

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ
СВЕРДЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ**

**Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
«Центр развития ребенка - детский сад №2 «Радуга Детства»**

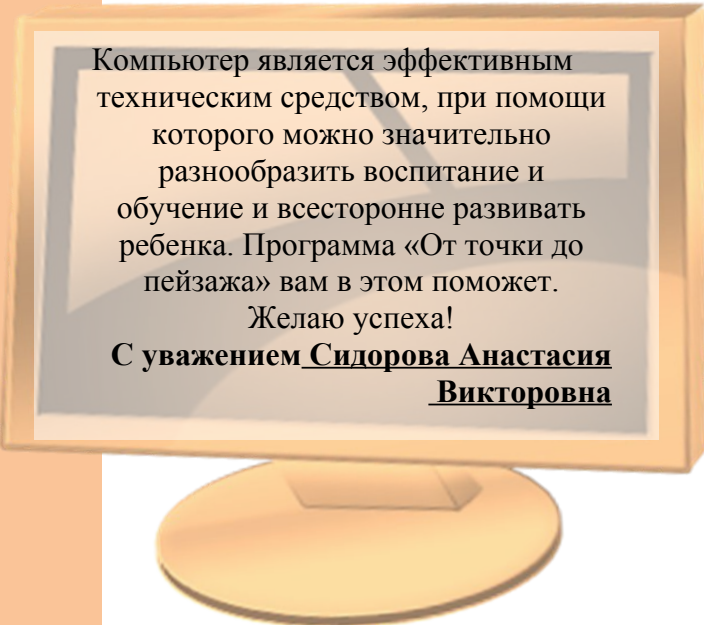
ПРИНЯТ:

**Педагогическим советом
МДОУ «ЦРР №2
«Радуга Детства»
Протокол №__от__**

УТВЕРЖДАЮ:

**Директор МДОУ ЦРР №2
«Радуга Детства»
_____**В.В. Брылина**
Приказ №__от__**

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
Технической направленности
ПО РАЗВИТИЮ НАВЫКОВ РАБОТЫ В ГРАФИЧЕСКОМ РЕДАКТОРЕ «Paint»
«От точки до пейзажа»
Для детей 6-7 лет
Срок реализации: 1 год**



Компьютер является эффективным
техническим средством, при помощи
которого можно значительно
разнообразить воспитание и
обучение и всесторонне развивать
ребенка. Программа «От точки до
пейзажа» вам в этом поможет.

Желаю успеха!

**С уважением Сидорова Анастасия
Викторовна**

**Составитель:
Сидорова Анастасия Викторовна
воспитатель
Первая квалификационная категория**

ГО Богданович, 2023г.

СОДЕРЖАНИЕ

№ п/п	Мероприятия	Страница
Раздел № 1 « Комплекс основных характеристик программы»		
1.1.	Пояснительная записка	3
1.2.	Цель и задачи общеразвивающей программы	6
1.3.	Содержание общеразвивающей программы	8
1.4.	Планируемые результаты	20
Раздел № 2 « Комплекс организационно – педагогических условий»		
2.1.	Условия реализации программы	21
2.2.	Формы аттестации	22
2.3	Оценочные материалы	23
2.4	Методические материалы	29
2.5	Список литературы	39

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

*«Овладевать знаниями надо в детстве,
ибо то, что будет запечатлено в
раннем возрасте останется в
памяти навсегда»*

Направленность общеразвивающей программы – техническая.

Мир компьютеров все больше и больше вторгается в нашу жизнь. Использование новых информационных технологий требует хорошей компьютерной подготовки, причем проникновение в этот удивительный мир человек может начать не только окончив школу, но и гораздо раньше. Сегодня человек с помощью компьютеров создает мультипликационные фильмы, издает книги, регулирует движение самолетов и поездов, делает сложнейшие операции на сердце, может по останкам черепа воссоздать образ древнего человека или животного. Компьютер прочно вошел в нашу повседневную жизнь.

Родители жалуются на то, что не могут «оторвать» своих чад от компьютерных игр. Вероятно, дело в том, что дети просто не знают, как использовать компьютер во благо для своего развития. Проведенные опросы детей, показали, что 98% детей есть компьютеры. И они используют его в каком - либо виде деятельности: играют в компьютерные игры, умея при этом включать компьютер и выключать. Проводя при этом около 1,5 – 2 часа в день за играми. Но используется это время недостаточно рационально с точки зрения обучения и развития творческой личности. Именно поэтому предложенная программа курса компьютерной графики направлена на расширение представлений дошкольников о возможностях использования компьютера для своего творческого самовыражения.

Нестандартные подходы к организации изобразительной деятельности удивляют и восхищают детей, вызывая стремление заниматься таким интересным делом.

Актуальность Программа курса компьютерной графики «От точки до пейзажа» Психологическая готовность к жизни в информационном обществе, начальная компьютерная грамотность, культура использования персонального компьютера как средства решения задач деятельности, становятся сейчас необходимыми каждому человеку независимо от профессии.

Каждый человек, для осуществления своей деятельности, должен освоить в процессе непрерывного образования не только традиционные, но и новейшие средства. Современное общество живет среди постоянно увеличивающегося потока информации, который каждые несколько лет практически удваивается. Не утонуть в этом информационном море, а, точно ориентируясь, решать практические задачи человеку помогает компьютер. В сегодняшних условиях информатизации общества, педагоги и родители, должны быть готовы к тому, что при поступлении в школу ребенок столкнется с применением вычислительной техники. Поэтому необходимо заранее готовить его к предстоящему взаимодействию с образовательными информационными технологиями.

Педагогическая целесообразность программы «От точки до пейзажа» в том, что она предназначена для освоения дошкольниками основных навыков использования компьютера в игровой деятельности, развития у них логического мышления и творческих способностей. На занятиях ребята учатся общаться, высказывать свое мнение, работать в группе, получают первоначальные знания о вычислительной технике, о построении простейших алгоритмов и моделей, на первоначальном уровне знакомятся с элементами теории множеств и логическими построениями. Дети приобретают навыки работы с доступными программными средствами.

Дошкольный возраст является периодом активной социализации личности, именно в этом возрасте появляется потребность познавать и накапливать опыт. Программа позволит расширить кругозор обучающихся за счет усвоения новых знаний, умений и навыков, а так же позволит выявить и поддержать одаренных детей, так как она направлена на развитие индивидуальных информационных интересов и склонностей, познавательных и творческих возможностей обучающихся.

