

муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №9» станции Старопавловской

РАССМОТРЕНО
Педагогический совет
Протокол №1
от 29 августа 2023г.

СОГЛАСОВАНО
зам. директора по УВР
Ю.М. Архипова



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

разноуровневая

(вид)

техническое

(направление)

«Игровой конструктор»(для дошкольников)

(название программы)

Уровень программы: разноуровневая

(ознакомительный, базовый, углубленный)

Возрастная категория: от 5 до 7 лет

Состав группы: 23 (количество учащихся)

Срок реализации: 1 год

ID-номер программы в Навигаторе: 26632

Автор-составитель:
Цылюрик Наталья Анатольевна,
педагог дополнительного образования

ст. Старопавловская, 2023 год

СОДЕРЖАНИЕ

	I. Комплекс основных характеристик программы	Стр.
1	Пояснительная записка	2
2	Цель и задачи программы	2
3	Планируемые результаты.	4
4	Содержание программы (учебный план, содержание учебного плана)	6
	II. Комплекс организационно-педагогических условий, включая формы аттестации	
1	Условия реализации программы	10
2	Формы аттестации	11
3	Оценочные материалы	11
4	Методические материалы	12
5	Список литературы	16

I. Комплекс основных характеристик дополнительной общеразвивающей программы.

Пояснительная записка

Приобщение ребенка к компьютеру имеет ряд положительных сторон, как в плане развития его личности, так и для последующего применения информационно-коммуникационных технологий в учебной и познавательной деятельности в других предметах, жизни, а также непосредственно в рамках продолжения изучения информатики в школе. Полученные в результате обучения информатике в начальной школе знания, умения и навыки определяют дальнейшую информационную активность детей не только в учебной деятельности, но и в дальнейшей социализации ребенка, вхождении его в информационное общество.

Данная программа рассчитана на 36 часов и носит пропедевтический характер. Курс построен таким образом, чтобы помочь учащимся заинтересоваться информатикой вообще и найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни при работе с большим объемом информации; научиться общаться с компьютером, который ничего не умеет делать, если не умеет человек.

Целесообразность начала изучения информатики в дошкольном возрасте обусловлена следующими факторами: во-первых, положительным опытом обучения информатике детей этого возраста, как в нашей стране, так и за рубежом. Во-вторых, существенной ролью изучения информатики в развитии мышления, формировании научного мировоззрения школьников именно этой возрастной группы. В-третьих, обучение учащихся работе на компьютере подготовит их к более успешному усвоению курса информатики в начальной школе и в старших классах.

Содержание программы разработано на основе программы «Информатика и ИКТ» автора А.В. Горячева/Образовательная система «Школа 2100» /Примерная основная образовательная программа/Книга2:Москва. Баласс.2011. Из авторской программы взят технологический компонент и модифицирован по часам.

Содержание программы отобрано в соответствии с возможностями и способностями учащихся 6 – 7 лет. Сроки реализации программы: 1год. Программа реализует техническое направление внеурочной деятельности. На реализацию программы отводится 1 час в неделю в детском саду . Программа рассчитана на год обучения.

Освоение программы направлено на достижение следующих целей:

- овладение трудовыми умениями и навыками при работе на компьютере, опытом практической деятельности по созданию информационных объектов, полезных для человека и общества, способами планирования и организации созидательной деятельности на компьютере, умениями использовать компьютерную технику для работы с информацией;
- развитие мелкой моторики рук;
- развитие пространственного воображения, логического и визуального мышления;
- освоение знаний о роли информационной деятельности человека в преобразовании окружающего мира;
- формирование первоначальных представлений, в которых информационные технологии играют ведущую роль;
- воспитание интереса к информационной и коммуникационной деятельности;
- воспитание уважительного отношения к авторским правам;
- практическое применение сотрудничества в коллективной информационной деятельности.

Назначение программы – помочь детям узнать основные возможности компьютера и

научиться ими пользоваться в повседневной жизни.

Задачи программы:

Обучающие:

- Познакомить учащихся с основными компонентами устройства компьютера и принципами работы компьютерных сред для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);
- Сформировать элементарные навыки работы в текстовом и графическом редакторах.

