

Муниципальное учреждение «Управление образования Администрации города Лабытнанги»  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДЕТСКИЙ САД «УЛЫБКА»  
(МАДОУ «Улыбка»)

**ПРИНЯТО**

На педагогическом совете  
МАДОУ «Улыбка»  
протокол от «30» августа 2018 г. № 1

**УТВЕРЖДАЮ**

Заместитель заведующего  
МАДОУ «Улыбка»  
С.А. Тахтабаева  
«30» августа 2018 г.



**Рабочая программа  
к программе дополнительного образования «Компьютерная азбука»  
на 2018-2019 учебный год**

Разработчик:

Давыдова Светлана Александровна,  
педагог дополнительного образования,  
I квалификационной категории

г. Лабытнанги  
2018 г.

## Содержание

<b>I</b>	<b>Целевой раздел</b>	<b>3</b>
	1.1. Пояснительная записка.	3
	1.2. Планируемые результаты освоения программы.	6
<b>II</b>	<b>Содержательный раздел</b>	<b>8</b>
	2.1. Учебно – тематический план.	8
	2.2. Содержание программы	8
<b>III</b>	<b>Организационный раздел</b>	<b>10</b>
	3.1. Материально – техническое обеспечение.	10
	3.2. Методическое обеспечение.	10
	3.3. Список литературы.	11
	<b>Приложения</b>	
	Календарно – тематическое планирование (приложение 1).	
	Годовой план работы педагога дополнительного образования (приложение 2).	
	График работы (приложение 3).	
	Циклограмма (приложение 4).	
	Расписание НОД (приложение 5).	

## І. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

### 1.1. Пояснительная записка

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.

Данная рабочая программа разработана на основе дополнительной образовательной программы МАДОУ «Улыбка», имеет познавательную направленность, рассчитана на обучение детей 6-7 лет, и призвана создать условия для развития интеллектуальных и творческих способностей воспитанников.

*Нормативно-правовой основой для разработки программы являются:*

- Конвенция ООН «О правах ребенка».
- Федеральный Закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.10.2013 г. № 1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования»
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации «Об утверждении СанПиН 2.4.1.3049-13 «Санитарноэпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций» от 15.05.2013 г. № 26.
- Письмо Департамента государственной политики в сфере общего образования Министерства образования и науки РФ от 28.02.2014 г. № 08-249 «Комментарии к ФГОС дошкольного образования»
- Устав МАДОУ «Улыбка»

Особенность программы заключается в применении компьютерных средств на занятиях компьютерной азбуки (ноутбуки). В ходе реализации программы предусмотрено изучение и использование разнообразных форм и методов обучения, так как способствует наиболее успешному освоению материала. На занятиях у детей развиваются индивидуальные способности, формируется эстетический вкус, творческое воображение, вырабатывается трудолюбие, стремление доводить начатое дело до конца. Они учатся работать в программе «Word» и в графическом редакторе «Paint», пользоваться мышкой и принтером в соответствии с правилами техники безопасности.

Общение дошкольников на каждом занятии начинается с различных игр, тщательно подобранных с учётом возраста и учебной направленности. Специально созданные компьютерные программы спроектированы так, что ребёнок может не только представить себе единичное понятие или конкретную ситуацию, но и получить обобщенное представление о предметах или ситуациях. Такой подход позволяет развивать у детей важные операции мышления – общение и классификацию.

В процессе образовательной деятельности дошкольников посредством компьютера улучшается их память, внимание и мышление. В этом возрасте дети обладают не произвольным вниманием, они не могут осознанно стараться запомнить тот или иной материал. И только на яркий и значимый материал ребёнок произвольно обращает внимание. И здесь компьютер незаменим, так как передает информацию в привлекательной форме, что не только ускоряет запоминание содержания, но и делает его осмысленным и долговременным.

#### ***Актуальность программы***

Обучение компьютерной азбуке вызывает у воспитанников живой интерес, сначала как игровая деятельность, а затем и как учебная. Именно интерес лежит в основе формирования важных структур познавательной мотивации, произвольной памяти и внимания, и именно они обеспечивают психологическую готовность ребёнка к обучению в школе. Компьютерные задания учат преодолевать трудности, контролировать выполнения действий, оценивать результаты.