Дополнительная программа «От точки до пейзажа» разработана в соответствии с ФЗ РФ «Об образовании» от 29.12. 2012г. № 273-ФЗ, распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 г. №996-р г. «Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года», приказом Министерства образования и науки РФ от 29.08.2013г. № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 №41 об утверждении СанПИН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей», приложением к письму министерства образования и науки Самарской области от 03.09.2015г. № мо-16-09-01/ 826-ту, что позволяет организовать образовательный процесс с учетом современных требований заказчиков образовательных услуг.

Отличительными особенностями Особенность данной программы и ее педагогическая новизна, заключается в том, что зачастую образовательные программы такие, как «Paint», «Word» и другие, направлены на обучение школьников, а данная программа модифицирована под возраст и особенности дошкольников.

Для подготовки детей к жизни в современном информационном обществе в первую очередь необходимо развивать логическое мышление, способность к анализу (вычленению структуры объекта, выявлению

взаимосвязей и принципов организации) и синтезу (созданию новых моделей). Умение для любой предметной области выделить систему понятий, представить их в виде совокупности значимых признаков, описать алгоритмы типичных действий улучшает ориентацию человека в этой предметной области и свидетельствует о его развитом логическом мышлении.

Новизна программы заключается в том, что в основной образовательной программе детского сада, нет раздела знакомство с компьютером, в Федеральном государственном стандарте такого раздела тоже нет. В социальной ситуации развития дошкольника компьютер есть и его постоянно окружают разнообразные электронные гаджеты. Новизна программы состоит в том, что разработанное содержание программы направлены на знакомство и приобретения первоначальных навыков работы на компьютере.

Адресат Программы: В реализации программы участвуют дети в возрасте 6-7 лет.

Старший дошкольный возраст 6-7 лет

Программа рассчитана на детей 6-7 лет. Характерной особенностью данного возраста является развитие познавательных и мыслительных психических процессов: внимания, мышления, воображения, памяти, речи, внимания. В процессе занятий дошкольников на компьютере улучшается их память и внимание.

На протяжении дошкольного возраста преобладающим у ребенка является непроизвольное внимание, они не могут осознанно стараться запомнить тот или иной материал. И только на яркие вещи ребенок непроизвольно обращает внимание. И здесь компьютер просто незаменим, так как передает информацию в привлекательной для детей форме, что не только ускоряет запоминание содержания, но и делает его осмысленным и долговременным.

Произвольное внимание начинает у ребенка развиваться только к концу дошкольного возраста. Тогда ребенок начинает его сознательно

направлять и удерживать на определенных предметах и объектах. Память. Происходит развитие произвольной зрительной и слуховой памяти. Память начинает играть ведущую роль в организации психических процессов. Развитие мышления. Более высокого уровня достигает развитие наглядно-образного мышления и начинает развиваться логическое мышление, что способствует формированию способности ребенка выделять существенные свойства и признаки предметов окружающего мира, формированию способности сравнения, обобщения, классификации.

Развитие воображения. Идет развитие творческого воображения, этому способствуют различные игры, неожиданные ассоциации, яркость и конкретность представляемых образов и впечатлений сфере развития речи расширяется активный словарный запас и развивается способность использовать в активной речи различные сложно-грамматические конструкции. Занятия на компьютере имеют большое значение для развития не только интеллекта, но и моторики. В любых играх, от самых простых до сложных, необходимо учиться нажимать пальцами на определенные клавиши, что способствует развитию мелкой мускулатуры рук и моторики детей.

Объём программы- 36 часов в год.

- Модуль «Знакомство с компьютером и программой «Paint» - количество занятий 7;
- Модуль «Мастерская художника» - количество занятий 17;
- Модуль «Юный дизайнер» - количество занятий 12.

Форма обучения – очная.

Занятия проводятся с количеством детей по количеству компьютеров (2 подгруппы по три человека).

Особенности организации образовательного процесса:

- формы реализации - традиционная

- организационные формы обучения – групповые

Режим занятий - занятия проводятся из расчета: 1 академический час, который равен 30 минутам, 1 раз в неделю, во 2-ю половину дня.

1.2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

Цель программы – создать условия для освоения основ компьютерной грамотности в условиях проектно-творческой деятельности, овладение старшими дошкольниками элементарными навыками работы на компьютере. Основные задачи программы: обучение ребенка работе на компьютере в графическом редакторе «Paint», «Word».

Для Реализации цели решаются следующие задачи:

1. Образовательные:

- формировать систему знаний, понятий, обеспечивающих возможность работы на компьютере;
- формировать интерес обучающихся к освоению компьютерных технологий через использование компьютера как инструмента эффективной обработки информации
- навыков работы с персональным компьютером;
- познакомить детей с основными свойствами информации;
- научить их приемам организации информации.

2. Развивающие:

- способствовать расширению кругозора обучающихся, устранению психологического барьера «человек - компьютер»;
- раскрывать творческие способности и наклонности детей;
- развивать память, внимание, наблюдательность, абстрактное и логическое мышление;
- развивать творческие и рациональные подходы к решению задач.

3. Воспитательные:

- формировать умения работать в группе, самостоятельно оценивать и анализировать свою деятельность и других обучающихся;
- воспитывать собранность, организованность, аккуратность в выполнении поставленных задач;
- воспитывать культуру общения, бережное отношение к имуществу.