Развивающие:

- Развивать познавательный интерес младших школьников.
- Развивать творческое воображение и образное мышление учащихся.
- Развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации.

Воспитывающие:

- Воспитывать интерес к занятиям информатикой.
- Воспитывать культуру общения между учащимися.
- Формировать культуру безопасного труда при работе за компьютером.

Коррекционно-развивающие задачи:

- корректировать внимание (произвольное, произвольное, устойчивое, переключение внимания, увеличение объема внимания) путем выполнения практических заданий;
 - коррекция и развитие связной устной речи (регулирующая функция, планирующая функция, анализирующая функция, орфоэпически правильное произношение, пополнение и обогащение пассивного и активного словарного запаса, диалогическая и монологическая речь);
 - коррекция и развитие памяти (кратковременной, долговременной);
 - коррекция и развитие зрительных восприятий;
 - развитие слухового восприятия;
 - коррекция и развитие тактильного восприятия;
 - коррекция и развитие мелкой моторики кистей рук (формирование ручной умелости, развитие ритмичности, плавности движений, соразмерности движений);
 - коррекция и развитие мыслительной деятельности (операций анализа и синтеза, выявление главной мысли, установление логических и причинно-следственных связей, планирующая функция мышления);
 - коррекция и развитие личностных качеств учащихся, эмоционально-волевой сферы (навыков самоконтроля, усидчивости и выдержки, умение выражать свои чувства;
-
- Актуализация и развитие познавательных процессов и мыслительных операций с учетом уровня актуального развития учащихся;
 - Создание условий для сохранения и укрепления здоровья учащихся, посредством внедрения современных здоровьесберегающих технологий;
 - Содействие становлению и развитию личностных качеств и эмоционально-волевых особенностей учащихся, способствующих нормальному протеканию процесса обучения и воспитания и осуществлять их коррекцию;
 - Развитие коммуникативных умений и навыков, необходимых для продуктивного взаимодействия с социумом;
 - Создание условий для эффективной социально-психологической адаптации школьников к новым условиям жизни, помощь в решении проблем социального взаимодействия, улучшение

климата межличностных взаимоотношений.

Описание ценностных ориентиров содержания курса

Обучение творческому применению осваиваемых информационных и коммуникационных технологий позволяет развивать широкие познавательные интересы и инициативу учащихся, стремление к творчеству, отношение к труду и творчеству как к состоянию нормального человеческого существования, ощущение доступности обновления своих компетенций.

Заложенный в основу изучения новых технологий выбор из предлагаемых жизненных ситуаций или возможность придумывать свою тематику жизненных ситуаций, завершающиеся созданием творческих работ с применением изучаемой технологии позволяет ориентировать учащихся на формирование:

- основ гражданской идентичности на базе чувства сопричастности и гордости за свою Родину, народ и историю,
- ценностей семьи и общества и их уважение,
- чувства прекрасного и эстетических чувств,
- способности к организации своей учебной деятельности,
- самоуважения и эмоционально-положительного отношения к себе,
- целеустремленности и настойчивости в достижении целей,
- готовности к сотрудничеству и помощи тем, кто в ней нуждается.

Результаты освоения программы

Личностные результаты

К личностным результатам освоения информационных и коммуникационных технологий как инструмента в учёбе и повседневной жизни можно отнести:

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

Метапредметные результаты

Регулятивные универсальные учебные действия:

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;
- оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

Познавательные универсальные учебные действия:

- поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
- использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения

коммуникативных, познавательных и творческих задач.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- создание гипермедиасообщений, включающих текст, набираемый на клавиатуре, цифровые данные, неподвижные и движущиеся, записанные и созданные изображения и звуки, ссылки между элементами сообщения;
- подготовка выступления с аудиовизуальной поддержкой.

Предметные результаты

1. Модуль «Знакомство с компьютером».

