопление знаний, сколько на развитие умения думать, рассуждать, вступать в диалог, отстаивать свою точку зрения;
- ✓ задания должны быть достаточно сложными, чтобы ребенку надо было приложить усилия для решения задачи, но выполнимыми, чтобы ребенок оказывался в ситуации успеха;
- ✓ от выработки умений и навыков к творческим заданиям;
- ✓ от постоянного руководства педагога к самостоятельной работе;
- ✓ чередование самостоятельной работы детей, работы в парах и фронтальной работы.

## 2.2. Структура построения занятия

При построении занятия учитываются возрастные психические и физические особенности детей старшего дошкольного возраста. В зависимости от цели занятия педагог может изменить структуру занятия, поменять местами этапы, заменить физкультминутку подвижным заданием или подвижной игрой.

**Непосредственная образовательная деятельность** представляет собой интегрированную форму работы с детьми и состоит из 3 этапов: подготовительного, основного и заключительного, этапа релаксации.

### 1 этап – подготовительный: «Разминка для ума».

Настрой детей на работу, подготовка к решению игровых и дидактических задач на компьютере, установки на предстоящую деятельность (последовательность выполнения): 5-6 несложных вопросов, составленных в соответствии с темой, игры малой подвижности для создания эмоционального настроя, переключения внимания детей на предстоящую деятельность.

### 2 этап – основной, состоит из двух блоков:

#### - «Умная доска»

Тема образовательной деятельности реализуется посредством интерактивной доски через:

- презентации,
- видеоуроки и видеофильмы,
- развивающие игры,
- компьютерные игры,
- познавательные беседы,



- логические задачи, задачи-шутки, загадки.

Взаимодействие с интерактивной доской способствует заинтересованности, увлекает ребёнка предстоящим общением с компьютером, даёт ему определённый багаж знаний, необходимый в работе с компьютером.

### - «Мой компьютер»

Включает в себя овладение способом управления программой для достижения результата и самостоятельную игру ребёнка за компьютером.

Используется несколько способов «погружения» ребёнка в компьютерную программу:

- последовательное объяснение ребёнку назначения каждой клавиши с подключением наводящих и контрольных вопросов;
- ориентируясь на приобретённые ребёнком навыки работы, знакомство его с новыми клавишами, их назначением;
- ребёнку предоставляется роль исследователя, экспериментатора, предлагается возможность самостоятельно разобраться со способом управления программой.

В процессе игры поощряется каждый правильный шаг ребенка, так как эмоциональный отклик и помощь взрослого ободряет детей, настраивает их на продуктивную работу, заставляет ребенка поверить в свои силы и возможности, а значит справиться и с более сложными задачами.

Часто бывает, что один ребенок справляется с заданием быстро, а у другого оно вызывает затруднение, тогда предлагается взаимопомощь другу. При этом у детей не остается чувства неудовлетворенности оттого, что они не справились с заданием, и в следующий раз получается намного лучше.

Следует заметить, что достижения детей не остаются незамеченными самими и окружающими. Дети чувствуют большую уверенность в себе. Они рассказывают, обсуждают сюжеты, полученные на экране компьютера, играют в группе в традиционные сюжетно-дидактические и сюжетно-ролевые игры, взаимосвязанные по содержанию с компьютерными играми.

### 3 этап – заключительный.

На этом этапе необходимо:

- подвести итог, анализ и оценка проделанной работы, самоанализ, со стороны педагога – поощрение каждого ребёнка;
- провести релаксацию зрительного напряжения (проводится гимнастика для глаз). (Приложение 1);

- снять мышечное напряжение (пальчиковая гимнастика, физминутка). (Приложение 2).

**Продолжительность каждого этапа занятия:**

Этапы	Старшая группа	Подготовительная к школе группа
1 этап	5 минут	5 минут
2 этап	15 минут	20 минут
3 этап	5 минут	5 минут

Продолжительность работы ребенка за компьютером не должна превышать 10-12 минут.

Занятия построены на игровых методах и приемах, позволяющих детям в интересной, доступной форме получить знания, решить поставленные педагогом задачи.

Изучаемые детьми темы выступают как материал для достижения целей образовательной работы—развития способностей и инициативы ребенка, овладения доступными для дошкольного возраста культурными средствами (наглядными моделями и символами). Во время образовательной деятельности ребенок выстраивает отношение к себе и другим, учится быть инициативным и принимать решения, использовать свое мышление и воображение.

### **2.3. Методы, приемы и формы работы по реализации программы**

Познавательная и практическая деятельность детей на занятиях организована с помощью **наглядных методов**. Наглядность дает возможность ребенку всматриваться в явления окружающего мира, предметов, выделять в них существенное, основное, замечать происходящие изменения, устанавливать их причины, делать выводы. Без демонстрации наглядности невозможно провести ни одного занятия.

**Словесные методы и приемы** позволяют в кратчайший срок передать детям информацию, ставить перед ними учебную задачу, указывать пути ее решения. Словесные методы и приемы сочетаются с наглядными, игровыми, практическими методами, делая последние более результативными.

**Практические методы** придают практический характер познавательным занятиям. Они направлены на реальное преобразование вещей, в ходе ко-

торых ребенок познает свойства, качества, признаки, связи, которые недоступны непосредственному восприятию.

Практическая деятельность направлена на подготовку детей к восприятию нового материала; на усвоение ими новых знаний и на закрепление, расширение и совершенствование усвоенных знаний, на умения и навыки ребёнка.

В работе используются **технологии**:

**1. Информационно-коммуникационные технологии.**

Используя информационно-коммуникационные технологии, дети учатся использовать компьютер не только для игры, но и для получения новых знаний.

**2. Проектирование.** Оно позволяет развивать творческие способности дошкольников. Направленность обучения посредством метода проекта формирует познавательные мотивы.

**3. Игровые технологии** представлены компьютерными играми, интерактивными развивающими играми различного содержания. Игры малой подвижности проводятся во время динамических пауз, для снятия мышечного напряжения.

В период реализации дополнительной образовательной программы «Компьютерная мозаика» дети старшего дошкольного возраста имеют возможность получать знания с помощью компьютера и компьютерных технологий.