1.3. СОДЕРЖАНИЕ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

Учебный- тематический план Учебная нагрузка для детей 6-7 лет

Название модуля	Количество занятий		Количество занятий в год	Общее количество занятий в год
	Теоретические	Практические		
«История компьютера»	4,5	2,5	7	36
«Текстовый редактор «Word»»	5	8	13	
«Пэйнтик графический редактор»	1,5	6,5	8	
Моделирование в Среде графического редактора»	0,5	7,5	8	

Содержание учебно-тематического плана подгрупповой работы для детей 6-7 лет

Месяц /неделя	Тема занятий	Программное содержание	Количество часов		
Раздел 1. «История компьютера»			Теоретические занятия	Практические занятия	Формы контроля
Сентябрь 1 неделя	Тема: История компьютера	Познакомить с историей развития компьютера, с понятием «информация». Закрепить правила работы в компьютерном классе, технику безопасности работы с компьютером. Способствовать развитию интереса к занятиям	1		Беседа
2 неделя	Тема: Устройство компьютера	Закрепить знания о функциональной структуре и основных устройствах компьютера, познакомить с дополнительными устройствами, которые можно подключить к компьютеру (колонки,	1		Наблюдение Беседа

		наушники, принтер, сканер). Расширять кругозор и развивать интеллектуальные способности			
3 неделя	Тема: Устройство системного блока	Дать понятие процессор, материнская плата, оперативная память. Закреплять навыки работы с «мышью». Развивать внимание, мелкую моторику	0,5	0,5	Наблюдение Беседа
4 неделя	Тема: Рабочий стол	Закрепить понятие «рабочий стол», содержанием «Рабочего стола», учить украшать его. Закрепить умение ориентироваться на листе бумаги, понимать смысл пространственных отношений. Развивать логическое мышление	0,5	0,5	Наблюдение Беседа
Октябрь 1 неделя	Тема: Тестовое занятие «Компьютер – что это?»	Обобщить знания по теме «Устройство компьютера». Развивать навыки отгадывания кроссвордов, связную речь	0,5	0,5	Творческое занятие Беседа
2 неделя	Тема: Компьютерные игры	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закреплять умение классифицировать предметы по определенным признакам. Развивать логическое мышление	0,5	0,5	Творческое занятие Беседа
3 неделя	Тема: Компьютерные игры	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закреплять умение управлять действиями на экране с помощью компьютерной мышки. Развивать зрительное восприятие. К/игр «Похожи».	0,5	0,5	Творческое занятие Беседа
	Раздел 2 «Текстовый редактор «Word»»				

4 неделя	Тема: Знакомство с текстовым редактором «Word»	Познакомить с текстовым редактором «Word», названием и функцией основных клавиш. Учить создавать текстовый документ. Совершенствовать навыки работы с мышью. Закреплять названия букв. Развивать мышление, память. Практическая работа «Создай документ»	0,5	0,5	Творческое занятие Беседа
Ноябрь 1 неделя	Тема: Знакомство с текстовым редактором «Word»	Продолжить знакомить с текстовым документом «Word», названием и функцией основных клавиш. Учить создавать текстовый документ. Д/игра «Буквы»	0,5	0,5	Творческое занятие Беседа
2 неделя	Тема: Путешествие поклавиатуре	Познакомить с клавишей «Shift», понятием «строчные»и «заглавные» буквы. Развивать умение использовать клавиши «Enter», «Пробел», «Стрелка». Совершенствовать навыки работы с клавиатурой и мышью. Видео «Клавиатура компьютера. Курс Компьютерики. https://www.youtube.com/watch?v=WaHzGQvAfPU(&list=PLs-yJ9DOsIMTd-jLf2U_9Fpx2yTSwbGEr	0,5	0,5	Творческое занятие Беседа
3 неделя	Тема: Маленькие наборщики	Закрепить знания основных клавиш, названия букв. Развивать зрительное восприятие, навыки набора букв. Д/игра «Знаем звуки и буквы» Практическая работа «Напиши письмо»	0,5	0,5	Творческое занятие Беседа
4 неделя	Тема: Цифровой ряд клавиатуры	Познакомить с цифровым рядом клавиатуры. Формировать умение использовать цифровой ряд при наборе за-дач и	0,5	0,5	Творческое занятие Беседа

		примеров. Развивать элементарные математические навыки. Д/игра «Сосчитай»			
Декабрь 1 неделя	Тема: Пишем письмо Деду Морозу	Закрепить знания о клавиатуре. Учить вставлять рисунок в текстовый документ. Расширить представления о новогоднем празднике. Развивать творческие способности		1	Творческое занятие
2 неделя	Тема: Приглашение на праздник	Закрепить знания о клавиатуре. Учить вставлять рисунок в текстовый документ. Расширить представления о традициях празднования Нового года. Развивать творческие способности		1	Творческое занятие
3 неделя	Тема: Цифровой ряд клавиатуры	Закрепить знания о цифровом ряде клавиатуры. Формировать умение использовать цифровой ряд при наборе задач и примеров. Развивать зрительное и слуховое восприятие. Решение простейших арифметических задач и примеров. Практическая работа «Решаем задачу»	0,5	0,5	Творческое занятие Беседа
4 неделя	Тема: «Word»	Обобщить знания по теме «Текстовый редактор «Word». Способствовать развитию устной и письменной речи. Определить степень усвоения детьми данной темы.	0,5	0,5	Творческое занятие Беседа
Январь 2 неделя	Тема: Компьютерные игры	- Закрепить знание геометрических фигур, учить выделять их характерные признаки. Закреплять умение управлять действиями на экране с помощью компьютерной мышки. Развивать внимание, зрительную память. Д/игра «Рассели	0,5	0,5	Творческое занятие Беседа

		жильцов».			
3 неделя	Тема: Интернет	Познакомить с историей создания компьютерной сети, ее возможностями. Учить искать нужную информацииов интернете. Развивать внимание, зрительную память. Практическая работа по поиску в Интернете и сохранению информации.	0,5	0,5	Творческое занятие Беседа
4 неделя	Тема: Интернет	Продолжить знакомить с историей создания компьютерной сети, ее возможностями. Учить искать нужную информацииов интернете. Развивать внимание, зрительную память. Практическая работа по поиску в Интернете и сохранению информации.	0,5	0,5	Творческое занятие Беседа
5 неделя	Тема: Интернет	Продолжить знакомить с историей создания компьютерной сети, ее возможностями. Учить искать нужную информацииов интернете. Развивать внимание, зрительную память. Практическая работа по поиску в Интернете и сохранению информации.		1	Творческое занятие
Раздел 3 «Пэйнтик графический редактор»					
Февраль 1 неделя	Тема: В гостях у Пэйнтика (графический редактор «Paint». Построение линий и фигур)	Познакомить с классификацией геометрических фигур по заданному признаку, с понятием «орнамент». Формировать умения пользоваться «выбором» при созданиивиртуального рисунка. Развивать навыки конструирования и моделирования. Компьютерный рисунок «Коврик для мышки»		1	Творческое занятие Беседа
2 неделя	Тема: В гостях у	Продолжить формировать		1	Творческое