В результате изучения данного модуля учащиеся должны знать:

- ✓ как правильно и безопасно вести себя в компьютерном классе;
- ✓ для чего нужны основные устройства компьютера;

уметь:

- ✓ пользоваться мышью и клавиатурой;
- ✓ запускать компьютерные программы и завершать работу с ними.

2. Модуль «Создание рисунков».

В результате изучения данного модуля учащиеся должны уметь:

- выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ;
- сохранять созданные рисунки и вносить в них изменения.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться придумывать рисунок, предназначенный для какой-либо цели, и создавать его при помощи компьютера.

3. Модуль «Создание мультфильмов и «живых» картинок.

В результате изучения данного модуля учащиеся должны уметь:

- ✓ выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью одной из программ;
- ✓ сохранять созданные движущиеся изображения и вносить в них изменения.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться придумывать движущиеся изображения и создавать их при помощи компьютера.

4. Модуль «Создание проектов домов и квартир».

В результате изучения данного модуля учащиеся должны уметь:

- ✓ выполнять основные операции при проектировании домов квартир с помощью одной из компьютерных программ;
- ✓ сохранять созданный проект и вносить в него изменения.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться придумывать проект дома или квартиры и создавать его при помощи компьютера.

5. Модуль «Создание компьютерных игр».

В результате изучения данного модуля учащиеся должны уметь:

- ✓ выполнять основные операции при создании компьютерных игр с помощью одной из программ;
- ✓ сохранять созданные игры и вносить в них изменения.

При выполнении проектных заданий ребята будут учиться придумывать компьютерную игру и создавать ее при помощи компьютера.

6. Модуль «Знакомство с компьютером: файлы и папки (каталоги).

В результате изучения данного модуля учащиеся должны знать:

- ✓ что такое полное имя файла;

уметь:

- ✓ создавать папки (каталоги);
- ✓ удалять файлы и папки (каталоги);
- ✓ копировать файлы и папки (каталоги);
- ✓ перемещать файлы и папки (каталоги).

7. Модуль «Создание текстов».

В результате изучения данного модуля учащиеся должны уметь:

- ✓ набирать текст на клавиатуре;
- ✓ сохранять набранные тексты, открывать ранее сохраненные текстовые документы и редактировать их;
- ✓ копировать, вставлять и удалять фрагменты текста;
- ✓ устанавливать шрифт текста, цвет, размер и начертание букв.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться:

- ✓ подбирать подходящее шрифтовое оформление для разных частей текстового документа;
- ✓ составлять тексты при помощи компьютера, используя разное шрифтовое оформление.

8. Модуль «Создание печатных публикаций».

В результате изучения данного модуля учащиеся должны уметь:

- ✓ вставлять изображения в печатную публикацию;
- ✓ создавать схемы и включать их в печатную публикацию;
- ✓ создавать таблицы и включать их в печатную публикацию.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться:

- ✓ красиво оформлять печатные публикации, применяя рисунки, фотографии, схемы и таблицы;
- ✓ составлять печатные публикации при помощи компьютера.

9. Модуль «Поиск информации».

В результате изучения данного модуля учащиеся должны уметь:

- ✓ искать, находить и сохранять тексты, найденные с помощью поисковых систем;
- ✓ искать, находить и сохранять изображения, найденные с помощью поисковых систем.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться искать и находить нужную информацию и использовать ее, например, при создании печатных или электронных публикаций.

Содержание курса

Приводится помодульное тематическое планирование с условием использования конкретных компьютерных программ. Перечень операций, осваиваемых школьниками в других компьютерных программах, может отличаться от изложенного в данном планировании.

