

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ
«Детский сад № 54»

ПРИНЯТО

Педагогическим советом

МБДОУ «Детский сад №54»

Протокол №1 от «29» 08 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО

Заведующий МБДОУ «Детский сад №54»

Л.С Грода

« 02 » 09 2024 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
технической направленности**

«Компик»

для детей дошкольного возраста от 4 до 7 лет.
уровень: базовый

Срок реализации: 3 года

Автор-составитель:
воспитатель
Астраханцева С.В.

Северск 2024

СОДЕРЖАНИЕ

Раздел 1. Комплекс основных характеристик образования	3
Пояснительная записка (общая характеристика программы).	3
Цель и задачи программы.	6
Содержание программы: учебный план, содержание учебного плана.	7
Планируемые результаты.	40
Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий.	40
Формы аттестации	41
Оценочные материалы	42
Методические материалы.	42
Условия реализации программы.	43
Календарный учебный график	44
Список литературы	44

Раздел 1. Комплекс основных характеристик образования

Направленность общеобразовательной программы дополнительного образования детей «Компик» — имеет **техническую направленность**, соответствует стартовому уровню .

Пояснительная записка (общая характеристика программы).

В последние несколько лет происходит практически глобальное внедрение информационно-компьютерных технологий (в дальнейшем ИКТ). Наряду с высшими учебными заведениями ИКТ довольно быстро внедрились и в школу, а между школой и детскими садами наблюдается прямая преемственность, следовательно, необходимо внедрять ИКТ в ДОУ. Также внедрение ИКТ необходимо вследствие преобразования дошкольного образования внедрение ФГОС.

Хотелось бы отметить, что компьютерные технологии являются активным воспитательным средством формирования всесторонне развитой личности ребенка и имеет много функций, способных влиять на формирование жизненной картины мира дошкольника. Преимущества информационных технологий может выявить при анализе процесса изучения компьютерных технологий воспитанниками.

Преимущества ИКТ:

- предъявленная информация на мониторе компьютера в игровой форме вызывает у детей неподдельный интерес;
- информация несет в себе образный тип, который понятен дошкольникам;
- анимация, мелодии, элементы мультипликации привлекают внимание воспитанников;
- являются стимулом формирования познавательных компетенций детей;
- индивидуализирует процесс обучения;
- способствует приобретению уверенности дошкольниками в процессе обучения информационным технологиям;
- возможность демонстрации жизненных ситуаций, которые не всегда предоставляется возможность увидеть в повседневной жизни.

Многозначительным фактором, обеспечивающим эффективность образования, является его непрерывность и преемственность между различными степенями обучения. Именно информатизация дошкольного образования позволяет педагогам открыть новые возможности для совершенствования методов и организационных форм воспитания и обучения. В современных условиях родители и педагоги обязаны быть готовы к тому, что уже на первых ступенях школьного обучения ребенок столкнется с необходимостью умения пользоваться вычислительной техникой. Именно поэтому информационные компетенции необходимо формировать у дошкольников.

На этапе школьного обучения необходим не столько набор знаний, сколько развитые компетенции как умение получать знания, правильно применять имеющиеся навыки для решения поставленных задач. Большой потенциал при этом раскрывается при умении пользоваться компьютерными технологиями.

Дошкольный возраст является фундаментом знаний для успешного обучения детей в школе. Актуальность данной программы выражается в том, что интеллектуальное развитие детей дошкольного возраста в современном мире невозможно представить без компьютеризации, так как именно компьютер является для ребенка современным игровым инструментом, а также служит внушительным техническим средством, если он не овладел навыками работы с ИКТ. Техника занимает прочные позиции во многих областях современного мира, она быстро проникла к каждому в дом, школу, сад. Сейчас, после научно-технической революции, расширилось понятие грамотности, грамотным человеком является тот человек, который не только умеет писать, читать, считать, но и умеет пользоваться современными техническими средствами.

Рабочая программа «Компик» для детей 4-7 лет разработана на основании следующих нормативно-правовых документов:

1. Конвенции ООН о правах ребенка, одобренной Генеральной Ассамблеей ООН 20 ноября 1998 г. и другими международно-правовых актов;
2. Декларации прав ребенка от 20 ноября 1959 г. (Провозглашена резолюцией 1386 (XIV) Генеральной Ассамблеи);
3. Федерального закона от 29 декабря 2012 г. № 237-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
4. Федерального государственного стандарта дошкольного образования от 17 октября 2013 г. № 1155 (далее ФГОС ДО);
5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 15 мая 2013 г. № 26 (ред. от 27 августа 2015 г.) «Об утверждении СанПиН 2.4.1.3049-13 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций» (вместе с «СанПиН 2.4.1.3049-13. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы...»).

Сроки реализации дополнительной образовательной программы – 3 года. Данная программа реализуется в блочно-модульной форме:

1 (блок) модуль: знакомство с роботом matatalab; правила безопасности (базовый уровень);

2 (блок) модуль: знакомство с компьютером (начальный уровень); 3 (блок) модуль: выполнение заданий; творческое программирование.

Программа «Компик» может быть реализована как в ходе индивидуальных и групповых занятий с воспитанниками. Периодичность проведения занятий: 2 раза в неделю в период учебного года (сентябрь – май).

Вместе с традиционными учебными пособиями в современном мире появляется огромное количество образовательных электронных ресурсов принято считать использование обучающих игровых программ. Совместная деятельность с детьми за компьютером имеют немаловажную ценность для моторики пальцев рук, что немаловажно при осуществлении образовательного процесса в ДОУ. Выполняя интерактивные упражнения, детям необходимо руководствоваться задачами поставленными педагогом, необходимым условием является умение набирать на клавиатуре заданные комбинации, правильно держать и использовать средство «мышка». Подготавливая детей к письму, компьютер успешно помогает сформировать координированную деятельность зрительного анализатора.

Воспитанник приобретет и научиться пользоваться ранее неизвестными методами приобретения и накопления информации.

Использование современных информационных технологий в работе с детьми дошкольного возраста являются еще пока нетрадиционной методикой, но именно с их помощью можно более эффективно решать образовательные задачи, которые будут способствовать подготовке ребенка к обучению в школе.

Актуальность данной программы заключается в:

- широкий кругозор дошкольника, естественно научные знания, являются востребованными в современном мире;

- недостаточное методическое обеспечение для формирования технического творчества, начального программирования, основ алгоритмики.

Программа «КОМПИК» отвечает всем требованиям региональной и муниципальной политики в сфере дошкольного образования, а именно развитие технических, исследовательских компетенций на этапе модернизации современного общества.

Новизна программы заключается в исследовательской и технической направленности воспитания дошкольников, которое основывается на новых информационных технологиях, что развивает информационную культуру, информационную компетентность и

взаимодействие с миром технического творчества. Совершенствование компьютеров и их программного обеспечения приводит к достаточной простоте их освоения для любых пользователей, в том числе младших дошкольников.

ПРИНЦИПЫ И ПОДХОДЫ К ПОСТРОЕНИЮ ПРОГРАММЫ.

Принцип систематичности и последовательности предполагает, что усвоение материала идет в определенном порядке, системе; доступность и привлекательность предлагаемой информации.