	Пэйнтика (графический редактор «Paint». Построение линий и фигур)	умения пользоваться «выбором» при создании виртуального рисунка. Развивать навыки конструирования и моделирования. Компьютерный рисунок «Воздушные шары»			занятие Беседа
3 неделя	Тема: В гостях у Пэйнтика (графический редактор «Paint». Построение линий и фигур)	Продолжить формировать умения пользоваться «выбором» при создании виртуального рисунка. Развивать навыки конструирования и моделирования. Компьютерный рисунок «Дом моей мечты»		1	Творческое занятие Беседа
4 неделя	Тема: В гостях у Пэйнтика (графический редактор «Paint». Построение линий и фигур)	Продолжить формировать умения пользоваться «выбором» при создании виртуального рисунка. Развивать навыки конструирования и моделирования. Компьютерный рисунок «Цветок для мамы»		1	Творческое занятие Беседа
Март 1 неделя	Тема: Тема: В гостях у Пэйнтика (графический редактор «Paint». Построение линий и фигур)	Совершенствовать навык работы с инструментом «Кривая линия». Формировать геометрическое мышление, графические навыки, временные представления. Развивать художественные способности. Компьютерный рисунок «Приметы весны»	0,5	0,5	Творческое занятие Беседа
2 неделя	Тема: Творческая мастерская	Совершенствовать навыки работы в среде графического редактора. Закреплять умение составлять фигуры из частей. Развивать самостоятельность, фантазию. Компьютерный рисунок на свободную тему.	0,5	0,5	Творческое занятие Беседа

3 неделя	Тема: Творческая мастерская	Продолжить совершенствовать навыки работы в среде графического редактора. Закреплять умение составлять фигуры из частей. Развивать самостоятельность, фантазию. Компьютерный рисунок на свободную тему.	0,5	0,5	Творческое занятие Беседа
4 неделя	Тема: Выделение прямоугольной области	Совершенствовать навыки работы в среде графического редактора. Расширять знания о перелетных птицах. Развивать навыки ориентации на плоскости, внимание. Компьютерный рисунок «Перелетные птицы»		1	Творческое занятие Беседа
Раздел 4 «Моделирование в среде графического редактора»					
Апрель 1 неделя	Тема: Моделирование в среде графического редактора	Закреплять навыки работы с инструментом «Выделение прямоугольной области», умение анализировать и сравнивать предметы по форме и размеру. Развивать геометрическое конструирование и моделирование. Компьютерный рисунок «Что нам стоит дом построить» Д/игра «Собери дом из геометрических фигур»		1	Творческое занятие Беседа
2 неделя	Тема: Моделирование в среде графического редактора	Продолжить закреплять навыки работы с инструментом «Выделение прямоугольной области», умение анализировать и сравнивать предметы по форме и размеру. Развивать геометрическое конструирование и моделирование. Компьютерный рисунок «Одежда для Маши и Саши»		1	Творческое занятие Беседа
3 неделя	Тема: Моделирование в среде графического	Продолжить закреплять навыки работы с инструментом «Выделение		1	Творческое занятие Беседа

	редактора	прямоугольной области», умение анализировать и сравнивать предметы по форме и размеру. Развивать геометрическое конструирование и моделирование. Д/игра «Одень куклу»			
4 неделя	Тема: Практическая работа «Создание рисунка на свободную тему»	Совершенствовать навыки моделирования в среде графического редактора. Закреплять умение классифицировать предметы по нескольким предметам. Развивать творческие способности. Компьютерный рисунок на свободную тему		1	Творческое занятие Беседа
Май 1 неделя	Тема: Открытка для ветерана	Совершенствование навыков работы в среде графического редактора. Закрепление представлений о ветеранах ВОВ. Развивать творческие способности. Презентация «Они сражались за Родину».		1	Творческое занятие Беседа
2 неделя	Тема: Повторение пройденного материала	Тренируем память, внимание.		1	Творческое занятие
3 неделя	Повторение пройденного материала	Разгадываем кроссворд «Мой друг Компьютер». Тренируем память, внимание.		1	Творческое занятие
4 неделя	Тема: Итоговое развлечение «В стране Умников»	Закрепление материала по данному курсу. Загадки, дидактические, математические, лингвистические игры; награждение памятным подарками, сладкими призами.	0,5	0,5	Беседа

Всего: 36 часов

РАЗДЕЛЫ ПРОГРАММЫ «ОТ ТОЧКИ ДО ПЕЙЗАЖА»

(6-7 год обучения)

1 модуль «История компьютера»

Знакомство с компьютером. Для чего нужен компьютер. Значение компьютера в жизни человека. Правила работы за компьютером.

Правила включения и выключения компьютера. Устройство компьютера. Монитор. Клавиатура. Мышь. Системный блок.

Дополнительные устройства, которые можно подключить к компьютеру: колонки, наушники, принтер, сканер, видеокамера. Электронная поддержка: ресурсы интернета

2 модуль «Текстовый редактор «Word»

(образовательно-воспитательный блок)

Текстовый редактор «Word». Основные клавиши «Enter», «Пробел», «Стрелка», «Shift». Буквенный ряд. Цифровой ряд клавиатуры.

3 модуль – «Пэйнтик графический редактор»

Создание графических изображений.

(творческий блок)

Графический редактор «Paint». Работа с инструментами: «Карандаш», «Кисть», «Ластик», «Заливка»,

«Распылитель», «Пипетка»; с панелью команд:

«Файл» - «Создать».

Графический редактор «Paint». Построение линий и фигур.

4 модуль – «Моделирование в среде графического редактора»

Игры и задания для развития у ребенка:

умения сравнивать предметы, объединять в группу по признакам;

умения находить закономерности в изображении предметов, обобщать категории;

умения составлять целое из предложенных частей;

внимания;

зрительной и слуховой памяти;

ориентировки в пространстве;
распознавания цветов и геометрических фигур;
логического, образного и ассоциативного мышления;
творческого подхода к изучению нового
навыков усидчивости и самостоятельной работы

1.4 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Обучающиеся к 6-7 года обучения должны знать:

В результате освоения программы обучающиеся получают целый комплекс знаний и приобретают определенные умения.

Дети должны знать:

названия и функции основных частей компьютера: системный блок, монитор, клавиатура, манипулятор «мышь»;
технику безопасности и правила поведения в компьютерном классе.