№	Модуль	Количество часов по авторской программе
1	Модуль «Знакомство с компьютером»	2
2	Модуль «Создание рисунков»	3
3	Модуль «Создание мультфильмов и живых картинок»	5
4	Модуль «Создание проектов домов и квартир»	5
5	Модуль «Создание компьютерных игр»	4
6	Модуль «Знакомство с компьютером: файлы и папки (каталоги)»	1
7	Модуль «Создание текстов»	4
8	Модуль «Создание печатных публикаций»	4
9	Модуль «Создание электронных публикаций»	4
10	Модуль «Поиск информации»	4

	Всего часов за год обучения	36
--	-----------------------------	----

Тема	Число часов	Основные виды учебной деятельности учащихся
<i>Модуль «Знакомство с компьютером»</i>		
Компьютеры вокруг нас. Новые профессии. Компьютеры в школе. Правила поведения в компьютерном классе. Основные устройства компьютера. Компьютерные программы. Операционная система. Рабочий стол. Компьютерная мышь. Клавиатура. Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.	2	<u>Искать</u> сходство и различия в материальных и информационных технологиях. <u>Рассуждать</u> об изменении в жизни людей и о новых профессиях, появившихся с изобретением компьютера. <u>Сводить</u> в таблицу устройства для ввода и вывода информации разного вида. <u>Выполнять</u> заданные действия с мышью и клавиатурой. <u>Запускать</u> программы, выполнять в них действия и <u>завершать</u> работу программ.
<i>Модуль «Создание рисунков»</i>		
Компьютерная графика. Примеры графических редакторов. Панель инструментов графического редактора. Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Другие операции.	3	<u>Выбирать</u> жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или <u>придумывать</u> свою. <u>Сравнивать</u> панель инструментов программы на компьютере с примером панели инструментов в учебнике. <u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, рисование точек, прямых и кривых линий, фигур, стирание, заливка цветом, сохранение и редактирование рисунков). <u>Выполнять</u> итоговую творческую работу, используя освоенные операции.
<i>Модуль «Создание мультфильмов и живых картинок»</i>		
Анимация. Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. Примеры программ для создания анимации. Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма.	4	<u>Выбирать</u> жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или <u>придумывать</u> свою. <u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, выбор фона, предметов, персонажей, анимация персонажей, создание титров, сохранение и редактирование мультфильмов). <u>Выполнять</u> итоговую творческую работу, используя освоенные операции.
<i>Модуль «Создание проектов домов и квартир»</i>		
Проектирование. Компьютерное проектирование. Интерьер. Дизайн. Архитектура. Примеры программ для проектирования зданий. Основные операции при проектировании зданий: обзор и осмотр проекта, создание стен, создание окон и дверей, установка сантехники и бытовой	5	<u>Выбирать</u> жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или <u>придумывать</u> свою. <u>Сравнивать</u> панель инструментов программы на компьютере с примером панели инструментов в учебнике. <u>Выполнять</u> операции на компьютере,

<p>техники, размещение мебели, выбор цвета и вида поверхностей.</p>		<p>относящиеся к изучаемой технологии (например, обзор и осмотр проектов, создание стен, окон и дверей, установка бытовой техники, размещение мебели, выбор цвета и вида поверхностей, сохранение и редактирование проектов домов или квартир). <u>Создавать</u> проект (эскиз или план) итоговой творческой работы. <u>Выполнять</u> итоговую творческую работу, используя освоенные операции.</p>
<p>Модуль «Создание компьютерных игр»</p>		
<p>Компьютерные игры. Виды компьютерных игр. Порядок действий при создании игр. Примеры программ для создания компьютерных игр. Основные операции при конструировании игр: создание или выбор фона, карты или поля, выбор и размещение предметов и персонажей. Другие операции.</p>	<p>4</p>	<p><u>Выбирать</u> жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или придумывать свою. <u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, выбор фона, мест старта и финиша главного персонажа, выбор набора противников, препятствий и бонусов и мест их расположения, сохранение и редактирование игр). <u>Создавать</u> проект (эскиз или план) итоговой творческой работы. <u>Выполнять</u> итоговую творческую работу, используя освоенные операции.</p>
<p>Модуль «Знакомство с компьютером: файлы и папки (каталоги)»</p>		
<p>Файлы. Папки (каталоги). Имя файла. Размер файла. Сменные носители. Полное имя файла. Операции над файлами и папками (каталогами): создание папок (каталогов), копирование файлов и папок (каталогов), перемещение файлов и папок (каталогов), удаление файлов и папок (каталогов). Примеры программ для выполнения действий с файлами и папками (каталогами).</p>	<p>1</p>	<p><u>Создавать</u> папки (каталоги). <u>Удалять</u>, <u>копировать</u> и <u>перемещать</u> файлы и папки (каталоги).</p>
<p>Модуль «Создание текстов»</p>		
<p>Компьютерное письмо. Клавиатурные тренажёры. Текстовые редакторы. Примеры клавиатурных тренажёров и текстовых редакторов. Правила клавиатурного письма. Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод прописных букв, ввод букв латинского алфавита, сохранение текстового документа, открытие документа, создание нового документа, выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста. Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов. Организация текста. Заголовок, подзаголовок, основной текст. Выравнивание абзацев.</p>	<p>4</p>	<p><u>Выбирать</u> жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или <u>придумывать</u> свою. <u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, набор текста, перемещение курсора, вырезание, копирование и вставка текста, выбор шрифта, размера и начертания символов, организация текста, сохранение и редактирование текстовых документов). <u>Создавать</u> проект (эскиз или план) итоговой творческой работы. <u>Выполнять</u> итоговую творческую работу, используя освоенные операции.</p>

