

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение  
города Москвы  
"Школа № 1239"

<p><b>РАССМОТРЕНО</b> <b>НА ЗАСЕДАНИИ МО ПДО</b> ПРОТОКОЛ № ____ ОТ «28» АВГУСТА 2018 Г.</p> <p>РУКОВОДИТЕЛЬ МО  (_НИКОНОВА Н.М.)</p>	<p><b>СОГЛАСОВАНО</b> ЗАМЕСТИТЕЛЬ ДИРЕКТОРА</p> <p> (_ЕЛИСЕЕВА Л.Ю.) «30» АВГУСТА 2018 Г.</p>	<p><b>УТВЕРЖДЕНО</b> ДИРЕКТОР ГБОУ ШКОЛА №1239 СИМОНОВА Н.М.</p> <p> «01» СЕНТЯБРЯ 2018 Г.</p>
--	--	---

**ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
технической направленности**

***Информатика для дошкольников***

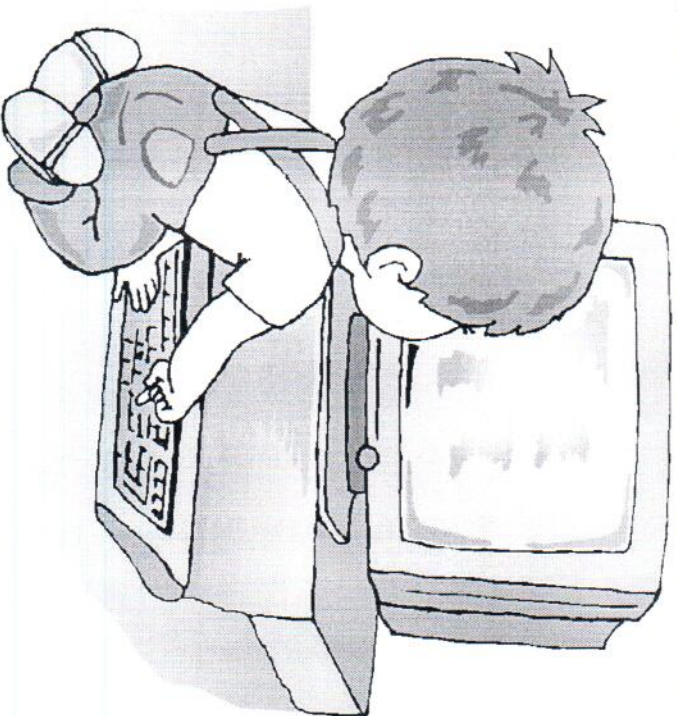
Разработана в 2018 году, срок реализации 3 года  
Возраст обучающихся 5-7 лет  
Форма организации образовательной деятельности – кружок

**Педагог дополнительного образования  
Сергеевнина Анастасия Владимировна**

Москва

## Программа дополнительного образовательного кружка «Информатика для малышей»

(познавательное развитие детей 5-7 лет)



### Пояснительная записка

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

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

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

Данная программа построена для старшей и подготовительной групп на основе Программы подготовки дошкольников по информатике (авторы: А. В. Горячев, Н. В. Ключ). Данная программа для дошкольников согласуется с программой по информатике для начальной школы «Информатика в играх и задачах», рекомендованной Министерством образования РФ, и является начальным звеном непрерывного курса информатики 0–11, который разрабатывается в рамках образовательной программы «Школа 2100» под руководством А. В. Горячева. Использовались пособия к данной программе: «Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников», «Все по полочкам» (рабочая тетрадь).

Использовались компьютерные обучающие программы:

1. Серия дисков "Супердетки", "Новый диск".
2. Серия дисков "Несерьезные уроки", "Новый диск".
3. Серия дисков "Смешарики", "Новый диск".
4. "Мир информатики", "Кирилл и Мефодий".
5. Учебно-методический комплект "Перволого 3.0", "Институт новых технологий".

#### **Актуальность программы:**

#### **Цели и задачи**

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

#### **Задачи**

#### **Образовательные задачи:**

Закрепление знаний и умений детей по основным разделам «Информатика», в рамках Программы развития и воспитания дошкольников в образовательной системе «Школа 2100» («Детский сад 2100»)

#### **Развивающие задачи:**

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

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

#### **Воспитательные задачи:**

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

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

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

#### **Методы и приемы**

- практические (игры);
- экспериментирование;
- моделирование;
- воссоздание;
- преобразование;
- конструирование

#### **Развивающая среда:**

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

#### **Ожидаемые результаты**

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

знать:

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

уметь:

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

## **ЗРИТЕЛЬНАЯ ГИМНАСТИКА ВО ВРЕМЯ РАБОТЫ НА КОМПЬЮТЕРЕ**

(Разработана специалистами Института возрастной физиологии РАО)

### Упражнение со зрительными метками № 1

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

Методика проведения упражнения:

1. Поднять детей с рабочих мест. Упражнение проводится у рабочего места.
  2. Объяснить детям, что они должны делать: по команде воспитателя, не поворачивая головы, одним взглядом глаз проследить движение машины в синий гараж, затем в зеленый и т.д. Очень важно сделать акцент на то, чтобы дети не поворачивали головы.
  3. Воспитатель предлагает перевести взор с одной метки на другую под счет 1-4.
  4. Целесообразно показывать детям, на каком предмете необходимо каждый раз останавливать взгляд. Можно направлять взор ребенка последовательно на каждую метку, а можно - в случайном порядке.
  5. Скорость перевода взора не должна быть большой. Переводить взор надо так медленно, чтобы за все упражнение было не больше двенадцати фиксации глаз.
  6. Продолжительность упражнения - 1 минута.
  7. Воспитатель должен следить за тем, чтобы дети во время выполнения упражнения не поворачивали головы.
- Упражнение со зрительными метками и поворотами головы № 2
- Выполняется так же, как предыдущее, но с поворотами головы.

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

### Методика выполнения упражнения:

1. Воспитатель просит детей подняться с рабочих мест и стоять около стула, лицом к нему;
2. Объясняется задача: "Вот елочка (она стоит на столе или ее большое изображение висит на стене), ее нужно нарядить".

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

4. Темп выполнения упражнения - произвольный.

5. Продолжительность - 1 минута

Список литературы:

1. Волошина О.В. Развитие пространственных представлений на занятиях информатики в детском саду. / О. В. Волошина// Информатика. – 2006. – №19.
2. Горвиц Ю.М. и др. Новые информационные технологии в дошкольном образовании. /Ю. М. Горвиц, А. А. Чайнова, Н. Н. Поддьяков. – М.: Линка-Пресс, 1998. – 328 с.
3. Горячев А.В., Ключ Н.В. Все по полочкам. : пособие для дошкольников 5-6 лет /А. В. Горячев, Н. В. Ключ. – 2-е изд., испр. – М.: Баласс, 2008. – 64 с.
4. 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. – 64 с.
5. Ковалько В.И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер. 1-4 классы / В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2007. – 304 с.
6. Крашова С.С., Ягодина Л.А. Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников / С. С. Крашова, Л. А. Ягодина//Информатика. – 2006. – №12.
7. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы (СанПиН 2.4.2. 178-020), Рег. №3997