

муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Центр дополнительного образования детей» г. Усинска
Усинск карса «Содтöd челядьöс велöдан шöрин»
муниципальной асшöрлуна учреждение содтöd велöдан шöрин

РАССМОТРЕНА
Методическим советом
Протокол №6 от 24 апреля 2024г.

УТВЕРЖДАЮ
И.о. директора МАУДО «ЦДОД» г. Усинска
В.В. Базин
Приказ №185 от 23 мая 2024 года

ПРИНЯТА
Педагогическим советом
Протокол №5 от 22 мая 2024 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности
«Информатика для дошколят»»**

Возраст учащихся – 5-7 лет

Срок обучения – 1 года

Составитель -
Лузина Валентина Николаевна
педагоги дополнительного образования

г. Усинск
2024 г.

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Занимательная информатика для дошколят» рассчитана на 1 год обучения, направлена на развитие познавательных способностей дошкольников 5-7 лет. Направленность программы – социально-гуманитарная, уровень программы – стартовый.

Программа разработана в соответствии с нормативными документами:

– Федеральный закон от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями);

– Концепцией развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р);

– Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. №996-р);

– Федеральный закон от 31 июля 2020г.№304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;

– Приказ Министерства просвещения России от 27 июля 2022г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

– Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 г. №09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;

– Письмо Министерства образования и молодежной политики Республики Коми от 27.01.2016г. №07-27/45 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных – дополнительных общеразвивающих программ в Республике Коми».

– Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 января 2021 г. №2 «Об утверждении санитарных правил и норма СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (раздел VI «Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы.

- Устав Центра.

Актуальность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Информатика для дошколят» обусловлена тем, что основные логические умения на элементарном уровне формируются у детей, начиная с 5-6-летнего возраста. Они служат основой для формирования алгоритмической грамотности, которая дает возможность включать аппарат логики в структурную и содержательную организацию информации. Таким образом, изучение основ алгоритмизации способствует возникновению у дошкольников механизмов обработки информации и решает задачу их подготовки к школьному обучению, которое строится преимущественно на логическом мышлении.

Отличительной особенностью программы является её интегрированность, использование деятельностного подхода в обучении, а также активное использование игровых и коммуникативных технологий.

Занятия по данной программе можно проводить как с использованием компьютеров, так и без них, используя только демонстрационный компьютер и мультимедийное оборудование.

Содержание программы «Информатика для дошкольников» направлено на приобретение учащимися учебной ИКТ - компетентности, что позволит сформировать предметные и универсальные учебные действия, а также опорную систему знаний, обеспечивающие продолжение образования в начальной школе. Формируются понятия «множество», «часть- целое», «последовательность», «закономерность», «алгоритм», «модель», развивается память, внимание, мышление, формируются навыки работы

Каждое занятие начинается с игры «Отвечайка». Основной задачей данного этапа является создание у ребят определённого положительного эмоционального фона. Они содержат лёгкие, рассчитанные на сообразительность вопросы. В качестве дополнительного материала привлекаются специальные учебные видеоматериалы и программы, разработанные для дошкольников.

Использование на занятии проектора и экрана, позволяет детям действовать с наглядными экранными образами, которые он наделяет символическим, в том числе игровым, значением, переходит от привычных практических действий с предметами к действию с ними в образном (модельном, символическом) плане. Занятия по курсу «Информатика для дошколят» включает в себя две части: усвоение теоретических знаний и практическая работа непосредственно в тетрадах. В теоретической части учащиеся узнают основные понятия множество, модель, выполняют задания на развитие памяти, логики, мышления, воображения, мелкой моторики и т.д. На практике выполняя задания в тетрадах, закрепляют полученные знания.

Адресат программы: учащиеся 5-7 лет.

Вид программы по уровню освоения: стартовый.

Объем, срок освоения программы: Общий объем программы – 72 часа в год,

Режим занятий: Занятия проходят по 2 часа в неделю по 30 минут.

Цель программы: Формирование логического мышления и познавательной активности посредством изучения информатики.

Задачи программы

Образовательные:

- научиться основам работы на компьютере;
- узнать, что такое множество, свойства, последовательность;
- научиться сравнивать предметы и объединять их в группы по признакам, выделять признак, по которому произведена классификация;
- научиться находить закономерности.

