

Государственное профессиональное образовательное учреждение Тульской области
«Болоховский машиностроительный техникум»

Принято
педагогическим советом
Протокол № 18
от « 30 » 08 20 22 г.

УТВЕРЖДАЮ
директор ГПОУ ТО «БМТ»



Косинова Е.А.

Приказ от « 01 » 20 22 г. № 64/5-0

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**
технической направленности
«IT-азбука 5+»

Возраст обучающихся: 5-6 лет
Срок реализации: 1 год

Автор: Слюсарева М.В.
педагог дополнительного
образования ГПОУ ТО «БМТ»

Болохово
2022

СОДЕРЖАНИЕ

Пояснительная записка	3
Учебный план	7
Содержание программы	10
Условия реализации программы	12
Формы контроля освоения программы	12
Список литературы	14

Пояснительная записка

Современное общество предъявляет новые требования к поколению, вступающему в жизнь. «Завтра» сегодняшних детей – это информационное общество. Психологическая готовность к жизни в нем сейчас необходимы каждому человеку.

Одним из факторов, обеспечивающих эффективность образования, является непрерывность и преемственность в обучении.

Информатизация дошкольного образования открывает педагогам новые возможности для развития методов и организационных форм воспитания и обучения детей. В современных условиях родители и педагоги должны быть готовы к тому, что при поступлении в школу ребенок столкнется с применением вычислительной техники. Поэтому заранее необходимо готовить ребенка к предстоящему взаимодействию с информационными технологиями.

Для успешного обучения в детском саду важен не столько набор знаний, сколько развитое мышление, умение получать знания, использовать имеющиеся навыки для решения различных учебных задач. Большие возможности при этом раскрываются при работе с компьютером.

Общение детей дошкольного возраста с компьютером начинается с компьютерных игр, тщательно подобранных с учётом возраста и учебной направленности. Игра - одна из форм практического мышления. В игре ребенок оперирует своими знаниями, опытом, впечатлением, отображенными в общественной форме игровых способов действия, игровых знаков, приобретающих значение в смысловом поле игр. Ребенок обнаруживает способность наделять нейтральный (до определенного уровня) объект игровым значением в смысловом поле игры. Именно эта способность является главной психологической базой для введения в игру дошкольника компьютера как игрового средства.

Компьютерные игры, включенные в систему обычных игр, вносят свой вклад в совершенствование воспитания всестороннее развитие творческой личности ребенка.

Кроме нормативных воспитательно-образовательных стандартов, малыши показывают более высокий уровень "школьной готовности" и естественно вхождение в мир взрослых, в завтрашний мир.

У ребенка развивается:

- восприятие, зрительно-моторная координация, образное мышление;
- познавательная мотивация, произвольная память и внимание;
- “знаковая функция сознания”;
- произвольность, умение построить план действий, принять и выполнить задание.

Элементы компьютерной грамотности усваиваются детьми легче, если ведущим мотивом их деятельности становится игра. Это вызывает у детей большую эмоциональную и интеллектуальную готовность к дальнейшему развитию умственных и творческих способностей.

Интеллектуальное развитие дошкольника сегодня невозможно представить без компьютера, который является для него самым современным игровым инструментом. Вместе с тем служит мощным техническим средством обучения и играет роль незаменимого помощника педагога в воспитании и развитии. Информационные технологии выступают в качестве средства формирования ведущих сфер личности ребенка: социально-нравственной, эмоционально-экспрессивной, познавательной, художественно-эстетической, активизации психических процессов, раскрытия творческих способностей.

Дополнительная общеразвивающая программа «IT-азбука 5+» является общеразвивающей программой *технической* направленности.

Актуальность программы

Введение компьютера в педагогический процесс детского сада позволяет переложить на него часть дидактической нагрузки, делая при этом процесс обучения более интересным, разнообразным и интенсивным. Компьютер не заменяет традиционное занятие, а только дополняет его.

Программа рассчитана на 1 год, 72 учебных часа и предназначена для детей 5 – 6 лет. Занятия проходят 2 раза в неделю, продолжительность урока - 30 минут.