«Все должно вестись в неразрывной последовательности так, все сегодняшнее закрепляло вчерашнее и пролагало дорогу для завтрашнего» - Я.А. Каменский.

Принцип сочетания научности и доступности материала, учитывая приоритет ведущей деятельности дошкольника – игры.

Сущность состоит в том, чтобы ребенок усваивал реальные знания, правильно отражающие действительность. Материал дается в игровой форме с использованием определенных методов и приемов.

Принцип новизны дает возможность рассматривать внимание детей непроизвольного характера, он вызывает интерес к деятельности с помощью поставленной последовательной системы задач, развивая познавательные компетенции ребенка.

Принцип интеграции знаний из различных областей адаптирует ребенка к жизни в современном обществе

Принцип культурной сообразности опирается на общечеловеческие ценности, нормы морали.

Принцип обучения развивающего типа.

Воспитателю необходимо знать уровень развития всех воспитанников, определять зону ближайшего развития, уметь использовать вариативность информационных технологий согласно знаниям дошкольника.

Принцип воспитывающего обучения.

Необходимо помнить, воспитание и обучение не могут существовать по отдельности, для этого в процессе информационных занятий не только даются знания, но и воспитываются волевые, нравственные качества, формируются нормы общения (умение сотрудничать, совместное творчество, умение сопереживать).

Принцип индивидуализации.

На каждом учебном занятии находить подход к каждому воспитаннику как к личности. Все занятия должны строиться в зависимости от психоэмоционального, интеллектуального уровня развития дошкольника, должны учитываться типы нервных систем, интересы, ребенка, темп, уровень сложности определяться для каждого ребенка.

Принцип связи с жизнью.

Воспитатель и ребенок должны уметь установить взаимосвязь жизненных процессов, уметь найти аналог в реальной жизни, окружающем мире, в человеческом бытии.

Цель и задачи программы.

Цель: Подготовка личности «информационного общества».

Задачи дополнительной общеразвивающей программы

Обучающие:

Сформировать у воспитанников базовые представления о работе ИКТ, о работе компьютерных программ, языках программирования, алгоритме, исполнителе, способах записи алгоритма.

Формирование умений: логического и алгоритмического мышления, развитие внимания и памяти, привитие навыков самообучения, коммуникативных умений и элементов информационной культуры, умений работать с информацией (осуществлять передачу, хранение, преобразование и поиск) и ознакомить с работой в компьютерных программах.

Развивающие:

Развитие логики, комбинаторного мышления, речи, сенсорных возможностей и эмоционально-волевой сферы.

Формирование знаний, умений и понятия о компьютерной грамотности. **Воспитывающие:**

- воспитывать умение взаимодействовать друг с другом в решении практических задач;
- воспитание творческих способностей ребенка;
- воспитание в детях уверенности в себе, своих силах; - воспитывать культуру безопасного труда при работе за компьютером, роботом.

Сроки реализации дополнительной образовательной программы – 3 года. *Программа рассчитана* на детей старшего дошкольного возраста от 4 до 7 лет, в объеме 2 (двух) занятий по 20 – 30 минут (между занятиями перерыв не менее 10 мин.)

Содержание программы: учебный план, содержание учебного плана.

Содержание программы обеспечивает развитие различных компетенций, мотивации и способностей воспитанников, охватывая различные образовательные области в соответствии с ФГОС ДО:

Познавательное развитие.

Формирование представлений, благодаря которым складывается целостный образ компьютера, как инструмента деятельности человека, включающий и внешние его особенности, и принципы работы компьютера как программируемой машины, и правил его безопасного использования.

Самостоятельность во взаимодействии с компьютером, которая проявляется не только в «самостоятельном нажатии на кнопки», но в постановке целей и принятии решений, выборе наиболее правильного способа действия, наиболее удачной команды, в самостоятельном достижении результата. Формирование необходимого уровня знаний об изучаемом предмете, позитивного эмоционального отношения к нему, умения активно взаимодействовать с этим объектом.

Формирование алгоритмического, логического мышления, самостоятельности ребенка, проявляется через активный и инициативный поиск решений задания, во всестороннем анализе, в критичности обсуждений и обоснованности путей решения заданий, в правильном планировании и умения проиграть разные варианты для осуществления решений. Использование компьютерных упражнений, дидактических игр, игр-театрализаций на без компьютерного этапа.

Овладение действиями с такими средствами, как сенсорные эталоны, символы, модели. Ознакомление с понятием Исполнителя, как робота, выполняющего команды. Формирование умения "собирать " из пиктограмм на экране компьютера несложную программу, управляющую виртуальным исполнителем-роботом, следовать точной последовательности составления и воспроизведения команд (алгоритму), тщательного соблюдения правил, что проявляется в стремлении правильно выбрать команду, знакомство с простейшими алгоритмами, овладение способами исправления ошибок. Использование чисел при решении заданий, упражнений, составления простейших алгоритмов для робота-исполнителя. Привитие устойчивых умений счета, знания цифр, умения ориентироваться на плоскости.

Социально – коммуникативное развитие.

Мозговые штурмы как средство поиска новых решений. Обучение основам работы коллективно, парной работы и обменом идеями, совместное обучение в рамках определённой группы. Создание и реализация игр театрализаций. Участие в совместной работе в качестве «командира», который дает команды для решения задачи. Развитие самостоятельности: умение распределить обязанности между детьми, умение проявить творческий подход к решению проблемной задачи, принятию решений, видеть реальный результат своей работы. Восприятие себя, как активного участника работы. Знакомство с новым, неизвестным, но привлекательным объектом, связанным в представлении ребенка с взрослым миром,

доставляет положительные эмоции, радость от новых впечатлений, способствует росту самоуважения, осознанию себя в новом качестве – «первооткрывателя».

Речевое развитие.

Общение в устной форме с использованием общепринятых терминов (наименование частей компьютера, названия управляющих клавиш, обозначения команд и т.д.). Умение описывать логическую последовательность событий, создавать постановки с главными героями и её оформлять мультимедийными эффектами. Грамотное применение мультимедиа. По техническому творчеству принято понимать создание и конструирование новых моделей, технических объектов.

Этот процесс можно разделить на 4 этапа:

1. Постановка технической задачи
2. сбор и изучение необходимой информации
3. поиск правильного решения задачи
4. осуществление детско-творческого замысла

Для дошкольного возраста техническое детское творчество сводится к созданию наипростейших механизмов, моделированию тех или иных действий.

Детское творчество и личность ребёнка

Детское творчество является одним из способов интеллектуального и эмоционального развития ребенка, оно оказывает существенное влияние на формирование детской личности.

Механизм детского творческого воображения

Этапы детского творчества: сбор, накопление информации, обрабатывание накопленных данных, систематизирование и конечный результат. Подготовительный этап – внутреннее и внешнее восприятие ребёнка окружающего мира. В процессе получения и анализа информации ребёнок распределяет её на части, видит преимущества, сравнивает, приводит в систему и на основе умозаключений создаёт нечто новое.

