


Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
детско-юношеский центр «Ровесник»

Принята
на методическом совете
Протокол № 1
от «03» мая 2023 г.

Утверждаю:
Директор МАУ ДО ДЮЦ
«Ровесник»

Е.Д. Андреева
Приказ № 2/1 от 03.05.2023 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа –
«Компьютер для малышей»**

Направленность – техническая

Возраст детей: 6-7 лет

Срок реализации: 1 год

Разработал:
педагог дополнительного образования
Алексеева Наталья Николаевна

Городской округ Красноуральск
2023

СОДЕРЖАНИЕ

1. Основные характеристики.....	3
1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Цель и задачи программ.....	7
1.3. Планируемые результаты.....	8
2. Содержание общеразвивающей программы.....	10
3. Организационно-педагогические условия.....	15
3.1. Календарный план.....	15
3.2. Условия реализации общеразвивающей программы.....	15
3.3. Формы аттестации и контроля.....	16
Список литературы.....	18
Приложение.....	19

1. Комплекс основных характеристик

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютер для малышей» предназначена для организации занятий со старшими дошкольниками по изучению основ компьютерной грамотности в МАУДОДЮЦ «Ровесник».

Уровень освоения - стартовый.

Дополнительная общеразвивающая программа «Компьютер для малышей» составлена на основе следующих нормативно - правовых документов:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012г. № 273 ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022г. №678-р).
3. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам;
4. Закон Свердловской области от 15.07.2013 г. № 78-03 «Об образовании в Свердловской области»
5. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 №09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)».
6. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 28.04.2017г. № ВК-1232/09 «Методические рекомендации по организации независимой оценке качества дополнительного образования детей».
7. Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» утвержденные постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 года N 28.
8. СанПин 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания;
9. Письмо Минобрнауки России от 11.12.2006 № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»
10. Федеральный закон от 29.10.2010. № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию».

11. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р.
12. Федеральный проект «Успех каждого ребенка» (утв. Президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам)
13. Указ Президента Российской Федерации от 29 мая 2017 г. № 240 «Об объявлении в Российской Федерации Десятилетия детства».
14. Приказ от 26.06.2019 № 70-Д «Об утверждении методических рекомендаций «Правила персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Свердловской области»
15. Устав Муниципального автономного учреждения дополнительного образования детско-юношеского центра «Ровесник», утверждён постановлением администрации городского округа Красноуральск от 30.04.2019 г. № 578
16. Программа развития МАУ ДО ДЮЦ «Ровесник» на 2019 – 2024 годы.

Направленность программы – техническая.

Актуальность и педагогическая целесообразность программы обуславливается тем, что полученные на занятиях творческого объединения знания становятся для ребят необходимой теоретической и практической основой их дальнейшего участия в техническом творчестве, выборе будущей профессии, в определении жизненного пути. Овладев знаниями сегодня, обучающиеся смогут применять их с нужным эффектом в дальнейшей трудовой деятельности. Данная программа помогает раскрыть творческий потенциал обучающегося, определить его резервные возможности, осознать свою личность в окружающем мире, способствует формированию стремления стать мастером, исследователем, новатором.

Психологи отмечают: чем раньше ребенок познакомится с компьютером, тем меньше психологический барьер между ним и машиной, так как у ребенка практически нет страха перед техникой. Потому, что компьютер привлекателен для детей, как любая новая игрушка, а именно так в большинстве случаев они смотрят на него.

В процессе занятий детей на компьютерах улучшаются их память и внимание.

Дети в раннем возрасте обладают непроизвольным вниманием, то есть они не могут осознанно стараться запомнить тот или иной материал. И если только материал является ярким и значимым, ребенок непроизвольно обращает на него внимание. И здесь компьютер просто незаменим, так как передает информацию в привлекательной для ребенка форме, что не только ускоряет запоминание содержания, но и делает его осмысленным и долговременным.

Занятия детей на компьютере имеют большое значение не только для развития интеллекта, но и для развития их моторики. В любых играх, от самых простых до сложных, детям необходимо учиться нажимать пальцами на определенные клавиши, что развивает мелкую мускулатуру рук, моторику детей.

