

ПРИНЯТО

Педагогическим советом
Протокол заседания №_1_
«30» августа_2021 г.

УТВЕРЖДЕНО

Приказом заведующего МБДОУ ЗАТО
г.Североморск д/с № 50 О.А. Кузьменко
от «30» августа 2021 г. № 194

ПРОГРАММА
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ
естественно-научной направленности

«Компьюша»

для детей с ЗПР
старшего дошкольного возраста

(5-6 лет)

Срок реализации: 1 год

г. Североморск

Оглавление

I. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

Пояснительная записка	3
Цель и задачи реализации программы.	5
Принципы и подходы к реализации программы.	6
Возрастные особенности развития детей старшего дошкольного возраста с ЗПР (5-6 лет).	7
Целевые ориентиры детей на этапе завершения освоения программы «Компьюша».	9

II. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

Основные направления работы с детьми старшего дошкольного возраста	10
Формы, методы и приемы, используемые в образовательной деятельности при работе с детьми старшего дошкольного возраста в ЦКГ «Компьюша».	10
Зрительная гимнастика во время работы на компьютере	12
Учебно-тематический план	13
Основные направления и формы взаимодействия с семьей.	14

III. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

Документация центра компьютерной грамоты «Компьюша»	15
Организационные требования к деятельности ЦКГ «Компьюша»	15
Особенности проведения компьютерных занятий.	15
Структура организации компьютерных занятий.	16
Материально-техническое обеспечение программы.	17
Программно-методическое сопровождение программы.	18
Литература.	19

ПРИЛОЖЕНИЕ

<i>Мониторинг освоения дополнительной образовательной программы «Компьюша»</i>	<i>20</i>
--	-----------

I. Целевой раздел

Пояснительная записка

Работа за компьютером в современном представлении – это творческая деятельность, требующая способности мыслить изобретательно и продуктивно. Это ориентирует подготовительное дошкольное изучение информатики на развитие умения рассуждать строго и логически и одновременно на развитие речи, мышления, внимания и других познавательных процессов.

Развитие и формирование личности проходит ряд этапов, каждый из которых характеризуется своими особенностями и закономерностями. При разработке программы учитывались возрастные особенности развития детей, индивидуальные различия в их познавательной деятельности, восприятия, памяти, мышления, речи, моторики детей с ЗПР. Поэтому все разделы перспективного планирования данной программы согласованы с воспитателями, и логопедами групп, с психологом, методистом.

Дошкольный возраст – важнейший этап развития и воспитания личности. Это период приобщения ребенка к познанию окружающего мира, период его начальной социализации. Поэтому в основу данной программы также заложено изучение:

- состава компьютера и назначения его устройств;
- правил техники безопасности при работе за компьютером;
- окружающего мира;
- признаков, свойств и действий предметов и явлений, их систематизации и классификации;
- рисования;
- конструирования.

Большой акцент в программе делается на речевое развитие дошкольников с ЗПР.

В дошкольном возрасте деятельность анализаторов, развитие представлений, воображения, памяти, мышления и речи в комплексе приводят к формированию чувственного этапа познания мира, интенсивно формируется логическое мышление, появляются элементы абстрактных рассуждений. Дошкольник умственно более развит, если его научили обобщать и систематизировать чувственные образы предметов окружающего мира.

Новизна программы заключается в том, что она реализует, не только необходимую детям с ЗПР систему занятий, ориентированных на необходимое дошкольникам пошаговое развивающее обучение, но и позволяет готовить детей к жизни в информационном обществе, развивая логическое, алгоритмическое и системное мышление.

Актуальность программы состоит в том, что она разработана на основе Комплексной программы «Детский сад - 2100» А.В.Горячева, Н.В. Ключ «Всё по полочкам», следовательно, она не только позволит всесторонне развивать детей с нарушениями в развитии, но и реально решает проблему непрерывности дошкольного и школьного образования по курсу информатики.

Данная Программа обучения информатике детей старшего дошкольного возраста (5 – 6 лет) с ЗПР позволит, с помощью новых информационных технологий, повышать уровень развития: сообразительности, логического и системного мышления, внимания, зрительной и слуховой памяти, речи, мелкой моторики, художественного воображения, творческих способностей.

В настоящее время разработаны специализированные компьютерные программы для детей с ЗПР. Данные программы широко распространены и активно используются, одобрены дошкольными педагогами и психологами.

Очень удобной в работе является программа **Power Point**. На ее основе возможно создание разнообразных игр, направленных на развитие различных психических процессов дошкольников с учетом возрастных, индивидуальных и речевых возможностей детей. На слайдах можно разместить необходимый картинный материал, цифровые фотографии, тексты, размеры которых можно варьировать.

Для последовательного восприятия детьми учебного материала небольшими «порциями» существует настройка анимации. При желании и умении можно добавлять музыкальное и голосовое сопровождение к демонстрации такой презентации.