Механизм творческого воображения всегда зависит от факторов, и имеет различный образ в зависимости от уровня развития ребенка, возрастных особенностей – его интересы, среда непосредственного обитания, жизненный опыт. Есть мнение, что для воображения детей характерна особая насыщенность, у взрослых она намного ниже, принято считать, что по мере вступления во взрослую жизнь фантазия становится меньше. Несмотря на это, опыт жизни детей не велик, отношения с окружающей средой ограничены, не имеют сложных отношений и тонкостей как у мира взрослых. По мнению французского психолога Т. Рибо, у детей проходить три этапа или стадии формирования воображения.

1. Период вымысла и фантазии – детство.
2. Осознание действительности и вымысел – юность.
3. Интеллект главенствует над воображением – зрелость.

Воображение ребёнка развивается по мере его взросления и приближения к зрелости. По мнению Л. С. Выготского, между половым созреванием и развитием воображения у детей существует некая тесная связь.

Механизм творческого воображения дошкольника всегда зависит от ряда факторов, которые влияют на сформированность «Я»: возраст, особенность умственного развития (возможны нарушения как на психическом уровне, а так же физического развития организма), индивидуальные характеристики ребенка (коммуникативность, принятие социальной оценки, умение оценить себя, тип темперамента, вид характера), воспитанность и обученность.

Этапы творчества

1. Формирование замысла ребенка. Здесь у дошкольника возникает идея (она может быть как самостоятельной, так и предложенной родителями/воспитателями) создания нового.

2. Реализация замысла ребенка. Ребенок стремится использовать воображение, личный опыт и разные инструменты, воспитанник. На этом этапе от ребёнка требуется уметь владеть различными средствами и видами творчества.

3. Анализ. После окончания работы, дошкольник может проанализировать получившиеся результаты, привлечь к этому воспитателей и других детей.

Влияние детского творчества на формирование личности ребёнка

Отличительной особенностью детского творчества, несомненно, является то, что огромное внимание уделяется процессу, а не результату. То есть творческая деятельность, и создание чего-то нового является важным фактором. Является ли ценной созданная ребёнком модель отступает на второй план. Но дети очень сильно стимулирует самооценку ребенка, если взрослый отмечает оригинальность и неповторимость работы дошкольника. Дошкольное творчество тесно связано с игрой, и, часто, между творческим и игрой нет ощутимой границы. Творчество выступает, несомненно, главным элементом гармоничного развития личности дошкольника, что необходимое, в первую очередь, для саморазвития личности. В зависимости от степени взросления, творчество может перерасти в основную деятельность дошкольника.

Отличительная особенность образовательной программы «КОМПИК» от уже существующих образовательных программ выражена в ее направленности на раннюю профпедевтику информационно – технической профессиональной ориентации.

Учебный план дополнительной общеразвивающей программы «КОМПИК»

Направление	Количество месяцев оказания услуг	Группа № 1		Группа № 2		Группа № 3	
		4-5 лет		5-6 лет		6-7 лет	
		Объем образовательной нагрузки		Объем образовательной нагрузки			
		в неделю	в год	в неделю		в год	
техническое	9	2	72	2		72	

Примерное расписание занятий дополнительной общеразвивающей программы «КОМПИК»

Наименование дополнительной общеразвивающей программы	Ф. И. О. педагога	№ группы	Понедельник	Вторник	Четверг	Пятница	Количество занятий	
							В неделю	В год
«КОМПИК»	Логвиненко С.А.	1	10.00-10.25			10.00-10.25	2	72
		2	10.30-11.00			10.30-11.00	2	72
		3	11.05-11.35			11.05-11.35	2	72

* Расписание занятий на 1, 3 недели

Наименование дополнительной общеразвивающей программы	Ф. И. О. педагога	№ группы	Понедельник	Вторник	Четверг	Пятница	Количество занятий	
							В неделю	В год
КОМПИК»	Логвиненко С.А.	1	15.10-15.45			15.10-15.45	2	76
		2	15.10-15.45			15.10-15.45	2	76
		3	15.10-15.45			15.10-15.45	2	76

* Расписание занятий на 2, 4 недел

**Учебно-тематический план - 1 год обучения Средняя группа
от 4 до 5 лет**

<p>Цель: подготовка личности «информационного общества».</p> <p>Задачи: развитие логического мышления;</p> <ul style="list-style-type: none"> • развитие умения составлять алгоритмы; • развитие пространственной ориентации; • закрепление умения считать; • формирование речи детей; • развитие мелкой моторики; • развитие коммуникативных навыков детей, <p>создание дружеских взаимоотношений в группе</p> <p>• развитие умения работать с Matatalab</p>							
№	Наименование раздела программы	Теоретическая часть	Практическая часть	Количество часов	Занятия	Дата проведения занятия (план)	Дата проведения занятия (факт)
Сентябрь							
1-2	Ознакомление с кабинетом дополнительного образования № 1.	Правила безопасности.	Правила работы в кабинете дополнительного образования №1. Правила техники безопасности.	8	8	3	
3	Знакомство с компьютером (ноутбуком); правила безопасности (базовый уровень)	Правила безопасности	Знакомство с компьютером. История появления компьютера. Информация. Информационные процессы. Способы передачи информации. Гимнастика для глаз.			7	
4	Знакомство с набором Matatalab правила безопасности (базовый уровень)	Правила безопасности	Правила работы с конструктором «Matatalab» Пальчиковые игры.			10	
						14	
						17	
						21	
						24	
						28	
№	Примерное наименование раздела программы	Теоретическая часть	Практическая часть	Количество часов	Занятия	Дата проведения	Дата проведения занятия

5	Викторина на освоения программного материала	Правила безопасности	Тестовое задание «Компьютер, Matatalab – что это?»				
6-7	Что такое «Алгоритмика»?	Знакомство с основными понятиями	Рассматривание презентаций, иллюстраций по тематике. Читаем и складываем простейшие алгоритмы (одевания, составление описательного рассказа по мнемотаблицам)				
8	Matatalab. Игра «Робот и капитан»	Повторяем правила безопасности. Изучаем интерфейс игрушки.	Изучаем элементы управления мини-роботом на спинке, учимся составлять и записывать простейшие алгоритмы. Игры на применение команд				

						занятия (план)	(факт)
Октябрь							
1	Научить составлять сложные программы для движения робота matata. Игра «Спецтранспорт».	Учить детей составлять алгоритм движения робота matata используя карточки-схемы	Беседы о частях машины, беседа «Специальный транспорт», загадывание загадок о спецтранспорте, рассматривание иллюстраций «Спецтранспорт», Сюжетно - ролевая игра «matata водитель скорой помощи». Рассматривание мини-робота Matatana карте-пазле - Создание алгоритма, используя карточки-схемы; - Программирование мини-робота Matata. Освоение сложных программ для движения мини-робота Matata .	8	8	1 5 8 12 15 19 22 26	