Таким образом, использование в программе «Компьютер для малышей» специальных развивающих игр и компьютерных программ позволяют ребенку освоить начальные приёмы управления компьютером, развить интеллектуальные способности, волевые качества, память, мышление, внимание и мелкую моторику рук.

Отличительные особенности программы

При разработке программы «Компьютер для малышей» были использованы идеи и методики разных авторов:

- Образовательная программа дополнительного образования детей «Компьюшка», автор-составитель Степкина М. Ф.;
- Дополнительная общеразвивающая программа для детей дошкольного возраста (5-7 лет) с учетом ФГОС ДОО художественно-эстетической направленности «Этот удивительный компьютер», автор-составитель Плотникова Н.Л.

Особенностью данной программы является использование универсальной учебной компьютерной среды на базе языка Лого для дошкольного образования, целью которой является развитие у детей логического и алгоритмического мышления, творческих способностей, художественных возможностей, умение работать в коллективе.

Другой особенностью данной программы является комплексный характер занятий, так как занятия по программе «Компьютер для малышей» включают в себя не только знакомство с основами компьютерной грамотности, но и разнообразные развивающие игры и упражнения, которые способствуют формированию познавательной активности и разностороннему развитию дошкольников.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютер для малышей» разработана с учетом современных психолого-педагогических знаний о методике ознакомления дошкольников с компьютерной техникой и реализуется с соблюдением санитарно-эпидемиологических правил и нормативов СанПиН 2.4.4.3172-141.

Адресат и уровневость образовательной программы

Программа рассчитана на обучающихся старшего дошкольного возраста 6-7 лет. Для поддержания постоянного интереса обучающихся к занятиям учитываются возрастные особенности детей, степень их подготовленности, имеющиеся знания и навыки

Старший дошкольный возраст – последний из периодов дошкольного возраста, когда в психике ребенка появляются новые образования. Это произвольность психических процессов – внимания, памяти, восприятия и др. – и вытекающая отсюда способность управлять своим поведением, а также изменения в представлениях о себе, в самосознании и в самооценках.

Развитие личности в старшем дошкольном возрасте характеризуется освоением новых знаний, появлением новых качеств, потребностей. Иначе говоря, формируются все стороны личности ребенка: интеллектуальная, нравственная, эмоциональная и волевая действительно – практическая. Ребенок переходит от ситуативного поведения к деятельности, подчиненной социальным нормам и требованиям, и очень эмоционально относится к последним. Старший дошкольник в основном, верно, осознает, что нравится и что не нравится в его поведении взрослым, вполне адекватно оценивает качество своих поступков и отдельные черты своей личности. К концу дошкольного возраста у детей формируется самооценка. Ее содержанием выступает состояние практических умений и моральных качеств ребенка, выражающихся в подчинении нормам поведения, установленным в данном коллективе. В целом самооценка дошкольника очень высока, что помогает ему осваивать новые виды деятельности, без сомнений и страха включаться в занятия учебного типа при подготовке к школе.

Режим и объем занятий следующий:

Программа рассчитана на 1 год обучения. Общий объем программы 1 год - 136 часов.

Год обучения	Кол-во часов в неделю	Всего часов в год
1	4	136

Продолжительность занятия – 30 минут. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 академических часа с перерывом между занятиями - 10 мин.

Набор детей в объединение осуществляется без предъявления требований к уровню образованности и способностям. Состав группы постоянный, набор детей свободный. Наполняемость групп определяется в соответствии с уставом учреждения, санитарно-гигиеническими требованиями. Образовательный процесс

осуществляется в соответствии с учебным планом. Количественный состав групп: не более 9-12 человек.

Формы обучения – очная.

Формы проведения занятий: групповая.

Виды занятий – беседы, лекции, практические занятия, мастер-классы, открытые занятия, выставки, конкурсы.

Типы занятий - сообщения новых знаний, комбинированные; закрепления, обобщающего повторения; занятия-лекции, беседы, семинары, самостоятельные работы; применение коррекции и контроля знаний, умений, навыков и др.

Методы организации занятия - репродуктивный; словесные методы обучения; методы практической работы; метод наблюдения; исследовательские методы; наглядный метод обучения

Формы подведения результатов

- Дидактические игры.
- Устный опрос.
- Практические задания.
- Конкурсы.