Компьютерные игры могут использоваться как самостоятельно, так и в сочетании с традиционными играми и обучением, не заменяя обычные речевые игры и занятия, а дополняя их, обогащая педагогический процесс новыми возможностями. В традиционных играх содержание задач, способы, средства и правила игры определены взрослым. В компьютерных играх дети свободны в постановке и решении игровых задач. В компьютерных играх становятся доступны те элементы знаний, усвоение которых в обычных условиях с помощью традиционных средств затруднено. Педагог может подобрать задание для ребенка в игровой среде в соответствии с уровнем его развития и его потенциальными возможностями.

Программа является хорошим стартом для ознакомления дошкольников с компьютерными технологиями.

Продолжительность курса – 1 год обучения. Задания подбираются от простого к более сложному, от постоянного контроля воспитателя к самостоятельным решениям, от выработки умений и навыков к творческим заданиям.

Занятия проводятся во второй половине дня.

Современные компьютерные игры для детей, используемые на занятиях, имеют доступный для понимания интерфейс, что даёт возможность ребёнку с ОВЗ почувствовать уверенность в себе, ставит его в ситуацию успеха, что особенно важно для развития полноценной личности. Большинство заданий имеет несколько уровней сложности, что даёт возможность ребёнку с ЗПР научиться оценивать свои силы и получать положительные результаты каждому по своей индивидуальной программе.

Каждое занятие включает несколько видов деятельности, сменяющих друг друга: это беседа или фронтальная игра, компьютерная игра, интерактивная игра, индивидуальные игровые задания или дидактические игры, рисование и выполнение упражнений на интерактивной доске.

Важно отметить, что на занятиях должны строго соблюдаться санитарно-эпидемиологические нормы: требования к технике, освещению, продолжительности

занятий; проводиться профилактические упражнения для глаз и физкультминутки.

Помимо компьютерных игр на занятиях используются различные дидактические развивающие игры, что даёт в комплексе наиболее высокий результат. В компьютерных играх дети оперируют в основном символами и знаками, поэтому им должны предшествовать игры с реальными предметами, игрушками. Важно знать, что использование дошкольниками компьютера не цель, а средство воспитания и развития творческих и интеллектуальных способностей ребёнка. Конечно, ребёнок с ЗПР должен прежде всего научиться управлять компьютером, уметь управлять программами, понимать символы, принятые в компьютерных играх (интерфейс). Когда компьютер будет дошкольнику понятен, тогда с помощью игровых программ и будут достигаться необходимые воспитательные и образовательные цели.

Цель и задачи реализации программы:

Цель программы:

- дать детям фундаментальные знания в областях, связанных с информатикой;
- расширить кругозор знаний тесно связанных с информатикой;
- Формировать навыки решения логических задач и знакомить с общими принципами решения задач.

Перед любым курсом обучения стоят такие задачи, как формирование мотивации учения, развитие речи, выработка умения устанавливать правильные отношения со сверстниками и взрослыми, формирование предпосылок учебной деятельности, воспитание интереса к процессу обучения.

Задачи программы:

Образовательные:

- формировать навыки работы с персональным компьютером;
- развивать образное и логическое мышление;

закрепить знания и умения детей по основным разделам основной общеобразовательной программы дошкольного образования.

Воспитательные:

- воспитание у детей потребности в сотрудничестве, взаимодействии со сверстниками, умения подчинять свои интересы определенным правилам;
- воспитать умение работать в группе;
- воспитание уверенности в себе и своих действиях;
- выработка навыков контроля своей (игровой) деятельности;
- воспитание бережного отношения к вычислительной технике.

Развивающие:

- произвольности психических процессов;
- абстрактно-логических и наглядно-образных видов мышления и типов памяти, основных мыслительных операций и свойств внимания;
- совершенствование диалогической речи детей: умение слушать собеседника, понимать вопросы и смысл заданий, уметь задавать вопросы и отвечать на них;
- расширение кругозора, устранение психологического барьера «человек - компьютер».

Специфические задачи обучения информатике дошкольников с ЗПР:

- Корректировать и развивать мыслительную деятельность: операции анализа и синтеза; обобщения и сравнения; абстрагирования и умозаключения, выявление главной мысли;
- Развивать творческий и рациональный подход к решению поставленных задач;
- Корректировать развитие мелкой моторики, зрительное восприятие, переключение внимания, объём запоминаемого материала, через компьютерные задания, игры, тренажеры;
- Расширять словарный запас детей.

Принципы и подходы к реализации программы:

Принципы:

1. Принцип развивающего обучения;

Педагогу необходимо знать уровень развития каждого ребенка, определять зону ближайшего развития, использовать вариативность компьютерных программ согласно этим знаниям.