Образовательная деятельность предполагает:

- **интерактивные занятия**, на которых дети выполняют задания на интерактивной доске, решая познавательные задачи, а также выполняют задания на компьютерах, закрепляя полученные знания и навыки работы на компьютере: создают рисунки, играют. В такой атмосфере гораздо легче запоминаются термины и понятия информатики.

На таких занятиях дети не только получают информацию, у них появляется любопытство и интерес к обсуждаемому предмету, но и потребность узнавать новое посредством компьютера. Интерактивные занятия призваны развивать наблюдательность, зрительную память, воображение, ассоциативное мышление, чувственно-эмоциональную сферу, познавательную и творческую активность детей.

- **познавательные беседы**, которые развивают мышление ребенка, осмысленное восприятие получаемой информации. Беседы организуются как итоговые по окончании определенной темы, так и исторические - в которых дети узнают об истории возникновения предметов, вещей, компьютера и компьютерной техники, о видах компьютеров.

**- компьютерные игры** – действенного средства для обучения, развития ребенка. Компьютерные игры подбираются в соответствии с требованиями:

1. игры русифицированы;
2. имеют звуковое сопровождение;
3. действия в игре развиваются не стремительно, с учетом восприятия детей дошкольного возраста;
4. игры отражают действительность;
5. игры не развивают агрессию.

## 2.4. Календарный учебный график

**Организация** образовательного процесса регламентируется календарным учебным графиком

### **Продолжительность учебного года:**

Начало учебных занятий - 01 сентября.

Окончание учебных занятий - 31 мая.

Каникулы зимние: 31 декабря по 10 января.

Каникулы летние: 01 июня по 31 августа.

Комплектование групп дополнительного образования детей: 01 сентября, в соответствии со списочным составом групп на 01 сентября.

## 2.5. Учебный план

**Возраст воспитанников:** Программа «Компьютерная мозаика» рассчитана для детей от 5 до 8 лет. Занятия подгрупповые, проводятся в старших и подготовительных группах. В подгруппах 7-12 человек, количество детей в подгруппах может изменяться по усмотрению педагога дополнительного образования, в зависимости от вида и типа занятий.

**Срок реализации:** Программа распределена на 2 года обучения: от простого к более сложному, от постоянного контроля педагога к самостоятельным решениям, от выработки умений и навыков к творческим заданиям.

### **Режим работы по каждому году обучения**

<b>Возрастные группы</b>	<b>Старшая группа 5 - 6 лет</b>	<b>Подготовительная к школе группа 6 - 8 лет</b>
Длительность условного часа (в минутах)	25	30
Перерывы между занятиями	10	10
Количество часов в неделю	1	1
Количество часов в месяц	4	4
Количество часов в год	36	36

### Распределение занятий по месяцам учебного года

Месяц	Количество занятий
Сентябрь	5
Октябрь	4
Ноябрь	4
Декабрь	4
Январь	3
Февраль	4
Март	4
Апрель	4
Май	4
<b>Итого за год</b>	<b>36</b>

### Учебный план 1-го года обучения (старшая группа)

№	Тема	Кол-во часов
1- 2	Знакомство с компьютерным классом и правилами поведения в специализированном классе.	2
3- 4	Педагогическая диагностика:	2
18	- входная,	1
34-35	- обобщающее занятие «Расскажем Умной Сове, что мы узнали»,	2
	- итоговая «Чему мы научились».	
5	Наш друг – компьютер. Знакомство с компьютером (монитор, процессор, клавиатура, мышь).	1
6	Умная доска развивает.	1
7-8	Учимся включать и выключать компьютер, управление компьютером.	2
9	Рабочий стол (значки, окна). Значки документов. Понятие «окна», работа с окнами.	1
10	Папки. Основные операции с папками и файлами. Ярлыки программ и пиктограмма Перволого.	1

11	Подготовка к знакомству с программой Перволого: меню, инструменты и закладки.	1
12	Запуск и закрытие программы Перволого.	1
13, 15, 17, 19, 20, 23	Графика альбома Перволого: инструменты рисования. Понятие «алгоритм», «кодирование».	6
14	Окружающий мир.	1
16, 21, 22	Освоение инструментов интерактивной доски в развивающих играх.	3
24	Создание проекта «Огонь добрый, огонь злой»	1
25	Коллективный творческий рисунок на доске «Байкал батюшка».	1
26	Развиваем речь.	1
27	Викторина «Знатоки Байкала».	1
28- 29 31	Закладки ПервоЛого - многообразие форм, команды.	3
30	Космическая математика	1
32	Окружающий мир.	1
33	Создание компьютерного рисунка «Праздничный салют».	1
36	Совместная творческая работа на интерактивной доске «Лето в городе».	1
<b>Итого занятий за учебный год:</b>		<b>36</b>

### Учебный план (подготовительная к школе группа)

№	Тема	Кол-во часов
1-2	История компьютера, интерактивная доска. Правила работы и техника безопасности	2
3-4, 18, 34-35	Педагогическая диагностика: - входная; - викторина «Тимошкины вопросы»; - итоговая «Чему мы научились».	2 1 2
5	Для чего нужен компьютер, интернет.	1
6	Умная доска наш помощник.	1
7-8	Учимся включать и выключать компьютер. Управление компьютером	2
9	Рабочий стол (ярлыки, окна). Значки документов. Понятие «окна», работа с окнами.	1
10	Папки. Основные операции с папками и файлами. Ярлыки программ и пиктограмма Перволого	1
11	Вспоминаем программу Перволого. Коллективная творческая работа на интерактивной доске «Фонтаны».	1
12	Запуск и закрытие программы Перволого. Компьютерный рисунок «Бусы для мамы».	1
13	«Моя страна – Россия» Понятие «кодирование».	1
14-15, 22-25	Графика альбома Перволого: комбинированное использование инструментов.	6
16-17 19-20 29-30	Закладки ПервоЛого: библиотека картинок, инструменты, формы, команды.	6
21	«Тимошка учит грамоту».	1
26	«Любимой мамочке»	1
27	«Умельцы на Байкале»	1
28	Творческая страничка	1