1.2. Цель и задачи общеразвивающей программы

Цель программы: формирование интереса к техническим видам творчества развитие творческих способностей и воспитание основ информационной культуры.

Задачи программы:

Образовательные:

- Познакомить детей с компьютером, как современным инструментом для работы с информацией, познакомить их с историей компьютера, его назначением и устройством, с правилами безопасной работы на компьютере.
- Способствовать формированию начальных навыков работы за компьютером: познакомить с клавиатурой, с манипулятором "мышь".
- Научить пользоваться детскими компьютерными развивающими программами и играми.
- Сформировать первоначальные навыки работы в графической среде ПервоЛого;
- Способствовать обучению основам алгоритмизации и программирования.
- Содействовать формированию у детей-дошкольников универсальных учебных действий: умений осознавать цель; выбирать системы действий для достижения цели; оценивать результаты деятельности.

Развивающие:

- Развивать творческие и конструктивные способности, приобщать к творческой деятельности.
- Развивать творческое, понятийно-образное, логическое, абстрактное мышление.
- Развивать память, внимание, воображение и сенсорные возможности ребенка.

Воспитательные:

- Познакомить учащихся с правилами поведения в кабинете информатики.
- Способствовать воспитанию самостоятельности, собранности, сосредоточенности, усидчивости.
- Приобщать к сопереживанию, сотрудничеству, сотворчеству.

Методы и формы решения поставленных задач

Занятия комбинированные: состоят из теоретической и практической частей. Так как программа ориентирована на большой объем практических работ с использованием компьютера (до 50% учебного времени) по всем темам, занятия включают здоровьесберегающие технологии: организационные моменты, проветривания помещения, перемены, перерывы, во время которых выполняются упражнения для глаз и физические упражнения для профилактики общего утомления.

Работа с компьютером проводится по трем формам:

1. *Демонстрационная* - работу на компьютере выполняет учитель, а учащиеся воспроизводят действия на рабочих местах.
2. *Фронтальная* - синхронная работа учащихся по освоению или закреплению материала под руководством учителя.
3. *Самостоятельная* - выполнение самостоятельной работы на компьютере в пределах части занятия, одного или нескольких занятий с сопутствующей помощью со стороны учителя.

1.3. Планируемые результаты

Предметные:

- Знать устройство компьютера, его назначение.
- Знать правила безопасной работы на компьютере.
- Знать назначение основных устройств, входящих в состав компьютера: системный блок, монитор, клавиатура, манипулятор «мышь»

- Иметь начальные навыки работы за компьютером: с клавиатурой, с манипулятором "мышь", осуществлять с их помощью необходимые операции при работе на компьютере;
- Уметь работать в графической среде ПервоЛого;
- Знать элементарные основы алгоритмизации и программирования и уметь

их использовать;

- Выполнять перечисляемую или изображенную последовательность действий;
- Описывать свои действия и оценивать полученный результат;
- Самостоятельно планировать ход решения и доводить начатое дело до конца.

Метапредметные:

- Уметь понимать поставленную задачу и следовать инструкции педагога;
- Уметь создавать стандартные программу по образцу;
- Адекватно воспринимать оценку своей работы педагогом, товарищами.
- Оценивать выполнение своего задания по критериям, определённым совместно с педагогом;
- Разрабатывать творческие идеи.

Личностные:

- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе творческой деятельности;
- формирование способности обучающихся к саморазвитию и самообучению;
- развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности — качеств весьма важных в практической деятельности любого человека;
- развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.

2. Содержание общеразвивающей программы

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

НА 2 ЧАСА В НЕДЕЛЮ

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	Дидактические игры Устный опрос
2	Компьютерная грамотность	16	7	9	Дидактические игры
3	Программа «ПервоЛого»	114	38	76	
3.1	Знакомство с программой «ПервоЛого»	2	1	1	Практическая работа
3.2	Инструменты рисования.	30	10	20	Практическая работа
3.3	Добавление фона из коллекции программы.	2	1	1	Практическая работа
3.4	Формы Черепашки.	12	4	8	Практическая работа
3.5.	Команды программы ПервоЛого.	68	26	42	Практические работы
4	Итоговое занятие: конкурс «Веселый компьютер»	4	-	4	Конкурс
	Всего:	136	36	100	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Раздел 1. Вводное занятие

Теория. Знакомство с детьми. Техника безопасности: правила поведения в компьютерном классе и правила работы за компьютером.