2. Принцип воспитывающего обучения;

Важно помнить, что обучение и воспитание неразрывно связаны друг с другом и в процессе компьютерных занятий не только даются знания, но и воспитываются волевые, нравственные качества, формируются нормы общения.

3. Принцип новизны;

Данный принцип дает возможность опираться на непроизвольное внимание, вызывая интерес к деятельности путем постановки последовательной системы задач, максимально активизируя познавательную среду дошкольника.

4. Принцип систематичности и последовательности обучения;

Устанавливать взаимосвязи, взаимозависимости между полученными знаниями, переходить от простого к сложному, от близкого к далекому, от конкретного к абстрактному, возвращаться к ранее исследуемым проблемам с новых позиций.

5. Принцип доступности;

Содержание знаний, методы их сообщения должны соответствовать возрасту, уровню развития, подготовки, интересам детей.

6. Принцип индивидуализации;

На каждом занятии педагог должен стремиться подходить к каждому ребенку как к личности. Каждое занятие должно строиться в зависимости от психического, интеллектуального уровня развития ребенка, должен учитываться тип нервной системы, интересы, склонности ребенка, темп, уровень сложности определяться строго для каждого ребенка.

7. Принцип сознательности и активности детей в усвоении знаний и их реализации.

Ведущую роль в обучении играет педагог, он ставит проблему, определяет задачи занятия, темп, в роли советчика, сотоварища, ученика может выступать и компьютер. Ребенок для приобретения новых знаний и умений может становиться в позицию ученика, воспитателя.

8. Принцип связи с жизнью;

Педагог и ребенок должны уметь устанавливать взаимосвязи процессов, находить аналоги в реальной жизни, окружающей среде, в бытие человека, в существующих отношениях вещей и материи.

Занятия в центре компьютерной грамоты «Компьюша» проводятся в компенсирующей группе в понедельник и во вторник в соответствии с сеткой занятий МБДОУ.

Общее количество занятий в год – 30. На каждом занятии предполагается освоение детьми теоретических знаний и практических навыков работы на компьютере. Занятия проводятся в игровой форме, т. к. игра является ведущей деятельностью дошкольника, основной упор сделан на задания и игры развивающие речь, логическое мышление, воображение, память, мелкую моторику, сообразительность, внимание, творческие способности.

Продолжительность занятий – 30 минут. Время работы детей за компьютерами – 10-15 минут.

Возрастные особенности развития детей старшего дошкольного возраста с ЗПР (5-6 лет)

Проблемы в психическом и физическом развитии детей в этом возрасте проявляются особенно ярко. У всех обнаруживается запаздывание в сроках овладения основными видами движений (ходьба, бег, прыжки, ползание, лазание, метание), отсутствие гибкости и плавности движений (скованность движений, их неритмичность), замедленность темпа движений, моторная неловкость, недостаточность мышечной силы и др. Многие проявляют крайне низкую или чрезмерно высокую хаотичную двигательную активность. При относительно высоком среднем уровне развития ходьбу отличает: неуверенная, неустойчивая, шаркающая, неритмичная походка; большинство детей передвигаются семенящим шагом, с опущенной головой и плечами; мышцы ног, рук, спины в процессе ходьбы напряжены. Большинство детей бегают на полусогнутых ногах, шлепая ступнями о пол, раскачиваясь из стороны в сторону и нередко переходя на ходьбу. Дети с ЗПР двигаются более свободно, увереннее, но и они к 5 годам лишь приближаются к уровню двигательного развития нормально развивающихся детей трехлетнего возраста. При перемещении в пространстве все дети не умеют удерживать дистанцию относительно друг друга и окружающих предметов, что нередко приводит к столкновениям, а в крайних случаях и к падениям.

Вследствие несформированности самоконтроля дети не замечают неправильного выполнения действий, самостоятельно не улавливают ошибки, нуждаясь в поддержке взрослого. Однако, как правило, многократное повторение действий улучшает качество их выполнения.

Слабо развитые, замедленные и неточные тонкие дифференцированные движения ладони и пальцев рук, несогласованность движений обеих рук затрудняют процесс овладения дошкольниками с интеллектуальной недостаточностью всеми видами деятельности.

Особенности эмоциональной сферы проявляются полярно: у некоторых детей отсутствуют выраженные эмоциональные проявления (они вялы,

пассивны, их лица маскообразны), у других, наоборот, отмечается выраженная неконтролируемая экспрессия, несдержанность в эмоциональных реакциях в любых ситуациях.

Дети, впервые поступающие в ДОО, не обнаруживают потребности в продуктивном взаимодействии со взрослым: одни остаются равнодушными к взрослым и к предлагаемому взаимодействию, другие активно проявляют негативизм. Однако после периода адаптации постепенно начинают вступать в контакт и включаться в совместную деятельность. Они активно идут на контакт также с новым человеком, положительно реагируют на содержание совместной деятельности, особенно тогда, когда она предлагается индивидуально.