2	«Игра найди предмет»	Продолжать учить составлять сложную программу для мини-робота Matata. Развивать техническое творчество и логическое мышление.	Ориентация на поле. Найти короткий путь matata к предмету. Найти длинный путь исполнителя к предмету. Выкладывать символами команды для исполнителя. Программировать «Matata»				
3	«Игра найди предмет»	Продолжать учить составлять сложную программу для мини-робота Matata. Развивать техническое творчество и логическое мышление.	Ориентация на поле. Найти короткий путь matata к предмету. Найти длинный путь исполнителя к предмету. Выкладывать символами команды для исполнителя. Программировать «Matata»				
4	«Лабиринт и мышка»	1. Научить создавать лабиринты на коврике-пазле. 2. Научить составлять сложную программу для мини-робота Matata. Развивать техническое творчество и логическое мышление.	- Демонстрация коврика-пазла (без лабиринта) - предложить детям создать лабиринт для мышки (из конструктора, полосок бумаги, коробок и т. п); - Предложить детям составить алгоритм движения мини-робота Matata, используя карточки-схемы				
5	Робот matata	Закрепить знания о функциях робота matata, о его командах.	Игры на применение команд				
6	Робот matata	Закрепить знания о функциях робота matata, о его командах.	Игры на применение команд				

- 7** Робот matata Закрепить знания о Игры на применение команд
функциях работа
matata, о его командах.
- 8** Робот matata Закрепить знания о Игры на применение команд
функциях работа
matata, о его командах.

№	Наименование раздела программы	Теоретическая часть	Практическая часть	Количество часов	Занятия	Дата проведения занятия (план)	Дата проведения занятия (факт)
Ноябрь							
1	Алгоритмический диктант	Закрепления понятий «вперед», «влево», «вправо», «вниз».	Игры на ориентацию в пространстве	8	8	1 2 8 12 16 19 23	
2	Алгоритмический диктант	Закрепления понятий «вперед», «влево», «вправо», «вниз».	Игры на ориентацию в пространстве			26	
3	Алгоритмический диктант	Закрепления понятий «вперед», «влево», «вправо», «вниз».	Игры на ориентацию в пространстве				
4	Алгоритмический диктант	Закрепления понятий «вперед», «влево», «вправо», «вниз».	Игры на ориентацию в пространстве				

5	Алгоритмический диктант	Закрепления понятий «вперед», «влево», «вправо», «вниз».	Игры на ориентацию в пространстве				
6	Алгоритмический диктант	Закрепления понятий «вперед», «влево», «вправо», «вниз».	Игры на ориентацию в пространстве				
7	Алгоритмический диктант	Закрепления понятий «вперед», «влево», «вправо», «вниз».	Игры на ориентацию в пространстве				
8	Алгоритмический диктант	Закрепления понятий «вперед», «влево», «вправо», «вниз».	Игры на ориентацию в пространстве				
№	Наименование раздела программы	Теоретическая часть	Практическая часть	Количество часов	Занятия	Дата проведения занятия (план)	Дата проведения занятия (факт)
Декабрь							
1	Рисование с Matatalab	Знакомство с командами работа matata Нахождение нескольких вариантов программ для одного решения	Игры на ориентацию в пространстве	8	8	3 7 10 14 17 21	

						(пл ан)	
Январь							
1	Рисование с matata	Развивать творческое воображение	Игры с matata	8	8		
2	Рисование с matata	Развивать творческое воображение	Игры с matata				
3	Рисование с matata	Развивать творческое воображение	Игры с matata				
4	Рисование с matata	Развивать творческое воображение	Игры с matata				
5	Рисование с matata	Развивать творческое воображение	Игры с matata				
6	«Matata» и остров сокровищ	Составление простых линейных программ	Игры на ориентацию в пространстве и составление алгоритмов				
7	Рисование с matata	Развивать творческое воображение	Игры с matata				
8	Рисование с matata	Развивать творческое воображение	Игры с matata				

№	Наименование раздела программы	Теоретическая часть	Практическая часть	Количество часов	Занятия	Дата проведения занятия (план)	Дата проведения занятия (факт)
Февраль							
1	Правила дорожного движения	Продолжать учить составлять сложную программу для миниботаMatata. Развивать техническое творчество и логическое мышление.	Ориентация на поле. Найти короткий путь matata к предмету. Найти длинный путь исполнителя к предмету. Выкладывать символами команды для исполнителя. Программировать «Matata»	8	8	1 4 8 11 15 18 22 25	
2	Военная техника, машины	Продолжать учить составлять сложную программу для миниботаMatata. Развивать техническое творчество и логическое мышление.	Ориентация на поле. Найти короткий путь matata к предмету. Найти длинный путь исполнителя к предмету. Выкладывать символами команды для исполнителя. Программировать «Matata»				

3	«Игра найди предмет»	Продолжать учить составлять сложную программу для минироботаMatata. Развивать техническое творчество и логическое мышление. Учить использовать управляющие блоки циклы.	Ориентация на поле. Найти короткий путь matata к предмету. Найти длинный путь исполнителя к предмету. Выкладывать символами команды для исполнителя. Программировать «Matata»				
4	«Игра найди предмет»	Продолжать учить составлять сложную программу для минироботаMatata. Развивать техническое творчество и логическое мышление. Учить использовать	Ориентация на поле. Найти короткий путь matata к предмету. Найти длинный путь исполнителя к предмету. Выкладывать символами команды для исполнителя. Программировать «Matata»				

		управляющие блоки циклы.					
--	--	--------------------------	--	--	--	--	--

5	«Игра найди предмет»	Продолжать учить составлять сложную программу для минироботаMat ata. Развивать техническое творчество и логическое мышление. Учить использовать управляющие блоки циклы.	Ориентация на поле. Найти короткий путь matata к предмету. Найти длинный путь исполнителя к предмету. Выкладывать символами команды для исполнителя. Программировать «Matata»
6	«Игра найди предмет»	Продолжать учить составлять сложную программу для минироботаMat ata. Развивать техническое творчество и логическое мышление. Учить использовать управляющие блоки циклы.	Ориентация на поле. Найти короткий путь matata к предмету. Найти длинный путь исполнителя к предмету. Выкладывать символами команды для исполнителя. Программировать «Matata»
7	«Игра найди предмет»	Продолжать учить составлять сложную программу для минироботаMat ata. Развивать техническое творчество и логическое мышление. Учить использовать управляющие блоки	Ориентация на поле. Найти короткий путь matata к предмету. Найти длинный путь исполнителя к предмету. Выкладывать символами команды для исполнителя. Программировать «Matata»

		циклы.					
8	«Игра найди предмет»	Продолжать учить составлять сложную программу для миниробота Matata. Развивать техническое творчество и логическое мышление. Учить использовать управляющие блоки	Ориентация на поле. Найти короткий путь matata к предмету. Найти длинный путь исполнителя к предмету. Выкладывать символами команды для исполнителя. Программировать «Matata»				
		циклы.					