Уметь:

- использовать в работе клавиатуру и мышь;
- воспринимать и анализировать информацию с экрана;
- осуществлять необходимые операции при работе в текстовом редакторе «Word»;
- пользоваться графическим редактором «Paint»: создание рисунков, с использованием различных инструментов (карандаш, кисть, распылитель, заливка, фигуры), закрашивание рисунков (с помощью заливки, распылителя);
- осуществлять необходимые операции при работе в различных программах;
- сравнивать предметы, объединять в группу по признакам;
- находить закономерности в изображении предметов, обобщать категории;
- составлять целое из предложенных частей;
- ориентироваться во времени и пространстве.

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО – ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1 Календарный учебный график (6-7 года обучения)

Форма обучения	Общая продолжительность (календарных дней)	Режим занятий (кол-во час.) в день	Количество часов	Теория	Практика	Промежуточная аттестация (кол-во час, вид ПА)	Итоговая аттестация (кол-во час, вид ИА)
Очная	258	1	36	11,5	24,5	2 наблюдение	1 Диагностика

2.1. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ: I. Материально-техническое обеспечение

Программа реализуется в МДОУ «ЦРР №2 «Радуга Детства», улица Яблонева, 88, в методическом кабинете на 3 этаже, помещение соответствует санитарным нормам. Организационные условия, позволяющие реализовать содержание учебного курса, предполагают наличие учебной зоны, мультимедийный проектор, компьютеры для детей, принтер, сканер.

Для более эффективной организации деятельности творческого объединения применяется следующее материально-техническое обеспечение:

№ п.п	Наименование оборудования, программного обеспечения	Штук
1.	Стол для педагога	1
2.	Стул педагога	1
3.	Детский стол	3
4.	Стул детский	3
5.	Ноутбук	3
6.	Колонки	1
7.	Принтер	1
8.	Мышь	3

Кадровое обеспечение:

Программу реализует воспитатель 1 квалификационной категории, имеющий высшее педагогическое образование.

2.2. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ

Мониторинг образовательного процесса включает изучение уровней воспитанности, обученности и творческой активности обучающихся. Формы отслеживания, фиксации, а так же формы предъявления и демонстрации образовательных результатов обучающихся: педагогическое наблюдение, педагогический анализ результатов (анкетирование, опрос, участие в мероприятиях (выставках, конкурсах и т.д.).

Текущий контроль регулярно (в рамках расписания) осуществляет педагог, реализующий программу.

Промежуточная аттестация определяет, насколько успешно происходит развитие обучающегося и усвоение им образовательной программы на каждом этапе обучения.

Итоговая аттестация проходит в форме выставки альбомов с рисунками созданными обучающимися.

2.3 ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Для определения готовности детей к работе на компьютере и усвоению программы «От точки до пейзажа» проводится диагностика с учетом индивидуально типологических особенностей детей. Она позволяет определить уровень развития психических процессов, физических и интеллектуальных способностей, найти индивидуальный подход к каждому ребенку в ходе занятий, подобрать индивидуально для каждого ребенка уровень сложности заданий, опираясь на зону ближайшего развития.

Диагностика проводится 2 раза в год.

В начале года (начало сентября) и в конце года (май)

1. Развитие познавательной сферы (определяется общий уровень развития ребенка.)

1) Изучение личности: изучение умения сохранять цель в условиях затруднения успеха; изучение самоконтроля.

2) Изучение познавательной сферы:

- оценка уровня общего психического развития;
- изучение объема произвольного внимания;
- изучение устойчивости и распределения внимания;
- изучение зрительной и слуховой памяти;
- изучение оригинальности воображения;
- изучение словесно-логического, наглядно-схематического мышления;
- изучение умственной работоспособности.

3) Изучение физического развития:

- изучение скорости движений и уровня развития координации кисти;
- изучение координации движений, взаимодействия руки и глаз.

«Ведущая роль в процессе адаптации ребенка к компьютеру принадлежит интересу к нему и деятельности с ним, причем особенно важны возникновение интереса и его развитие на этапе знакомства с компьютером, поскольку без этого не произойдет переход на более высокий уровень овладения им» (Н. Чудова).

Интерес к компьютеру у детей старшего дошкольного возраста проявляется в устойчивом положительном отношении к нему, в желании и стремлении действовать с ним, в предпочтении этого вида деятельности другим.

Первоначальная реакция на компьютер и действия с ним не может служить достаточным основанием для формирования адекватного положительного отношения, она является лишь отправной точкой для развития интереса к компьютеру.

В зависимости от длительности и устойчивости проявления интереса определяются основные ступени (уровни) его развития:

- поверхностный интерес к особенностям внешнего вида объекта, его наиболее впечатляющим действиям («реакция на новизну»);
- ситуативный интерес, проявляющийся кратковременно, эпизодически при непосредственном контакте и угасающий с его прекращением;

- интерес, проявляющийся в положительном, достаточно устойчивом отношении к компьютеру и действиям с ним и существующий наравне с интересом к другим объектам и явлениям окружающего мира;

- элементарный познавательный интерес, в котором, в отличие от предыдущего, определяющую роль играет познавательный мотив — настойчивое желание больше узнать о компьютере, освоить новые способы действия с ним; интерес, проявляющийся как выраженное предпочтение деятельности с компьютером другим видам деятельности .

2.Развитие речи:

- изучение грамматического строя речи;
- изучение звуковой стороны речи;
- изучение речи дошкольников в общении со сверстниками и взрослыми;
- изучение коммуникативных умений.

Последовательное изменение отношения ребенка к компьютеру, проходящее через все ступени, не является абсолютной закономерностью. Изменения интереса может осуществляться по одному из направлений.

- Нейтральное отношение. Ребенок не проявляет интереса к компьютеру ни при знакомстве с ним, ни в дальнейшем. Такие дети вообще отличаются низким уровнем развития познавательной активности и, как правило, не проявляют интереса и к другим видам деятельности. (Однако следует помнить, что некоторые дети не готовы к овладению именно этим видом деятельности, они еще не созрели до уровня, позволяющего им самостоятельно контактировать с компьютером, значит, отсутствие интереса будет проявляться у них только по отношению к компьютеру.)