Побуждаемые педагогом, дети с ЗПР проявляют желание принимать участие в совместной деятельности, а иногда и непродолжительную активность.

В свободной деятельности дети с интеллектуальной недостаточностью чаще всего бывают крайне несамостоятельны и безынициативны. Без организующей помощи взрослого они редко могут найти себе занятие. Они редко вступают друг с другом во взаимодействие по поводу игры или совместных переживаний каких-либо событий. Многие проявляют безразличие ко всему происходящему, не замечают трудности и переживания сверстников, не пытаются самостоятельно предложить свою помощь. Практически все неорганизованны.

Относительно сформированными, по сравнению с другими, являются навыки самообслуживания, однако практически все дети четвертого года жизни самостоятельно ими не владеют. При этом к пяти годам многие способны ими овладеть.

Дошкольник с проблемами в интеллектуальном развитии не проявляет интерес к игрушкам или на короткое время его привлекает их внешний вид, а не возможность действовать с ними. Для этих детей характерным является многократное, стереотипное повторение одних и тех же действий, обычно не сопровождающееся эмоциональными реакциями. Самостоятельные действия дошкольников с ЗПР с игрушками стереотипны, но преимущественно адекватны, дети с легкой умственной отсталостью действуют с игрушками без учета их функционального назначения.

У детей с ЗПР в большинстве случаев имеется грубое недоразвитие речи. Недоразвитие понимания речи сочетается с недоразвитием самостоятельной речи, которое имеет весьма широкий диапазон.

Даже те дети, которые владеют речью, недостаточно активно ею пользуются в процессе деятельности или общения. Выполняя какие-либо действия, контактируя друг с другом, играя, дошкольники, как правило, действуют молча. Они не сопровождают свои действия речью или иногда произносят отдельные слова фиксирующего характера в связи с выполняемыми действиями. Речевая активность детей с ЗПР может быть несколько выше, но, как правило, в тех случаях, когда нет грубого недоразвития речи (дизартрия, алалия).

Мышление детей с ЗПР формируется в условиях неполноценного чувственного познания, недоразвития речи, ограниченной практической деятельности. Они не умеют решать задачи на уровне наглядно-действенного мышления, т.к. они очень часто не осознают наличия проблемной ситуации, не

осуществляют поиск решения, а в тех случаях, когда понимание в целом есть, не связывают поиски решения с необходимостью использования вспомогательных средств. Остаются, как правило, равнодушными как к результату, так и к процессу решения задачи.

Целевые ориентиры детей на этапе завершения освоения программы «Компьюша»

В программе не ставится цель приобретения новых знаний и формирования каких-либо устойчивых навыков. Скорее всего, можно говорить о *приобретении и развитии ряда умений*.

В результате проведения занятий по информатике дети будут уметь:

- уметь называть части компьютера и знать их назначение;
- использовать в своей работе клавиатуру и манипулятор «мышь»;
- осуществлять необходимые операции при работе в различных программах;
- знать правила работы в центре компьютерной грамоты.
- Находить предметы с одинаковым значением признака (цвет, форма, размер, число элементов);
- объединять предметы в группы по признакам;
- обобщать по признаку, находить закономерность по признаку;
- выделять существенный признак предмета или нескольких предметов;
- находить лишний предмет в группе однородных;
- выделять группы однородных предметов среди разнородных и называть их;
- расставлять события в правильной последовательности;
- выполнять перечисляемую или изображённую последовательность действий;
- описывать свои действия.
- различать большие и маленькие предметы, сравнивать предметы и выявлять большее или меньшее количество предметов или составных частей.
- определять высказывание среди набора предложений;
- определять истинное и ложное высказывание;
- отличать заведомо ложные фразы;
- формулировать отрицание по аналогии;
- называть противоположные по смыслу слова;
- подбирать слова, отрицающие данные;
- пользоваться разрешающими и запрещающими знаками;
- видеть вред и пользу свойства у разных предметов;
- объединять отдельные предметы в группу с общим названием.

Уровень развития детей, занимающихся по данной программе, предполагается быть выше в следующих разделах: математика, и по уровню психического развития в разделах: память, логическое мышление, память.

Мониторинг уровня усвоения образовательной программы (карта 1) проводится 2 раза в год (в начале и в конце учебного года).

Для анализа овладения используются имеющиеся развивающие и обучающие компьютерные игры.

Управление компьютером (клавиатурой, мышью) усваивается детьми автоматически. Во время игры не акцентируется внимание ребенка на то, что его диагностируют, а перед ним ставятся определенные дидактические задачи, которые ребенок должен решить самостоятельно, и он «просто играет». Важно, чтобы во время компьютерных игр ребенок был раскрепощен, свободно владел компьютером, несмотря на то, что это новый вид игры.