Отличительная особенность программы «ИТ-азбука 5+» состоит в том, что она решает проблему непрерывности дошкольного и дополнительного образования.

Адресат программы: дети 5-6 лет. Наполняемость групп: 12 человек.

Объем и срок освоения программы. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «ИТ-азбука 5+» рассчитана на 1 год обучения.

Режим занятий: 72 академических часа в год, 2 академических часа в неделю.

В каникулярное время занятия проводятся в соответствии с календарным учебным графиком, допускается изменение форм занятий, проведение воспитательных мероприятий.

Цель программы: развитие интеллектуальных и творческих способностей у детей старшего дошкольного возраста через использование современных информационных технологий.

Задачи:

Обучающие:

- формировать начальные навыки работы за компьютером;
- учить правилам работы за компьютером, организации рабочего места и ТБ;
- ознакомление с функциональной структурой компьютера, его основными устройствами и приемами работы в среде «Windows»;
- формирование начальных навыков работы в графическом редакторе «Paint»

Развивающие:

- развитие логического мышления;
- развитие абстрактного, наглядно-образного мышления;
- раскрытие творческих способностей и наклонностей детей;
- развивать сенсорные возможности ребёнка;
- расширение представлений об окружающем мире;
- развитие психических процессов, ассоциативного, образного, пространственного мышления;

- пополнение словарного запаса и развитие речи;
- развитие творчества: графических навыков, художественных, творческих способностей;
- развитие мелкой моторики рук;

Воспитывающие:

- воспитывать самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость;
- воспитывать культуру общения, навыки сотрудничества;
- воспитывать бережное и аккуратное отношение к технике;
- воспитывать умение работать в группе, самостоятельно оценивать и анализировать свою деятельность и деятельность других детей, подчинять свои интересы определенным правилам;

Планируемые результаты

К концу реализации программы обучающиеся будут *знать*:

- начальные навыки работы за компьютером;
- правила работы за компьютером, организации рабочего места и ТБ;
- функциональную структуру компьютера, его основные устройства и приемы работы в среде «Windows»;

К концу реализации программы обучающиеся будут *уметь*:

- пользоваться абстрактным, наглядно-образным мышлением;
- самостоятельно, собранно, сосредоточенно, усидчиво относиться к работе;
- бережно и аккуратно относиться к технике;
- работать в графическом редакторе «Paint»;
- работать в среде «Windows»

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название разделов, тем	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
Раздел 1	Вводное занятие. Знакомство с предметом. Техника безопасности. Знакомство с кабинетом, игры.	2	2	0
Раздел 2	Компьютерная азбука	18		
Тема 2.1	Знакомство с ноутбуком и компьютером	18		
	Осмотр и сравнение. Для чего нужен компьютер. Значение компьютера в жизни человека.	2	2	-
	Правила работы за компьютером. Правила включения и выключения компьютера. Устройство компьютера.	2	1	1
	Монитор. Клавиатура. Мышь.	2	1	1
	Системный блок.	2	1	1
	Дополнительные устройства, которые можно подключить к компьютеру: колонки, наушники, видеокамера	2	1	1
	Электронная поддержка: ресурсы Интернета	2	1	1
	Электронная поддержка: ресурсы Интернета	2	1	1
	Подробный осмотр ноутбука. Знакомство с курсором.	2	1	1

	Подробный осмотр ноутбука. Знакомства с понятием «Папка», «Файл», «Панель инструментов»	2	1	1
Раздел 3	Учимся работать на компьютере/ноутбуке	26		
Тема 3.1.	Рабочий стол. Внешний вид рабочего стола	2	1	1
	Основные элементы рабочего стола: Мой компьютер, корзина, кнопка пуск.	2	1	1
	Приемы изменения фонового рисунка рабочего стола.	2	1	1
Тема 3.2	Работа с клавиатурой. Основные группы клавиш клавиатуры	2	1	1
	Язык раскладки клавиатуры. Цифровая клавиатура. Буквенный ряд	2	1	1
Тема 3.3	Компьютерная мышь. Левая/правая кнопка мыши. Колесо прокрутки.	2	1	1
	Основные манипуляции с мышью: щелчок и двойной щелчок	2	1	1
Тема 3.4	Программа. Запуск программы. Выключение программы	2	1	1
	Файл и папка. Перемещение, удаление	2	1	1
Тема 3.5	Графический редактор «Paint». Работа с инструментами: «Карандаш», «Кисть», «Ластик», «Заливка», «Распылитель», «Пипетка»	2	1	1
Тема 3.6	Работа с панелью команд: «Файл» - «Создать»	2	1	1