Практическая работа: Игра на знакомство «Имечко», беседа по картинкам «Как работать за компьютером», раскраска «Правильно-неправильно».

Раздел 2. Компьютерная грамотность

2.1. Теория. Знакомство с компьютером: для чего нужен компьютер, значение компьютера в жизни человека. Устройство компьютера: монитор, клавиатура, «мышь», системный блок. Дополнительные устройства, которые можно подключить к компьютеру: колонки, наушники, принтер. Работа с приложением

«Курс элементарной компьютерной грамотности для начальной школы» - видеоурок «Устройство компьютера».

Практика. Дидактическая игра «Собери компьютер». Дидактическая игра «Загадки про компьютер».

2.2. *Теория.* Включение и выключение компьютера. Знакомство с рабочим столом: внешний вид рабочего стола, основные элементы рабочего стола (мой компьютер, корзина, кнопка Пуск, часы, календарь).

Практика. Работа с приложением «Курс элементарной компьютерной грамотности для начальной школы» - видеоурок «Рабочий стол».

2.3. *Теория.* Знакомство с курсором. Знакомство с компьютерной «мышью»: левая/правая кнопка мыши, колесо прокрутки. Работа с приложением «Курс элементарной компьютерной грамотности для начальной школы» - видеоролики: «Мышь и её назначение», «Назначение кнопок мыши», «Колесо мыши».

Практика. Работа с приложением «Курс элементарной компьютерной грамотности для начальной школы» - видеоигры: «Игра раскраска», «Нарисуй также».

2.4. *Теория.* Основные манипуляции с мышью: щелчок и двойной щелчок. Работа с приложением «Курс элементарной компьютерной грамотности для начальной школы» - видеоролики: ««Двойной клик». «Вспомогательная кнопка мыши», «Большие картинки», «Мышь помогает играть».

Практика. Работа с приложением «Курс элементарной компьютерной грамотности для начальной школы» - видеоигры: «Собери пазл», «Перетаскивание».

2.5. *Теория.* Знакомство с клавиатурой. Группы клавиш и их назначение. Клавиши управления курсором. Работа с приложением «Курс элементарной компьютерной грамотности для начальной школы» - видеоролик: «Группы клавиш». Просмотр мультфильма Фиксики - «Клавиатура компьютера».

Практика. Работа с приложением «Курс элементарной компьютерной грамотности для начальной школы» - игра: «Освободи колобка».

2.6. *Теория.* Работа с клавиатурой. Группы клавиш и их назначение. Алфавитно-цифровые клавиши. Работа с приложением «Курс элементарной компьютерной грамотности для начальной школы» - видеоролик: «Алфавитно-цифровые клавиши».

Практика. Работа с приложением «Курс элементарной компьютерной грамотности для начальной школы» - игра: «Эволюция».

2.7. *Теория.* Знакомство с понятиями файл и папка. Знакомства с понятием «Папка», «Файл».

Практика. Отработка навыков движения компьютерной мыши по экрану, одинарного щелчка левой кнопки мыши, перемещение объектов по экрану с зажатой левой кнопкой мыши. Создание папки. Перемещение, удаление.

2.8. *Практика.* Игра «Знатоки».

Раздел 3. Программа «ПервоЛого»

3.1. *Теория.* Знакомство с программой «ПервоЛого» и ее компонентами. Интерфейс программы и его основные объекты: Рабочее поле, Поле команд, Инструментальное меню, Черепашка.

Практика. Просмотр работ, созданных в данной программе: «Колобок», «Золушка». Открытие и закрытие программы. Создание папки на рабочем столе. Открытие графического редактора.

3.2. *Инструменты рисования.*

3.2.1. *Теория.* Основные возможности по созданию графических объектов. Интерфейс графического редактора и его основные объекты. Панель Палитра. Панель Инструменты. Инструменты Карандаш, Линейка, Виды карандаша, Заливка. Настройка инструментов рисования.

Практика. Рисование карандашом (выбор цвета, формы, толщины карандаша). Практическая работа «Дерево».

3.2.2. *Практика.* Закрепление материала. Рисование карандашом (выбор цвета, формы, толщины карандаша). Практические работы «Дерево», «Река», «Облака».

