

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение центр развития
ребёнка - детский сад №44 «Колокольчик»

ПРИНЯТО

На педагогическом совете

Протокол № 1

От "28" августа 2018 г.



УТВЕРЖДАЮ

Заведующий МДОУ - детский сад
№ 44 «Колокольчик»

Л.В. Голубцова

«28» августа 2018 г.

**Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая)
программа «Юный техник»**

Разработчик программы

Воспитатель:

Сычева Алевтина Геннадьевна

г.о. Серпухов, 2018 г.

Содержание

I. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

- 1.1. Пояснительная записка3
- 1.2. Планируемые результаты11

II. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

- 2.1. Формы, методы и приемы реализации рабочей программы 13
- 2.2. Содержание программы 17
- 2.3. Взаимодействие с семьями воспитанников 28

III. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

- 3.1. Психолого-педагогические условия, обеспечивающие развитие ребенка 29
- 3.2. Организация предметно - развивающей среды30
- 3.3. Перечень литературных источников31

1. Целевой раздел

1.1. Пояснительная записка

Согласно Федеральному закону «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. №273-ФЗ (далее – Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации») дошкольное образование является уровнем общего образования наряду с начальным общим, основным общим и средним общим образованием.

В ФГОС особое внимание уделяется формированию особого стиля умственной интеллектуальной деятельности, исследовательской активности и самостоятельности у детей. Развитие интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста – одна из актуальных проблем современности.

Таким образом, с детьми необходимо использовать такие формы работы, при которых возрастёт интерес к самостоятельной поисково - исследовательской деятельности, в которой они будут проявлять большую активность, научатся анализировать свою деятельность, у них качественнее сформируются внимание, память, мыслительные операции.

Дошкольное детство-период рождения личности, первоначального раскрытия творческих сил ребёнка, становление основ индивидуальности. Главная задача дошкольные образовательные учреждения состоит в том, чтобы ребёнок рос здоровым, жизнерадостным, гармонично развитым и деятельным. Общеизвестно, что основной вид деятельности дошкольника - игра. В игре развиваются способности к воображению, произвольной регуляции действий и чувств, приобретается опыт взаимодействия и взаимопонимания. Игра способствует развитию, обогащает жизненным опытом, готовит почву для успешной деятельности в реальной жизни.

Мы живём в век информации, когда происходит компьютерная революция, и являемся свидетелями того, что компьютеры, уже занявшие прочные позиции во многих областях современной жизни, проникают в школы, дома и детские сады. Компьютерные развивающие игры учат детей преодолевать трудности, контролировать выполнение действий, оценивать результаты. Благодаря компьютеру становится эффективным обучение целеполаганию, планированию, контролю и оценки результатов деятельности ребёнка. Ребёнок входит в сюжет игр, усваивает их правила, подчиняя им свои действия, стремится к достижению результатов. Кроме того, практически во всех играх есть свои герои, которым нужно помочь выполнить задание.

Игра –это не только удовольствие и радость для ребёнка, что само по себе очень важно. С помощью игры можно развивать внимание, память, мышление, воображение малыша, то есть, те качества, которые необходимы для дальнейшей жизни. Играя, ребёнок может приобретать новые знания, умения, навыки, развивать способности, подчас не догадываясь об этом. Существует множество полезных компьютерных программ, которые помогают решить большинство задач: развивать детскую память, зрительное внимание, логику, мышление.

В содержание данной программы включены компьютерные игры **Мерсибо**, которые способствуют развитию познавательной активности ребенка и технического творчества, побуждают его к активному пополнению знаний об окружающем мире. Благодаря этому у детей развиваются психические процессы, необходимые для обучения в школе: мышление, память, восприятие, познавательная активность. В этих играх, как и во всякой творческой деятельности, ребенку потребуется активизировать свое мышление, сообразительность, находчивость, умение рассуждать. Игры **Мерсибо** - это палочка-выручалочка для педагога, т. к. они многофункциональны, занимательны и современны.

С учетом информационно коммуникативных особенностей современного общества, в соответствии с Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» и Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования (далее – ФГОС ДО, Стандарт), разработана программа дополнительного образования «Юный техник» по развитию у детей дошкольного возраста технического творчества и логического мышления средством развивающих игр.

Данная программа, является программой нового поколения и носит инновационный характер, синтезируя как подходы, ориентированные на развитие интеллектуальной сферы дошкольника, его познавательной деятельности, так и информационную подготовку, направленную на органичное включение информационных технологий в игровую деятельность ребенка.

Программа «Юный техник» ориентирована на развитие умения рассуждать логически, на развитие системного и конструктивного мышления, фантазии и творческого воображения, технических способностей и интерес к моделированию.

Программа построена с учетом возрастных особенностей, рассчитана на 2 года обучения, предусматривает преемственность содержания по разделам, ориентирована на детей в возрасте 5-7 лет.

Первый год обучения - старшая группа (5-6 лет).

В этот период закладывается первое представление о знаковом мире, способах получения информации, правилах обращения с компьютером, его составных частей, таких понятий как компьютерная графика, знакомство с графическим редактором Paint. Происходит формирование основ логического, системного мышления, умений систематизировать, выделять часть из общего, умения находить закономерности, различать и выделять признаки.

Второй год обучения - подготовительная к школе группа (6-7 лет).

На втором этапе формируются навыки применения и использования информационных технологий, графического редактора «Paint», конструирования, программирования. Развивается познавательная активность детей, техническое творчество, умение соотносить схематическое изображение с реальными предметами.