Тема 3.7	Графический редактор «Paint». Построение линий и фигур.	2	1	1
Тема 3.8	Текстовый редактор «Word». Основные клавиши «Enter», «Пробел», «Стрелка», «Shift»	2	1	1
Раздел 4	Развиваемся с ноутбуком. Применение знаний на практике	26		
Тема 4.1	«Геометрический дом». Рисуем дом, используя только геометрические фигуры	2	0	2
	«Геометрический дом». Рисуем дом, используя только геометрические фигуры	2	0	2
Тема 4.2	Знакомство с инструментами «Заливка», «Распылитель»	2	1	1
	Рисунок «Зимний лес». Использование инструмента «Распылитель»	2	0	2
	Рисунок «Зимний лес». Использование инструмента «Распылитель». Продолжение.	2	0	2
Тема 4.3	Знакомство с flash-проектами. «Одень черепашку»	2	0	2
Тема 4.4	Проект «Город». Создание фона	2	0	2
	Проект «Город». Главная картинка	2	0	2
	Проект «Город». Основное действие	2	0	2

	Проект «Город». Дополнительные детали	2	0	2
	Самостоятельный проект на усмотрение детей (темы: «Зима», «На горке», «Новый год»)	2	0	2
	Выбор темы. Создание фоновой картинки	2	0	2
	Заключительное занятие.	2	0	2
	ИТОГО	72	26	46

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Раздел 1. Вводное занятие. Знакомство с предметом. Техника безопасности.

Раздел 2. Компьютерная азбука

Тема 2.1. 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. Подробный осмотр ноутбука. Знакомство с курсором. Знакомства с понятием «Папка», «Файл», «Панель инструментов»

Раздел 3. Учимся работать на компьютере/ноутбуке

Тема 3.1. Рабочий стол. Внешний вид рабочего стола.

Основные элементы рабочего стола: Мой компьютер, корзина, кнопка пуск.

Приемы изменения фоновой рисунка рабочего стола.

Тема 3.2 Работа с клавиатурой.

Основные группы клавиш клавиатуры. Язык раскладки клавиатуры.

Цифровая клавиатура. Буквенный ряд.

Тема 3.3 Компьютерная мышь. Левая/правая кнопка мыши. Колесо прокрутки.

Основные манипуляции с мышью: щелчок и двойной щелчок.

Тема 3.4 Программа. Запуск программы.

Выключение программы. Файл и папка. Перемещение, удаление.

Тема 3.5 Графический редактор «Paint».

Работа с инструментами: «Карандаш», «Кисть», «Ластик», «Заливка», «Распылитель», «Пипетка»;

Тема 3.6 Работа с панелью команд: «Файл» - «Создать».

Тема 3.7 Графический редактор «Paint». Построение линий и фигур.

Тема 3.8 Текстовый редактор «Word». Основные клавиши «Enter», «Пробел», «Стрелка», «Shift»

Раздел 4. Развиваемся с компьютером. Применение знаний на практике

Тема 4.1 «Геометрический дом». Рисуем дом, используя только геометрические фигуры. «Геометрический дом». Рисуем дом, используя только геометрические фигуры.

Тема 4.2 Знакомство с инструментами «Заливка», «Распылитель».

Рисунок «Зимний лес». Использование инструмента «Распылитель»

Рисунок «Зимний лес». Использование инструмента «Распылитель».

Продолжение.

Тема 4.3 Знакомство с flash-проектами. «Одень черепашку».

Тема 4.4 Проект «Город». Создание фона.