Критериями оценки усвоения разделов образовательной программы служит самостоятельность ребенка, показанная в играх:

-ребенок практически не справляется с заданиями – низший уровень освоения программы;

-ребенок с трудом справляется с выполнением поставленной перед ним задачей и с помощью взрослого - это говорит о низком усвоении программы;

-ребенок справляется с минимальной помощью взрослого – средний уровень усвоения программы;

-усвоил - выполняет задание самостоятельно.

Результаты диагностики и анализ усвоения детьми образовательной программы используется для того, чтобы помочь ребенку преодолеть трудности в усвоении программы, обратить внимание специалистов на проблему и совместно решить её.

II. Содержательный раздел программы

Основные направления работы с детьми старшего дошкольного возраста:

1. Социально-коммуникативное развитие (коммуникативные игры);
2. Познавательное развитие (игры, направленные на сенсорное и интеллектуальное развитие; игры, направленные на ознакомление с окружающим; игры, направленные на развитие предметно-манипулятивной деятельности);
3. Речевое развитие (игры, направленные развитие мелкой моторики пальцев рук; игры на развитие речи и профилактику речевых нарушений);
4. Художественно-эстетическое развитие (продуктивная деятельность, направленная на развитие творческих способностей, игры, направленные на музыкальное развитие, игры-викторины на основе произведений художественной литературы и фольклора);
5. Физическое развитие (игры, направленные на снятие напряжения с мышц тела, пальцев рук и снятие утомления с глаз).

Формы, методы и приемы, используемые в образовательной деятельности при работе с детьми старшего дошкольного возраста в ЦКГ «Компьюша»

Предпочтение при выборе форм организации данного процесса отдано тем, которые имеют многофункциональный характер, способствуют развитию детей познавательной активности и ее самореализации, интересны самим детям, органически вписываются в современный учебно-воспитательный процесс.

В программе «Страна КомпьютериЯ» используются классические методы и приемы: наглядный, словесный (объяснение, пояснение, вопросы, беседа,

художественное слово), игровой, диагностический; метод авансирования личности, метод мозгового штурма, а так же интерактивный метод.

Интерактивный метод взаимный, «act» - действовать) –означает взаимодействовать, находится в режиме беседы, диалога с кем-либо. Другими словами, в отличие от активных методов, интерактивные ориентированы на более широкое взаимодействие детей не только с педагогом, но и друг с другом и на доминирование активности воспитанников в процессе обучения. Место педагога на интерактивных занятиях сводится к направлению деятельности на достижение целей.

Педагогический процесс строится в виде интерактивных занятий.

По форме проведения занятия представляют собой «игры-путешествия» или «игры-открытия». Ведущим принципом построения занятия является принцип развивающего обучения.

Все занятия – интерактивны. Дети выполняют задания, решая занимательные задачи, а также выполняют задания на компьютерах, закрепляя полученные знания и навыки работы на компьютере: собирают пазлы, рисуют, играют. В такой атмосфере гораздо легче запоминаются термины и понятия информатики.

Задача таких занятий не только в том, чтобы передавать информацию, возбудить любопытство и интерес к обсуждаемому предмету (что тоже не маловажно, но и вызвать дальнейшую работу мысли, потребность узнавать новое посредством компьютера. В конечном итоге интерактивные занятия призваны развивать наблюдательность, зрительную память, воображение, ассоциативное мышление, познавательную и творческую активность детей.

В ходе занятий дети “проживают” определенную тематическую ситуацию. В этих играх “разговаривают” друг с другом ребенок, педагог и компьютер. Познавательных бесед – развивающих мышление ребенка, осмысленное восприятие получаемой информации. Беседы организуются как итоговые по окончании определенной темы, так и исторические - в которых дети узнают о истории возникновения компьютера и компьютерной техники, о видах компьютеров.

Оформления выставок компьютерных рисунков, выполненных самими детьми.

Творчество – главное средство освоения ребенком культурно-исторического опыта и движущая сила развития личности. Выставки бывают тематическими и сезонными. Местом оформления выставки бывает групповая комната, холл. Темы выставленных рисунков определяют содержание занятий по информатике. Создавая собственные маленькие произведения, дети выражают свое отношение к информационным технологиям, приобретают умения работы на компьютере.

Зрительная гимнастика во время работы на компьютере

(Разработана специалистами Института возрастной физиологии РАО)

Упражнение со зрительными метками № 1

В ЦКГ подвешиваются высоко на стенах, углах, в центре стены яркие зрительные метки. Ими могут быть игрушки или красочные картинки (4-6 меток). Игрушки (картинки) целесообразно подбирать так, чтобы они составляли единый игровой сюжет. И время от времени менять их. Например, в центре стены помещается машина (или бабочка). В углах под потолком - цветные гаражи. Детям предлагается проследить взором проезд машины в гаражи или на ремонтную площадку. Бабочка может перелетать с цветка на цветок.