Развивающие:

- развитие основных познавательных процессов: внимания, памяти, мышления, воображения, восприятия;
- развитие логического мышления и коммуникативных навыков.

Воспитательные:

- воспитание любви к Родине, понимания своей российской культурной принадлежности (идентичности);
- воспитание интереса к занятиям интеллектуальной и творческой деятельностью.
- воспитание дисциплинированности, умения контролировать своё поведение и свои поступки,

- воспитание уважения к старшим, культуры поведения и культуры общения.

Учебный план

| № | Название раздела, темы | Количество часов | | |
|----|---|------------------|-----------|-----------|
| | | Всего | Теория | Практика |
| 1. | Информация вокруг нас | 20 | 5 | 15 |
| 2. | Предмет и свойства предметов | 18 | 4,5 | 13,5 |
| 3. | Последовательность событий, действий, явлений | 14 | 3,5 | 10,5 |
| 4. | Содержательно – логические задания | 20 | 5 | 15 |
| | Итого: | 72 | 18 | 54 |

Содержание учебного плана

| № п/п тема | Виды учебных занятий, учебных работ | Содержание | Кол-во часов |
|---------------------------------|--|---|--------------|
| 1. Информация вокруг нас | | | 20 |
| 1.1. В гостях у Незнайки. | Вводное занятие. Игра. Игра «Отвечайка». Практическое Работа с видеоматериалом: где используются компьютеры. Демонстрация возможностей ПК. | <i>Теория:</i> Введение в образовательную программу «Занимательная информатика». Правила поведения на занятии. Демонстрация возможностей ПК. Где используются компьютеры. <i>Практика:</i> Игра «Отвечайка». Выполнение с Незнайкой задания Знайки. Раскраска контурной картины о составных частях компьютера. | 2 |
| 1.2. В гостях у Геометрика | Практическое задание в тетради. Находить множество предметов одинаковой формы. | <i>Теория:</i> Трансфигурация (превращение одних предметов в другие) <i>Практика:</i> Раздели квадрат на 2 треугольника, на 3 прямоугольника и т.д. Игра «Отвечайка», «Подбери и сравни», «Весёлые фигуры». Рисуем по клеточкам. Нахождение предметов по форме. Все предметы круглые, прямоугольные, овальные, квадратные. | 4 |
| 1.3. Что такое информация | Игра. Практическое задание в тетради. Игра «Слышу, вижу и понимаю» | <i>Теория:</i> Получения и передача информации. Знакомство с многообразием форм информации, получаемых человеком. <i>Практика:</i> Игра «Отвечайка». Развивающая игра «Найди пару» | 2 |

| | | | |
|--|--|---|-----------|
| 1.4. Прием и передача информации | Игра. Практическое задание в тетради. Ознакомление со вкусовой информацией. | Теория: Ведение диалога. Знакомство с многообразием форм информации, получаемых человеком. Практика: Игра «Отвечайка», «Знакомство», игры с мячом «Передай информацию». Подбор предметов по вкусу: сладкий, солёный, горький, кислый, пресный. Ознакомление со вкусовой информацией. | 2 |
| 1.5. Найди разницу. | Игра. Практическое задание в тетради. Работа с видеоматериалом. «Найди ошибку» | Теория: Знакомство с понятием «зрительная информация» Практика: Работа в тетрадях. Игра «Отвечайка». Игра «Найди разницу». | 2 |
| 1.6. Звуки родной природы | Игра. Практическое задание в тетради. Ознакомление со звуковой информацией. Игра «Испорченный телефон». | Теория: Введение понятия «звуковая информация». Практика: Игра «Отвечайка». Игра «Испорченный телефон» Работа в тетрадях. | 2 |
| 1.7 Что в сундуках | Игра. Практическое задание в тетради | Теория: Введение понятия «осязательная информация». Практика: Игра «Отвечайка». Игра «Волшебный сундук». Работа в тетрадях. Сравнение объектов, на ощупь. | 2 |
| 1.8. Гости из Сладкой страны. | Игра. Практическое задание в тетради. | Теория: Введение понятия вкусовая информация. Подбор предметов по вкусу. Практика: Игра «Отвечайка». Игра «Съедобное – не съедобное». | 2 |
| 1.9. Что это? | Игра. Практическое задание в тетради. Осязание, обоняние Игра «Выполняйка» | Теория: Введение понятия «обонятельная информация». Сравнение объектов, на ощупь. Отличия. Практика: Игра «Отвечайка». Игра «Цветочная страна». Игра «Определи по запаху». Упражнения на развитие творческого воображения. | 2 |
| 2. Предмет и свойства предметов | | | 18 |

