

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад комбинированного вида № 89 «Зоренька»

ПРИНЯТА  
На педагогическом совете  
Протокол № 4  
от 02.09.2024

«УТВЕРЖДАЮ»  
Заведующий МДОУ № 89  
И.Л. Архипенкова  
Приказ № 176 от 02.09.2024

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

**«Компьютоша»**

Направленность: техническая  
Возраст обучающихся: 5-7 лет  
Срок реализации программы – 1 год.

Разработчик (автор - составитель):  
Душинова Светлана Алексеевна,  
воспитатель

г. Вологда  
2024г.

I.	Пояснительная записка.....	3
1.1.	Направленность программы.....	3
1.2.	Актуальность.....	3
1.3.	Цель и задачи программы.....	4
1.4.	Адресность программы .....	5
1.1.	Формы и режим занятий .....	5
1.2.	Сроки реализации программы.....	5
1.3.	Ожидаемые результаты .....	6
1.4.	Формы подведения итогов реализации программы.....	6
II.	Содержание программы.....	6
III.	Формы аттестации и оценочные материалы.....	10
IV.	Организационно – педагогические условия реализации программы.....	11
V.	Приложения.....	12

# I. Пояснительная записка.

## 1.1 Направленность дополнительной образовательной программы.

Программа «*Компьютоша*» направлена на формирование навыков работы с персональным компьютером (планшетом).

Программа разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми актами:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»,
- Федеральный закон Российской Федерации от 14.07. 2022 № 295-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»,
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. N 678-р),
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 № 629),
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (письмо министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 года № 09-3242),
- Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи СП 2.4. 3648-20 (постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28)

Программа раннего обучения Kidsmart предназначена для обучения детей младшего возраста (3-6 лет) путем использования информационных и коммуникационных технологий и создания стимулирующей среды обучения, способствующей социальному и когнитивному развитию детей. Программа IBM Kidsmart в течении 7 лет успешно реализуется в более чем 60 странах мира; благодаря программе миллионы детей дошкольного возраста получили доступ к информационным технологиями в игровой форме осваивают основы естественных наук. Компьютерный блок Kidsmart оборудован местами для двух детей с целью стимулирования взаимодействия между учащимися. Нужно отметить, что наличие таких компьютеров значительно обогащают образовательную деятельность любой направленности. У педагогов появилась возможность использовать компьютерные презентации, а для детей - возможность непосредственное обучения, в том числе и просмотра тематических видеофильмов.

Среда программирования **Scratch** позволяет детям создавать собственные анимированные и интерактивные проекты: игры, мультики и другие произведения. Ими

можно обмениваться внутри международной среды, которая постепенно формируется в сети Интернет.

## **1.2 Актуальность.**

Анализ опыта использования компьютерных технологий в обучении дошкольников и результатов исследований отечественных и зарубежных психологов, педагогов позволяет четко определить возможности использования компьютерных технологий при обучении учащихся начальных классов:

1. Компьютерные средства обучения значительно расширяют возможности предъявления содержания учебной информации. Применение мультимедийной наглядности, анимации, звука, всех современных средств видеотехники и интерактивного общения позволяет дать информацию в более полном объеме, способствует лучшему её усвоению и запоминанию.

2. Компьютер повышает мотивацию к обучению за счет компьютерной визуализации изучаемых объектов, явлений природы, управления изучаемыми объектами, возможностью самостоятельного выбора форм и методов обучения, вкрапления игровых ситуаций, раскрывает практическую значимость содержания курса изучаемого предмета, предоставляет школьникам возможность проявить оригинальность, поставив интересную задачу, предлагать любые решения проблемы.

3. Компьютерные технологии значительно расширяют учебно-познавательную деятельность учащихся за счет: моделирования, создания проектов, составления компьютерных кроссвордов и тестов, работы с мультимедийными программами и энциклопедиями, поиска информации в сети Интернет.