3.2.3. *Теория.* Инструмент: Прямоугольники.

Практика. Рисование с применением готовых фигур. Практическая работа «Домик».

3.2.4. *Теория.* Инструменты «Овал», «Аэрозоль»

Практика. Рисование с применением готовых фигур. Практическая работа «Рисуем пейзаж».

3.2.5. *Теория.* Инструмент «Прямоугольное выделение».

Практика. Практические работы «Кубики», «Воздушные шарики».

3.2.6. *Теория.* Инструмент выделения «Лассо».

Практика. Практическая работа «Рисуем пейзаж».

3.2.7. *Теория.* Текстуры.

Практика. Практическая работа «Рисуем Красную площадь».

3.2.8. *Теория.* Инструмент «Пипетка»

Практика. Применение Пипетки для выбора цвета.

3.2.9. *Теория.* Инструменты: Ластик, Чистый лист, Замок.

Практика. Практическая работа с применением Ластика и Замка.

3.2.10. *Практика.* Практическая работа «Рисуем зимний лес».

3.2.11. *Практика.* Практическая работа «Лесная поляна».

3.2.12. *Практика.* Практическая работа «На реке».

3.2.13. *Практика.* Практическая работа «А у нас во дворе».

3.2.14. *Практика.* Практическая работа «В гостях у сказки».

3.2.15. *Практика.* Практическая работа «Мой детский сад».

3.3. *Добавление фона из коллекции программы.*

Теория. Знакомство с коллекцией готовых фонов.

Практика. Рисунок на фоновом изображении.

3.4. *Формы Черепашки.*

3.4.1. *Теория.* Что такое Черепашка. Знакомство с коллекцией форм.

Практика. Добавление Черепашки на рабочее поле. Изменение форм черепашки. Как надеть форму на черепашку. Как вернуть черепашке исходную форму.

3.4.2. *Практика.* Создание рисунков с применением готового фона и различных форм Черепашки.

3.4.3. *Теория.* Назначение пустых клеточек на панели Форма. Создание новой формы.

Практика. Практическая работа с созданием собственной Формы.

3.4.4. *Практика.* Закрепление материала. Рисование нового костюма для Черепашки.

3.4.5. *Теория.* Добавление формы из панели Рисование/Графика.

Практика. Творческая работа.

3.4.6. *Практика.* Создание рисунков с применением готового фона и различных форм Черепашки.

3.5. *Основные команды программы ПервоЛого.*

3.5.1. *Теория.* Общее представление об основных командах программы. Изучение правила выполнения команд и наблюдение за результатами выполнения этих команд. Команды управления Черепашкой; оживление рисунка: простейший алгоритм движения объекта, создание мультипликационного эффекта.

Практика. Панель инструментов «Команды». Команды: Штурвал, Иди, Пауза. Практическая работа «Анимация собачки».

3.5.2. *Практика.* Закрепление материала. Практическая работа «Летающая птица».

3.5.3. *Практика.* Программирование нескольких объектов, движущихся в разные стороны.

3.5.4. *Теория.* Копирование форм Черепашки.

Практика. Практическая работа «Звёздное небо».

3.5.5. *Теория.* Панель инструментов «Команды». Команды «Увеличься», «Уменьшись».

Практика. Практические работы «Растущее дерево», «Мигающая звезда»

3.5.6. *Практика.* Закрепление материала. Самостоятельная работа «Растущие цветы».

3.5.7. *Теория.* Панель инструментов «Команды». Команды «Отомри», «Замри», «Выключить всё».

Практика. Практическая работа «Снегопад»

3.5.8. *Практика.* Практическая работа «Дорога». Рисование фона. Добавление неподвижных форм (деревья, кустарники, цветы, люди).

3.5.9. *Практика.* Практическая работа «Дорога». Добавление и программирование движущихся форм (машины, трактор, облака и др.)

3.5.10. *Практика.* Практическая работа «Новогодняя ёлка».

3.5.11. *Практика.* Практическая работа «Новогодний подарок».

3.5.12. *Теория.* Добавление костюмов на панель «Форма» из блока «Движение».

Практика. Создание анимации движение объекта со сменой костюмов «Птица, махающая крыльями».

3.5.13. *Практика.* Закрепление материала. Практические работы «Бегущая собачка», «Летающая бабочка».