| | | | |
|--|--|---|---|
| 2.1. Больше и меньше. Большой – маленький. | Игра. Практическое задание в тетради. | Теория: Кто выше, кто больше, что толще. Находить в окружающем мире объекты с противоположными свойствами (большой – маленький; высокий - низкий). Практика: Творческая работа «Ферма». Практическое задание в тетради «Реши и раскрась» | 2 |
| 2.2. Где кто лежит? Найди дорогу | Игра. Практическое задание в тетради.. | Теория: Справа, слева, сверху, внизу. Практика: Творческая работа «Зоопарк». Игра «Отвечайка». Игра «Помоги выбраться из лабиринта» Практическое задание в тетради: где и какой зверь лежит. | 2 |
| 2.3. Соедини по порядку | Игра. Практическое задание в тетради. | Теория: Последовательность событий. Жители цветочной страны. Ферма. В гости к рыбаку Практика: Игра «Отвечайка». Игра «Придумай продолжение». Практическое задание в тетради: яйцо может стать - цыплёнком, черепахой, змеей, яичницей. | 2 |
| 2.4. Действия предметов | Игра. Практическое задание в тетради. | Теория: Действия предметов: Летать – самолёт, птица; расти – цветы, деревья. Практика: Нахождение множества предметов, выполняющих конкретное действие. Игра «Отвечайка». Игра «Действие - предмет». | 2 |
| 2.5. Сравнение предметов по цвету. | Игра. Практическое задание в тетради. Работа с видеоматериалом «Хитрые загадки» | Теория: Все предметы красные, желтые, зелёные, коричневые. Практика: Игра «Отвечайка». Практическое задание в тетради на нахождение множества предметов одинакового цвета. | 2 |
| 2.6. Функции (назначения) предметов. | Игра. Практическое задание в тетради. | Теория: Сравнение предметов по назначению. Отличия. Практика: Игра «Отвечайка». Игра «Что лишнее» | 2 |
| 2.7. Знак – цифра. Порядковый номер. | Игра. Практическое задание в тетради. | Теория: Дать представление о числовом порядке в пределах пяти. Практика: Игра «По порядку становись» Игра «Отвечайка». | 2 |
| 2.8. Часть – целое. | Игра. Практическое задание в тетради. Работа с видеоматериалом. Игра «Отвечайка». | Теория: Разделение предметов на составные части. Форма предмета. «Соедини половинки» Практика: Игра «Отвечайка». Сравнение предметов по составу. Игра «Что лишнее» | 2 |

| | | | |
|---|---|---|-----------|
| 2.9. Поиск закономерно стей | Игра. Практическое задание в тетради. Работа с видеоматериалом «Отличия» | <i>Теория:</i> Выявление закономерности в расположении предметов. Логическая операция «и». <i>Практика:</i> Игра «Отвечайка». Практическое задание в тетради на нахождение закономерностей. | 2 |
| 3. Последовательность событий, действий, явлений | | | 14 |
| 3.1. Описание последовательно сти действий | Игра. Практическое задание в тетради. | <i>Теория:</i> Закрепление понятий «вправо», «влево», «вверх», «вниз». <i>Практика:</i> Игра «Отвечайка». Игра «Найди ошибку». Практическое задание в тетради на нахождение ошибок в неправильной последовательности действий. | 2 |
| 3.2. Описание последовательно сти событий. | Игра. Практическое задание в тетради. | <i>Теория:</i> Времена года. Основные приметы каждого времени года. Основные признаки каждого времени суток. <i>Практика:</i> Игра «Отвечайка». Практическое задание в тетради «Приметы времени года» | 2 |
| 3.3. Найди дорогу. | Игра. Практическое задание в тетради. | <i>Практика:</i> Игра «Отвечайка». Лабиринт. Игра «Помоги выбраться из лабиринта» Игра «Придумай продолжение». | 2 |
| 3.4. Расстановки и перестановки | Игра. Практическое задание в тетради. | <i>Теория:</i> Расстановки и перестановки <i>Практика:</i> Игра «Отвечайка». Игра «Соедини предметы стрелками в нужном порядке» | 2 |
| 3.5. Возрастание, убывание. | Практическое задание в тетради. | <i>Теория:</i> Возрастание, убывание. Находить в окружающем мире объекты с противоположными свойствами (большой – маленький; высокий - низкий). <i>Практика:</i> Игра «Отвечайка». Игра «Расставь по росту». «Прыгни больше - меньше». | 2 |
| 3.6. Элементы кодирования | Игра. Практическое задание в тетради. | <i>Теория:</i> Кодирование. Примеры кодирования в быту и на улице. <i>Практика:</i> Расшифровать записку Мартышки и попугая по буквам и цифрам. ПДД. | 2 |
| 3.7. Упражнения на развития воображения | Игра. Практическое задание в тетради. | <i>Практика:</i> Игры и упражнения для развития воображения. Умение называть положительные и отрицательные качества. | 2 |
| 4. Содержательно – логические задания | | | 20 |
| 4.1. Множества с общими свойствами | Игра. Практическое задание в тетради. | <i>Теория:</i> Знакомство с понятием множества и его элементами. <i>Практика:</i> Игра «Отвечайка». Игра «Найди 10 различий на картинке». | 2 |