- Постепенное снижение интереса. Чаще всего наблюдается у детей не готовых к подобной деятельности. Характерно, что угасание интереса не всегда означает неразвитость мотивационно-потребностной сферы, но может свидетельствовать о склонности ребенка к другим видам деятельности. Первоначальный интерес к компьютеру может быть достаточно сильным, но,

удовлетворив потребность в новых впечатлениях, доступных ребенку по уровню его развития, он неизбежно снижается.

- Стабильный интерес. Может характеризоваться различными уровнями. Особое внимание педагогов должны вызывать дети, проявляющие стабильный интерес высокого уровня. Изучение особенностей их мыслительной деятельности, склонностей и личностных качеств позволяет не только найти индивидуальный подход к ним, но и выявить (что вполне реально) их дальнейшую профессиональную ориентацию.

- Постепенное повышение интереса. Детей этой группы характеризует достаточно развитая познавательная потребность, выражающаяся в активном заинтересованном отношении, в стремлении к новым знаниям, в пытливости, любознательности.

3. Развитие эмоциональной, интеллектуальной и физической готовности к школе.

1) Изучение личности:

- изучение умения подчинять свои действия определенному правилу, слушать и точно выполнять указания взрослого;
- изучение целенаправленности деятельности.

2) Изучение познавательной сферы:

- оценка уровня общего психического развития (сравнение с результатами первой диагностики);
- изучение общей способности к обучению;
- изучение устойчивости внимания;
- изучение объема памяти;
- изучение уровня формирования наглядно-схематического мышления;
- изучение словарного запаса, интеллекта, связанного с речью, со словесно-логическим мышлением.

3) Изучение физического развития:

- изучение скорости движений и уровня развития координации кисти руки.

В течении каждого занятия определяется уровень знаний, психических процессов, эмоционально-волевых качеств, уделяется больше внимания робким, неуверенным, застенчивым детям. Корректируется индивидуальная работа с ребенком в группе, предлагается ряд консультаций для родителей, включающих вопросы дополнительных занятий дома, а также рекомендаций по разучиванию и проведению упражнений для глаз и пальчиковой гимнастики в домашней обстановке.

Диагностика проводится во время игры, не акцентируя внимание ребёнка. Ставятся определенные дидактические задачи, которые ребёнок должен решить самостоятельно «просто играя». Важно, чтобы ребёнок во время игры был раскрепощен, свободно владел компьютером.

Критериями оценки усвоения разделов программы служит самостоятельность ребёнка, показанная в играх.

Ребёнок практически не справляется с выполнением поставленной перед ним задачей даже с помощью взрослого – низкий уровень развития.

Средний уровень – справляется с помощью взрослого.

Высокий уровень – выполняет задания самостоятельно.

Изучение уровня и динамики развития интересов детей является эффективным диагностическим средством, позволяющим скорректировать методику работы в соответствии с индивидуальными особенностями каждого ребенка.

Результаты деятельности ребенка в ходе каждого занятия, а также результаты диагностик заносятся в индивидуальную тетрадь. Родители имеют право свободного доступа к этим тетрадям.

Для контроля знаний проводятся контрольные занятия, игры, ребусы (как с применением компьютерной техники, так и без неё).

Необходимо проводить выставки компьютерных рисунков, слайд – шоу детских работ на родительских собраниях.

Программа «От точки до пейзажа» интегрируется с программами «Математика» «Развитие речи», «Изобразительная деятельность»

ТИПЫ ЗАДАНИЙ В ПРОГРАММЕ «От точки до пейзажа»

- Раскрашивание готовых рисунков;
- Нарисовать указанную форму, цвет, размер;
- Нарисовать указанное количество фигур, линий;
- Сосчитать нарисованные фигуры, предметы;
- Сравнить фигуры по цвету, форме, размеру;
- Ориентировка в пространстве;
- Задание на соотношение реальности и изображения (типа «Исправь рисунок», «Убери лишний»);
- Создать собственное изображение;
- Составить рассказ, сказку;
- Конструирование из предложенных фигур (круг, овал, квадрат).

Протокол № 1

Итоговой диагностики дополнительной программы "От точки до пейзажа" (для детей 6-7 лет)

Задание 1. Компьютерная игра «Собери компьютер»

Цель: выявление представлений дошкольников об устройствах компьютера (основных устройствах: мышь, клавиатура, монитор, системный блок) и дополнительных устройствах, которые можно подключить к компьютеру (колонки, наушники, принтер, сканер)

Материал и оборудование: компьютерная игра «Собери компьютер» (диск «Смешарики. Компьютер Ежика»).

Ход: В ходе компьютерной игры ребенку предлагается «собрать» компьютер из частей и назвать их.

Задание 2. Дидактическая игра «Путешествие с Ноликом по клавиатуре»

Цель: умение пользоваться клавиатурой (основные группы клавиш: «Enter», «Пробел», «Стрелка», «Shift», язык раскладки, цифровой и буквенный ряд).

Материал и оборудование: мультяшный персонаж Нолик (картинка)

Ход: Мультяшный персонаж Нолик «прыгает» по клавишам клавиатуры и «спрашивает» у ребенка о названии и назначении, просит показать на практике.

Задание 3. Компьютерная игра «Нарисуй картинку»***Цель: владение компьютерной мышью***

Материал и оборудование: компьютерная игра «Нарисуй картинку» (программа «Игры для маленького гения». Игродром 3).

Ход: наблюдение за деятельностью ребенка во время игры, в которой предлагается подобрать детали изображения в соответствии с временем года.

Задание 4. Индивидуальная беседа «Расскажи о рабочем столе» и практическое упражнение «Измени фон»

Цель: умение работать за дисплеем (основные элементы рабочего стола: Мой компьютер, Корзина, кнопка Пуск; приемы изменения фонового рисунка рабочего стола).

Ход: ребенку предлагается назвать основные элементы рабочего стола: Мой компьютер, Корзина, кнопка Пуск, затем изменить фоновый рисунок рабочего стола.

Задание 5. Практическое задание «Художник».

Цель: определение уровня умения пользоваться графическим редактором «Paint» (работать с инструментами («Карандаш», «Кисть», «Ластик», «Заливка», «Распылитель», «Фигуры», «Выделение прямоугольной области»), с панелью команд («Файл» - «Создать»)).

Ход: ребенку предлагается нарисовать любую картинку в графическом редакторе «Paint».