Содержание программы «Юный техник» в соответствии с требованиями ФГОС ДО включает три основных раздела – целевой, содержательный и организационный.

Целевой раздел программы определяет ее цели и задачи, принципы и подходы к формированию программы дополнительного образования, планируемые результаты ее освоения в виде целевых ориентиров

Содержательный раздел программы включает описание образовательной деятельности с детьми, взаимодействия взрослых с детьми, взаимодействия педагогического коллектива с семьями дошкольников

Организационный раздел программы описывает систему условий реализации образовательной деятельности, необходимых для достижения целей парциальной программы, а также особенности организации образовательной деятельности, а именно описание: педагогических, кадровых, материально-технических условий, особенностей организации развивающей предметно-пространственной среды, особенностей образовательной деятельности разных видов, место реализации программы в режимах дня.

Программа дополнительного образования предусматривает работу с детьми 5-7 лет и реализуется в 2 этапа: в старшей и подготовительной к школе группе.

Программа реализуется в течение учебного года: с сентября по май ежегодно. Непосредственно образовательная деятельность проводится по подгруппам:

1 раз в неделю – старшая группа. Общее количество занятий в год – 36ч.

1 раз в неделю - подготовительная к школе группа. Общее количество занятий в год – 36ч.

Продолжительность НОД в старшей группе – 25 минут, где 10 мин отводится на теоретическую часть и 15 мин на практическую часть .

Продолжительность НОД в подготовительной к школе группе – 30 минут, где 15 мин отводится на теоретическую часть и 15 мин на практическую часть.

Для достижения целей программы первостепенное значение имеют:

- забота о здоровье, эмоциональном благополучии и своевременном всестороннем развитии каждого ребенка;
- создание в группах атмосферы гуманного и доброжелательного отношения ко всем воспитанникам, что позволит растить их общительными, добрыми, любознательными, инициативными, стремящимися к самостоятельности и творчеству, максимальное использование разнообразных видов детской деятельности; их интеграции в целях повышения эффективности образовательного процесса;
- креативность (творческая организация) процесса воспитания и обучения;
- вариативность использования образовательного материала, позволяющая развивать творчество в соответствии с интересами и наклонностями каждого ребенка;
- уважительное отношение к результатам детского творчества;
- обеспечение развития ребенка в процессе воспитания и обучения;
- координация подходов к воспитанию детей в условиях ДООУ и семьи;
- обеспечение участия семьи в жизни групп детского сада и дошкольного учреждения в целом.

Цель программы:

развитие у старших дошкольников интереса к техническим видам творчества, формирование конструктивного и логического мышления средствами компьютерных развивающих игр.

Задачи 1 год обучения:

- формировать навыки правильной работы с персональным компьютером;
- познакомить детей со здоровье сберегающими правилами (осанка, положение глаз, рук и т.д.);
- формировать умения, связанные с художественно-образным отражением предметов с использованием прикладного программного обеспечения простейших графических редакторов;

-способствовать формированию у детей предпосылок теоретического уровня мышления, рефлексии способов действия, способов решения задач своей деятельности с помощью компьютера.

-формирование навыков работы в графическом редакторе «Paint»;

-формировать навыки учебной деятельности: совершенствовать навыки счёта, проводить работу с геометрическими фигурами, решать простейшие арифметические задачи, развивать умение ориентироваться на плоскости, закреплять представления о величине предметов, расширять словарный запас детей и знания об окружающем мире, формировать грамматический строй речи, развивать сенсорные возможности ребёнка, формировать эстетический вкус;

-познакомить с компьютерными играми и их правилами;

-развитие наблюдательности, познавательного подхода к явлениям и объектам окружающей действительности;

-развивать логическое мышление посредством развивающих игр;

-развитие конструктивных способностей, тренировки памяти, внимания, развитие воображения;

-развитие творческого, логического, абстрактного мышления, развитие потребности к познанию;

-развитие психических процессов, абстрактно – образных видов мышления и типы памяти, качественное и на доступное для ребенка уровне развитие всех компонентов мыслительной деятельности (сравнение, классификацию, обобщение, а также восприятие и память);

-развитие и формирование зрительно-пространственной ориентации;

-воспитывать самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость.

Задачи 2 год обучения:

-закрепление знаний об электронной машине - компьютером, его частями, назначении, применении, правилами обращения;

-уточнить здоровье сберегающие правила (осанка, положение глаз, рук и т.д.)

-формировать знания о способах получения информации, ее видами и обработкой;

-познакомить с главными знаковыми клавишами «enter», «пробел», «shift»;

-продолжать знакомить с компьютерными играми и их правилами, развитие и совершенствование с их помощью процессов мышления;

-формировать познавательный интерес к ИКТ, основные представления о построении логических моделей;

-развивать умение составлять группу из отдельных предметов, разделять их по характерным признакам и назначению;

- развивать логическое мышление через систему развивающих игр;
- развитие внимания, усидчивости, творчества, логического мышления, понятия, что компьютер не только для игр;
- развивать умственные способности детей через овладение действиями замещения и наглядного моделирования;
- развивать умение соотносить схематическое изображение с реальными предметами;
- свободно без психологических проблем работать за компьютером.

Принципы и подходы к формированию программы дополнительного образования «Юный техник».