| | | | |
|---|--|--|---|
| | | Выделение существенного признака предмета. | |
| 4.2. Соотношения элементов множеств | Игра. Практическое задание в тетради. | Теория: Сравнение элементов множества по их числу. Практика: Игра «Отвечайка». Развивающая игра «Собери картинку» | 2 |
| 4.3. Отображение множеств | Игра. Практическое задание в тетради. | Теория: Подмножество с общим свойством, разбиение множества на подмножества. Практика: Игра «Отвечайка». Практическое задание в тетради на объединение множеств, задаваемых одинаковым свойством. | 2 |
| 4.4. Найди лишний предмет. | Игра. Практическое задание в тетради. | Практика: Игра «Отвечайка». Упражнения на развитие внимания. Практическое задание в тетради на классификацию предметы по их действиям. Выделение лишних предметов. Игра «Найди детали картин», «Кто лишний». Найти 10 отличий на картине. | 2 |
| 4.5. Объединение множеств | Игра. Практическое задание в тетради. | Теория: Выделение существенного признака группы предметов. Практика: Игра «Отвечайка». Игра «Кто лишний». Практическое задание в тетради на объединение предметов по форме, цвету, действиям. | 2 |
| 4.6. Сравнение объектов по форме предмета | Игра. Практическое задание в тетради. | Теория: Сравнение объектов по форме. Практика: Игра «Отвечайка». Практическое задание в тетради на нахождение предметов с одинаковыми признаками (цвет, форма, размер, число элементов.) | 2 |
| 4.7. Сравни два множества предметов. | Игра. Практическое задание в тетради. | Теория: Сравнение двух множеств по числу элементов. Общий признак для группы предметов. Практика: Игра «Отвечайка». Поиск «лишнего» предмета в группе предметов. | 2 |
| 4.8. Подготовка к знакомству с отрицанием. Истинные и ложные высказывания | Игры и упражнения для развития внимания и мыслительных операций, и памяти «Умники и умницы» | Теория: Знакомство с отрицанием. Истинные и ложные высказывания. Практика: Игра «Отвечайка». Упражнение на отрицание некоторого свойства предмета с помощью частицы «не» (большой и не большой, маленький; высокий и не высокий, низкий). | 4 |
| 4.9. Подготовка к введению понятия | Практическое задание в тетради. Интерактивная | Практика: Игра «Отвечайка». Практическое задание в тетради на классификацию предметов по одному свойству (не большой стул, не большой гриб). Упражнения на | 2 |

| | | | |
|--------------------|---------------------|--|----------------|
| «истина» и «ложь». | игра «Проверь себя» | формулирование истинных и ложных высказываний. | |
| Итого: | | | 72 часа |

Планируемые результаты:

Предметные:

- учащиеся умеют сравнивать предметы и объединять их в группы по признакам,
- умеют выделять признаки, по которому произведена классификация;
- сопоставляют части и целое (для предметов);
- выделяют свойства предметов, умеют находить предметы, обладающие заданным свойством;
- умеют находить закономерности в расположении предметов;
- решают задачи на поиск недостающих фигур путем зрительного и мысленного анализа.
- умеют находить последовательность действий и состояний в природе;
- умеют установить порядок действий, ведущий к заданной цели;
- умеют разбивать действия на этапы.;
- умеют приводить примеры истинных и ложных высказываний;
- решают задачи на поиск совпадающих свойств у разнородных предметов;
- владение практически значимыми информационными умениями и навыками, их применением

Метапредметные:

- у учащихся на достаточном уровне развиты память, внимание, логическое мышление;
- учащиеся умеет слушать и слышать педагога, понимает суть заданий, активно сотрудничают с педагогом и товарищами при решении учебных задач;

Личностные:

- учащиеся проявляют интерес к изучению информатики, занятиям творческой и интеллектуальной деятельностью;
- проявляют дисциплинированность, умеют контролировать своё поведение и свои поступки;
- проявляют уважительное отношение к старшим, культуры поведения и культуры общения.

Формы контроля и оценочные материалы

| № | Предмет оценивания | Формы и методы оценивания | Показатели оценивания | Критерии оценивания | Вид аттестации |
|----|--|---|--|--|------------------------|
| 1. | Уровень ЗУН по разделу «Предметы и свойства предметов» | Игра «Что лишне» Игра «Логический лабиринт» Игра «Сравни нас» | - умение собрать в группу предметы одного свойства: все круглые, все съедобные и т.д.; - умение находить противоположные качества объектов; - умение приводить примеры | <i>Низкий уровень</i> - учащийся испытывает затруднения при сравнении предметов, объединении их в группы по признакам, не может самостоятельно находить противоположные качества объектов, приводить примеры. <i>Средний уровень</i> - учащийся испытывает незначительные затруднения при сравнении предметов, объединении их в группы по признакам, не всегда может самостоятельно находить противоположные качества объектов, приводить примеры. <i>Высокий уровень</i> - учащийся умеет сравнивать предметы, объединять их в группы по признакам, умеет самостоятельно находить противоположные качества объектов, приводить примеры. | Текущая, промежуточная |
| 3 | Уровень ЗУН по разделу «Последовательность действий, событий, явлений» | Игра, практическое задание на листочках «Времена года» | Умение расставлять события в правильной последовательности | <i>Низкий уровень</i> - учащийся не может самостоятельно расставлять события, явления и действия в правильной последовательности <i>Средний уровень</i> - учащийся испытывает незначительные затруднения при выполнении заданий на последовательность действий, событий и явлений. <i>Высокий уровень</i> - учащийся самостоятельно в правильном порядке умеет определять последовательность действий, событий, явлений. | Текущая |

| | | | | | |
|---|--|---|--|---|---------------|
| | Уровень ЗУН по разделу «Решение содержательно - логических заданий» | Игра, практическое задание в тетради | Умение решать содержательно-логические задания на поиск совпадающих свойств у разнородных предметов | <p><i>Низкий уровень</i> - учащийся не может самостоятельно выполнять задания на поиск совпадающих свойств у разнородных предметов;</p> <p><i>Средний уровень</i> - учащийся испытывает незначительные затруднения при выполнении заданий на поиск совпадающих свойств у разнородных предметов;</p> <p><i>Высокий уровень</i> - учащийся самостоятельно выполняет задания на поиск совпадающих свойств у разнородных предметов.</p> | Промежуточная |
| 4 | Уровня развития памяти, внимания, логического мышления в ходе выполнения заданий | Наблюдение в ходе практической деятельности | <ul style="list-style-type: none"> - восприятие задаваемых вопросов, - запоминание последовательности действий, цепочек предметов, - умение строить логические цепочки. | <p><i>Низкий уровень</i> – памяти, внимания, логическое мышление слабо развиты;</p> <p><i>Средний уровень</i> – памяти, внимания, логическое мышление развиты на хорошем уровне;</p> <p><i>Высокий уровень</i> - памяти, внимания, логическое мышление слабо развиты на достаточном уровне</p> | Промежуточная |
| 5 | Уровень сформированности коммуникативных навыков и личностных качеств | Наблюдение в ходе практической деятельности | <ul style="list-style-type: none"> - умение слушать и слышать педагога, взаимодействовать с педагогом и товарищами в ходе решения учебных задач; - интерес к изучению информатики, занятиям творческой и интеллектуальной деятельностью; - дисциплинированность, умение | <p><i>Низкий уровень</i> – коммуникативные навыки слабо развиты, интерес к изучению информатики, занятиям творческой и интеллектуальной деятельностью, дисциплинированность, умение контролировать свои поступки не проявляет, не всегда уважительно относиться к старшим, проявляет культуру поведения и культуру общения.</p> <p><i>Средний уровень</i> – коммуникативные навыки развиты на среднем уровне, интерес к изучению информатики, занятиям творческой и интеллектуальной деятельностью проявляет не всегда, дисциплинирован, умеет контролировать свои поступки, уважительно относиться к старшим, не всегда проявляет культуру поведения и культуру общения.</p> | Промежуточная |