№	Наименование раздела программы	Теоретическая часть	Практическая часть	Количество часов	Занятия	Дата проведения занятия (план)	Дата проведения занятия (факт)
Март							
1-3	Рисование «Магазин цветов»	Содействовать укреплению дружеских отношений. Формировать умение использовать	Развитие эстетического восприятия, обращение внимания детей на красоту магазина цветов. Создание рисунка. Подбор фломастеров цвету, поиск и создание оригинальных рисунков.	8	8	1 4 11 15 18 22	

		полученные навыки в комплексе.				25 30	
4	«Сюрприз для мамы»	Развитие творческих и технических способностей.	Игры на ориентацию в пространстве				
5-8	«Игра найди предмет»	Продолжать учить составлять сложную программу для минироботаMatata. Развивать техническое творчество и логическое мышление. Учить использовать управляющие блоки циклы.	Ориентация на поле. Найти короткий путь matata к предмету. Найти длинный путь исполнителя к предмету. Выкладывать символами команды для исполнителя. Программировать «Matata»				

№	Наименование раздела программы	Теоретическая часть	Практическая часть	Количество часов	Занятия	Дата проведения занятия (план)	Дата проведения занятия (факт)
Апрель							

1	«Путешествие в космос»	Продолжать учить составлять сложную программу для миниробот aMatata. Развивать техническое	Ориентация на поле. Найти короткий путь matata к предмету. Найти длинный путь исполнителя к предмету. Выкладывать символами команды для исполнителя. Программировать «Matata»	8	8	1 5 8 12 15	
		творчество и логическое мышление. Учить использовать управляющие блоки циклы. Знакомство с понятием и назначением программного блока «Функция»				19 22 26	
2	«Луноход»	Способствовать развитию интереса к ИКТ.	Ориентация на поле. Найти короткий путь matata к предмету. Найти длинный путь исполнителя к предмету. Выкладывать символами команды для исполнителя. Программировать «Matata»				
3-7	Matata	Составление простых линейных программ	Составляем алгоритм и записываем его. Карточки.				
8	Игра с использованием кубика «Лестницы и змеи»	Закрепить умение ориентироваться в пространстве	Продолжать составлять путь на панели управления				

№	Наименование раздела программы	Теоретическая часть	Практическая часть	Количество часов	Занятия	Дата проведения занятия (план)	Дата проведения занятия (факт)
Май							
1-5	Matata. Игры.	Закрепление пройденного материала		8	8	6 13 17 20 24 27 28 31	
6	Итоговые занятия «МАТАТА»	Закрепление пройденного материала	Игры с «МАТАТА» Отгадывания загадок. Викторина. Игра в Робота и Капитана				
7	Итоговые занятия «МАТАТА»	Закрепление пройденного материала	Игры с «МАТАТА» Отгадывания загадок. Викторина. Игра в Робота и Капитана				
8	Итоговые занятия «МАТАТА»	Закрепление пройденного материала	Игры с «МАТАТА» Отгадывания загадок. Викторина. Игра в Робота и Капитана				
					72	72	

Учебно-тематический план - 2 год обучения Старшая группа от 5 до 6 лет

<p>Цель: подготовка личности «информационного общества».</p> <p>Задачи: продолжать развивать логическое мышление детей;</p> <ul style="list-style-type: none"> • совершенствовать умение составлять алгоритмы; • Закрепить умение ориентироваться в пространстве; • Закрепление умения считать; • Формирование речи детей; • Совершенствование мелкой моторики; • Развитие коммуникативных навыков детей, создание дружеских взаимоотношений в группе; <p>•Освоить среду программирования Пиктомир;</p> <ul style="list-style-type: none"> • оказать содействие в составлении программы; • развивать творческие способности; • развивать умение выстраивать гипотезу и сопоставлять с полученным результатом; • развивать образное, техническое мышление и умение выразить свой замысел; • развивать умения работать по предложенным инструкциям; • развивать применение знаний из различных областей знаний; • развивать умения излагать мысли в четкой логической последовательности • <p>Совершенствовать умения работать с Matatalab</p>							
№	Наименование раздела программы	Теоретическая часть	Практическая часть	Количество часов	Занятия	Дата проведения занятия (план)	Дата проведения занятия (факт)
Сентябрь							
1	Ознакомление с кабинетом дополнительного образования № 1.	Правила безопасности.	Правила работы в кабинете дополнительного образования «Смышлёныш» Правила техники безопасности.	8	8	3 7 10 14	

2	Немного из истории.	История компьютеров и вычислительной техники	Рассматривание иллюстраций, презентации, фильма по истории компьютерной техники. Знакомство с компьютером. История появления компьютера. Информация. Информационные процессы. Способы передачи информации. Гимнастика для глаз.			17 21 24 28	
3	Знакомство с компьютером (ноутбуком); правила безопасности, составление памятки «Правила поведения в компьютерном классе»	Правила безопасности	Знакомство с компьютером. История появления компьютера. Информация. Информационные процессы. Способы передачи информации. Гимнастика для глаз.				
4-8	Компьютерная мышка. Игры с использованием компьютерной мышки.	Что такое компьютерная мышка, ее функции, составляющие части. Знакомство с понятием курсор.	Рассматривание компьютерной мыши.				

№	Наименование раздела программы	Теоретическая часть	Практическая часть	Количество часов	Занятия	Дата проведения занятия (план)	Дата проведения занятия (факт)
Октябрь							

1-6	Алгоритм. Игры по алгоритму.	Понятие алгоритм.	Выполнение заданий по алгоритму.	8	8	1 5 8 12 15 19 22 26 29	
7	«Пиктомир»	Знакомство с интерфейсом игры «Пиктомир»	Работа с программой «Пиктомир»				
8	«Пиктомир»	Знакомство с интерфейсом игры «Пиктомир»	Работа с программой «Пиктомир»				
9	«Пиктомир»	Знакомство с интерфейсом игры «Пиктомир»	Работа с программой «Пиктомир»				

№	Наименование раздела программы	Теоретическая часть	Практическая часть	Количество часов	Занятия	Дата проведения занятия (план)	Дата проведения занятия (факт)
Ноябрь							
1	«Пиктомир»	Знакомство с интерфейсом игры «Пиктомир»	Работа с программой «Пиктомир»	8	8	1 2 8 12 16 19	
2	«Пиктомир»	Знакомство с интерфейсом игры «Пиктомир»	Работа с программой «Пиктомир»				
3	«Пиктомир»	Знакомство с интерфейсом игры «Пиктомир»	Работа с программой «Пиктомир»				

		«Пиктомир»					
4	«Пиктомир»	Знакомство с интерфейсом игры «Пиктомир»	Работа с программой «Пиктомир»			23 26	
5	«Пиктомир»	Знакомство с интерфейсом игры «Пиктомир»	Работа с программой «Пиктомир»				
6	«Пиктомир»	Знакомство с интерфейсом игры «Пиктомир»	Работа с программой «Пиктомир»				
7	«Пиктомир»	Знакомство с интерфейсом игры «Пиктомир»	Работа с программой «Пиктомир»				
8	«Пиктомир»	Знакомство с интерфейсом игры «Пиктомир»	Работа с программой «Пиктомир»				

№	Наименование раздела программы	Теоретическая часть	Практическая часть	Количество часов	Занятия	Дата проведения занятия (план)	Дата проведения занятия (факт)
Декабрь							
1	Компьютерный вирус	Понятие компьютерного вируса, способов его избежание.	Очистка ноутбуков с помощью компьютерных сканеров от вируса. Игры «Спаси компьютер от вирусов» и д.р.	8	8	3 7 10 14 17 21 24 28 31	
2-8	Весёлое рисование. Знакомство с программами для рисования. Знакомство с PAINT.	Знакомство с новыми программами, способом их запуска.	Изучение панели инструментов в программах.				