В соответствии со Стандартом парциальная программа построена на следующих принципах:

1 Принцип соответствия обучения возрастным и индивидуальным особенностям (принцип личностного подхода в обучении). Требуется, чтобы содержание, формы и методы обучения соответствовали возрастным этапам и индивидуальному развитию обучаемых

2 Принцип доступности. Заключается в необходимости соответствия содержания материала, методов и форм обучения уровню развития детей. Доступность определяется многими факторами: тщательным отбором содержания материала, использованием наиболее эффективной системы его подачи и т.д.

3 Принцип наглядности. Выражает необходимость формирования представлений и понятий на основе чувственных восприятий предметов и явлений

4 Принцип систематичности и последовательности. Предполагает преемственность (т.е. логическую последовательность и связь) в процессе обучения: новый материал должен базироваться на усвоенном ранее.

5 Принцип воспитывающего и развивающего обучения. Направлен на всестороннее развитие личности ребёнка. Предполагает развитие самостоятельности, инициативы, творчества; развитие познавательных способностей и творческих сил (умение анализировать, обобщать, выделять главное, сравнивать, сопоставлять, делать выводы) и др.

Отличительные особенности программы:

Данная рабочая программа позволяет конкретизировать систему работы с детьми, обеспечить ее направленность на решение поставленных задач. Творческий процесс учит детей исследовать, открывать, логически мыслить, делать выводы. А также в полной мере развивать индивидуальные

способности детей. Положительным результатом реализации данной программы не только процесс развития дошкольника в творческой деятельности, но и сохранение навыков, которые помогут им в будущем совершенствовать их потенциальные возможности, а также участие детей и родителей в конкурсах, выставках различного уровня, в том числе и с присвоением призовых мест, а также проведение итоговых занятий в форме игр-путешествий и проблемных ситуаций.

Отличительная особенность программы - техническая направленность обучения, которое базируется на новых информационных технологиях, что способствует развитию информационной культуры и взаимодействию с миром технического творчества. Техническое детское творчество является одним из важных способов формирования профессиональной ориентации детей, способствует развитию устойчивого интереса к технике и науке, а также стимулирует рационализаторские и изобретательские способности.

1.2. Планируемые результаты

Целевые ориентиры на этапе завершения освоения программы дополнительного образования «Юный техник» (в соответствии с ФГОС ДО).

Главным результатом реализации программы является - повышение уровня развития интеллектуальных способностей и технического творчества дошкольников.

Планируемые результаты реализации программы по окончании 1 года обучения:

- знать, что такое компьютер; название и функции основных частей компьютера; правила техники безопасности и поведения при работе за компьютером;
- использовать в работе клавиатуру и «мышь»;
- воспринимать и анализировать информацию с экрана;
- осуществлять необходимые операции в графическом редакторе «Paint»;
- находить закономерности в изображаемых предметах, обобщать категории;
- ориентироваться во времени и пространстве;
- составлять целое из предложенных частей;
- осознавать цели и выбирать систему действий для достижения и оценивания результата своей работы;
- соотносить схематическое изображение с реальными предметами;
- способен наметить последовательные шаги развития ситуации, следует цели, выбирает средства;
- овладение мыслительными операциями (анализ и синтез, сравнение, обобщение, классификация).

Планируемые результаты реализации программы по окончании 2 года обучения:

- выделять свойства предметов, находить предметы схожие и различные по внешним признакам; сравнивать, классифицировать, обобщать, систематизировать предметы окружающей действительности (выделять свойства предметов, находить предметы схожие и различные по внешним признакам);
- ориентироваться в пространстве, различать предметы, находящиеся справа, слева, вверху, внизу;
- разбивать множество на подмножества, характеризующиеся общим свойством;
- сопоставлять части и целое для предметов и действий;
- расставлять события в правильной последовательности;

- выполнять перечисляемую или изображенную последовательность действий;
- применять какое-либо действие по отношению к разным предметам;
- описывать простой порядок действий для достижения заданной цели;
- находить ошибки в неправильной последовательности простых действий;
- запоминать, воспроизводить усвоенный материал, доказывать, рассуждать;
- виды графических редакторов, что такое палитра, инструменты палитры, способы рисования, конструирования.

II. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

2.1. Формы, методы и приемы реализации рабочей программы

Методологической основой программы является деятельностный подход к применению новых ИКТ в детском саду, он состоит в том, что в результате обучения по данной программе дети приобретают знания нужные для овладения практическими умениями и знаниями.

Формы проведения:

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 образовательный процесс.

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 в тетрадях, решая занимательные задачи, развивают фантазию и технические навыки при работе с лего - конструктором, а также выполняют игровые задания на компьютерах, закрепляя полученные знания и навыки: собирают пазлы, рисуют, выполняют игровые упражнения на логику. В такой атмосфере гораздо легче запоминаются термины и понятия информатики. Интерактивные занятия призваны развивать наблюдательность, зрительную память, воображение, ассоциативное мышление, чувственно-эмоциональную сферу, 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.

Олимпиады и конкурсы – организуются два раза в год. Это, итоговые занятия в которых дети демонстрируют свои знания и умения.

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, изостудия, холл. Темы выставляемых рисунков определяются содержанием занятий по информатике. Создавая собственные маленькие произведения, дети выражают свое отношение к информационным технологиям, приобретают умения работы на компьютере.