Модуль «Создание печатных публикаций»		
<p>Печатные публикации. Виды печатных публикаций. Текстовые редакторы. Настольные издательские системы. Примеры текстовых редакторов и настольных издательских систем. Иллюстрации в публикациях. Схемы в публикациях. Некоторые виды схем: схемы отношений; схемы, отражающие расположение и соединение предметов; схемы, отражающие происходящие изменения, порядок действий. Таблицы в публикациях. Столбцы и строки.</p>	3	<p><u>Выбирать</u> жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или <u>придумывать</u> свою.</p> <p><u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, дополнение текстов иллюстрациями, схемами, таблицами, сохранение и редактирование печатных публикаций).</p> <p><u>Создавать</u> проект (эскиз или план) итоговой творческой работы.</p> <p><u>Выполнять</u> итоговую творческую работу, используя освоенные операции.</p>
Модуль «Создание электронных публикаций»		
<p>Электронные публикации. Виды электронных публикаций: презентации, электронные учебники и энциклопедии, справочные системы, страницы сети Интернет. Примеры программ для создания электронных публикаций. Гиперссылки в публикациях. Создание электронной публикации с гиперссылками. Звук, видео и анимация в электронных публикациях. Вставка звуков и музыки в электронные публикации. Вставка анимации и видео в электронные публикации. Порядок действий при создании электронной публикации. Подготовка презентаций.</p>	4	<p><u>Выбирать</u> жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или <u>придумывать</u> свою.</p> <p><u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, добавление в тексты с иллюстрациями, схемами и таблицами гиперссылок, звуков, музыки, анимации, видео, сохранение и редактирование электронных публикаций).</p> <p><u>Создавать</u> проект (эскиз или план) итоговой творческой работы.</p> <p><u>Выполнять</u> итоговую творческую работу, используя освоенные операции.</p>
Модуль «Поиск информации»		
<p>Источники информации для компьютерного поиска: компакт-диски CD («си-ди») или DVD («ди-ви-ди»), сеть Интернет, постоянная память компьютера. Способы компьютерного поиска информации: просмотр подобранной по теме информации, поиск файлов с помощью файловых менеджеров, использование средств поиска в электронных изданиях, использование специальных поисковых систем. Поисковые системы. Примеры программ для локального поиска. Поисковые системы в сети Интернет. Поисковые запросы. Уточнение запросов на поиск информации. Сохранение результатов поиска. Поиск изображений. Сохранение найденных изображений.</p>	4	<p><u>Выбирать</u> жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или <u>придумывать</u> свою.</p> <p><u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, выполнение запросов по ключевым словам, выбор подходящей информации из результатов поиска, сохранение найденных и выбранных текстов и изображений).</p> <p><u>Создавать</u> проект (эскиз или план) итоговой творческой работы.</p> <p><u>Выполнять</u> итоговую творческую работу, используя освоенные операции.</p>

2. Комплекс организационно - педагогических условий реализации программы.