№	Наименование раздела программы	Теоретическая часть	Практическая часть	Количество часов	Занятия	Дата проведения занятия (план)	Дата проведения занятия (факт)
Январь							
1-8	Веселые пазлы.	Знакомство с играми на развитие логического мышления.	Игры с пазлами на компьютере. Знакомство с программой по созданию пазлов.	8	8	11 14 18 20 25 27	

№	Наименование раздела программы	Теоретическая часть	Практическая часть	Количество часов	Занятия	Дата проведения занятия (план)	Дата проведения занятия (факт)
Февраль							
1	Рабочий стол. Меню. Папки.	Знакомство с расположением, названием значков на компьютерном мониторе, знакомство с понятием «Ярлык»	Самостоятельное обследование компьютера.		8	8	1 4 8 11 15 18 22 25
2-8	Клавиатура. MicrosoftOfficeWord 2007/2010	Выяснить: что такое текст, текстовая информация, текстовый документ; Научиться форматировать и редактировать текст.	Набор текста, создание открыток. Изучение возможностей текстового редактора				

--	--	--	--	--	--	--	--

№	Наименование раздела программы	Теоретическая часть	Практическая часть	Количество часов	Занятия	Дата проведения занятия (план)	Дата проведения занятия (факт)
Март							
1-8	Microsoft Office PowerPoint 2007/2010 Примерныетемы: Подарок маме. Игра для малышей. Любимые анимационные герои.	Научиться создавать презентацию, игру, фильм с использованием графических объектов, эффектов анимации и звуков. Развитие эстетических навыков, творчества, логического мышления.	Изучение программы для создания презентаций.		4 часа 30 мин	9	1 4 11 15 18 22 25 29 30

№	Наименование раздела программы	Теоретическая часть	Практическая часть	Количество часов	Занятия	Дата проведения занятия (план)	Дата проведения занятия (факт)
Апрель							

1-4	Развитие речи с роботом Matata	Способствовать развитию речи	Игры на развитие речи. Составляем алгоритм и записываем его. Карточки. Конструирование поля для решение задач по собственному замыслу.	8	8	1 5 8 12 15	
5-8	Математика с роботом matata	Составление простых линейных программ	Игры на ориентацию в пространстве и составление алгоритмов			19 22 26	

№	Наименование раздела программы	Теоретическая часть	Практическая часть	Количество часов	Занятия	Дата проведения занятия (план)	Дата проведения занятия (факт)
Май							
1-5	Создание игровых полей для Matatalab на компьютере	Закрепление пройденного материала. Развитие творческих способностей.	Создание игровых полей по собственному замыслу.	4 часа	8	6 13 17 20 24 27 28 31	
6-8	Итоговые занятия	Закрепление пройденного материала	Игры в среде «Пиктомир». Отгадывания загадок. Викторина. Игра в Робота и Капитана. Игры с Matatalab				
				72	72		

**Учебно-тематический план - 3 год обучения
Подготовительная к школе группа от 6 до 7 лет**

<p>Цель: подготовка личности «информационного общества».</p> <p>Задачи: продолжать развивать логическое мышление детей;</p> <ul style="list-style-type: none"> • совершенствовать умение составлять алгоритмы; • Закрепить умение ориентироваться в пространстве; • Закрепление умения считать; • Формирование речи детей; • Совершенствование мелкой моторики; • Развитие коммуникативных навыков детей, создание дружеских взаимоотношений в группе; <p>•Продолжать осваивать среду программирования Пиктомир;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Оказать содействие в составлении программы; • Развивать творческие способности; • Развивать умение выстраивать гипотезу и сопоставлять с полученным результатом; • Развивать образное, техническое мышление и умение выразить свой замысел; • Развивать умения работать по предложенным инструкциям; • Развивать применение знаний из различных областей знаний; • Развивать умения излагать мысли в четкой логической последовательности 							
№	Наименование раздела программы	Теоретическая часть	Практическая часть	Количество часов	Занятия	Дата проведения занятия (план)	Дата проведения занятия (факт)
Сентябрь							
1	Ознакомление с кабинетом дополнительного образования № 1.	Правила безопасности.	Правила работы в кабинете дополнительного образования «Смышлёныш» Правила техники безопасности.	8	8	3 7 10 14	

2	Немного из истории.	История компьютеров и вычислительной техники	Рассматривание иллюстраций, презентации, фильма по истории компьютерной техники. Знакомство с компьютером. История появления компьютера. Информация. Информационные процессы. Способы передачи информации. Гимнастика для глаз.			17 21 24 28	
3	Знакомство с компьютером (ноутбуком); правила безопасности, составление памятки «Правила поведения в компьютерном классе»	Правила безопасности	Знакомство с компьютером. История появления компьютера. Информация. Информационные процессы. Способы передачи информации. Гимнастика для глаз.				
4-8	Компьютерная мышка. Игры	Что такое компьютерная	Рассматривание компьютерной мыши.				
	с использование компьютерной мышки. Пазлы.	мышка, ее функции, составляющие части. Знакомство с понятием курсор.					

№	Наименование раздела программы	Теоретическая часть	Практическая часть	Количество часов	Занятия	Дата проведения занятия (план)	Дата проведения занятия (факт)
Октябрь							

1-6	Алгоритм. Игры по алгоритму.	Понятие алгоритм.	Выполнение заданий по алгоритму.	8	8	1 5 8 12 15 19 22 26 29	
7	«Пиктомир»	Знакомство с интерфейсом игры «Пиктомир»	Работа с программой «Пиктомир»				
8	«Пиктомир»	Знакомство с интерфейсом игры «Пиктомир»	Работа с программой «Пиктомир»				
9	«Пиктомир»	Знакомство с интерфейсом игры «Пиктомир»	Работа с программой «Пиктомир»				

№	Наименование раздела программы	Теоретическая часть	Практическая часть	Количество часов	Занятия	Дата проведения занятия (план)	Дата проведения занятия (факт)
Ноябрь							
1	«Пиктомир»	Знакомство с интерфейсом игры «Пиктомир»	Работа с программой «Пиктомир»	8	8	1 2 8 12 16	
2	«Пиктомир»	Знакомство с интерфейсом игры «Пиктомир»	Работа с программой «Пиктомир»				
3	«Пиктомир»	Знакомство с интерфейсом	Работа с программой «Пиктомир»				

		игры «Пиктомир»				19	
4	«Пиктомир»	Знакомство с интерфейсом игры «Пиктомир»	Работа с программой «Пиктомир»			23	
5	«Пиктомир»	Знакомство с интерфейсом игры «Пиктомир»	Работа с программой «Пиктомир»			26	
6	«Пиктомир»	Знакомство с интерфейсом игры «Пиктомир»	Работа с программой «Пиктомир»				
7	«Пиктомир»	Знакомство с интерфейсом игры «Пиктомир»	Работа с программой «Пиктомир»				
8	«Пиктомир»	Знакомство с интерфейсом игры «Пиктомир»	Работа с программой «Пиктомир»				