Компьютерные игры – самое сильное средство для обучения, развития ребенка. Компьютерные игры подбираются в соответствии с требованиями:

Специально для реализации программы «Юный техник» разработан цикл бесед-презентаций с использованием ИКТ. Беседы-презентации с использованием ИКТ организуются 1-2 раза в месяц во второй половине дня, продолжительность - 10 минут, что соответствует требованиям СанПин к организации деятельности с использованием компьютеров для детей 5-7 лет. Оборудование: CD-диски «История возникновения компьютера», «Правила пользования компьютером» «Компьютерная техника и назначение», «Музыка для релаксации» «Гимнастика для глаз», картотека пальчиковой гимнастики, компьютер, экран, тетради для индивидуальной работы.

В непосредственно образовательную деятельность включены:

- физминутки, пальчиковая гимнастика, гимнастика для глаз;
- работа с электронными дидактическими пособиями;
- тетради для групповой и индивидуальной работы;
- набор лего - конструктора на каждого ребенка.

Методы и приемы:

- *словесные* (объяснение в целом, словесные указания, поощрения, вопросы)
- *наглядные* (демонстрация изображения – частичная или полная, последовательный показ способов изображения – частичный или полный, работа вместе с ребенком, подробное рассматривание и анализ предмета, наблюдение, рассматривание иллюстраций, просмотр презентаций,

использование схем поэтапного выполнения работы, электронные дидактические пособия)

- *игровые* (дидактические игры, создание игровых ситуаций)

Основные функции технического искусства

Познавательная функция. Развитие мыслительных операций в процессе игровой деятельности (умение анализировать, выделять важные свойства объектов, сравнивать их, соединять части в целое в соответствии с конструкцией объектов – умение осуществлять операцию синтеза; умение обобщать на основе сходства и различий признаков и др.); улучшается развитие зрительно-двигательной и кратковременной памяти; пространственного расположения предметов и пространственных двигательных реакций, связанных с управлением; совершенствование мелкой и крупной моторики руки.

Развивающая функция. Развитие основных психических процессов: памяти, внимания, воображения, мышления; развитие бережного и ответственного отношения к своему физическому и духовному здоровью; развивать умение выделять главное, существенное, обобщать имеющиеся факты.

Воспитательная функция. Воспитывается умение преодолевать трудности, оценивать свои возможности адекватно; быстро и качественно выполнять задания; уверенность в себе и бережное отношение к информации и вычислительной техники; воспитывать трудолюбие, стремление достигать задуманных результатов; воспитание информационной культуры.

Интеграция образовательных областей:

«Социально - коммуникативное развитие» - Развитие общения и взаимодействия ребенка со взрослыми и сверстниками, становление самостоятельности, целенаправленности собственных действий, развитие эмоциональной отзывчивости. Формирование позитивных установок к различным видам труда и творчества. Формирование основ безопасного поведения в быту.

«Познавательное развитие»- Развитие любознательности и познавательной мотивации, формирование познавательных действий. Развитие воображения и творческой активности, формирование первичных представлений о себе, других людях, объектах окружающего мира, о свойствах и отношениях

объектов окружающего мира. Развитие технического творчества способностей и логического мышления детей; развивать образное мышление ребенка, произвольную память

«Речевое развитие» - Владение речью как средством общения и культуры, обогащение активного словаря, знакомство с книжной культурой.

«Физическое развитие» - Приобретение опыта в видах деятельности детей, развитию координации движения, крупной и мелкой моторики обеих рук.

Каждое занятие комплексное. Оно включает в себя 3 этапа.

I этап - подготовительный.

Идет погружение ребенка в сюжет занятия, период подготовки к работе на компьютере (компьютерной игре) через развивающие игры, логические задачи, беседы, конкурсы, соревнования, которые помогут ему справиться с поставленной задачей.

II этап - основной.

Включает в себя овладение способом управления программой для достижения результата и самостоятельную игру ребенка за компьютером.

Включается гимнастика для глаз, пальчиковая гимнастика для снятия усталости зрительного, моторного аппарата во время работы.

III этап - заключительный.

Необходим для снятия зрительного напряжения (проводится гимнастика для глаз, для снятия мышечного и нервного напряжений (физ. минутки, точечный массаж, массаж впереди стоящему, комплекс физических упражнений, расслабление под музыку).

2.2. Содержание программы:

Перспективное календарно- тематическое планирование на 1-й год реализации программы дополнительного образования «Юный техник» /старшая группа 5-6лет/

№ п/п	Программное содержание	Название темы	Кол-во занятий
СЕНТЯБРЬ			
1	Адаптация к компьютерной технике; знакомство с островом «Компьюша и его жителями лего человечками»; развитие логического мышления во время компьютерной игры	Первое знакомство. «Остров компьютерных игр» Развивающая игра на логику «Найди 10 отличий»	1
2-3	Правила поведения и техника безопасности; знакомство с запрещающими и разрешающими знаками	«Знакомство с жителями острова «Компьюша»». Правила лего человечков» Ситуативное мышление «Что не так»	2
4	Развивающие игры с лего человечками, решение проблемных ситуации; выполнение заданий в рабочей тетради «Маленький гений»	«Наш компьютер верный друг» Развивающая игра на память «Бюро находок»	1
ОКТАБРЬ			
5	Совершить виртуальное путешествие в прошлое компьютера; выполнение заданий в рабочей тетради «Маленький гений»	«История возникновения компьютера» Развивающая игра на логику «Найди лишний предмет »	1
6	Применение компьютеров; роль в жизни человека; закрепление названий профессий во время развивающей игры	«Роль компьютера в жизни человека» Развивающая игра «Угадай профессию»	1
7	Знакомство с функциональной структурой и основными устройствами компьютера; выполнение заданий в рабочей тетради «Маленький гений»	«Основные части компьютера» №1 Развивающая игра на внимание «Отгадай-ка» «Пазл»	1
8	Знакомство с функциональной структурой и основными	«Основные части компьютера» №2	1