3.5.14. *Теория.* Знакомство с кнопкой «Встреча».

Практика. Практическая работа «Встреча черепашек».

3.5.15. *Практика.* Закрепление материала. Практическая работа «Гонки».

3.5.16. *Теория.* Знакомство с кнопкой «Цвет».

Практика. Практическая работа «Ирга Пинг-понг».

3.5.17. *Практика.* Закрепление материала. Практическая работа «Аквариум». Создание фона. Создание новых форм (рыбки).

3.5.18. *Практика.* Практическая работа «Аквариум». Программирование движения рыбок в аквариуме.

3.5.19. *Практика.* Практическая работа «Космос». Рисование фона. Рисование костюмов для Черепашки: Ракета 1, Ракета 2, Ракета 3.

3.5.20. *Практика.* Практическая работа «Космос». Программирование полёта ракеты

3.5.21. *Теория.* Панель инструментов «Команды». Команды «Опусти перо», «Подними перо», «Измени перо». Наблюдение за работой команд.

3.5.22. *Практика.* Программирование рисования квадрата, прямоугольника. Составление узора из квадрата.

3.5.23. *Практика.* Программирование рисования круга. Узор из круга.

3.5.24. *Практика.* Программирование рисования звезды. Узор из звёзд.

3.5.25. *Практика.* Создание анимированной открытки к Дню Победы

3.5.26. *Практика.* Практическая работа «Весна пришла».

3.5.27. *Практика.* Практическая работа «Подснежники».

3.5.28. *Теория.* Панель инструментов «Оглавление». Создание новой страницы в проекте.

Практика. Практическая работа «Колобок». Создание первой страницы. Рисование новой формы для колобка. Анимация колобка.

3.5.29. *Практика.* Практическая работа «Колобок». Создание второй страницы. Программирование встречи колобка с зайцем.

3.5.30. *Теория.* Панель инструментов «Команды». Команды «Позади всех», «Впереди всех», «Покажись», «Спрячься».

Практика. Практическая работа «Летний день».

3.5.31. *Теория.* Кнопка «Светофор».

Практика. Практическая работа «Дорога со светофором».

3.5.32. *Теория.* Команда «Светофор».

Практика. Практическая работа «Смена дня и ночи».

3.5.33. *Практика.* Практическая работа «Смена дня и ночи».

3.5.34. *Практика.* Самостоятельная работа.

Радел 4. Итоговое занятие

Подведение итогов. Конкурс «Веселый компьютер». Награждение.

3. Организационно-педагогические условия

3.1. Календарный план

№п/п	Основные характеристики образовательного процесса	
1	Количество учебных недель	34
2	Количество часов в неделю	4
3	Количество часов в год	136
4	Начало занятий	11.09.202__
5	Выходные (праздничные) дни	31.12.- 09.01.
6	Окончание учебного года	31.05.202__

3.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Стол письменный двухтумбовый	1
Стол компьютерный	9
Стул компьютерный «Престиж»	9
Стол регулируемый по высоте	6
Стул ученический регулируемый по высоте 3-5 ГКФ	16
Магнитно-маркерная доска 90*120 см	1
Экран на штативе Screen Media Apollo T 150*150 № 1512 R	1
Жалюзи	3
МФУ Canon MF 211	1

Системные блоки Intel G 1840/4Gd	3
Системные блоки	3
Мониторы	5
Компьютеры в комплекте	3
Ноутбук	1
Струйный МФУ HP PHOTOSMAN C5283	

Информационное обеспечение

Интернет

Кадровое обеспечение

Педагог дополнительного образования, образование высшее, без требования к категории, соответствующее направлению обучения программы.

Методическое обеспечение

При обучении по программе «Компьютер для малышей» необходимы следующие программные средства:

Компьютерные программы:

1. Название: «ПервоЛого». Год выхода: 2006. Жанр: Рисование, создание анимации. Разработчик: Совместная разработка ИНТ и LCSi. Язык: русский. Рекомендуется для детей старшего дошкольного возраста.

Эта программа предназначена для дошкольников, в ней максимально упрощён процесс программирования, а вся информация представляется в красочном виде. Основные команды записаны на соответствующую страницу в виде понятных и наглядных картинок.