Благодаря им становится эффективным обучение планированию, контролю и оценке результатов самостоятельной деятельности. Таким образом, компьютер помогает развивать не только интеллектуальные способности ребенка, но и воспитывает волевые качества, такие как самостоятельность, собранность, сосредоточенность и др.

Необходимо отметить, что использование новых информационных технологий в детском саду предусматривает не обучение детей школьным основам информатики и вычислительной техники, а преобразование предметно-развивающей среды ребёнка. Использование игровых возможностей компьютера в сочетании с дидактическими возможностями (наглядное представление информации, обеспечение обратной связи между учебной программой и ребёнком, широкие возможности поощрения правильных действий, индивидуальный стиль работы) позволяет обеспечить более плавный переход к учебной деятельности.

Использование знаний, умений и навыков в игровой компьютерной деятельности приводит к их актуализации, а желание играть – к мотивации их приобретения.

Программа предусматривает занятия такими видами программ:

- ✓ текстовый редактор «Word» (изучение букв и цифр, работа с клавиатурой и мышью, создание и редактирование текста);
- ✓ графический редактор «Paint» (работа с инструментами «Карандаш», «Кисть»).

Занятия по данной программе способствуют развитию мелкой моторики рук, образного мышления, памяти, улучшению операции написания цифр и букв, пространственного ориентирования, развитию умения составлять композиции, правильному использованию цветовой гаммы, прививают эстетический вкус, вырабатывают усидчивость, аккуратность и тщательность при выполнении работы, стимулируют развитие памяти. В процессе занятий воспитанники научатся работать обеими руками, овладеют навыками работы с мышью, клавиатурой, принтером и приобретают определенный ритм движений.

Интерес детей к компьютеру огромен, и дело взрослых, создать условия для его поддержания и расширения с целью развития и совершенствования познавательных способностей ребенка.

**Цель программы:** создание условий для развития интеллектуальных и творческих способностей воспитанников, расширение их знаний об окружающем мире, пропедевтика основных понятий информатики.

**Задачи:**

***обучающие:***

- знакомить с функциональной структурой компьютера, его основными устройствами и приемами работы в среде «Windows» и графическом редакторе «Paint»;
- научить работать с различными инструментами и материалами;
- научить использовать выразительность линий, цветовой и тональный ритм, их символику, уметь передавать различные эмоциональные состояния, создавать простейшие предметы.

***развивающие:***

- развивать художественный вкус, пробудить интерес к познанию;
- развивать образное и пространственное мышление, моторику рук, глазомер;
- развивать логику, комбинативное мышление, речь, творческие способности, сенсорные возможности и эмоционально-волевой сферы;

***воспитательные:***

- формировать навыки работы в текстовом редакторе «Windows» и графическом редакторе «Paint»; языковых компетенций;
- воспитывать у детей потребность в сотрудничестве, во взаимодействии со сверстниками;
- способствовать развитию внутренней свободы ребенка, способности к объективной самооценке и самореализации поведения, чувства собственного достоинства, самоуважения, самостоятельности.
- воспитывать у ребенка самостоятельность, творческую активность, усидчивость, аккуратность, терпеливость, стремление доводить дело до конца;
- помочь овладеть основами культуры труда и нормами общения в коллективе

Программа ориентирована:

- на развитие логического и комбинированного мышления;
- на отработку навыков работы с компьютером (восприятие информации с экрана, её анализ, управление мышью и клавиатурой);
- на креативную деятельность с использованием компьютера;
- на понятие «информация» и «информационный процесс», представлений об информационной картине мира; о значении информации, информационных технологий в обществе;
- на знакомство с функциональной структурой компьютера и его основными устройства; основными приёмами работы в среде «Windows», созданием графических изображений, знакомством с возможностями сети Интернет.

### **Педагогические принципы:**

Любовь и уважение к ребенку как к активному субъекту воспитания и развития, создание ситуации успеха – главный принцип работы.