	устройствами компьютера; обыгрывание ситуации «Кто главнее?»	Развивающая игра на логику «Собери компьютер»	
НОЯБРЬ			
9	Знакомство с устройством «монитор»; развитие временных представлений и пространственных ориентиров	Знакомство с монитором. Понятие «рабочий стол» Развивающая игра «Дни недели»	1
10	Развитие навыка работы с «мышью»; учить щелкать на каждый предмет; производить двойные щелчки; перетаскивать предмет при помощи «мышки»	«Манипулятор «мышь»» занятие 1 Развивающая игра на память «Дружные гусеницы»	1
11	Развитие навыка работы с «мышью»; учить щелкать на каждый предмет; производить двойные щелчки; перетаскивать предмет при помощи «мышки»	«Манипулятор «мышь»» занятие 2 Развивающая игра «Наряди елочку» «Собери игрушки» «Поменяй местами»	1
12	Развитие навыка работы с «мышью»; учить щелкать на каждый предмет; производить двойные щелчки; перетаскивать предмет при помощи «мышки»	«Манипулятор «мышь»» занятие 3 Развивающая игра «Собери пирамидку» «Положи яблоки в корзинку» «Найди 10 отличий»	1
ДЕКАБРЬ			
13	Знакомство с устройством клавиатуры; развитие логического мышления; воображения; памяти	«Путешествие по клавиатуре» Развивающие игры «Пазлы» «Цифровая путаница»	1
14-15	Знакомство с содержанием «рабочего стола»; »; развитие логического мышления; пространственное восприятие; выполнение заданий в рабочей тетради «Маленький гений»	«Рабочий стол» Развивающие игры «Животные острова» «Компьюша»» «Засели животных»	2
16	Закрепление навыка составления из отдельных частей целые предметы и картинки; развивать конструктивное мышление; сообразительность и сенсорные способности; выполнение заданий в рабочей тетради «Маленький гений»	«В гости к лего человечкам» «Мир компьютерных игр» «Головоломки»	1

ЯНВАРЬ			
17	Знакомство с графическим редактором Paint; назначение, возможности, местоположении, панель опций, панель инструментов.	«Программа Paint» занятие 1 «Кисть и карандаш» Развивающие игры «Нарисуй фигуру» «Раскрась предметы»	1
18	Знакомство с графическим редактором Paint; назначение, возможности, местоположении, панель опций, панель инструментов.	«Программа Paint» занятие 2 «Заливка» Развивающие игры «Заливка фигуры» «Повтори»	1
19-20	Знакомство с графическим редактором Paint; назначение, возможности, местоположении, панель опций, панель инструментов; выполнение заданий в рабочей тетради «Маленький гений»	«Программа Paint» занятие 3 «Ластик» Развивающие игры «Загадочные фигуры» «Волшебная кисточка»	2
ФЕВРАЛЬ			
21	Знакомство с графическим редактором Paint; назначение, возможности, местоположении, панель опций, панель инструментов; выполнение заданий в рабочей тетради «Маленький гений»	«Программа Paint» занятие 2 «Рисуем лего человечков» Развивающие игры звуковой калейдоскоп «Паровозики»	1
22	Раскрашивание замкнутого контура; выбор объектов меню и фиксация их на экране	Развивающая игра «Лес и его обитатели» Рисунок «Ежик и грибы»	1
23	Раскрашивание замкнутого контура; выбор объектов меню и фиксация их на экране	Развивающая игра на развития связной речи «Грибники» Инсценировка «Спор овощей»	1
24	Раскрашивание замкнутого контура; выбор объектов меню и фиксация их на экране	Развивающая игра «Растения и насекомые» Рисунок «Бабочка и цветы» Развивающая игра на память «Составь картинку»	1
МАРТ			
25	Раскрашивание замкнутого контура; выбор объектов меню и фиксация их на экране; учить распознавать основной цвет кисти	«Плывут по небу облака» Рисунок «Облака» Развивающие игры «Лабиринт» «Один	1

	и цвет фона	лишний»	
26	Закрепление навыка работы с кистью, палитрой; знакомство с инструментом «распылитель»; выполнение заданий в рабочей тетради «Маленький гений»	«Путешествие в зимний лес» Рисунок «Зимний пейзаж»	1
27	Классификация фигур по заданному признаку; знакомство с понятием «орнамент»; формирование умения пользоваться выбором при создании «виртуального рисунка»	«Геометрические фигуры» Занятие 1 «Орнамент» Рисунок «Коврик для мышки» Игра «Мозаика»	1
28	Программа игровых упражнений «Обучение с приключением»; развивать внимание, память, логическое мышление; навыки владения компьютерной мышкой	«Приключения на острове» Развивающие игры «Поезд» «Останови шарики» «Собери картинку»	1
АПРЕЛЬ			
29	Программа игровых упражнений «Обучение с приключением»; развивать внимание, память, логическое мышление; навыки владения компьютерной мышкой; выполнение заданий в рабочей тетради «Маленький гений»	«Остров безопасных дорог» Развивающие игры «Найди пару» «Один лишний» «Светофор»	1
30	Учить детей соединять звездочки с последовательностью цифр не останавливаясь; развивать внимание, логическое мышление	«Приключения на острове» Развивающая игра «Соедини звездочки»	1
31	С помощью волшебной палочки учить создавать смешных монстриков; учить выбирать кисточку и подходящий цвет; раскрашивать монстриков; выполнение заданий в рабочей тетради «Маленький гений»	«Приключения на острове» Рисунок «Создай монстриков»	1
32	Закрепить умение раскрашивать по образцу; закрепление навыка владения палитрой графического редактора; выполнение заданий в рабочей тетради «Маленький гений»	«Маленький художник» Рисунок «Бабочки» «Цыплята»	1