4. Компьютерные технологии открывают широкие возможности для индивидуализации и дифференциации процесса обучения учащихся, реализуя возможности интерактивного диалога, самостоятельного выбора режима учебной деятельности и организационных форм обучения.

5. Компьютер позволяет полностью устранить одну из важнейших причин отрицательного отношения к учёбе - неуспех, обусловленный непониманием, значительными пробелами в знаниях. Работая на компьютере, ученик получает возможность довести выполнение задания до конца, опираясь на необходимую помощь.

6. Компьютерные программные средства позволяют качественно изменить контроль за деятельностью учащихся, обеспечивая при этом гибкость управления учебно-познавательным процессом. Компьютер позволяет проверить все ответы, а во многих случаях он не только фиксирует ошибку, но и довольно точно определяет её характер, что помогает вовремя устранить причину, обусловившую её появление.

7. Компьютерные технологии предоставляют возможность целенаправленного развития определенных качеств мозга (объема памяти, внимания, аналитических способностей и др.) посредством соответствующих тренажеров и игр; возможность практической организации регулярного мониторинга индивидуальных психофизиологических особенностей учащихся с целью отслеживания динамики изменений и осуществления адекватного управления обучением и воспитанием индивида.

8. С помощью компьютерных технологий возможен доступ к дополнительным (помимо учебника) информационным ресурсам; в связи с этим происходит уменьшение зависимости учащегося от преподавателя как источника информации.

Занятия, построенные в виде игр-путешествий, научат растущего человека думать, фантазировать, мыслить смело и свободно, в полной мере проявляя свои способности.

Организация дополнительных занятий строится на основании учебного плана и расписания занятий, а также на основе режима организации свободной деятельности детей. Деятельность детей организуется с учетом особенностей состояния их здоровья, интересов и направлена на удовлетворение познавательных и творческих потребностей ребенка.

### **1.3 Цель и задачи программы.**

Целью программы является развивать познавательную активность, любознательность и формировать навыки самостоятельных действий через работу с компьютером (планшетом)

#### Задачи:

##### Обучающие:

- Формировать технические умения и навыки в работе с компьютером (планшетом);
- Способствовать освоению детьми навыков работы по раннему программированию;
- Развивать умения создавать истории, мини-мультфильмы.
- Закреплять знания о правилах техники безопасности при работе с компьютером (планшетом)

##### Развивающие:

- Содействовать развитию у детей творческих способностей, наглядно – образного мышления, внимания, памяти;
- Содействовать развитию общей моторной координации и мелкой моторики, координации движений рук пальцев, кистей, зрительно-двигательной координации;
- Содействовать развитию произвольности, усидчивости, целеустремленности;
- Способствовать формированию умения с помощью взрослого планировать последовательность выполнения работ; выполнять последовательную цепочку действий; развивать умение доводить работу до конца

##### Воспитательные:

- Вызывать у детей интерес к творческой деятельности, раннему программированию;
- Воспитывать эстетический вкус, эмоционально-положительное отношение к деятельности и полученному результату;
- Воспитывать доброжелательное отношение друг к другу при выполнении коллективных работ.

### **1.4 Адресность программы.**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютоша» предназначена для обучающихся 5-7 лет. Набор детей - свободный, без предъявления особых требований к знаниям и умениям обучающихся в области вязания крючком. Группы могут формироваться по возрастному признаку. Принимаются все желающие. Набор групп осуществляется в сентябре-октябре 2023г.

Программа рассчитана на 1год для детей 5-7 лет.

**1.5 Форма и режим организации занятий** – очная, совместная продуктивная деятельность взрослого и детей.

Количество занятий: 1 раз в неделю по 25 мин (занятия проводятся индивидуально) – 36 занятий в год.

В конце занятий рекомендуется проводить гимнастику для глаз; в ходе занятия, для расслабления мышц, снятия напряжения – физминутки. Комплексы гимнастики для глаз и физминутки педагог подбирает самостоятельно, с учетом тематики занятия.