№	Наименование раздела программы	Теоретическая часть	Практическая часть	Количество часов	Занятия	Дата проведения занятия (план)	Дата проведения занятия (факт)
Декабрь							
1-4	Клавиатура. MicrosoftOfficeWord 2007/2010	Выяснить: что такое текст, текстовая информация, текстовый документ; Научиться форматировать и редактировать текст.	Набор текста, создание открыток. Изучение возможностей текстового редактора	8	8	3 7 10 14 17 21 24 28 31	

5-8	Печать на клавиатуре без ошибок	Формировать умения правильно набора текста на клавиатуре.	Изучение компьютерной клавиатуры.				
------------	---------------------------------	---	-----------------------------------	--	--	--	--

№	Наименование раздела программы	Теоретическая часть	Практическая часть	Количество часов	Занятия	Дата проведения занятия (план)	Дата проведения занятия (факт)
Январь							
1-8	ElitePanaboardbook	Знакомство программой.	Создание игр в программе.	8	8	11 14 18 20 25	
						27	

№	Наименование раздела программы	Теоретическая часть	Практическая часть	Количество часов	Занятия	Дата проведения занятия (план)	Дата проведения занятия (факт)
Февраль							
1-8	Графический редактор Gimp 2	Знакомство с программой для редактирования картинок, создания анимации.	Создание картинок, редактирование картинок, фотографий.		8	8 1 4 8 11 15 18 22 25	

№	Наименование раздела программы	Теоретическая часть	Практическая часть	Количество часов	Занятия	Дата проведения занятия (план)	Дата проведения занятия (факт)
Март							
1-8	Аудио, видео редактор	Развитие умений работать в аудио, видео редакторах.	Создание видео с помощью использования ранее созданный картинок, создание мультфильмов.	4 часа 30 мин	9	1 4 11 15 18 22 25 29 30	

№	Наименование раздела программы	Теоретическая часть	Практическая часть	Количество часов	Занятия	Дата проведения занятия (план)	Дата проведения занятия (факт)
Апрель							
1-4	Развитие речи с роботом Matata	Способствовать развитию речи	Игры на развитие речи. Составляем алгоритм и записываем его. Карточки. Конструирование поля для решение задач по собственному замыслу.	8	8	1 5 8 12 15 19 22 26	
5-8	Математика с роботом matata	Составление простых линейных программ	Игры на ориентацию в пространстве и составление алгоритмов				

№	Наименование раздела программы	Теоретическая часть	Практическая часть	Количество часов	Занятия	Дата проведения занятия (план)	Дата проведения занятия (факт)
Май							
1-5	Работа в сети интернет с поисковиками Google и Яндекс	Закрепление пройденного материала.	Подборка картинок различной тематики по своему замыслу.	4 часа	8	6 13 17 20 24 27 28 31	
6-8	Итоговые занятия. Познавательные компьютерные игры	Закрепление пройденного материала	Создание итоговых презентаций, аудио, видео.				

Модуль I Знакомство с Matatalab (начальный уровень).

На занятиях дети знакомятся с алгоритмом, исполнителем, программистом, Роботом – Matatalab, командами и их последовательностью, подпрограммами. Занятия посвящены изучению принципа действия алгоритма, исполнителя, а также знакомству с основными видами команд и движений.

Модуль II Знакомство с компьютером; правила безопасности(базовый уровень)

Формирование познаний и представлений о компьютерах, их истории, а так же предназначении, правилах безопасной работы на них. Дети знакомятся с краткой историей появления компьютеров, знаменитыми людьми в этой области, различными видами деятельности на компьютере: алгоритмики, программирование, вторичное моделирование, подготовка видео обзора.

Модуль III Выполнение заданий; творческое программирование

Формирование представлений о приемах творческого программирования. Знакомство детей с основами программирования. Данный модуль совершенствует умения детей в самостоятельном экспериментировании в алгоритмики и программировании.

Методы и приёмы:

1. Интерактивного общения.
2. Наглядный. 3.Словесный.
4. Практический.
5. Управление, экспериментирование.
6. Проблемный.

Занятие проводится два раза в неделю по 25 минут с использованием компьютера и настольных игр. Включая физминутки. Время занятия за компьютером – 10-15 минут.

Формы:

1. Интерактивные занятия.
2. Познавательные беседы.
3. Оформление выставок.
4. Компьютерные и настольные игры.
5. Упражнения в тетрадах.
6. Общение с родителями.
7. Физминутки.
8. Индивидуальные занятия.
9. Коллективная деятельность.
- 10.Совместные работы.

Используются технологии:

- 1.Проектирование;
2. ИКТ.
3. Здоровье сберегающие.

Работа с родителями:

1. Собrania.
2. Анкетирование.
3. Знакомство с программой обучения ИКТ.
4. Акцентирование внимания родителей на сайт детского сада.
5. Консультация, «Какие игры можно использовать для обучения детей».
6. Проведение выставки буклетов «Наша группа», «Немного о себе», и др.
7. Проведение совместного мероприятия с использованием ИКТ.
8. Консультация по интересующим их вопросам.

Совместная деятельность взрослых и дошкольников это особая система взаимоотношений и взаимодействий. Для нее характерны такие признаки, наличие равноправной позиции взрослого и

партнерской формы организации (сотрудничество взрослого и детей, возможность свободного размещения, перемещения и общения детей). Программа реализуется в различных видах образовательных ситуаций алгоритмики, которые воспитанники решают в сотрудничестве с взрослыми.

Основным видом деятельности выступает игра, способствующая развитию самостоятельного мышления, а так же способностей творческого характера, с помощью воображения, которое является продолжением совместной детского-взрослой деятельности, переходящей в детскую самостоятельность.

Формы и методы образовательной деятельности:

- конструирование, программирование, творческие исследования, моделирование, соревновательные игры;
- словесные методы (беседа, рассказ, инструктаж, объяснение);
- наглядные методы (работа по карточкам, видео);
- практические методы (самостоятельное составление программ);
- репродуктивные методы (умение воспринимать готовую информацию);
- частично-поисковые методы (умение выполнять вариативные задания);
- исследовательские методы;
- методы стимулирования и методы мотивации (различные виды поощрений).

Алгоритмы организации совместной детского-взрослой деятельности

Обучение по программе состоит из 3 этапов: установление взаимосвязей, моделирование ситуаций, рефлексии и развития: *установленных взаимосвязей.*

Обязательная рефлексия: обдумывание и осмысление проделанной работы детьми, конкретизация полученных представлений.

Привлечение родителей воспитанников для расширения круга общения. **Интернет ресурсы:** личный сайт педагога.

Планируемые результаты.

По окончании курса воспитанник должен научиться составлять линейные, разветвляющиеся и циклические алгоритмы управления исполнителями с помощью MatataLab.

Кроме того, у воспитанников должен быть сформирован познавательный интерес к программированию. Полученные знания и умения учащихся способствуют развитию мышления и формированию информационной культуры дошкольников.

Данная программа направлена на достижение первого уровня воспитательных результатов, то есть на приобретение дошкольником социальных знаний, понимания социальной реальности.