Условия реализации программы

Последовательность.
Систематичность.

Форма обучения.

Форма обучения по программе – очная.

Особенности организации образовательного процесса.

Образовательный процесс проходит в соответствии с учебным планом в разновозрастные группы по 10 -15 человек. Состав группы постоянен в течение учебного года.

Режим занятий, продолжительность и периодичность занятий.

Программа рассчитана на 72 занятия в год - 6-7 лет – 36 часов продолжительностью 30 минут.

Для обучения детей в кружке используются следующие **методы и приемы**

Методы	Приёмы
Наглядный	Рассматривание на занятиях готовых построек, демонстрация способов крепления, приемов подбора деталей по размеру, форме, цвету, способы удержания их в руке или на столе.
Информационно-рецептивный	Обследование деталей конструктора, которое предполагает подключение различных анализаторов (зрительных и тактильных) для знакомства с формой, определения пространственных соотношений между ними (на, под, слева, справа). Совместная деятельность педагога и ребёнка.
Репродуктивный	Воспроизводство знаний и способов деятельности (форма: сборка моделей и конструкций по образцу, беседа, упражнения по аналогу)
Практический	Использование детьми на практике полученных знаний и увиденных приемов работы.
Словесный	Краткое описание и объяснение действий, сопровождение и демонстрация образцов, разных вариантов моделей.
Проблемный	Постановка проблемы и поиск решения. Творческое использование готовых заданий (предметов), самостоятельное их преобразование.
Игровой	Использование сюжета игр для организации детской деятельности, персонажей для обыгрывания сюжета.
Частично-поисковый	Решение проблемных задач с помощью педагога.

Формы аттестации

Для успешного усвоения обучения теоретических и практических навыков и умений необходимо проводить контроль знаний. На начало года осуществляется обследование умений и навыков. В конце также проводится контроль умений и навыков и тем, изучаемых во время учебного года. Для проведения контроля разработаны карточки, творческие задания, викторины. При использовании таких видов заданий у детей повышенный интерес. Играя, они легко и быстро усваивают материал пройденных тем.

Оценочные материалы

Небольшой объем теоретической части состоит из вводной беседы, подготовки к игре, носит обучающий характер. Это развивающие игры для обучения детей порядковому счету, математике, азбуке, развитию речи, окружающий мир, конструированию, изобразительную деятельность. развивающие игры; обучающие игры; игры-экспериментирования; игры-забавы; компьютерные диагностические игры.

Развивающие игры предназначены для формирования и развития у детей общих умственных способностей, способности мысленно соотносить свои действия по управлению игрой с создающимися изображениями в компьютерной игре, для развития фантазии, воображения, эмоционального и нравственного развития.

Обучающие игры – это игровые программы дидактического типа, в которых в игровой форме предлагается решить одну или несколько дидактических задач. К этому классу относятся игры, связанные с формированием у детей начальных математических представлений; с обучением азбуке, слогу – и словообразованию, письму через чтение и чтению через письмо, родному и иностранному языкам; с формированием динамических представлений по ориентации на плоскости и в пространстве; с эстетическим, нравственным воспитанием; экологическим воспитанием; с основами систематизации и классификации, синтеза и анализа понятий.

Игры-экспериментирования. В играх этого типа цель игры и правила игры не заданы явно - скрыты в сюжете игры или способе управления ею. Поэтому ребенок, чтобы добиться успеха в решении игровой задачи, должен путем поисковых действий прийти осознанию цели и способа действия, что является ключом к достижению общего решения игровой задачи. Игры-забавы. В таких играх не содержится в явном виде игровые задачи или задачи развития. Они просто предоставляют возможность детям развлечься, осуществить поисковые действия и увидеть на экране результат виде какого-либо «микромультика».