| | | | | | |
|--|--|--|---|--|--|
| | | | контролировать свои поступки; - проявление уважительного отношения к старшим, культуры поведения и культуры общения. | <i>Высокий уровень</i> – всегда взаимодействует с педагогом и товарищами в ходе решения учебных задач, проявляет интерес к изучению информатики, занятиям творческой и интеллектуальной деятельностью, дисциплинирован, умеет контролировать свои поступки, уважительно относиться к старшим, проявляет культуру поведения и культуру общения. | |
|--|--|--|---|--|--|

Оценочные материалы

В качестве диагностических материалов для выявления уровня предметных результатов используются проверочные работы, игровые и практические занятия:

- Игра «Что лишне»
- Игра «Логический лабиринт»
- Игра «Логические цепочки»
- Игра «Сравни нас»
- Практическое задание «Времена года»
- Практическое задание «10 отличий»

В качестве метода диагностики личностных и метапредметных результатов, сформированных в ходе обучения по программе «Информатика для дошколят» используется такие методы как наблюдения - наиболее доступный способ получения информации об учащих.

Результаты диагностик заносятся в листы наблюдений.

Методические материалы

Основной формой обучения по программе «Информатика для дошколят» является учебное занятие. При проведении занятий используются индивидуальные, коллективные и групповые формы работы. Игровая форма занятий с большим количеством разнообразных упражнений и заданий, предоставление каждому учащемуся возможности высказать свое мнение и быть выслушанным — вот основные принципы подачи материала курса. Важнейшую роль играет умение создать на занятии «ситуацию успеха» для каждого ребёнка.

Занятия носят в основном практический характер. На сообщение теоретических сведений отводится не более 20% учебного времени. Теоретические сведения связаны с практической работой.

Для достижения результатов работы требуется большая вариативность подходов.

Качество усвоения содержания программы определяется выбором методов обучения и воспитания.

На занятиях используются следующие методы обучения:

- объяснительно-иллюстративный;
- метод стимулирования и мотивации учебно-познавательной и созидательной деятельности;
- метод творческих заданий;
- логические, интеллектуальные игры;
- практические задания и упражнения в тетрадах;
- самостоятельное выполнение задания в тетрадах;
- использование игр, направленных на развитие памяти, внимания, активации мыслительной деятельности.

Методы организации деятельности и формирования опыта поведения: игра, поручение, упражнение.

Методы стимулирования: поощрение, одобрение, награждение.

На занятиях используются различные методические материалы:

- наглядные пособия (картинки с изображением предметов, животных);
- раздаточный материал (шаблоны с изображением предметов, животных, природных явлений);
- настольные и интерактивные компьютерные игры на проекторе.

Использование современных образовательных технологий в образовательном процессе повышает качество обучения, позволяет сделать учебную деятельность более эффективной.

Ведущей технологией на занятиях по программе «Информатика для дошколят» является игровая технология - игра ставит учащихся в условие поиска, пробуждает интерес к победе, дети стремятся быть быстрыми, находчивыми, четко выполнять задания, соблюдая правила

игры. В игре ребенок приобретает новые знания, умения, навыки. Развивающие игры способствуют развитию восприятия, внимания, памяти, мышления, развитию творческих способностей. Создание игровой ситуации на занятии приводит к тому, что учащиеся, увлеченные игрой, незаметно для себя и без особого труда и напряжения приобретают определенные знания, умения, навыки. Игра делает некоторые элементы занятия эмоционально насыщенными, вносит бодрый настрой, стройность мыслей при решении логических задач и заданий. На занятиях используются игры в командах, парах, настольные, подвижные игры.