Методика проведения упражнения:

1. Поднять детей с рабочих мест. Упражнение проводится у рабочего места.
2. Объяснить детям, что они должны делать: по команде воспитателя, не поворачивая головы, одним взглядом глаз проследить движение машины в синий гараж, затем в зеленый и т.д. Очень важно сделать акцент на то, чтобы дети не поворачивали головы.
3. Воспитатель предлагает переводить взор с одной метки на другую под счет 1-4.
4. Целесообразно показывать детям, на каком предмете необходимо каждый раз останавливать взгляд. Можно направлять взор ребенка последовательно на каждую метку, а можно - в случайном порядке.
5. Скорость перевода взора не должна быть большой. Переводить взор надо так медленно, чтобы за все упражнение было не больше двенадцати фиксаций глаз.
6. Продолжительность упражнения - 1 минута.
7. Воспитатель должен следить за тем, чтобы дети во время выполнения упражнения не поворачивали головы.

Упражнение со зрительными метками и поворотами головы № 2

Выполняется так же, как предыдущее, но с поворотами головы.

Игровым объектом может служить елочка, которую нужно нарядить. Необходимые для этой цели игрушки и зверушки дети должны отыскивать по всему компьютерному залу.

Методика выполнения упражнения:

1. Воспитатель просит детей подняться с рабочих мест и стоять около стула, лицом к нему.
2. Объясняется задача: "Вот елочка (она стоит на столе или ее большое изображение висит на стене), ее нужно нарядить".
3. Воспитатель просит соблюдать следующие условия: "Стойте прямо, не сдвигая с места ног, поворачивая одну лишь голову, отыщите в компьютерном зале игрушки, которыми можно было бы нарядить елочку, и назовите их".
4. Темп выполнения упражнения - произвольный.
5. Продолжительность - 1 минута.

Учебно-тематический план
Старшая группа

№ п/п	Название темы	Количество занятий	Количество часов	
			теория	практика
1.	Здравствуй, класс компьютерный! Осень. Признаки осени.	1	10	20
2.	Правила поведения в центре компьютерной грамоты. Огород.	1	10	20
3.	Наш компьютер – верный друг Сад.	1	10	20
4.	Знакомство с клавиатурой. Пространственная ориентировка. Овощи-фрукты.	1	10	20
5.	Знакомство с компьютерной мышью. Хлеб всему голова!	1	10	20
6.	Графика. Раскрашивание компьютерных рисунков. Красота осени.	1	10	20
7.	Закономерность в расположении предметов. Посуда.	1	10	20
8.	Последовательность событий (занятие по сказкам).	1	10	20
9.	Выделение признаков предметов. Мебель.	1	10	20
10.	Сравнение предметов по форме и величине. Домашние животные.	1	10	20
11.	Сравнение предметов по свойствам. Дикие животные.	1	10	20
12.	Разбиение действий на этапы. Домашние птицы.	1	10	20
13.	Симметрия. Зима.	1	10	20
14.	Порядок действий. Животные и птицы зимой.	1	10	20
15..	Алгоритм. Одежда, головные уборы.	1	10	20
16.	Алгоритм. Одежда, обувь.	1	10	20
17.	План и правила. Исполнитель. Зимние забавы.	1	10	20

18.	Модель. Моделирование. Транспорт.	1	10	20
19.	Компьютерное конструирование. Бытовые приборы.	1	10	20
20.	Компьютерное конструирование. Инструменты.	1	10	20
21.	Формирование понятия «множество» Профессии.	1	10	20
22.	Формирование понятия «множество» Профессии в детском саду.	1	10	20
23.	Закрепление понятия «множество» Защитники Отечества.	1	10	20
24.	Последовательность событий. Зима.	1	10	20
25.	Компьютерная графика. Мамин день.	1	10	20
26.	Алгоритм. Весна пришла.	1	10	20
27.	Алгоритм. Семья.	1	10	20
28.	Алгоритм. Весенние истории.	1	10	20
29.	Компьютерная графика. Человек.	1	10	20
30.	Компьютерная графика. Космос.	1	10	20
31.	Компьютерная графика. Насекомые.	1	10	20
32.	Итоговое занятие. «Весёлые дидактические игры».	1	10	20
	ИТОГО	32	5ч.20мин.	10ч.40мин.

В ЦКГ «Компьюша» сложились свои традиции:

- 1) Занятия начинаются и заканчиваются с приветствия и прощания в кругу.
- 2) На занятиях присутствует кукла «Компьюша» и другие перчаточные куклы.

Основные направления и формы взаимодействия с семьей

Важнейшим условием обеспечения целостного развития личности ребенка является развитие конструктивного взаимодействия с семьей.