Для достижения целей программы значение имеют:

- ✓ создание условий развития ребёнка в процессе обучения;
- ✓ творческая организация процесса обучения и воспитания;
- ✓ уважительное отношение к результатам детского труда;
- ✓ разнообразное использование образовательного материала позволяет развивать творческий потенциал ребёнка в соответствии с индивидуальными способностями.

При организации учебно-воспитательного процесса учитываются:

- 1) *ведущий вид деятельности.*
- 2) *индивидуальные особенности ребенка.*
- 3) *положительная оценка любого достижения ребенка.*
- 4) *потребности, интересы дошкольников.*

Обеспечение условий, способствующих самоопределению, саморазвитию, самореализации, адекватной самооценке личности – один из важнейших принципов работы.

К каждому ребенку применяется **индивидуальный подход:**

- осознание и признание права личности быть не похожей на других;
- проявление уважения к личности;
- предоставление прав на свободу выбора;
- оценка не личности ребенка, а его деятельности, поступков;
- умение смотреть на проблему глазами ребенка;
- учет индивидуально-психологических особенностей ребенка (тип нервной системы, темперамент, особенности восприятия и памяти, мышления, мотивы, статус в коллективе, активность).

Индивидуальный подход требует дифференцированного обучения, на занятиях педагогами предлагаются работы различной степени сложности. Применяется как опережающее обучение, так и упрощенные задания для медленно работающих детей.

Личностный подход требует от педагога создания на занятиях условий, при которых ребенок чувствует себя личностью, ощущает внимание наставника лично к нему.

Создание ситуаций успеха для каждого ребенка – один из главных принципов, который помогает помочь ребенку преодолеть чувство страха перед новым, неизведанным; дает возможность поверить в успех и в свои творческие способности.

Особое внимание уделено работе с одаренными детьми. Она спланирована в соответствии с данной программой. В ней предусмотрено усложнение темы занятий и при определенных видах деятельности.

Программа рассчитана на один год обучения: 36 час в год (занятия проводятся по подгруппам один раз в неделю), продолжительность занятий – 30 минут. Каждое занятие включает в себя три этапа:

*Подготовительный* – погружение в сюжет задания, подготовка к работе за компьютером – 10 минут;

*Основной* – овладение способом управления программой для достижения результата и самостоятельную деятельность ребёнка за компьютером -15 минут;

*Заключительный* – снятие зрительного и физического напряжения – 5 минут. В связи с тем, что занятия творчеством требуют большого внимания со стороны педагога и индивидуального подхода, группы комплектуются из расчета 8 - 10 человек. Индивидуальные занятия проводятся с 1-2 детьми.

Проводится диагностика обследования умений и навыков дошкольников на основе ожидаемых результатов каждого года обучения.

### **Характерные черты и особенности программы:**

Согласно программе, дети могут включать и выключать компьютер, выбрать программу и от начала до конца провести работу с ней, выбрать или вписать имя и пароль, научиться пользоваться готовыми трафаретами для написания карточек и приглашений, выполнять задания на решение задач и запоминания, распечатать результат своей деятельности на принтере. Знакомятся с клавиатурой и мышкой, умеют сохранять работу.

К началу обучения в **подготовительной к школе группе:**

На начальном этапе обучения дошкольники учатся работать с клавиатурой, быстро и точно нажимать нужные клавиши. При этом ребенок периодически переводит взор с экрана видеотерминала на клавиатуру и обратно. За 10 минут работы на компьютере ребенок обычно делает 80-100 таких движений. Но нередко приходится работать в более быстром темпе, навязанном программой. В этом случае дети испытывают затруднения в поиске нужной клавиши и допускают ошибки. Следовательно, значимыми для работы с клавиатурой будут подвижность нервных процессов, определяющих скорость действий и сформированность двигательных функций.

Ребенок рассматривает на экране видеотерминала предметы и объекты разной величины, переводит взор на клавиатуру и, отвлекаясь, фиксирует взор на более удаленных предметах. Следовательно, развитие его зрительной системы, испытывающей повышенную нагрузку, также особо значимо для работы на компьютере.