Воспитательная работа.

Воспитательная деятельность по дополнительной общеобразовательной программе «Информатика для дошколят» направлена на развитие личности, самоопределение и социализацию детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства. А также на формирование у учащихся чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде.

Целевые ориентиры воспитания по программе:

- освоение детьми понятия о своей российской культурной принадлежности (идентичности);
- воспитание любви к малой родине, формирование представления о своей стране – России;
- воспитание ориентации на моральные ценности, готовности оценивать своё поведение и поступки, а также поведение и поступки других людей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков;
- воспитание понимания ценности жизни, ответственного отношения к своему здоровью, установки на здоровый образ жизни;
- воспитание культуры поведения и общения;
- воспитание уважения к труду, результатам труда, уважения к старшим.

Формы организации воспитательной деятельности:

- *учебное занятие* - основная форма воспитания и обучения детей, по дополнительной общеобразовательной программе «Информатика для дошколят». В ходе занятия, учащиеся усваивают информацию, имеющую воспитательное значение, приобретают опыт межличностных отношений на основе российских традиционных духовных ценностей.

В содержании заданий используются:

- названия городов, рек, растительного и животного мира России и Республики Коми;
- интересные факты из жизни города, Республики Коми, России;
- учащиеся знакомятся с государственными праздниками, национальными традициями и т.д.
- *участие в коллективных играх* способствуют проявлению и развитию личностных качеств: активности, нацеленности на успех, готовность к командной деятельности и взаимопомощи;
- *итоговые мероприятия* (игры, конкурсы) способствуют закреплению ситуации успеха, развивают рефлексивные коммуникативные умения и навыки, ответственность, благоприятно воздействуют на эмоциональную сферу учащихся.

Методы воспитательной деятельности:

- *метод убеждения* - рассказ, беседа, разъяснение, анализ, инструктаж, диалог, игра;
- *метод положительного примера* - педагога и других взрослых, детей;
- *метод упражнений* - приучения, поручение, проблемное задание;
- *метод внушения* - этическая беседа, рассказ, беседа, разъяснение, игра;
- *метод требования* - совет, убеждение, намек, одобрение, выражение доверия, игра, инструктаж;

- метод стимулирования поощрение — похвала, одобрение, благодарность, порицание;
- метод анализа деятельности и общения - коллективно творческое дело, рефлексия, презентация;

- метод воспитывающих ситуаций (ситуаций свободного выбора) - поручение, самостоятельная работа творческая работа, игра;

Условия воспитания.

Воспитательный процесс по программе «Информатика для дошколят» осуществляется в ходе организации деятельности детского объединения на базе МАУДО «ЦДОД» г. Усинска (Приложение 2)

Условия реализации программы

Для успешной реализации программы «Информатика для дошколят» необходимо:

Помещение:

- учебный кабинет, оформленный в соответствии с профилем проводимых занятий и оборудованный в соответствии с санитарными нормами: столы и стулья для педагога и учащихся, классная доска, шкафы и стеллажи для хранения учебной литературы и наглядных пособий.

Оснащение кабинета:

- компьютер (ноутбук);
- видеопроектор для просмотра анимации на экране или классной доске;
- доступ в интернет;
- звуковые колонки.

Материалы для занятий

- цветная бумага, картон, тетрадь «Информатика» или «Игровая информатика»;
- ножницы, клей, фломастеры, карандаши;
- демонстрационные презентации для обучения детей.

Программное обеспечение:

- операционная система MS Windows7;
- звуковой и видео редактор: SONY VEGASPRO;
- мультимедиа-проигрыватель Windows Media.

Информационные источники

1. Zadania dlya razvitiya malyshey-1
2. Сайт Рособразования <http://www.ed.gov.ru> Российский образовательный портал <http://www.school.edu.ru>
3. Российский портал открытого образования <http://www.opennet.edu.ru>
4. Портал Math.ru: библиотека, медиатека, олимпиады, задачи, научные школы, история математики <http://www.math.ru>
5. Реши и раскрась.
6. Соедини половинки.
7. Отличия.
8. Хитрые загадки.