31	Мир вокруг. Познавательное развитие	1
32	Окружающим мир.	1
33	День памяти - «День победы».	1
36	Создание творческого проекта в программе Первого «Здравствуй, лето».	1
<b>Итого занятий за учебный год:</b>		<b>36</b>

## 2.6. Перспективное планирование образовательной деятельности с детьми старшей группы

№	Тема занятия	Программное содержимое
<b>Сентябрь</b>		
1	Знакомство с компьютерным классом, интерактивной доской. «День знаний». Инфоурок.	Показать детям компьютерный класс. Обзорно познакомить детей с необычной «умной» доской в мире компьютерной техники.
2	Правила поведения в специализированном классе, техника безопасности. Презентация с анимацией «Здравствуй, осень». Инструменты интерактивной доски. Интерактивные игры: - «Что лишнее»; - «Собери грибы в корзину»	Беседа о правилах поведения с постановкой проблемных вопросов (например, почему нельзя кушать на компьютерном столе или почему нельзя самому трогать и переключать провода сзади компьютера?). Систематизировать знания детей об осени, изменениях в живой и неживой природе. Освоение инструментов интерактивной доски (движение картинок).
3, 4	Диагностика (входная)	Мониторинг компетенций детей в сфере компьютерной грамотности, развитии познавательных способностей.
5	Наш друг – компьютер. Знакомство с компьютером (монитор, процессор, клавиатура, мышь). «Пернатые друзья». Инфоурок. Интерактивная игра «Узнай птицу по силуэту».	Вводная беседа о назначении компьютера, о многообразии способов его применения. Познакомить детей с основными частями компьютера, их назначение. Формирование знаний о птицах, их поведении.
<b>Итого 5 занятий</b>		

Октябрь		
6	<p>Умная доска. Знакомство с условными знаками, инструментами доски.</p> <p>«Правила Дорожного Движения». Инфоурок</p> <p>Интерактивная игра - «Светофор».</p>	<p>Познакомить детей с интерактивной доской, ее управлением с помощью инструментов.</p> <p>Формирование знаний о безопасности на дороге.</p>
7	<p>Учимся включать и выключать компьютер. Знакомство с монитором, рабочим столом.</p> <p>«Явления живой и неживой природы»</p> <p>Логическая задача «Разноцветные кораблики»</p> <p>Интерактивная игра «Раскрасим гусеницу»</p>	<p>Познакомить детей с основными частями компьютера, для чего нужны процессор, монитор, клавиатура, мышь, колонки.</p> <p>Знакомство с инструментами интерактивной доски – перетаскивание картинок</p>
8	<p>Управление компьютером.</p> <p>Приемы управления мышью, одинарный и двойной щелчок.</p> <p>Знакомство с клавиатурой.</p> <p>Дидактическое задание - «Что где находится»</p> <p>«Я и моя семья» Инфоурок</p> <p>Интерактивные игры:</p> <p>- «Скажи правильно»;</p> <p>-«Наводим порядок»</p>	<p>Упражнять детей в умении работать на компьютере, управляя мышкой, назначение клавиатуры, как устройства для ввода информации в компьютер.</p> <p>Развитие навыков ориентировки на мониторе.</p> <p>Расширять знания по теме, поощрять высказывания о помощи дома. Учить согласовывать прилагательные с существительными. Упражнять в управлении доской.</p>

9	<p>Рабочий стол (значки, ярлыки, окна). Значки документов. Понятие «окна», работа с окнами.</p> <p>«Мой дом»</p> <p>Интерактивная игра «Строим дом из геометрических фигур»</p>	<p>Знакомство с рабочим столом компьютера, умение находить нужный объект.</p> <p>Формировать представления о доме, адресе, дома бывают из дерева, кирпича, бетона, разной высоты.</p> <p>Развивать комбинаторные способности, соотносить фигуры по форме, размеру.</p>
<b>Итого 4 занятия</b>		

<b>Ноябрь</b>		
10	<p>Папки. Основные операции с папками и файлами. Ярлыки программ и пиктограмма Перволого.</p> <p>Инфоурок «Безопасность дома».</p> <p>Интерактивные игры: - «Хорошо - плохо»</p>	<p>Учить детей правильно включать и выключать компьютер, запускать программу, выходить из неё.</p> <p>Закреплять у детей навыки безопасного поведения дома.</p> <p>Освоение правил работы у доски.</p>
11	<p>Подготовка к знакомству с Программой Перволого, меню, инструменты и закладки.</p> <p>«Мой родной город Иркутск». Презентация.</p> <p>Интерактивные игры: - - «Найди дом» - «Узнай, что это?»</p>	<p>Развитие навыка работы с «мышью», внимания, быстроты реакции, способах управления ею.</p> <p>Освоение инструментов доски – рисование линий, перемещение картинок.</p> <p>Расширять представления о родном городе, его достопримечательностях, узнавание знакомых мест и зданий.</p>
12	<p>Запуск и закрытие Перволого.</p> <p>Приемы управления мышью, одинарный и двойной щелчок.</p> <p>«День матери»</p> <p>Интерактивные игры: - «Мамины помощники»; - «Покупка подарка».</p>	<p>Развитие навыка работы с «мышью», внимания, быстроты реакции, способах управления ею.</p> <p>Устранение боязни работы у доски.</p> <p>Формировать чувство любви к матери, заботы о ней, оказание посильной помощи.</p>

13	Графика альбома Перволого. Инструменты рисования - «карандаш», «палитра» «Моя страна – Россия» Инфоурок. Создание компьютерного рисунка «Мирное небо»	Знакомство с инструментами рисования, понятием «алгоритм». Умение находить их на листе альбома. Выполнять несложные действия с их помощью. Формирование чувства патриотизма к своей стране.
<b>Итого 4 занятия</b>		
<b>Декабрь</b>		
14	Окружающий мир. «Зима. Признаки зимы». Логическая задача «Так бывает или нет». Интерактивная игра «Продолжи слово».	Систематизация знаний о зиме, признаках зимы, учить образовывать однокоренные слова. Развитие внимания, логического мышления.
15	Графика альбома Перволого. Инструменты рисования: - «карандаш», «толщина», «палитра», «ластик». «Зимняя одежда». Интерактивная игра «Подбери одежду по сезону» Компьютерный рисунок «Шляпочка».	Умение находить инструменты рисования на листе альбома. Выполнять несложные действия с их помощью. Развитие художественно - творческих способностей, умения действовать по образцу.
16	Интерактивная доска «Зимние забавы» Интерактивные игры: - «Что сначала, что потом» - «Выбери зимние развлечения». - «Отгадай загадку».	Систематизация знаний о зиме, зимних развлечениях. Учить составлять предложения, с опорой на схему. Учить определять последовательность событий, аргументировать свой ответ. Развитие познавательных способностей.