МАЙ			
33	Закрепить умение раскрашивать по образцу; закрепление навыка владения палитрой графического редактора	Рисунок «Замок» «Торт»	1
34- 36	Закрепление пройденного материала за год; выполнение заданий в рабочей тетради «Маленький гений»	Диагностика по программе Развивающие игры на развитие памяти по программе Мерсибо	3
	Всего:		36ч

Перспективное календарно- тематическое планирование на 1-й год
реализации программы дополнительного образования
«Юный техник» /подготовительная к школе группа 6-7лет/

№ п/п	Программное содержание	Название темы	Кол-во занятий
СЕНТЯБРЬ			
1	Адаптация к компьютерной технике; развитие логического мышления во время компьютерной игры; закрепить технику безопасности при работе с компьютером; вспомнить историю развития компьютера;	«Мир информатики» Развивающая игра «Найди ошибку»	1
2	Формировать понятие «информация», значение информации, виды информации, способы получения информации	«Мир в котором мы живем» Развивающая игра «Цветные бабочки»	1
3	Вспомнить историю создания компьютеров Виды современных компьютеров: настольные, настольные мини, ноутбуки (в том числе нетбуки, планшетные компьютеры, карманные компьютеры, игровые приставки.	«Многообразие компьютерной техники» Развивающая игра «Домики лего человечков»	1
4	Закрепление с функциональной структурой и основными устройствами компьютера	«Сказка о частях компьютера» Развивающая игра «Логические цепочки»	1
ОКТАБРЬ			
5	Закрепление знаний об устройствах «мышь» и «монитор»; их функций и назначении	«Мышкины проделки» Игра «Украшение рабочего стола»	1
6	Закрепление знаний об устройстве «клавиатура; ее функции и назначении; развитие зрительного и слухового восприятия; закреплять навыки работы с «клавиатурой» и «мышью»	«Путешествие по клавиатуре. Буквы» Развивающая игра на внимание «Чудеса на полянке»	1
7	Закрепление знаний об устройстве «клавиатура; ее функции и назначении; развитие зрительного и слухового восприятия;	«Путешествие по клавиатуре. Заглавные и строчные буквы» Игра на развитие	1

	закреплять навыки работы с «клавиатурой» и «мышью»	зрительного внимания «Пингвины невидимки»	
8	Закрепление знаний об устройстве «клавиатура; ее функции и назначении; развитие зрительного и слухового восприятия; закреплять навыки работы с «клавиатурой» и «мышью»; учить печатать	«Путешествие по клавиатуре. Слова из букв» 1 занятие Игра направленная на тренировку мелкой моторики у детей «Новосел»	1
НОЯБРЬ			
9	Закрепление знаний об устройстве «клавиатура; ее функции и назначении; развитие зрительного и слухового восприятия; закреплять навыки работы с «клавиатурой» и «мышью»; учить печатать	«Путешествие по клавиатуре. Слова из букв» 2 занятие Развивающая игра на логику «Ветерок-озорник»	1
10	Закрепление знаний об устройстве «клавиатура; ее функции и назначении; развитие зрительного и слухового восприятия; закреплять навыки работы с «клавиатурой» и «мышью»; учить печатать	«Путешествие по клавиатуре. Цифры и знаки» 1 занятие Развивающая игра «Фокус-покус»	1
11	Закрепление знаний об устройстве «клавиатура; ее функции и назначении; развитие зрительного и слухового восприятия; закреплять навыки работы с «клавиатурой» и «мышью»; учить печатать	«Путешествие по клавиатуре. Цифры и знаки» 2 занятие Развивающая игра «Геометрические фигуры»	1
12	Продолжать знакомить детей с составляющими компьютера. Познакомить детей с устройством системного блока. выполнение заданий в рабочей тетради «Маленький гений»	Понятие «системный блок» Развивающая игра « Логические пары»	1
ДЕКАБРЬ			
13	Продолжать знакомить детей с компьютером, его устройствами. Дать понятие о звуковой системе компьютера. Учить правильно воспроизводить очередность музыкальных партий, развивать	«Звуковая система компьютера. Музыка на компьютере». Развивающая игра «Пианино»	1