Воспитанники получают следующие знания:

1. Правила техники безопасности.
2. Главные части компьютера.
3. Иметь представление об основных носителях информации и о защите компьютера.
4. Знать рабочие программы.
5. Основы работы в программах:
6. MicrosoftOfficePowerPoint 2007/2010
7. MicrosoftOfficeWord 2007/2010
8. Графический редактор.
9. Видео редактор

Воспитанники получают следующие умения:

1. Работать с мышкой и клавиатурой, свободно ориентироваться на мониторе.
2. Пользоваться графическим редактором и Word.
3. Расширить знания о пользовании некоторыми программ.

4. Сравнить предметы, перемещать, группировать, делить их.
5. Находить закономерности.
6. Понимать язык стрелок и как ими пользоваться.
7. Определять последовательность событий.
8. Самостоятельно запускать компьютер и программы.

Свободно без психологических проблем работать за компьютером.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий.

Формы аттестации

- диагностика;
- открытый показ
- анкетирование родителей; - отзывы родителей.
- **Формы подведения итогов реализации программы:**
- сравнительная диагностика
- фотовыставки;
- открытый показ
- день открытых дверей для родителей; - контроль:

Оценочные материалы

Комплексная оценка индивидуального развития

Педагогический анализ индивидуального развития ребенка дошкольного возраста проводится 2 раз в год.

Диагностическая карта

1. Владение элементарными правилами безопасности при работе с компьютером, роботом Matatalab
2. Воспитанник владеет устной речью, умеет объяснить решения, поставленных задач.
3. Умение двигаться в заданном направлении на плоскости
4. Способен к волевым усилиям при решении технических задач
5. Вступает в деловое сотрудничество со сверстниками в разные формы коллективной деятельности
6. Обладает установкой положительного отношения к компьютеру, к разным видам технического труда
7. Различает условную и реальную ситуации Умение составить логический план действий для выполнения поставленной задачи
8. Умение справедливо оценивать результаты выполненной работы
9. Включение в обсуждение результатов, умение делать умозаключения.

№ п/п	Ф.И. ребенка	Направление: научно-техническое							
		1 год 2019- 2020		2 год 2020- 2021		3 год 2021- 2022		Итогов ый показат ель	
		н	к	н	к	н	к	н	к
1		1	2						
2		1	2						
3		1	2						
4		1	2						
5		1	2						

6		1	2						
7		1	2						
8		1	2						
9		1	2						
10		1	2						
11		1	2						
12		1	2						
оптимальный (чел., %)									
Низкий (чел., %)									
Кол-во обследованных детей (чел., %)									

При заполнении карты используется двухбалльная шкала оценок, где каждой уровневой оценке соответствует качественная характеристика:

- 1 - низкий уровень (Н);
- 2 – оптимальный (высокий) уровень (О).

Условные обозначения: н.г. – начало года к.г. – конец года

Методические материалы.

- «Раскрась-ка» - программа научит пользоваться курсором, мышкой. Воспитает чувство прекрасного и разовьёт творческие способности.
 - «Пазлы» - данные презентации научат пользоваться устройствами ввода-вывода.
 - «Мир информатики» - расскажет о происхождении компьютера, его устройств и принципах работы.
 - «Почемучки» – информатика - видео урок – объяснит, что такое память, мышка, клавиатура и другие предметы для работы компьютера. Также расскажет, что такое вирус и антивирус, и о других программах.
 - «Интерактивные уроки и подготовка к школе» поучительные занятия для дошкольников.
 - Наборы карточек для программирования робототехнический набора Matatalab
- 2. Игровая зона компьютерного класса:**
- Столы для работы детей
 - Робототехнический набор Matatalab
 - Тетради/распечатки с игровыми заданиями.
 - Игры – головоломки.
 - Раздаточный материал.
 - Дидактические игры.
 - Демонстрационные и индивидуальные постеры для обучения и воспитания дошкольников информационной грамотности, правилам поведения и правильной осанке.

Компьютерный класс:

- Компьютер/ноутбуки.
- Мультимедийный проектор.

№	Наименование оборудования	Кол-во (шт.)
1.	Интерактивная доска	1
2.	Ноутбук (для педагога)	1

3.	Мышь для ноутбука	5
4.	Ноутбук для воспитанника	4
5.	Проектор	1
6	МАТАТАЛАВ	2
ИТОГО		14
№	Наименование	Кол-во (шт.)
1	Магнитная доска	1
2	Канцелярские круглые магниты	10
3	Памятка с командами МАТАТАЛАВ	6
ИТОГО		17

Специальный кабинет «Смышленьш»:

1. Установленные на все компьютеры программного обеспечения «Пиктомир»
2. Разметка игровой зоны для «Игры в Робота и Капитана».
3. Рабочее место для выполнения заданий самостоятельно и с помощью взрослого.
4. Разноцветная бумага, картон, для развития идей выполненных заданий.

Условия реализации программы.

Методологической основой программы является деятельности подход к применению новых ИКТ в детском саду, он состоит в том, что в процессе обучения по данной программе дети приобретут знания нужные для освоения новыми практическими знаниями и умениями.

Основные методические подходы:

1. Организованная деятельность гибкая по структуре.
2. При совместной деятельности педагога и взрослого организуются беседы, дискуссии, создаются и решаются проблемные и игровые ситуации.
3. Создаются определённые ситуации общения, которые приводят ребёнка к тому, что нужно проявить собственную инициативу, самостоятельность, избирательность в способах работы.
4. Образовательный процесс должен строится на основе применения современных педагогических технологий.

Календарный учебный график

Модули программы.

№	Название модуля	Количество часов
I	Знакомство с Matatalab	72
II	Знакомство с компьютером;	72
III	Выполнение заданий; творческое программирование	72
	ВСЕГО:	204

Список литературы

1. Веракса Н.Е. Детское развитие: две парадигмы // Культурно-историческая психология. – 2018. Т. 14. – № 2. – С. 102 – 108.
2. Калинина Т.В. Взаимодействие педагогов и родителей в процессе формирования основ информационной культуры у детей старшего дошкольного возраста // Проблемы современного образования. – 2017. – № 5. – С. 189 – 195.
3. Мусиенко С.И., Кравченко Л.В., Головачева Т.А. К задачам завтрашнего дня готовимся сейчас // Игровая культура современного детства: Сб. статей II Международной научно-практической конференции / Под ред. Орловой И.А. и др. – М.: НАИР, 2018. – 184 с.
4. Пиянзина, О.П. Формирование здорового образа жизни дошкольников посредством икт/ О.П. Пиянзина, Т.Б. Семенова. – Сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции. Всероссийская весенняя психологическая сессия. – 2017. – С. 204 – 207.
5. Пшенкина А.Ю. Влияние информационных технологий на развитие старших дошкольников // Обучение и воспитание: методики и практика. – 2016. – № 26. – С. 46 – 48.
6. Солдатова Г.У. Цифровое поколение России: компетентность и безопасность / Солдатова Г.У., Рассказова Е.И., Нестик Т.А. – М.: Смысл, 2018. – 375 с.