17	<p>Графика альбома Перволого. Инструменты «лейка (заливка фона), «замок», «прямоугольник закрашенный», «вернуть». Рисование «Новогодняя гирлянда и подарки» «Новый год». Презентация с анимацией..</p>	<p>Освоение новых инструментов, нахождение их пиктограмм.</p> <p>Создание компьютерного рисунка. Развитие эстетического вкуса, творческого воображения.</p> <p>Вызвать у детей положительно-эмоциональное отношение к празднику.</p>
<b>Итого 4 занятия</b>		
<b>Январь</b>		
18	<p>Обобщающее занятие: - «Расскажем Умной Сове, что мы узнали»; - «Нарисуй такую картинку».</p>	<p>Выявление уровня знаний детей о компьютере (из чего состоит, области применения), способах работы на интерактивной доске.</p> <p>Уровень навыков работы в среде графического редактора, умения выполнять действия по алгоритму.</p>
19	<p>Графика альбома Перволого. Освоение инструментов для рисования: «прямоугольник», «круг», «палитра», «баллончик» Рисование «Домик для собаки» «Домашние и дикие животные». Интерактивная игра «Четвертый лишний».</p>	<p>Освоение новых инструментов (круг, баллончик), умения выбирать необходимые инструменты, использовать цветовую гамму в рисунке.</p> <p>Формировать знания о домашних и диких животных, выделяя характерные признаки.</p> <p>Формировать умение определять позицию звука в слове, понимать значение многозначности слов.</p>
20	<p>Инструменты рисования: «фон», «замок», «баллончик». Создание компьютерного рисунка «Арктика». «Животные Арктики». Инфоурок. Интерактивная игра «Узнай животное по силуэту».</p>	<p>Освоение инструментов «фон», «карандаш», «замок», «баллончик». Формировать у детей позитивное отношение к работе за компьютером.</p> <p>Формирование у детей знаний о животных Севера, приспособлении их к суровым условиям.</p>
<b>Итого 3 занятия</b>		

<b>Февраль</b>		
21	«Наша Армия». Презентация. Интерактивные игры: - «Сколько»; - «Который по счету?»	Формировать патриотические чувства. Упражнять в порядковом счете и обозначении количества предметов цифрами. Освоение инструментов интерактивной доски в развивающих играх.
22	Создание проекта Перволого «Военная техника», с использованием фона. «Мужские профессии» Интерактивные игры: - «Кому что нужно для работы»; - «Разведчики».	Умение выбирать фон, различать инструменты, использовать их в альбоме. Умение выполнять действия по образцу. Расширять представления детей о мощи нашей Армии. Развитие логического мышления.
23	Создание проекта «Военная карта» с использованием кодирования. «День защитника». Интерактивные игры: - «Пройди по лабиринту», - «Донесение».	Освоение в комбинации инструментов рисования с фоном. Формирование патриотических чувств. Освоение операции кодирование.
24	Использование инструментов рисования, подбор «фона», «карандаша», «палитры». Создание проекта «Огонь добрый, огонь злой» «Правила пожарной безопасности» Интерактивная игра «Хорошо - плохо».	Закрепление навыков использования инструментов рисования, комбинация с фоном. Развитие творческого замысла. Упражнение детей в освоении алгоритма правильного поведения при пожаре.
<b>Итого 4 занятия</b>		

<b>Март</b>		
25	<p>«Байкал». Презентация.</p> <p>Интерактивная игра «Четвертый лишний».</p> <p>Коллективный творческий рисунок на доске «Байкал бабочка».</p>	<p>Формирование интереса к достоянию нашего края, желания бережного отношения к Байкалу.</p> <p>Экспериментирование с использованием инструментов доски, комбинации форм и инструментов рисования.</p>
26	<p>«Женский день 8 Марта».</p> <p>Интерактивные игры:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- «Покупаем подарки»,</li> <li>- «Назови правильно слово».</li> </ul> <p>Создание компьютерного рисунка «Цветы для мамы».</p>	<p>Формирование любви к матери, желание ей помогать.</p> <p>Развитие словаря, грамматического строя речи, умения находить слова с заданным звуком.</p> <p>Развитие творческих способностей.</p>
27	<p>Викторина «Знатоки Байкала».</p> <p>Народное творчество.</p> <p>«Сказки о Байкале».</p>	<p>Развитие умения слушать педагога, отвечать на вопросы, слушать других детей, не отвлекаться. Закрепление знаний о Байкале в игровой ситуации. Формировать интерес к устному народному творчеству родного края.</p>
28	<p>Закладки Перволого. Создание декоративного рисунка по замыслу «Скатерть на стол».</p> <p>«Декоративно – прикладное искусство- матрешка».</p> <p>Презентация.</p> <p>Интерактивная игра «Подбери заплатку к фартуку».</p>	<p>Формирование умения соотносить инструменты по назначению, находить их место в альбоме. Учить описанию последовательности действий.</p> <p>Формирования навыков работы у доски, развитие умения анализировать изображение.</p>
<b>Итого 4 занятия</b>		