Задание 6. Практическое задание «Письмо жителям другой планеты»

Цель: умение осуществлять необходимые операции при работе в текстовом редакторе «Word» (основные клавиши («Enter», «Пробел», «Стрелка», «Shift»), создание текстового документа, набор текста, цифр,

вставка рисунка в документ).

Ход: ребенку предлагается в текстовом редакторе «Word» написать письмо жителям другой планеты.

Обработка результатов итоговой аттестации:

- Красный уровень считается неосвоением программы.
- Желтый уровень считается частичным освоением программы.
- Зеленый уровень считается освоением программы. Результат фиксируется в протоколе, который хранится в методическом кабинете два года.

2.4 МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Дополнительная общеобразовательная программа «От точки до пейзажа» ориентирована на большой объем практических, творческих работ с использованием компьютера. Работы с компьютером могут проводиться в следующих формах. Это:

1 ДЕМОНСТРАЦИОННАЯ - работу на компьютере выполняет педагог, а обучающиеся наблюдают.

2 ФРОНТАЛЬНАЯ - недлительная, но синхронная работа обучающихся по освоению или закреплению материала под руководством педагога.

3 САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ - выполнение самостоятельной работы с компьютером в пределах одного, двух или части урока. Учитель обеспечивает индивидуальный контроль за работой учащихся.

В дополнительной программе «От точки до пейзажа» для решения поставленных задач применяются также и беседы, вводящие детей в мир основных понятий информатики, практические работы с использованием готовых программных продуктов, а также программы, написанные самим педагогом, занятия-игра, творческие занятия с элементами логики и дидактических игр, которые рассматриваются как один из ведущих методических приемов в организации творческой работы.

2.5 СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Конспекты занятий с детьми 5-7 лет. / Авторы-составители Л.А. Коч, Ю.А. Бревнова, 2011 г./ Волгоград. 2. Ходакова Н.П., Бревнова Ю.А. От точки до пейзажа. Методическое издание. – М., 2012.
2. Герасимова А.С. Энциклопедия обучения и развития дошкольника. М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2000. – 352.
3. Дыбина О.В. Что было до...: Игры – путешествия в прошлое предметов. – М.6 ТЦ Сфера, 2002. – 160 с.
4. Доронова Т.Н. Из ДОУ в школу. Пособие для дошкольных образовательных учреждений. – М.: ЛИНКА-ПРЕСС, 2007. – 232с.
5. Зыкина О.В. Компьютер для детей. – Эксмо, 2007. – 112 с.
6. Кукушкина О. Компьютерная программа «Лента времени» //Дошкольное воспитание № 12, 2007. – С.21-27.
7. Михайлова З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников. – М.: Просвещение, 1990.
8. Ханс – Георг Шуман Компьютер для детей. – М.: АО Интерэксперт, 2004. – 272с.
9. Шалаева Г.П. АРИФМЕТИКА. М.: СЛОВО, 1998. – 432

ПРИЛОЖЕНИЕ

Гимнастика для глаз

1. «Бабочка машет крылышками», «Метелки» - моргание – происходит отдых, очищение и смывание глаз.
 2. «Письмо носом» - снижает напряжение в области глаз.
 3. «Зоркие глазки» - упражнение служит для профилактики нарушений зрения.
 4. «Стрельба глазами» - упражнение служит для профилактики нарушений зрения.
 5. *Пальминг* (от англ. «palm» - ладони): применяется для снятия напряжения с глаз, усталости.
 6. «Далеко – близко».
- Очень важно чтобы при выполнении упражнения голова была неподвижна (если не указано иначе). Дети во время проведения зрительной гимнастики не должны уставать.

Пальчиковая гимнастика.

«Замок»

На двери висит замок -

Кто его открыть бы смог?

(Быстрое соединение пальцев в замок.)

Потянули...

(Тянем кисти в стороны.)

Покрутили...

(Волнообразные движения.)

Постучали...

(Пальцы сцеплены в замок, дети стучат ладонями.)

И открыли!

(Пальцы расцепились.)

«Помощники»

Вот помощники мои,

Как их хочешь поверни.

Раз, два, три, четыре, пять.

Не сидится им опять.

Постучали, повертели

И работать захотели.

Поработали немного,

Но дадим им отдохнуть.

(Выполнять движения пальцами в соответствии с содержанием стихотворения.)

«Помиримся»

Два больших пальца спорят:

(Дети сжимают руки в кулаки, сближают их и помещают перед грудью.)

Кто главней из них двоих?

(Вытягивают вверх большие пальцы и начинают их сгибать и разгибать.)

Не дадим случиться ссоре

И помирим тут же их.

(Сцепляют большие пальцы друг с другом.)

«Удивительно»

Наши пальцы сжались тесно.

Удивительно интересно!

(Дети сжимают левую руку в кулак.)

Видно, им прохладно стало,

(Правой рукой обхватывают кулак и сильно сжимают.)

Их укроем одеялом.

(Затем меняют руки. Потом опускают руки и слегка трясут ими.)

«Прогулка»

Пошли пальчики гулять,

(Пальцы рук сжаты в кулаки, большие пальцы опущены вниз и как бы прыжками двигаются по столу.)

А вторые догонять,

(Ритмичные движения по столу указательных пальцев.)

Третьи пальчики бегом,

(Движения средних пальцев в быстром темпе.)

А четвертые пешком,

(Медленные движения безымянных пальцев по столу.)

Пятый пальчик поскакал

(Ритмичное касание поверхности стола обоими мизинцами.)

И в конце пути упал.

(Стук кулаками по поверхности стола.)

«Маланья»

У Маланьи, у старушки

(Хлопки в ладоши: то правая, то левая рука сверху.)

Жили в маленькой избушке

(Сложить руки углом, показывая «избушку».)

Семь сыновей,

(Показать семь пальцев.)

Все без бровей,

(Очертить брови пальцами.)

Вот с такими ушами,

(Ладони с растопыренными пальцами поднести к ушам.)

Вот с такими носами,

(Показать длинный нос, поставив ладони с растопыренными пальцами друг за другом.)

Вот с такой головой,

(Очертить большой круг вокруг головы.)
Вот с такой бородой!
(Показать руками большую бороду.)
Они не пили и не ели,
(Одной рукой поднести ко рту «чашку», другой - «ложку».)
На Малинью все глядели
(Держа руки у глаз, похлопать пальцами, как ресницами.)
И все делали вот так...
(Дети показывают загаданные действия только при помощи пальцев.)