	музыкальный слух		
14	Познакомить детей с такими понятиями, как «папка», «файл». Учить детей самостоятельно работать с экранными объектами операционной системы Windows.	«Папки и файлы» 1 занятие Развивающая игра «Больше, меньше, равно»	1
15	Познакомить детей с такими понятиями, как «папка», «файл». Учить детей самостоятельно работать с экранными объектами операционной системы Windows.	«Папки и файлы. Ярлыки» 2 занятие Развивающая игра «Подбери картинку»	1
16	Познакомить детей с Internet, рассказать, что в Internet можно учиться и работать, узнавать новое, играть, развлекаться и отдыхать, общаться, покупать товары и многое- многое другое	«Интернет». «Сказка про интернет» Развивающая игра «Разноцветные шарики»	1
ЯНВАРЬ			
17	Дать понятие «компьютерный вирус», «антивирусная программа»; рассмотреть различные классификации вирусов; изучить методы защиты от компьютерных вирусов	«Вирус и антивирус» Развивающая игра «Украшь елочку»	1
18	Развивать умение детей последовательно и выразительно рассказывать сказку о том, как появился компьютер. Совершенствовать умение передавать эмоциональное состояние героев мимикой, жестами, телодвижением.	Досуг: Инсценировка «Сказка о том, как появился компьютер»	1
19	Закреплять умение запускать программу Paint в компьютере. вспомнить, что эта программа для рисования или работы с компьютерной графикой. Развивать память, внимание,	«Графический редактор Paint» Развивающая игра «Найди предмет»	1

	координацию движений, глазомер, ловкость		
20	Вспомнить основными пунктами меню графического редактора Paint (файл, правка, вид, рисунок). Закрепить умение выбирать инструмент художника «карандаш» и рисовать точки, линии, фигуры; выбирать нужный цвет.	«Команды меню» Рисунок «Новогоднее настроение»	1
ФЕВРАЛЬ			
21	Продолжать учить детей запускать программу с рабочего стола. Закрепление инструментов рисования «кисть», «лечечка», «заливка». Учить детей раскрашивать картинки в соответствии с образцами игры и придумывать свои варианты, выбирая нужный цвет. Развивать внимание, координацию движений.	«Инструменты «художника» 1 занятие Рисунок «Подарок для папы»	1
22	Знакомство детей с инструментами рисования «линия», «кривая линия», «ластик». Закреплять умение запускать программу с рабочего стола. Выполнять задания игры, следуя инструкции. Развивать внимание, пространственное восприятие, навыки владения компьютерной мышкой.	«Инструменты «художника» 2 занятие Рисунок «Подарок для папы»	1
23	Закрепить умение работать с инструментами рисования «прямоугольник», «многоугольник», «эллипс». Учить с помощью этих	«Инструменты «художника» 3 занятие Развивающая игра на логику «Что где растет?»	1

	инструментов создавать смешные изображения монстриков. Закреплять умения менять цвет палитры.		
24	Знакомство с некоторыми разновидностями компьютерных игр. Дидактические игры. Совершенствование навыков владения компьютерной мышкой и умения использовать ярлыки программ.	«Многообразие компьютерных игр. Дидактические компьютерные игры» Пазл «Собачки»	1
МАРТ			
25	Знакомство с математическими компьютерными играми. Закреплять умение управлять действиями на экране с помощью компьютерной мышки.	«Многообразие компьютерных игр. Математические компьютерные игры» Развивающая игра на внимание «Домашние животные»	1
26	Развитие навыка работы с инструментами». Развитие эстетического вкуса, творческого воображения. Формирование наглядно – образного мышления, творческого рисования.	Графический редактор «Paint». Работа с инструментами Рисунок «Волшебная палочка»	1
27	Развитие навыков геометрического конструирования и моделирования, работы с инструментом «Выделение прямоугольной области».	Моделирование в среде графического редактора. «Что нам стоит дом построить» занятие 1	1
28	Развитие навыков моделирования в среде графического редактора, обобщающих категорий, знаний о транспортных средствах	Моделирование в среде графического редактора. «Транспорт» занятие 2	1
АПРЕЛЬ			
29	Совершенствование навыков моделирования в среде графического редактора,	Моделирование в среде графического редактора. Путешествие в сказку	1

	составления целого из частей.		
30	Закрепление работы в текстовом редакторе; развитие зрительного восприятия и навыка набора текста	«Школа волшебников» Развивающая игра на логику «Загадки заплатки»	1
31	Знакомство с устройством» принтер» и его назначение и возможностями; составление рисунков для печати; выполнение заданий в рабочей тетради «Маленький гений»	«Картинки из волшебной машины» Рисунок «Дом в котором я живу»	1
32	Знакомство с устройством» принтер» и его назначение и возможностями; составление рисунков для печати	«Картинки из волшебной машины» Рисунок «Сказка колобок»	1
МАЙ			
33	Обобщение знаний по программе«Paint», панель инструментов; определение уровня усвоения программного материала. Развитие самостоятельности, фантазии. Рисунок по выбору.	Творческая мастерская Развивающая игра на память «Кушать подано»	1
34	Знакомство с устройством» принтер» и его назначение и возможностями; составление рисунков для печати; выполнение заданий в рабочей тетради «Маленький гений»	«Картинки из волшебной машины» Рисунок «Аквариум»	1
35-36	Закрепление пройденного материала за год; выполнение заданий в рабочей тетради «Маленький гений»	Диагностика по программе Развивающие игры на развитие памяти по программе Мерсибо	2
	Всего:		36ч

Показателем усвоения данной программы является итоговое занятие «Путешествие на остров «Развивай-ка»»

2.3. Взаимодействие с семьями воспитанников

Цель: развитие технического взаимодействия с семьей; создание необходимых условий для формирования ответственных взаимоотношений с семьями воспитанников и развития компетентности родителей.

Задачи: создать в детском саду условия для разнообразного по содержанию и формам сотрудничества, способствующего развитию технического взаимодействия педагогов и родителей с детьми, привлекать семьи воспитанников к участию в совместных с педагогами мероприятиях.