<b>Апрель</b>		
29	<p>Закладки ПервоЛого - Формы. Инструмент – «рука», многообразие форм черепашки. «Весна пришла». Интерактивная игра «Что сначала, что потом». Логическая задача «Как снеговик с солнышком в прятки играли».</p>	<p>Знакомство с многообразием форм черепашки, овладение инструментом «рука». Использование фона, комбинации инструментов рисования и закладок. Закрепление знаний о весне, развитие логического мышления.</p>
30	<p>Космическая математика. «Космос». Интерактивные игры: - «На старт», - «Конструкторы ракет». Создание рисунка «К далеким планетам».</p>	<p>Формирование Развитие мышления, математических операций, конструктивных способностей. Закрепление умения создавать объекты по названному признаку, копировать, изменять размер картинок.</p>
31	<p>Закладки - Копирование форм черепашки. Создание рисунка «Деревья весной» «Природа весной». Инфоурок. Интерактивная игра «Где что находится?»</p>	<p>Закрепление умения создавать объекты по названному признаку, копировать, изменять размер картинок. Формирование знаний о сезонных изменениях в природе, о пространственной ориентировке.</p>
32	<p>Окружающий мир. «Птицы весной» Инфоурок.. Интерактивная игра «Узнай птицу».</p>	<p>Расширять и систематизировать знания о птицах: домашние, дикие, лесные, где живут, чем питаются, как готовятся к зиме. Развивать познавательный интерес.</p>
<b>Итого 4 занятия</b>		

<b>Май</b>		
33	Создание рисунка «Праздничный салют». Инструменты для рисования, использование форм черепашки, изменение размера. «День победы». Презентация.	Самостоятельное создание рисунка с использованием изученных инструментов.  Формирование чувства патриотизма, любви к Родине.
34 35	Обобщающее занятие «Чему мы научились». Диагностика (итоговая)	Использование комбинации форм и инструментов рисования, фонов шаблонных и собственных. Самостоятельное создание картинок, описание своих действий.
36	Совместная творческая работа на интерактивной доске «Лето в городе». «Здравствуй, лето!» Интерактивные игры: «Какой игрушки не стало», «Собери песочные наборы».	Учить дополнять сюжет совместного рисунка, умение находить и использовать инструменты для реализации замысла, воспитывать сопереживание. Развивать у детей временные представления, зрительную память, сенсорные процессы.
<b>Итого 4 занятия</b>		
<b>Итого занятий в год: 36</b>		

## 2.7. Перспективное планирование образовательной деятельности с детьми подготовительной к школе группы

№	Тема занятия	Программное содержимое
<b>Сентябрь</b>		
1	История компьютера. Правила работы и техника безопасности. «День знаний». Инфоурок.	Познакомить с историей развития компьютера, интерактивной доской, с понятием «информация». Закрепить правила работы в компьютерном классе, технику безопасности работы с компьютером. Способствовать развитию познавательного интереса к занятиям.
2	Интерактивная доска и компьютер, их устройство. Инструменты интерактивной доски. Презентация «Осень золотая». Интерактивная игра «Раскрась гусеницу».	Закрепить знания о функциональной структуре и основных устройствах компьютера и доски, познакомить с дополнительными устройствами, которые можно подключить к компьютеру (колонки, наушники, принтер, сканер, интерактивная доска). Систематизировать знания детей об осени, взаимосвязи в природе.
3,4	Диагностика (входная)	Мониторинг компетенций детей в сфере компьютерной грамотности, развитии познавательных способностей.
5	Для чего нужен компьютер, интернет. Основные части компьютера. Правила работы с компьютером. «Пернатые друзья». Инфоурок. Рассказ о птицах по мнемотаблице.	Вводная беседа о многообразии способов применения компьютера, сети интернет. Для чего нужны процессор, монитор, клавиатура, мышь, колонки. Формирование знаний о многообразии птиц, зависимости их образа жизни от времени года.
<b>Итого 5 занятий</b>		

Октябрь		
6	<p>Умная доска наш помощник. Знакомство с условными знаками, инструментами доски. «Правила дорожные знать каждому положено». Инфоурок Интерактивная игра «Выбери знаки дорожного движения».</p>	<p>Закрепление правил работы у доски. Освоение инструментов интерактивной доски в развивающих играх. Расширять и пополнять знания детей о правилах поведения на дороге.</p>
7	<p>Учимся включать и выключать компьютер. Знакомство с монитором, рабочим столом. Загадки про составные части компьютера. «Явления живой и неживой природы осенью» Логическая задача «Разноцветные кораблики» Интерактивная игра «Подбери одежду по сезону»</p>	<p>Познакомить детей с основными частями компьютера, для чего нужны процессор, монитор, мышь, колонки. Знакомство с инструментами интерактивной доски – перетаскивание картинок Устанавливать связи между явлениями живой и неживой природой осенью, формировать представления об экосистемах.</p>
8	<p>Мышь. Приемы управления мышью, одинарный и двойной щелчок, прокрутка. Знакомство с клавиатурой. Дидактическое задание - «Что где находится» «Я и моя семья» Инфоурок. Интерактивные игры: - «Скажи правильно»; - «В магазине».</p>	<p>Упражнять детей в умении работать на компьютере, управляя мышкой. Назначение клавиатуры, как устройства для ввода информации в компьютер. Освоение инструментов доски. Расширять словарь по теме. Учить согласовывать прилагательные с существительными (папина шляпа, мамино пальто). Упражнять в знании цифр.</p>

9	<p>Рабочий стол (значки, ярлыки, окна). Значки документов. Понятие «окна», работа с окнами. «Мой дом» (использование доски)</p> <p>Интерактивные игры:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- «Расставим мебель в комнате»,</li> <li>- «Рассели жильцов»</li> <li>- «Строим дом из геометрических фигур»</li> </ul>	<p>Знакомство с рабочим столом компьютера, умение находить нужный объект, кликать, перетаскивать.</p> <p>Пополнять и расширять представления о домах в разных национальностях, об обиходе разного народа Упражнения на закрепление навыков ориентировки в пространстве.</p> <p>Развивать навыки геометрического моделирования и конструирования</p>
<b>Итого 4 занятия</b>		
<b>Ноябрь</b>		
10	<p>Папки. Основные операции с папками и файлами. Ярлыки программ и пиктограмма Перволого.</p> <p>Инфоурок «Безопасность дома».</p> <p>Интерактивная игра «Хорошо - плохо»</p>	<p>Учить детей правильно включать и выключать компьютер.</p> <p>Закреплять у детей навыки безопасного поведения дома.</p> <p>Освоение правил работы у доски.</p>
11	<p>Знакомство с Программой Перволого: меню, инструменты и закладки. Инструменты интерактивной доски.</p> <p>Создание коллективного рисунка на интерактивной доске «Фонтаны».</p> <p>«Мой родной Иркутск». Презентация.</p> <p>Интерактивные игры:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- «Найди дом»</li> <li>- «Узнай, что это?»</li> </ul>	<p>Формировать интерес к работе на компьютере, к программе.</p> <p>Освоение инструментов интерактивной доски: рисование линий, использование палитры.</p> <p>Развитие творчества, формирование положительных эмоций в совместной работе.</p> <p>Расширять представления о родном городе, его достопримечательностях, узнавание знакомых мест и зданий.</p>