Занятия на компьютере связаны с решением постепенно усложняющихся пространственных и логических задач, требующих достаточно развитого абстрактного мышления, умения сравнивать, сопоставлять, анализировать, а также способности быстро активизировать все свои знания и навыки.

Отметим в дополнение к сказанному, что дошкольники работают с разными разработанными специалистами компьютерными программами. Работа с новой программой предполагает каждый раз иные пространственные двигательные реакции (координации) рук, связанные с управлением (нажатием на клавиши клавиатуры и мыши). Расположение «горячих» клавиш при смене программ меняется. При переходе на новую программу детям приходится запоминать предлагаемые правила управления и расположение клавиш. Следовательно, для успешной работы дошкольника на компьютере необходим и достаточный уровень развития кратковременной памяти.

Чтобы ребенок успешно справлялся с работой на компьютере, следует, прежде всего, помочь ему развить нужные для этой деятельности психофизиологические функции.

В результате реализации программы дети обучаются:

- основам компьютерной графики;
- формированию компьютерных дизайнерских навыков;
- происходит развитие внимания, усидчивости, наблюдательности.

### **1.2. Планируемые результаты освоения программы.**

В результате освоения программы дети должны усвоить:

- виды программ (текстовый редактор «Windows» и графический редактор «Paint»);

- что такое клавиатура и мышь, принтер, сканер их применение;
- правила организации рабочего места и правильно организовать его;
- правила безопасности труда и личной гигиены при работе с различными материалами и соблюдать их;

а также научиться:

- выполнять работы самостоятельно согласно технологии, используя знания, умения и навыки, полученные по видам деятельности;
- сотрудничать со своими сверстниками, оказать помощь товарищу, проявить самостоятельность, усваивать нормы поведения в обществе.

Занятия организуются таким образом, чтобы овладение практическими навыками не заслоняло процесса творчества. В ходе создания работ предусмотрено индивидуальное взаимодействие между взрослым и ребенком, а также обязательное обсуждение уже сделанной работы.

Для того, чтобы решить поставленные программой задачи, необходимо постепенно, поэтапно усложнять виды работы, последовательно переходя от элементарных к более сложным заданиям, стремиться вместе с ребёнком к достижению поставленных целей и радоваться успехам детей.

Ожидаемые результаты: к концу обучения по программе дети:

- знают правила техники безопасности при работе с компьютером и поведения в компьютерном классе;
- знают название и функции основных частей компьютера или ноутбука;
- композиционно правильно располагают изображение, то есть ориентируются в пространстве;
- составляют целое из предложенных частей;
- осуществляют необходимые операции в «Word» и графическом редакторе «Paint»;
- воспринимают и анализируют информацию с экрана;
- используют в работе клавиатуру, мышь, принтер.

Формами подведения итогов реализации программы является участие воспитанников в выставках и конкурсах.

## II. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

### 2.1. Учебно – тематический план

№ п/п	Тема занятий	Виды работ	Количество часов		
			теоретических	практических	всего
I	Вводное занятие	Знакомство с ноутбуком, правилами техники безопасности. Показ отдельных работ созданных на компьютере	1	-	1
II	Компьютер, клавиатура, мышь, принтер	Знакомство с текстовым редактором «Word» и графическим редактором «Paint»	-	34	34
III	Итоговое занятие по замыслу	Рисунок по выбору по программе «Paint»	-	1	1
	<b>Всего</b>		<b>1</b>	<b>35</b>	<b>36</b>

### 2.2. Содержание программы

**I. Вводное занятие (1 ч).** Знакомство с компьютером, правилами техники безопасности.

1. Здравствуй, компьютерный класс. Правила поведения и техники безопасности, адаптация к компьютерному классу.

**II. Компьютер, клавиатура, мышь, принтер (34 ч).** Учить основам компьютерной графики.

Формировать компьютерные навыки, текстовый редактор «Word» и графический редактор «Paint»; Воспитывать чувства долга, ответственности, творческого умения работать в коллективе, проявлять взаимопомощь, усваивать нормы поведения в обществе.