Успешное взаимодействие возможно лишь в том случае, если детский сад знаком с воспитательными возможностями семьи ребенка, а семья имеет представление о дошкольном учреждении, которому доверяет воспитание ребенка.

Основными формами взаимодействия и просвещения родителей могут выступать следующие:

1. Интерактивные формы работы.

Анкетирование. Проводится для выяснения запросов родителей, а также

Письменные отзывы родителей о деятельности педагога составляются, как правило, в свободной форме, хранятся у педагога в папке достижений.

Родительский клуб. Форма педагогического просвещения, предусматривающая расширение, углубление и закрепление знаний о воспитании детей.

Индивидуальная консультация (беседа). Эта форма самая распространенная и эффективная. На индивидуальных беседах родители более охотно и откровенно рассказывают о тех огорчениях и беспокойствах, которые их тревожат. Консультации можно проводить по инициативе педагога (устное приглашение при встрече или по телефону, письменное приглашение) или по инициативе самих родителей.

2. Традиционные формы работы.

Дни открытых дверей. Это не только средство удовлетворения интереса к тому, как живут дети в детском саду. Это способ познакомить родителей с содержанием, методами и приемами воспитания и обучения, условиями детской деятельности.

Одной из самых популярных и востребованных в данный момент форм работы с родителями, является организация совместных досуговых мероприятий.

Родительское собрание. Это основная форма работы с родителями, в которой концентрируется весь комплекс психолого-педагогического взаимодействия образовательного учреждения и семьи.

3. Просветительская работа.

Ведение страничке на сайте детского сада.

На сайте можно проиллюстрировать работу проводимую в центре, а также разместить важные советы.

Наглядная информация. Наглядная информация в виде стендов и уголков универсальна и имеет огромные возможности по освящению педагогического процесса. В то же время она не предусматривает непосредственного контакта педагога и родителя.

Использование вышеуказанных форм работы с семьей позволяет эффективно взаимодействовать педагогам с родителями. Таким образом, родители приобретают опыт педагогического сотрудничества, как с собственным ребенком, так и с педагогической общественностью, что впоследствии может стать даже фундаментом доброжелательных отношений и в общеобразовательной школе.

III. Организационный раздел

Документация центра компьютерной грамоты «Компьюша»

В ЦКГ «Компьюша» должны быть следующие основные документы, регламентирующие его деятельность:

1. Инструкция по охране труда;
2. Базовая рабочая программа «Страна Компьютерия»;
3. График работы ЦКГ;
4. Циклограмма деятельности воспитателя ЦКГ.

Документы воспитателя ЦКГ:

1. Тематическое планирование работы;
2. Конспекты занятий;
3. Табель посещения занятий детьми;
4. Мониторинг уровня усвоения программы(НГ,КГ).

Организационные требования к деятельности ЦКГ «Компьюша»

ЦКГ «Компьюша» осуществляет педагогическую деятельность, направленную на разностороннее и гармоничное развитие детей старшего дошкольного возраста, на основе современных методов организации игровой деятельности.

Центр посещают дети старшего дошкольного возраста. Наполняемость подгрупп при проведении занятий не более 4 детей. Каждый ребенок занимается в ЦКГ один раз в неделю, занятие длится 30 минут.

Особенности проведения компьютерных занятий

Работа со старшими дошкольниками осуществляется по двум направлениям:

- *базовый курс, получивший название «Компьютерная грамотность».* Овладение дошкольниками компьютерной грамотностью подразумевает:
 - ознакомление с функциональной структурой компьютера, его основными устройствами, приемами работы в графическом редакторе Paint;
 - получение представлений об алгоритме как способе действий;
 - получение элементарных знаний о схемах, моделях, кодировании информации условными знаками;
 - ознакомление с работой на интерактивной доске.
- *развитие речи старших дошкольников с ЗПР посредством интерактивных дидактических игр.*

Второе направление работы кружка выбрано не случайно. Анализ реальной ситуации, сложившейся в настоящее время в системе воспитания и обучения детей с ЗПР дошкольного возраста, показал, что количество детей, имеющих отклонения в речевом развитии, неуклонно растет. Эти дети составляют основную группу риска по школьной неуспеваемости, особенно при овладении письмом и чтением.

Структура организации компьютерных занятий

Занятия кружка предусматривают следующую структуру:

- *вводная часть* — во вводной части я обращаю особое внимание детей на трудные места в игре, что позволяет сократить время, требуемое для объяснения задания, и уменьшить напряженность в процессе работы на интерактивной доске или на компьютере;
- *основная часть* — работа на интерактивной доске, и на компьютере;
- *двигательная часть* — снятие усталости глаз (зрительная гимнастика), снятие мышечного напряжения с пальцев рук, шеи, спины (музыкальные физкультминутки и музыкальные релаксационные упражнения). Двигательные игры и гимнастика для глаз обязательно проводятся дважды в течение занятия — после работы на интерактивной доске, а также после использования компьютера;
- *заключительная часть* — подведение итогов занятия, рефлексия.