12	<p>Запуск и закрытие Перволото. Знакомство с графикой альбома Перволото. Создание компьютерного рисунка «Бусы для мамы» «День матери» (интеракт. доска) Интерактивные игры: - «Мамины пирожки»; - «Покупаем подарок».</p>	<p>Развивать навыки работы с «мышью», управление ею. Формировать умения выполнять рисунок инструментами программы. Устранение боязни работы у доски. Формировать чувство любви к матери, заботы о ней, оказание посильной помощи.</p>
13	<p>«Моя страна – Россия» Видеофильм. Интерактивные игры- задания: - «Кто в каком вагоне?», - «Хитрые вопросы» - «Путешествуем вместе».</p>	<p>Расширять и пополнять представления о родной стране, ее многонациональности, традициях. Закреплять знания о символике России, познакомить с картой. Развивать навыки геометрического моделирования и конструирования</p>
<b>Итого 4 занятия</b>		
<b>Декабрь</b>		
14	<p>Графика альбома Перволото. Инструменты рисования - «карандаш», «толщина», «палитра», «линейка», «баллончик» «Время года - зима. Признаки зимы». Использование модели. Логическая задача. Компьютерный рисунок «Ёлочки в снегу».</p>	<p>Знакомство с инструментами, понятием «алгоритм». Умение находить их на листе альбома. Выполнять несложные действия с их помощью. Систематизация знаний о зиме, признаках зимы. Развитие логического мышления. Комбинаторное освоение инструментов при создании рисунков.</p>

15	<p>Графика альбома Перволого.</p> <p>Инструменты рисования: - «карандаш», «лейка», «палитра», «закрашенный прямоугольник». «Зимняя одежда». Интер. Доска.</p> <p>Интерактивная игра «Подбери одежду по сезону»</p> <p>Компьютерный рисунок «Шляпка и шарфик».</p>	<p>Развитие художественно - творческих способностей, умения действовать по алгоритму.</p> <p>Подвести детей классификации по обобщающим признакам. Развивать умение выстраивать логическую цепочку.</p>
16	<p>Закладки Перволого: многообразие форм черепашки.</p> <p>Компьютерный рисунок «Домик и снеговик»</p> <p>«Зимние забавы»</p> <p>Интерактивные игры:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- «Что сначала, что потом»</li> <li>- «Составь предложение по схеме».</li> </ul>	<p>Освоение форм черепашки. Закрепление умения управлять действиями на экране с помощью компьютерной мышки.</p>
17	<p>Закладки Перволого: формы черепашки.</p> <p>Инструменты рисования: рука, увеличение, баллончик, палитра, лейка (заливка фона), замок, вернуть.</p> <p>Компьютерный рисунок «Новогодняя картинка»</p> <p>«Любимый праздник - Новый год!» Презентация.</p> <p>Интерактивные игры:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- «Отгадай-ка »</li> <li>- «Загадки – шутки».</li> </ul>	<p>Использование инструментов рисования: рука, увеличение, баллончик, палитра, лейка (заливка фона), замок, вернуть. Создание и сохранение «нового листа».</p> <p>Создание праздничного настроения</p>
<p><b>Итого 4 занятия</b></p>		

<b>Январь</b>		
18	<p>Викторина «Тимошкины вопросы».</p> <p>Практическая работа «Создание рисунка на свободную тему»</p>	<p>Выявление уровня знаний детей о компьютерах (из чего состоит, области применения), способах работы на интерактивной доске. Уровень навыков работы в среде графического редактора, умения выполнять действия по алгоритму.</p>
19	<p>Графика альбома Перволого.</p> <p>Инструменты рисования: «прямоугольник», «круг», «палитра», «баллончик»</p> <p>Компьютерный рисунок «Животные в цирке».</p> <p>«Домашние и дикие животные зимой».</p> <p>Развивающие игры:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- «Четвертый лишний»,</li> <li>- «Кто в домике живет».</li> </ul>	<p>Освоение умения выбирать необходимые инструменты, использовать цветовую гамму. Расширять и пополнять представление о диких и домашних животных, об их повадках в зимний период.</p> <p>Развивать умение выстраивать логическую цепочку. Развивать умение определять место звука в слове.</p>
20	<p>Комбинаторное использование инструментов рисования: «фон», «увеличение», «палитра», «замок», «баллончик».</p> <p>Создание рисунка «Ледокол».</p> <p>«Животные Арктики». Инфоурок</p> <p>Интерактивные игры:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- «Какой, какая»,</li> <li>- «Сколько птиц, медведей».</li> </ul>	<p>Освоение инструментов «фон», «карандаш», «замок», «баллончик».</p> <p>Расширять представления о местах, где всегда зима, о животных Арктики.</p> <p>Учить образовывать однокоренные слова, умения решать арифметические задачи..</p>
<b>Итого 4 занятия</b>		