Проект «Город». Главная картинка.

Проект «Город». Основное действие.

Проект «Город». Дополнительные детали.

Самостоятельный проект на усмотрение детей (темы: «Зима», «На горке», «Новый год»).

Выбор темы. Создание фоновой картинка.

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое обеспечение:

- ноутбуки
- планшеты
- мультимедийный проектор
- раздаточные материалы
- маркеры, фломастеры
- интерактивная доска
- точка доступа в Интернет
- столы для работы детей
- демонстрационные дидактические игры

ФОРМЫ КОНТРОЛЯ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Форма подведения итогов усвоения программы:

- обсуждение педагогом и воспитанниками результатов выполнения определённых задач; оценка выполнения;
- диагностика, которая с учетом возраста может проводиться в виде игры;
- работа на клавиатуре и с манипулятором мышь;
- выставки рисунков, выполненных в графическом редакторе Paint.
- защита проекта на итоговом занятии.

Уровни освоения программы

Вид деятельности	Уровни		
	высокий	средний	низкий
Правила работы с компьютером, организация рабочего места и ТБ	Хорошо знает и не нарушает правила работы за компьютером и технику безопасности	Знает правила работы с компьютером и ТБ, но иногда нарушает их	Требуется постоянного внимания со стороны педагога

Название и функциональное назначение основных устройств компьютера	Знает название и назначение основных устройств компьютера, умеет пользоваться ими	Знает название и назначение основных устройств компьютера, но неумело ими пользуется	Не знает название и назначение основных устройств компьютера, не умеет ими пользоваться
Рисунки в графическом редакторе Paint	Хорошо знает, как создаются рисунки в графическом редакторе Paint, самостоятельно сохраняет свою работу	Имеет навыки работы в графическом редакторе Paint, но с затруднением ориентируется в панели инструментов	Не имеет навыков работы в графическом редакторе Paint, не ориентируется в панели инструментов, без помощи педагога не может сохранить работу
Пользоваться игровыми и обучающими программами	Ребенок выполняет задание самостоятельно	Ребенок справляется с небольшой помощью взрослого	Ребенок практически не справляется с выполнением поставленной перед ним задачей даже с помощью взрослого
Личностные качества	Ребенок имеет постоянный интерес к занятиям, проявляет инициативность, усидчив, умеет вести себя в коллективе, доброжелателен по отношению к другим детям	Интерес к работе непостоянен, не хватает упорства, терпеливости, редко проявляет инициативу, но при этом всегда готов оказать помощь другим детям	Интерес к делу проявляет редко, не усидчив, ленив, лишен инициативы, рассеян

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Волошина, О. В. Развитие пространственных представлений на занятиях информатики в детском саду / О. В. Волошина// Информатика. – 2006. - №19.
2. Горячев, А. В., Ключ Н. В. Все по полочкам: пособие для дошкольников 5-6 лет /А. В. Горячев, Н. В. Ключ. – 2-е изд., испр. – М.: Баласс, 2004. – 64 с.
3. Горячев, А. В., Ключ Н. В. Все по полочкам. Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников /А. В. Горячев, Н. В. Ключ. – М.: Баласс, 2004. – 64 с.
4. Кравцов С. С., Ягодина Л. А. Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников/ С. С. Кравцов, Л. А. Ягодина//Информатика. – 2006. - №12.
5. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы (Санин 2.4.2. 178-020, зарегистрированные в Минюсте России 05.12.02., рег. №3997
6. Горвиц Ю.М. и др. Новые информационные технологии в дошкольном образовании. /Ю. М. Горвиц, А. А. Чайнова, Н. Н. Поддъяков. – М.: Линка-Пресс, 1998. – 328 с.
7. Ковалько В.И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы. / В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2007. – 304 с.
8. А.Дуванов Изучаем компьютер /Дуванов А. – М.: Эксмо, 2012 – 112 с.
9. З.М.Габдуллина Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет, Волгоград 2011 – 139 с.
10. Л.К. Балабанова Компьютерные игры в обучении детей, Волгоград 2012 – 175 с.