Занятия проводятся в игровой форме. В начале каждого занятия необходимо вспомнить правила поведения в центре компьютерной грамоты.

Затем организуется введение в тему занятия посредством сюрпризных моментов, проблемных вопросов и ситуаций, загадок. Далее следует игра с использованием интерактивной доски. Обучающая компьютерная игра, предназначенная для детей старшего дошкольного возраста, выбирается в зависимости от темы конкретного занятия.

После работы на интерактивной доске выполняются двигательные упражнения: дети становятся в круг и выполняют одно упражнение на снятие мышечного напряжения и два упражнения на снятие усталости глаз.

Затем дети занимаются за компьютерами.

После работы за компьютером снова проводятся зрительная гимнастика и двигательная игра. При необходимости для некоторых детей возможно проведение дополнительной двигательной мини-паузы во время работы за компьютером.

В конце занятия дети анализируют свою деятельность: рассказывают, какие новые знания они получили, что больше всего понравилось и запомнилось.

Материально-техническое обеспечение программы

Среда является важным фактором воспитания и развития ребенка. Оборудование ЦКГ «Компьюша» безопасное, здоровьесберегающее, эстетически привлекательное и развивающее. Мебель (компьютерные столы и стулья) соответствует росту и возрасту детей.

Компьютерный класс оснащен следующим оборудованием:

- 5 моноблоков (четыре для детей и один для педагога);
- ноутбук;
- проектор;
- интерактивная доска;
- модем;
- принтер.

Компьютеры объединены в локальную сеть, оборудованы приводами CD-ROM и звуковыми картами. Мониторы соответствуют стандарту ТСО-95, компьютерный класс соответствует требованиям СанПиН.

Игровая зона компьютерного класса – это зона для предкомпьютерной подготовки и после компьютерной релаксации включает в себя:

- Тренажеры для зрительной гимнастики;
- Зрительные ориентиры для проведения гимнастики для глаз;
- Демонстрационные и индивидуальные плакаты для обучения детей компьютерной грамотности, правилам поведения в компьютерном классе;
- Главный герой компьютерного класса «Компьюша».

Программно-методическое сопровождение программы

Программа «Страна Компьютерия» использует современные компьютерные программы:

- Paint;
- Starboard Software;

- Веселая информатика для малышей (1С)
- «Мир информатики»
- «Говорящие картинки»
- «Шаг за шагом»
- «Смотри и говори»
- «ЛогоИгры»
- Серия дисков “Маленький гений”, “Новый диск”.

Также используются презентации и Flash-игры, созданные воспитателем ЦКГ.

Литература

1. Горячев А. В., Ключ Н. В. **Все по полочкам.** Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников. – Изд. 2-е, перераб. – М. : Баласс, 2010. – 64 с.
2. Горячев А. В., **Все по полочкам.** Пособие для дошкольников 5-6 лет/ А. В. Горячев, Н. В. Ключ. - Изд. 2-е, испр. – М. : Баласс, 2010. – 64 с. : ил. (Образовательная система «Школа 2100»; Комплексная программа развития и воспитания дошкольников «Детский сад 2100»).
3. Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет. Планирование занятий, рекомендации, дидактический материал, консультации для родителей/ авт.-сост. З. М. Габдуллина. – Волгоград: Учитель, 2010. – 139 с.
4. Дошколенок +компьютер: перспективно-тематическое планирование. Конспекты занятий с детьми 5-7 лет / авт. – сост. Л. А. Коч, Ю. А. Бревнова. – Волгоград: Учитель, 2011. – 197 с.

Система мониторинга результатов освоения программы «Компьюша»

Воспитатель ЦКГ проводит мониторинг в начале учебного года (октябрь) и в конце (апрель).

*Карта 1. Мониторинг освоения дополнительной образовательной программы
«Страна КомпьютериЯ»*

Группа																						
Дата проведения мониторинга																						
Фамилия, имя ребенка	Уровень овладения необходимыми навыками и умениями по образовательным областям																					
	Познание		Коммуникация		Чтение художественной литературы		Художественное творчество		Владение манипулятором «мышь»		Владение устройством ввода (клавиатура) на элементарном		Умение работать в учебно-игровых программах		Умение работать на интерактивной доске		Усвоение детьми элементарных навыков работы за ПК		Умение выполнять зрительную гимнастику		Итоговый результат	
	П	И	П	И	П	И	П	И	П	И	П	И	П	И	П	И	П	И	П	И	П	И
1.																						
2.																						
3.																						
4.																						
Итого: усвоил																						
Усвоил частично																						
Не усвоил																						

П- промежуточный мониторинг; И- итоговый мониторинг; ● - высокий; ● - средний; ● - низкий; ● - низший