**Февраль**

21	<p>«Тимошка учит грамоту». Интерактивная доска.</p> <p>Интерактивные игры:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- «Место звука в слове»,</li> <li>- «Придумай слово»,</li> <li>- «Сколько частей в слове»,</li> <li>- «Продолжи предложение»,</li> <li>- «Какой звук следующий»</li> </ul>	<p>Развитие звуковой культуры речи, фонематического слуха.</p> <p>Упражнять в делении слов на части, составлять слова из слогов.</p> <p>Учить делить простые предложения на слова, моделировать их последовательность.</p>
22	<p>Создание и сохранение «нового листа». Освоение закладок: формы, команды. Рисование «Военная техника»</p> <p>«Военные профессии»</p> <p>Интерактивная игра «Кому что нужно для службы».</p>	<p>Научить создавать «новый лист», сохранять его. Умение различать инструменты, использовать их в альбоме. Умение выполнять действия по образцу.</p> <p>Расширять и пополнять представления детей о разных военных профессиях.</p> <p>Развитие логического мышления.</p>
23	<p>Инструменты «рисования» и «фон» для сюжетного компьютерного рисунка.</p> <p>Создание рисунка «Военная карта» (кодирования).</p> <p>«День защитника». Презентация.</p> <p>Интерактивные игры:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>«Пройди по лабиринту»,</li> <li>«Разведчики».</li> </ul>	<p>Освоение в комбинации инструментов рисования с фоном.</p> <p>Выполнение перечисляемой последовательности действий.</p> <p>Освоение операции кодирования.</p> <p>Расширять представления о Российской армии, силе и мужестве военных. Знакомить с родами войск.</p>
24	<p>Использование инструментов «рисования», подбор «фона», «карандаша», «палитры».</p> <p>Создание рисунка «Береги лес от огня».</p> <p>«Правила пожарной безопасности»</p> <p>Интерактивная игра «Хорошо - плохо».</p>	<p>Закрепление навыков использования инструментов рисования, комбинация с фоном. Развитие творческого замысла.</p> <p>Упражнение детей в освоении алгоритма правильного поведения при пожаре.</p>
<p><b>Итого 4 занятия</b></p>		

**Март**

25	<p>Инструмент «фон», использование инструментов: «линейка», «палитра», «замок», «лейка». Создание рисунка «Нерпа в Байкале». «Уникальное озеро Байкал». Видеофильм.</p>	<p>Знакомство с функцией инструмента «Фоны». Экспериментирование с использованием инструментов рисования. Закреплять и пополнять знания детей о родном крае, об озере, об обитателях прилегающей флоры и фауны</p>
26	<p>Создание коллективного рисунка на интерактивной доске «Любимой мамочке». «Женский день 8 Марта». Интерактивные игры: «Покупаем подарки», «Отгадай, что это?», «Мамины помощники».</p>	<p>Закрепление навыков работы освоенных инструментов, вариативность их использования. Развитие творческих способностей. Формирование любви к матери, желание ей помогать. Развитие пространственной ориентировки, логического мышления.</p>
27	<p>Создание компьютерного рисунка «Байкал». Народное творчество. «Умельцы на Байкале». Видеозарисовка.</p>	<p>Сформировать умение разделять лист альбома по горизонтали, правильно производить заливку фона. Формировать интерес к устному народному творчеству родного края.</p>
28	<p>Творческая страничка. Создание декоративного рисунка по замыслу «Ковер». «Декоративно – прикладное искусство» матрешка. Презентация. Интерактивная игра «Подбери заплатку к коврику».</p>	<p>Использование инструментов для рисования и «декоративной заливки». Формирование интереса к народному творчеству, эстетических чувств. Соблюдать правила работы у доски, развивать умение анализировать изображение.</p>
<p><b>Итого 4 занятия</b></p>		

## Апрель

29	<p>Закладки ПервоЛого - Формы. Инструмент – «рука», многообразие форм черепашки. «Весна красна». Интерактивная игра «Что сначала, что потом». Логическая задача «Как снеговик с солнышком в прятки играли».</p>	<p>Знакомство с многообразием форм черепашки, овладение инструментом «рука». Использование фона, комбинации инструментов рисования и закладок. Закрепление знаний о весне. Развитие умения выстраивать логическую цепочку.</p>
30	<p>Закладки – Изменение форм черепашки и размера картинки с помощью команд. Команда движения. Создание рисунка «Космическая история». «Покорители вселенной». Видеоролик. Интерактивные игры: «На старт», «Конструкторы ракет».</p>	<p>Умение создавать объекты по названному признаку. Самостоятельное создание картинок, описание своих действий. Расширять и пополнять знания детей о космосе, о первых полетах, о космонавтах. Развитие мышления, математических операций, конструктивных способностей.</p>
31	<p>Мир вокруг. Познавательное развитие. «Природа весной». Инфоурок. Логическая задача «Почему деревья белые» Интерактивные игры: - «Что сначала, что потом», - «Так бывает или нет?»</p>	<p>Расширять понятия детей о природе весной Формирование знаний о сезонных изменениях в природе, о пространственной ориентировке. Развитие логического мышления, умения аргументировано высказываться.</p>
32	<p>Окружающий мир. «Животные и птицы весной». Видеофильм. Интерактивные игры: - «Что сначала, что потом?» - «Распредели птиц», - «Кто прыгает, летает, скачет, лечит».</p>	<p>Расширять знания о классификации птиц, о приспособлении к среде обитания, повадках, о мире животных весной. Расширять словарь: птицы лесные, городские, хищные. Воспитывать желание правильно вести себя в природе.</p>
<p><b>Итого 4 занятия</b></p>		

<b>Май</b>		
33	<p>День памяти. «День победы».</p> <p>Презентация.</p> <p>Создание творческого рисунка «Праздник 9 мая».</p> <p>Инструменты для рисования, использование форм черепашки, изменение размера.</p>	<p>Самостоятельное создание рисунка с использованием изученных инструментов.</p> <p>Формирование чувства патриотизма, любви к Родине.</p>
34 35	<p>Обобщающее занятие «Чему мы научились».</p> <p>Диагностика (итоговая)</p>	<p>Использование комбинации форм и инструментов рисования, фонов шаблонных и собственных.</p> <p>Самостоятельное создание картинок, описание своих действий.</p>
36	<p>Создание творческого проекта в программе Первого «Здравствуй, лето».</p> <p>«До свиданья детский сад, здравствуй, школа!»</p> <p>Интерактивные игры:</p> <p>«Какой игрушки не стало»,</p> <p>«Собери песочные наборы».</p>	<p>Учить обдумывать сюжет творческого рисунка, находить и использовать инструменты для реализации замысла, испытывать радость совместной работы.</p> <p>Развивать познавательный интерес будущих первоклассников.</p> <p>Развивать у детей временные представления, зрительную память, сенсорные процессы.</p>
<b>Итого 4 занятия</b>		
<b>Итого занятий в год: 36</b>		