Литература

1. Гаврина С.Е. Развитие внимания. Развитие памяти. Развитие мышления/ Гаврина С.Е. - М.: Росмэн серия «школа для дошколят», 2007г.-24с.
2. Горячев А. В., Ключ Н.В. Все по полочкам. Пособие для дошкольников 5-6 лет /А. В. Горячев, Н. В. Ключ. – 2-е изд., исп. – М.: Баласс, 2008. – 64с.
3. Горячев А.В., Ключ Н.В. Все по полочкам. Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников /А. В. Горячев, Н. В. Ключ. – М.: Баласс,2004. –64с.
4. Балабанова Л.К. «Компьютерные игры в обучении детей 4-7 лет» / Балабанова Л.К. - Волгоград, издательство «Учитель» 2012 г.-73с.
5. / Габдуллина З.М. -Волгоград, издательство «Учитель» 2011 г.-139с.

6. Комарова И.И., Туликов А.В. «Информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовании» / Комарова И.И., Туликов А.В. Москва, Мозаика-Синтез 2013г.-86с.
Блохина И.В. Подготовка к школе. Развитие логики: загадки, игры, ребусы. – Мн.: ООО «Харвест», 2006.
7. Гаврина С.Е., Кутявина Н.Л. и др. Логика. – М.: ЗАО «ЭКСМО-Пресс», 2000.
8. Жукова О.С. Игры и упражнения для подготовки ребенка к школе. 5+ – М.: Астрель; СПб.: Сова, 2007. – 64 с.: ил. – (Ступеньки к школе).
9. Маврина Л., Налетова О. Рисуем по клеточкам. Мир животных. – М.: ООО «Стркоза-Пресс», 2006.
10. Межиева М. В. Развитие творческих способностей у детей 5-9 лет. – Ярославль: Академия развития: Академия Холдинг: 2002. – 128с.: ил.

Приложение 1.

Годовой календарный учебный график

| Возраст учащихся | Дошкольники |
|---|---|
| Начало учебного года | 10 сентября (с 01 по 09 сентября – комплектование учебных групп) |
| Продолжительность учебного года | 36 недель |
| Сменность занятий | 1 – 2 смена |
| Начало учебных занятий | Ежедневно, согласно расписанию занятий объединений по направленностям, с 08.00 часов |
| Окончание учебных занятий | Ежедневно, согласно расписанию занятий объединений по направленностям, до 20.00 часов |
| Продолжительность занятия и перерывов между ними | 30 минут с перерывом 10 минут |
| Продолжительность занятия с использованием дистанционных технологий | 10 минут |
| Промежуточная аттестация в переводных группах | Апрель |
| Окончание учебного года | 31 мая |

План воспитательных мероприятий

| № п\п | Название мероприятия, события | Форма проведения, уровень | Сроки |
|-------|--------------------------------------|---|------------------------------|
| 1 | «Приглашаем в гости к нам» | Праздник начала учебного года (уровень Центра) | сентябрь |
| 2 | Самая важная профессия | Беседа к Дню учителя и Дню воспитателя (уровень объединения) | октябрь |
| 3 | Папа самый лучший друг! | Конкур рисунков, посвящённый Дню отца (уровень объединения) | октябрь (3-е воскресенье) |
| 4 | Я, ты он, она – вместе целая страна! | Беседа, посвящённая Дню народного единства (уровень объединения) | ноябрь |
| 5 | Букет для мамы | Конкурс рисунков, посвящённый Дню матери (уровень объединения) | ноябрь |
| | Детям, о конституции России | Беседа, посвящённая Дню конституции России (уровень объединения) | декабрь |
| | Новый год к нам идёт! | Праздничная программа (уровень отдела) | декабрь |
| | Рождественский калейдоскоп | Интерактивная игра (уровень объединения) | январь |
| 6 | «Аты-баты, шли солдаты» | Интерактивная игра, посвящённая Дню Защитника Отечества (уровень объединения) | февраль |
| 7 | Цветочная поляна для мамы | Мини – проект (уровень объединения) | март |
| 8 | День здоровья | Спортивные разминки (уровень объединения) | апрель |
| 9 | Давай исследуем космос | Интерактивная игра (уровень объединения) | апрель |