1. Здравствуй, компьютерный класс (1ч). Правила поведения и техники безопасности, адаптация к компьютерному классу.

2. Наш компьютер – верный друг (3ч). Устройство компьютера, «монитор», «клавиатура», «мышь». Знакомство с функциональной структурой и основными устройствами компьютера.

3. Рабочий стол (1ч). Знакомство с содержанием «рабочего стола». Развитие временных представлений и пространственных ориентиров.

4. «Word» путешествие по клавиатуре (4ч). Знакомство с названием и функцией основных клавиш. Совершенствование работы с клавиатурой и «мышью». Буквы и цифры.

5. Школа волшебников (3ч). Знакомство с клавишей «Shift». Развитие зрительного восприятия, навыков набора текста и цифр.

6. Мы с компьютером друзья (1ч). Обобщение знаний по теме «Устройство компьютера».

7. В гостях у Пейнтика, или Весёлая «рисовалка» (4ч). Знакомство с панелью инструментов. Развитие навыка работы с инструментами «Карандаш», «Кисть», «Ластик», «Заливка», эстетического вкуса, творческого воображения.

8. Раскрашивание замкнутого контура (2ч). Совершенствование работы с инструментами «Кисть», «Заливка».

9. Основной цвет кисти и цвет фона (2ч). Развитие знаний об окружающем мире. Совершенствование навыков работы в среде графического редактора. Знакомство с основным цветом кисти и цветом фона.

10. Геометрические фигуры, построение линий и фигур (6ч). Классификация геометрических фигур по заданному признаку. Формирование умения пользоваться «выбором» при создании рисунка.

11. Моделирование в среде графического редактора (6ч). Развитие навыков моделирования в среде графического редактора, составления целого из частей.

12. Устройство «Принтер» и его назначение (1ч). Знакомство с принтером, назначением и возможностями. Составление компьютерной игры для печати «Лабиринт».



**Ш.Итоговое занятие по замыслу (1 ч).** Совершенствовать умения и навыки в свободном экспериментировании с материалами, необходимыми для работы в различных техниках. Развивать воображение, творчество.

1. В творческой мастерской. Рисунок по выбору по программе «Paint» (1ч). Обобщение знаний по программе «Paint». Развитие самостоятельности и фантазии.

### III. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

#### 3.1. Материально – техническое обеспечение

- компьютерные столы и стулья
- компьютерные программы (программное обеспечение)
- ноутбук
- флэш - накопитель
- клавиатура
- мышь
- принтер
- сканер
- интерактивная доска
- бумага для компьютеров

#### 3.2. Методическое обеспечение

Тема	Форма занятий, используемые приемы	Оборудование к занятиям	Методы обучения	Формы подведения итогов
Вводное занятие	Индивидуальная, подгрупповая, коллективная практическая работа	Компьютер, компьютерные планшеты, принтер, компьютерная программа	словесные, наглядные, практические, интерактивный	Беседа, просмотр рисунков
Компьютер клавиатура, мышь, принтер	Индивидуальная, подгрупповая, коллективная практическая работа	Компьютер, компьютерные планшеты, принтер, компьютерная программа, компьютерная бумага, флеш- накопитель	словесные, наглядные, практические, интерактивный, репродуктивные, активный	беседа, просмотр изготовленных работ
итоговое занятие по замыслу	подгрупповая, коллективная теоретическая работа	Компьютер, компьютерные планшеты, принтер, компьютерная программа, компьютерная бумага, флеш- накопитель	словесные, наглядные, практические, интерактивный, репродуктивные, активный	выставка

#### 3.3. Список литературы.

- 1.Балобанова Л.К. Компьютерные игры в обучении детей – Волгоград: Учитель, 2012. – 175 с.
- 2.Габдулина З.М. Развитие навыков с компьютером у детей – Волгоград: Учитель, 2011. – 139 с.
3. Коч Л.А., Бревнова Ю.А. «Дошколёнок+компьютер» - Волгоград: Учитель, 2011. – 179 с.
- 4.Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (проект).