### III. Организационный раздел

#### 3.1. Программно-методическое обеспечение

- ✓ Программа ПервоЛого 3.0
- ✓ Программа ПервоЛого 3.0. CD
- ✓ Презентации тематические <https://infourok.ru/>
- ✓ Времена года. CD
- ✓ Программа IQ BOARD
- ✓ Авторские сценарии развивающих занятий по темам
- ✓ Авторские интерактивные игры и упражнения
- ✓ Авторские презентации
- ✓ Инфоурок (видеоуроки) <https://infourok.ru/>
- ✓ Познавательные мультики на YouTube Фиксики  
<https://www.youtube.com/watch?v=PaRrbFwq6LQ>
- ✓ Развивающие игры Адалин - adakids.ru

#### 3.2. Материально-техническое обеспечение

1. Компьютеры для возможности индивидуальной работы каждого дошкольника - 7 шт.
2. Рабочий компьютер для педагога – 1 шт.
3. Проектор
4. Интерактивная доска IQ BOARD
5. Колонки – 2 шт.
6. Возможность выхода в Интернет
7. Одноместные столы -7 шт.
8. Двухместные столы- 5 шт.
9. Стулья для детей – 12 шт.
10. Планшетный стол для рисования на песке- 1 шт.
11. Шкаф для дидактического, раздаточного материала
12. Раздаточный и демонстрационный материал
13. Дидактические игрушки
14. Увлажнитель воздуха – 1 шт.
15. Рециркулятор воздуха - 1 шт.
16. Комнатные растения
17. Настенный офтальмотренажер
18. Пособия для проведения гимнастики для глаз:
  - игрушки;
  - картинки на палочках;

- предметные картинки.

19. Настенное панно «Дерево достижений» (для рефлексии)

### **3.3. Особенности организации развивающей предметно-пространственной среды**

Для проведения развивающих занятий имеется специальное помещение, отвечающее СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03 «Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы». В помещении выделены центры: компьютерный класс, игровой, двигательной активности и релаксации.

Требования к компьютерному классу:

- площадь компьютерного класса определяется из расчета 6 кв.м. на одно рабочее место, оборудованное с учетом возрастных и санитарно-гигиенических требований;
- расстояние между столами детей — не менее 60 см; от отопительных приборов - не менее 1 м;
- поверхность пола ровная, нескользкая, удобная для очистки;
- ковровые покрытия не используются, поскольку они способствуют накоплению статического электричества;
- оконные проемы оборудуются регулируемыми устройствами типа жалюзи;
- стул, сиденье и подножка стола индивидуального места дошкольника отрегулированы и установлены так, чтобы уровень глаз ребенка приходился на центр экрана монитора или на 2/3 его высоты;
- оптимальное расстояние от глаз до экрана — в пределах 60—70 см;
- увлажнение и ионизация воздуха во время занятий;
- проветривание помещения до и после занятий;
- параметры яркости и четкости изображения регулируются соответствующими ручками на корпусе монитора.

В середине занятия с использованием компьютера (после 5 мин. работы - для пятилетних и после 7 - 8 мин. - для шестилетних детей) и в конце или после всего развивающего занятия (после заключительной части) проводится зрительная гимнастика.

при небольшой её продолжительности (1 мин.), но регулярном проведении, она является эффективным мероприятием профилактики утомления. Эффективность зрительной гимнастики объясняется тем, что при выполнении специальных упражнений обеспечивается периодическое переключение

зрения с ближнего на дальнее, снимается напряжение с цилиарной мышцы глаза, активизируются восстановительные процессы аккомодационного аппарата глаза, в результате чего функция зрения нормализуется.

Длительность зрительной гимнастики, как во время, так и после занятия составляет 1 мин. Педагог выбирает одно упражнение из трех для проведения во время занятий с ПЭВМ и 1 - 2 упражнения для проведения гимнастики после заключительной части занятия. Через 2 - 4 занятия упражнения рекомендуется менять.

Комплексы зрительной гимнастики и методика её проведения в Приложении 1 (Профилактическая гимнастика для дошкольников).

### **3.4. Кадровое обеспечение**

Реализацию программы дополнительного образования «Компьютерная мозаика» осуществляет педагог дополнительного образования, имеющий квалификацию в соответствии с федеральным законодательством.

#### IV. Литература

1. Бугулавская З. М., Смирнова Е. О. Развивающие игры для детей дошкольного возраста, М. 2002 г.
2. Венгер А. А., Дьяченко О. М. Игры и упражнения по развитию умственных способностей у детей дошкольного возраста, М. 2001 г.
3. Габдуллина З. М. « Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет» Волгоград, издательство «Учитель», 2011 г.
4. Горячев А. В., Ключ Н. В. Все по полочкам: Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников. М., 1999 г.
5. Горячев А. В., Ключ Н. В. Все по полочкам. Учебник-тетрадь для дошкольников 5—6 лет. М., 1999 г.
6. Гурьев, С. В. Информационные компьютерные технологии как эффективное средство в образовательном процессе детей старшего дошкольного возраста /СВ. Гурьев. - Режим доступа: <http://www.256.ru>.
7. Комарова И. И., Туликов А. В. Информационно-коммуникационные технологии в ДОУ.
8. Коч Л. А., Бревнова Ю. А. « Дошколенок + компьютер», Волгоград, издательство «Учитель», 2011 г.
9. Лого Мир 3.0 - специальные советы, М., Институт новых технологий, 2005 г.
10. ПервоЛого 3.0 - методическое пособие, М., Институт новых технологий, 2005 г.
11. Сопрунов С. Ф., Ушаков А. С., Яковлева Е. И. ПервоЛого 3.0: справочное пособие. М.: Институт новых технологий, 2006 г.
12. Удальцова Е. И. Дидактические игры в воспитании и обучении дошкольников. Минск, 1976 г.
13. Программа «От рождения до школы» Н. Е. Веракса /2019 г., «Мозаика - Синтез».