Современные технологии предполагают: формирование у ребенка мотивационную, интеллектуальную и операционную готовность использовать компьютерные средства для осуществления своей деятельности, что позволит воспитать реального пользователя; обогащение познавательной основы личности ребенка, что является важным условием и поддержкой развития его одаренности; обеспечение достижение дошкольниками высокого уровня общего интеллектуального развития, необходимого, не только для успешной учебной деятельности в школе, но и для всей последующей жизни; дать возможность выявления и поддержки одаренных детей, а также широкой диагностики и коррекции развития детей с ограничениями умственного и физического развития; являются педагогическим средством постоянного совершенствования содержания и методов воспитания ребенка в современных условиях;

Компьютерно-игровой комплекс включает в себя: учебную зону; игровую зону; игровой зал; компьютерный зал; зона релаксации, спортивный зал; комната или зона психической разгрузки (релаксация). Условия реализации программы. Данная программа реалистична, так как будет реализована на базе детского сада.

Компакт – диски с записанными программами и играми

Наглядные пособия.

Стенд для диагностики.

Процесс обучения проходит в игровой форме и состоит из нескольких частей: содержательная и эмоциональная подготовка к решению игровых и дидактических задач; обучающая компьютерная игра; индивидуальное и проблемное общение с каждым ребенком по ходу игры; упражнения для глаз.

Календарный график

№	Тема	Дата	Кол-во часов
	<i>Модуль «Знакомство с компьютером»</i>		2
1	Правила поведения и ТБ в компьютерном классе. Компьютеры вокруг нас. Новые профессии. Компьютеры в школе.		1
2	Основные устройства компьютера. Компьютерные программы. Операционная система.		1
	<i>Модуль «Создание рисунков»</i>		3
3	Компьютерная графика. Примеры графических редакторов. Панель инструментов графического редактора.		1
4	Рисование фигур. Заливка цветом. Сохранение и редактирование рисунков.		1
5	Итоговая творческая работа (рисунок)		1

№	Тема		Кол-во часов
	<i>Модуль «Создание мультфильмов и «живых» картинок.</i>		4
6	Правила поведения и ТБ в компьютерном классе. Анимация. Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации:		1
7	Компьютеры вокруг нас. Новые профессии. Компьютеры в школе. Покадровая рисованная анимация.		1
8	Примеры программ для создания анимации. Рабочий стол Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма		1
9	Итоговая творческая работа (мультфильм)		1
	<i>Модуль «Создание проектов домов и квартир».</i>		5
10	Проектирование. Компьютерное проектирование. Интерьер. Дизайн. Архитектура.		1
11-12	Примеры программ для проектирования зданий. Основные операции при проектировании зданий: обзор и осмотр проекта, создание стен, создание окон и дверей, установка сантехники и бытовой техники размещение мебели, выбор цвета и вида поверхностей		2
13-14	Итоговая творческая работа (проект дома, квартиры)		2
	<i>Модуль «Создание компьютерных игр».</i>		4
15	Компьютерные игры. Виды компьютерных игр. Порядок действий при		1

	создании игр. Примеры программ для создания компьютерных игр.		
16-17	<i>Основные операции при конструировании игр:</i> создание или выбор фона карты или поля выбор и размещение предметов и персонажей. Сохранение и редактирование игр.		2
18-19	Итоговая творческая работа (Компьютерная игра)		2

№	Тема		Кол-во часов
	<i>Модуль «Знакомство с компьютером: файлы и папки (каталоги)».</i>		1
20	Файлы и действия над ними. Папки (каталоги) и действия над ними.		1
	<i>Модуль «Создание текстов».</i>		4
21	Текстовые редакторы. Примеры клавиатурных тренажеров и текстовых редакторов. Правила клавиатурного письма.		1
22-23	Клавиатурные тренажеры. Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод прописных букв, ввод букв латинского алфавита, сохранение текстового документа, открытие документа, создание нового документа, выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста. Компьютерное письмо. Оформление текста.		2
24	Итоговая творческая работа (создание текста - сочинение)		1
	<i>Модуль «Создание печатных публикаций».</i>		3
25	Печатные публикации. Виды печатных публикаций. Текстовые редакторы. Настольные издательские системы. Примеры текстовых редакторов и настольных издательских систем.		1
26	Иллюстрации в публикациях. Схемы в публикациях. Схемы отношений; схемы, отражающие расположение и соединение предметов; схемы, отражающие происходящие изменения, порядок действий. Таблицы в публикациях. Столбцы и строки.		1
27	Итоговая творческая работа (печатная публикация)		1
	<i>Модуль «Создание электронных публикаций».</i>		4
28	Электронные публикации. Виды электронных публикаций: презентации, электронные учебники и энциклопедии, справочные системы, страницы сети Интернет. Примеры программ для создания электронных публикаций.		1
29	Гиперссылки в публикациях. Создание электронной публикации с гиперссылками. Звук, видео и анимация в электронных публикациях. Вставка звуков и музыки в электронной публикации. Вставка анимации и видео в электронные публикации. Порядок действий при создании электронной публикации.		1
30	Подготовка презентаций.		1
31	Итоговая творческая работа (электронная публикация).		1