«Белка»

Сидит белка на тележке,
(Исходное положение - кисти рук сжаты в кулак.)
Продает она орешки,
(Круговые движения кистью вправо, влево.)
Лисичке-сестричке,
(Разогнуть большой палец.)
Воробью,
(Разогнуть указательный палец.)
Синичке,
(Разогнуть средний палец.)
Мишке толстопятому,
(Разогнуть безымянный палец.)
Заиньке усатому.
(Разогнуть мизинец.)
Вот так!
(Раскрыть кисть - пальцы в стороны и в исходное положение.)

«У Петиной сестрицы»

У Петиной сестрицы
(Ритмичные удары пальцами правой руки по левой ладони.)
По деревне небылицы:
(Ритмичные удары пальцами левой руки по правой ладони.)
Ходит утка в юбке,
В теплом полушубке,
Курочка — в жилете,
Петушок — в берете,
Коза — в сарафане,
Заинька — в кафтане.
(На каждое название животного загибаем пальцы на руках, начиная с большого.)

«Магазин»

Мы пришли в магазин.

(Идут пальчиками по столу. Вытягивают вперед слегка согнутые в локтях руки, сцепив их перед собой.)

Мы купили торт — один,

(Показывают 1 палец.)

Плюшек — две,

(Хлопают в ладоши 2 раза и показывают 2 пальца.)

Ватрушек — три,

(Хлопают в ладоши 3 раза и показывают 3 пальца.)

А киви купили — сразу четыре!

(Вертят кулачками и показывают 4 пальца.)

«Приготовили обед»

Сели как-то мы обедать

(Имитация движения ложкой.)

И позвали в дом соседей.

(Позвать движением ладони к себе.)

Скатерть белую накрыли,

(Движения разглаживаем скатерть.)

Ложки, вилки разложили,

(Пошаговые движения правой рукой ладонью вниз слева направо.)

Хлеб нарезали и сыр,

(Движения вверх и вниз ребром ладони.)

Приготовили гарнир,

(Резкое потирание кончиками пальцев.)

Помешали его в чашке

(Вращательные движения вперед, одна рука заходит за другую.)

И добавили колбаски.

(Из большого и указательного пальцев сделать кольца, соединить их, а потом развести в стороны, изображая круглую колбасу.)

А из фарша всем котлеты

Жарили мы без диеты.

(Ладони накладываются попеременно одна на другую.)

Посолили, поперчили,

(Мелкие движения щепотью пальцев.)

Замесили. Не забыли

(Сжимание и разжимание пальцев рук.)

Лук сердитый положить

(Показать «сбор слез» в ладонь.)

И скорее все закрыть.

(Хлопок в ладонь горизонтально.)

Наготовились, устали,

Печь пирожное не стали.

(Провести по лбу тыльной стороной руки.)

«Подарки»

Пальцы в гости к нам пришли
И подарки принесли.
Будем мы их представлять
И подарки принимать.
Вот большой, он палец мудрый,
Книгу хочет нам вручить.
Указательный придумал
Нам фонарик подарить.
Средний нам принес коробку.
Интересно, что же в ней?
Пластин есть и бумага
И набор карандашей.
Безымянный — славный мальчик,
Всем друзьям принес он мячик.
А малыш — мизинчик
Игрушечный автомобильчик.
Скажем мы: «Спасибо, пальцы!»
И продолжим заниматься.
(Выполнять движения соответственно тексту.)

«В гости»

В гости к пальчику большому
(Большой палец отогнут, остальные сжаты в кулак. В соответствии с текстом разгибать поочередно пальцы.)
Приходили прямо к дому
Указательный и средний,
Безымянный и последний.
Сам мизинчик-малышок
Постучался на порог.
Вместе пальчики — друзья,
Друг без друга им нельзя!
(Сжать пальцы в кулак и разжать их.)

«Дружная семейка»

Этот пальчик большой —
(Руку сжать в кулак, поочередно разгибать пальцы, начиная с большого.)
Это папа дорогой.
Рядом с папой — наша мама.
Рядом с мамой — брат старшой.
Вслед за ним сестренка —
Милая девчонка.
И самый маленький крепыш —
Это славный наш малыш.
Дружная семейка!

(Сжать руку в кулак несколько раз.)

«Смелый капитан»

На корабле из дальних стран

(Показать «корабль».)

Плывет отважный капитан.

(Показать капитана.)

Из тесной рубки у штурвала,

(Крутят штурвал.)

В бинокль видел он немало.

(Смотрят в «бинокль».)

«У девочек и мальчиков»

У девочек и мальчиков

На руке пять пальчиков:

Палец большой — парень с душой,

Палец указательный — господин влиятельный,

Палец средний — тоже не последний.

Палец безымянный — с колечком ходит чванный,

Пятый — мизинец, принес вам гостинец.

Дидактические игры

Работа на ноутбуке.

1. Игра "Собери компьютер".

Описание игры: Детям предлагается из картинок, представленных на экране, собрать компьютер.

2. Игра «Вставь первую букву».

Описание игры: Здесь детям предстоит вставить заглавную букву поочередно в 10 словах.

3. Игра «Вставь пропущенные цифры».

Описание игры: Детям необходимо вставить пропущенные цифры в числовом ряду.

4. Игра «Человек из геометрических фигур».

Детям необходимо нарисовать человека с использованием инструментов «формы», «линии» графического редактора Paint.

5. "Наши любимые овощи".

В игре детям необходимо правильно подобрать цвет, соответствующий каждому овощу. игра способствует закреплению навыков использования инструментов «Кисть» и «Заливка», развитию знаний об окружающем мире.

6. Игра "Каждый охотник желает знать, где сидит Фазан".

Детям необходимо нарисовать радугу с помощью инструментов "Форма", "Заливка", "Выделение".

7. Упражнение "Продолжи ряд".

Детям необходимо продолжить числовой ряд.

8. Игра "Веселая полянка".

Детям необходимо составить предложение с предлогом. Моделируются различные ситуации: бабочка села на колокольчик, божья коровка заползла в цветок и т.д.

9. "Лесные жители".

Ребенку предлагаются найти картинки с изображением животных, найти каждому животному детеныша, подобрать животным их дома.

10. Самостоятельная игра "Найди 10 отличий".