2. Приложение «Курс элементарной компьютерной грамотности для начальной школы». Данный ресурс разработан в рамках конкурса НФПК «Разработка Информационных источников сложной структуры (ИИСС) для системы общего образования». Предлагаемый курс представляет собой вспомогательные учебные материалы, обеспечивающие формирование навыков работы за компьютером. Цифровые образовательные ресурсы, входящие в состав данного курса, охватывают такие темы, как: компьютер, основные устройства, программы, безопасность работы, технологии работы с компьютером.

3.3. Формы аттестации и контроля и оценочные материалы.

Формы контроля и оценки образовательных результатов:

Предварительный (стартовый) контроль – осуществляется в начале обучения в форме опроса и наблюдения.

Текущий (промежуточный) контроль – осуществляется дважды в год. В течение всего срока обучения каждый обучающийся обязательно участвует в

разработке творческих заданий. Наиболее приемлемые формы диагностики – наблюдение за выполнением практических заданий, проведение конкурсов. Данные диагностики заносятся в диагностическую карту (Приложение 1).

Итоговый контроль – проводится в конце года в форме конкурса. (Приложение 2).

Ожидаемые результаты освоения программы и способы их проверки

Форма диагностики	Ожидаемый результат
Раздел 1. Вводное занятие	
• Опрос	Должен (может) <i>знать</i> : <ul style="list-style-type: none"> • Правила поведения в компьютерном классе • Правила поведения за компьютером
Раздел 2. Компьютерная грамотность	
• Практические задания • Самостоятельные творческие работы • Конкурсы. • Индивидуальная папка работ в электронном виде	Должен (может) <i>знать</i> : <ul style="list-style-type: none"> • Устройство компьютера; • Назначение кнопок мыши; • Устройство и назначение клавиатуры; • Знать, что такой «файл», «папка». Должен (может) <i>уметь</i> : <ul style="list-style-type: none"> • Пользоваться мышью, клавиатурой. • Создать папку на рабочем столе.
Раздел 3. Программа ПервоЛого	
• Практические задания • Самостоятельные творческие работы • Конкурсы • Индивидуальная папка работ в электронном виде	Должен (может) <i>знать</i> : <ul style="list-style-type: none"> • Назначение инструментов в графическом редакторе программы ПервоЛого; • Назначение инструментов в рабочем поле программы; • Основные команды управления черепашкой. Должен (может) <i>уметь</i> : <ul style="list-style-type: none"> • Использовать набор инструментов в панели Рисование/Графика; • Использовать основную панель инструментов; • Написать программу.

Список использованной литературы

1. Антошин М.К. – Учимся работать на компьютере – М., 2018.
2. Бугуславская З. М., Смирнова Е.О. – Развивающие игры для детей дошкольного возраста. – М., 2018
3. Буйлова Л.Н. Современные подходы к разработке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ. // Молодой ученый – 2019-№15.
4. Изучаем ПервоЛого. Методическое пособие для учителей начальной школы. Е. В. Макунина, Е. Н. Хохлова – М.: ИНТ, 2019. — 91 с..
5. Истомина Т.Л. Обучение информатике в среде Лого, 2019.
6. ЛогоМозаика. Сборник проектов. Е.И. Яковлева. — М.: ИНТ. 2020. — 74 с.
7. ПервоЛого 4.0. Справочное пособие. — М.: ИНТ, 2021. — 144 с.
8. Симонович С.В. «Компьютер для детей. Моя первая информатика» - М.: 2018.
9. Сопрунов С.Ф., Ушаков А.С., Яковлева Е.И. ПервоЛого 3.0: справочное пособие. М.: Институт новых технологий, 2018.