Модуль «Поиск информации».		4
32	Источники информации для компьютерного поиска: компакт-диски CD или DVD, сеть Интернет, постоянная память компьютера.	1
33	<i>Способы компьютерного поиска информации:</i> просмотр подобранной о теме информации, поиск файлов с помощью файловых менеджеров, использование средств поиска в электронных изданиях, использование специальных поисковых систем.	1
34	Поисковые системы. Примеры программ для локального поиска. Поисковые системы в сети Интернет. Поисковые запросы. Уточнение запроса на поиск информации. Сохраненные результаты поиска. Поиск изображений. Сохранение найденных изображений.	1
35-36	Итоговая творческая работа (поиск информации)	2

Методическое обеспечение программы.

Компьютерную поддержку рекомендуется осуществлять на протяжении всего обучения в соответствии с планированием курса с помощью электронных средств учебного назначения, таких как:

1. клавиатурные тренажеры с регулируемой скоростью работы;
2. компьютерные раскраски и геометрические конструкторы;
3. компьютерные мозаики;
4. графический редактор Tuxpaint, Paint,
5. конструктор мультфильмов «Мульти-пульти»,
6. дизайнер интерьеров «FloorPlan 3D».

Методы обучения.

- ✓ Использование литературы по данным направлениям
- ✓ Использование словесных методов – объяснения материала, беседа.
- ✓ Использование наглядных методов – демонстрация материала, презентации
- ✓ Методы практической работы на компьютерах индивидуально.

Материально-техническое обеспечение

Для реализации программы является:

Наличие индивидуальных компьютеров для возможности индивидуальной работы каждого воспитанника.

Программа PowerPoint, Paint, MS Word, Excel, Publisher 2010, AdobePhotoshop,

На рабочем столе педагога должны быть методические пособия, дидактические материалы.

Для работы в компьютерном классе на занятиях используется следующее оборудование:

- мультимедийный проектор,
- принтер,
- сканер,

- акустические колонки,
- персональный компьютер,
- нед-буки ученические.

Список литературы

Учебно-методическая литература для ученика

1. А.В.Горячев, «Информатика и ИКТ»(Мой инструмент компьютер»). Учебники для 3, 4 класса;

Учебно-методическая литература для учителя

1. А.В.Горячев, «Информатика и ИКТ»(Мой инструмент компьютер»). Учебники для 3, 4 класса;
2. А.В.Горячев, Е.М.Островская , Конструктор игр. Справочник-практикум для 3,4 класса;
3. А.В.Горячев, Е.М.Островская , Графический редактор «TUXPAINT” . Справочник-практикум для 3 класса;
4. А.В.Горячев, Е.М.Островская , Конструктор мультфильмов. Справочник-практикум для школьников 3 класса;
5. А.В.Горячев, Дизайнер интерьеров «FloorPlan 3D”. Справочник-практикум для школьников

Веретенникова, А. Ю. Образовательная программа по КИК (компьютерно игровой комплекс) для детского сада № 659 / А. Ю. Веретенникова, А. А. Токарев. — Текст : непосредственный // Молодой ученый. — 2012. — № 9 (44). — С. 271-274. — URL: <https://moluch.ru/archive/44/5320/> (дата обращения: 09.11.2023).