Формы работы:

- индивидуальное или групповое консультирование;
- просмотр родителями занятий
- привлечение семей к различным формам совместной с детьми или педагогами деятельности;
- анкетирование;
- опрос;
- беседы с членами семьи;
- наблюдение за ребенком (спонтанное и целенаправленное);
- анализ детских рисунков и рассказов на заданную тему;
- формирование единого понимания педагогами и родителями целей и задач воспитания и обучения детей;
- педагогическое просвещение родителей;
- общие и групповые родительские собрания;
- совместные досуги, праздничные мероприятия;
- информационные стенды

Консультации для родителей:

-«Что нужно знать о компьютере»

-«Компьютерная сеть Интернет»

-«Компьютер: вред или польза»

-«Функциональная готовность дошкольников к работе на компьютере»

- «Конструирование из конструкторов Лего в детском саду»

-«Конструирование как средство развития познавательных способностей детей»

-«Здоровье и компьютер»

-«Компьютер- ваш помощник»

Взаимодействие взрослых с детьми является важнейшим фактором развития ребенка, причём взрослый выступает в процессе приобщения к культурным образцам человеческой деятельности и приобретения ребёнком общих культурных умений в роли партнера, а не руководителя, поддерживая и развивая мотивацию ребенка. Взрослый участвует в реализации поставленной цели наравне с детьми, как более опытный и компетентный партнер.

ФГОС ставит во главу угла индивидуальный подход к ребенку и игру, где происходит сохранение само ценности дошкольного детства и где сохраняется сама природа дошкольника. Ведущими видами детской деятельности: игровая, коммуникативная, двигательная, познавательно-исследовательская, продуктивная и др. Для личностно-порождающего взаимодействия характерно принятие ребенка таким, какой он есть, и вера в его способности. Взрослый не подгоняет ребенка под какой-то определенный «стандарт», а строит общение с ним с ориентацией на достоинства и индивидуальные особенности ребенка, его характер, привычки, интересы, предпочтения.

Сотрудничество взрослых и детей на фоне совместной деятельности, их содружество в реальных и живых контактах друг с другом - это та среда, где возникают качества развивающейся личности ребенка. Понятие «совместная деятельность» раскрывается исследователями по-разному, но всегда во взаимосвязи с проблемой личностного развития. В ходе совместной деятельности происходит обмен информацией, действиями, планирование и осуществление общей деятельности.

Именно в процессе совместной деятельности ее участники обсуждают совместные цели, программа действий и распределение функций, координируют средства достижения цели, анализируют и оценивают полученный результат.

3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

3.1. Психолого-педагогические условия, обеспечивающие развитие ребенка

Программа «Юный техник» предполагает создание следующих психолого-педагогических условий, обеспечивающих развитие ребенка в соответствии с его возрастными и индивидуальными возможностями и интересами.

1. Личностно-порождающее взаимодействие взрослых с детьми.
2. Ориентированность педагогической оценки на относительные показатели детской успешности.
3. Создание развивающей образовательной среды.
4. Сбалансированность репродуктивной (воспроизводящей готовый образец) и продуктивной (производящей субъективно новый продукт) деятельности.
5. Участие семьи как необходимое условие для полноценного развития ребенка дошкольного возраста.
6. Профессиональное развитие педагогов.

3.2. Организация развивающей предметно-пространственной среды Основные требования к организации среды:

- содержательность, насыщенность;
- трансформируемость;
- полифункциональность;
- вариативность;
- тематичность;
- доступность;
- безопасность;
- здоровьесбережение;
- эстетичность и привлекательность.

3.3. Перечень литературных источников

Основная литература:

1. А. Дуванов «Изучаем компьютер». Эксмо, 2012. -112с.
2. Д.И. Гордиевич «Самая лучшая книга для обучения детей компьютерной грамотности». Харвест, 2009. -128с.
3. Е.Я. Кривич «Компьютер для дошколят». Эксмо, 2015. -192с.
4. З.М. Габдуллина «Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7лет». Изд. 2-е, доп. М., «Просвещение», 2011г.-139с.
5. Карточка дыхательной гимнастики для детей старшего дошкольного возраста. Ивченко Л. С. Сургут 2017г.
6. Карточка пальчиковых игр и пальчиковой гимнастики для детей старшего дошкольного возраста Е. Потапова 2016г.
7. Карточка гимнастики для глаз, для детей старшего дошкольного возраста. М.Б. Коваленко 2017г.
8. Л.А. Коч, Ю.А. Бревнова «Дошколенок и компьютер». Издательство «Учитель» 2011г.-179с.
9. Т.А. Шорыгина «Путешествие в Цифроград». ТЦ Сфера, 2012. -96с.

Интернет ресурсы:

- 1 МЕРСИБО <https://mersibo.ru/>
2. Умные игры для умных родителей, детей, педагогов <http://www.logozavr.ru>
3. Играемся <https://www.igraemsa.ru>
4. Развивающие игры для детей <http://malysh.club/>
5. Теремок <http://www.teremoc.ru>

Цифровые образовательные ресурсы:

1. Развивающая компьютерная программа «Детские раскраски».
2. Развивающая компьютерная программа «Кисточка».
3. Развивающая компьютерная программа «Кот БАЮН» раздел: «Формы и цвета», «Занимательная логика».
4. Развивающая компьютерная программа «Маша и медведь».
5. Развивающая компьютерная программа «Пазлы».
6. Развивающая компьютерная программа «Учимся пользоваться мышкой».
7. Познавательные и дидактические презентации «7я».