Литература для детей:

1. Кравцов С.С., Дошкольник и компьютер: медико-гигиенические рекомендации / под ред. Л.А.Леоновой и др. – М., 2019;
2. Леонова Л.А., Макарова Л.В. «Как подготовить ребенка к общению с компьютером» от 4-6 лет (Ваш ребенок: азбука здоровья и развития) - М.: 2020 г.
3. Моторин В. «Воспитательные возможности компьютерных игр». Дошкольное воспитание, 2020г., № 1;
4. Ягодина Л.А. Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников. /С.С.Кравцов, Л.А. Ягодина//Информатика. – 2019. – № 12.
5. Игровая информатика. Рабочая тетрадь. Часть 1,2 /Издательство: Весна - Дизайн - 2021

Интернет-источники

1. www.igraemsa.ru
2. http://i-gnom.ru/games/view_game_cat.php
3. <http://ped-kopilka.ru/blogs>
4. www.bebygarden.ru
5. www.adalin.mospsy.ru
6. www.logozavr.ru
7. <https://www.youtube.com/@clubpixel/about>
8. <https://yt3.googleusercontent.com/yt3/AGIKgqOIMixUZa80E1Sjs9sQWKMO-IIDQiqmvMReLpIiA=s176-c-k-c0x00ffffff-no-rj>

ПРОТОКОЛ РЕЗУЛЬТАТОВ
промежуточной аттестации
Объединение «Компьютер для малышей»
МАУ ДО ДЮЦ «Ровесник»
(1 год обучения) 20__ - 20__ учебный год

Фамилия, имя, отчество педагога Алексеева Наталья Николаевна

Дата проведения _____

Год обучения _____

Форма оценки результатов: уровень (высокий, средний, низкий)

№ группы _____ п/п

№	Фамилия имя учащегося	Форма проведения	Результат аттестации
		<i>Практическая работа</i>	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			

Всего аттестовано _____ учащихся

Из них по результатам аттестации показали:

высокий уровень _____ чел. _____% от общего количества учащихся в группе;

средний уровень _____ чел. _____% от общего количества учащихся в группе;

низкий уровень _____ чел. _____% от общего количества учащихся в группе.

Подпись педагога

Критерии оценивания успеваемости детей при проведении промежуточного контроля

Объект оценивания – выполнение практической работы.

Высокий уровень – материал освоен в полном объёме, с практической частью справляется полностью, проявляет творчество.

Средний уровень – материал освоен в полном объёме, с практической частью справляется и с помощью педагога и самостоятельно, проявляет творчество.

Низкий уровень – материал освоен не в полном объёме, с практической частью справляется с помощью педагога, творчество не проявляет или проявляет частично.

Итоговый конкурс

ВЕСЁЛЫЙ КОМПЬЮТЕР

1. Укажите в по порядку цифры, которыми обозначены:

Монитор	
Сканер	
Наушники	
Системный блок	
Мышь	
Клавиатура	
Принтер	
Колонки	



3. Клавиатура предназначена для:

1. Для вывода информации
2. Для хранения информации
3. Для ввода информации

Оценочный лист

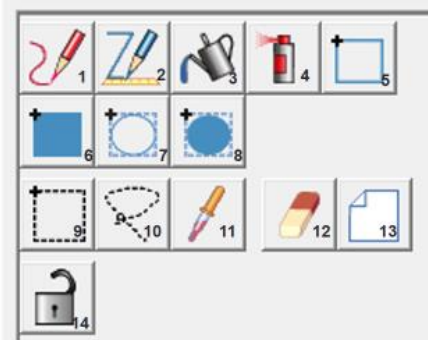
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

2. Выберите действие, которое нельзя осуществить при помощи компьютерной мыши

1. Увеличить изображение
2. Перетащить объект
3. Открыть контекстное меню
4. Выделить объект
5. Напечатать текст



4. Какой цифрой обозначен инструмент для проведения прямой линии в программе Первого?



5. Какой цифрой обозначена кнопка для установки Черепашки?



6. Какой цифрой обозначена кнопка копирования?



7. Какой цифрой обозначена команда для поворота Черепашки?

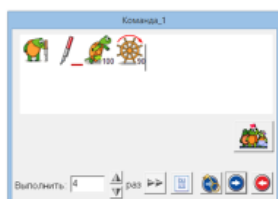


8. Что будет делать Черепашка, получившая такие команды?

1. Двигаться влево.
2. Двигаться вправо.
3. Изменять размер.
4. Рисовать квадрат.



9. Какую фигуру будет рисовать эта Черепашка?



10. Откройте программу Первого и выполните задание.

1. Выберите готовый фон.
2. Поставьте Черепашку.
3. Оденьте на неё костюм птицы.
4. Напишите программу для птицы:
 1. Направление полёта – **влево**
 2. Шаг - 40
 3. Пауза – 2
 4. Смена костюма.