Формы проведения занятий различны. Предусмотрены как развивающие компьютерные игры Kidsmart, так и программа раннего программирования Scratch: рассказ воспитателя, беседа с детьми, рассказы детей, показ воспитателем способа действия, - так и практические занятия: подготовка и проведение открытого занятия для родителей.

### **1.6 Сроки реализации.**

Программа рассчитана на 1год обучения для обучающихся 5-7 лет – 32 часа (1 академический час – 25 мин)

### **1.7 Ожидаемый результат**

К концу учебного года ожидается процентное увеличение числа воспитанников с хорошими навыками работы на компьютере и планшете, развитой мелкой моторикой. В результате работы **кружка** предполагается овладение детьми: элементарными знаниями о программировании.

К концу обучения в кружке «Компьютоша» обучающиеся должны *знать*:

- технику безопасности при работе с компьютерами (планшетами);
- основные программы при работе на компьютере (планшете);

*уметь*:

- свободно пользоваться простейшими схемами при работе, сопоставлять, сравнивать, анализировать и творчески подходить к выполнению работ.

### **1.8 Формы подведения итогов реализации программы**

Формы подведения итогов реализации программы:

- Видеофильмы с занятий кружка
- Открытое занятие для родителей
- Творческий отчет воспитателя – руководителя кружка на педсовете.

## II. Содержание программы.

### Учебный план

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика	
	<b>Раздел 1. «Знакомство со страной Компьютошей»</b>	<b>2</b>	1	1	
1	Тема: «Знакомство с персональным компьютером»	1	0,5	0,5	Диагностика
2	Тема: «Знакомство с планшетом»	1	0,5	0,5	Диагностика
	<b>Раздел 2. «Первые шаги по программе Kidsmart»</b>	<b>14</b>	3	11	
1	Тема: «Малышка, серединка и великан»		0,5	0,5	
2	Тема: «Угадай мое число»		0,5	0,5	
3	Тема: «Мышкин дом»			1	
4	Тема: «Нарисуй гусеницу»			1	
5	Тема: «Числовая машина»			1	
6	Тема: «Фабрика печенья»			1	
7	Тема: «Бим и Бом»			1	
8	Тема: «Киноцех»			1	
9	Тема: «Весёлые часики»			1	
10	Тема: «Собери мармеладки»			1	
11	Тема: «Географическая песочница»		0,5	0,5	
12	Тема: «Лесное озеро»		0,5	0,5	
13	Тема: «Исследователь земли»		0,5	0,5	

14	Тема: «Гарик-Гагарик»		0,5	0,5	
	<b>Раздел 3. «Первые шаги по программе Scratch»</b>	<b>20</b>	2	18	
1	Знакомство с программой Scratch, с котом Царапкой		0,5	0,5	
2	Учить осваивать основные действия Царапки (шаги вперед, назад, вверх, вниз, прыжки)		0,5	0,5	
3	Осваиваем увеличение и уменьшение героя		0,5	0,5	
4	Озвучивание героя. Работа по схеме		0,5	0,5	
5	Работа с фоном			1	
6	Добавляем нового героя			1	
7	Смена героев и фонов			1	
8	Видоизменяем героев			1	
9	Ускорение и замедление скорости героев			1	
10	Создание мини-мультфильмов по схемам			8	
11	Самостоятельное создание мини-мультфильмов			3	
	<b>Раздел 4. Итоги</b>	<b>3</b>		<b>3</b>	
				1	Диагностика
				2	Открытое занятие для родителей

### Содержание учебного плана



**Раздел 1. "Знакомство со страной Компьютошей"** дает детям первоначальное представление о компьютерах и планшетах, основных программах.

*Теория – 1ч.*

*Практика – 1 ч.*

Данный раздел знакомит детей с правилами поведения за компьютерами (планшетом). Они приобретают навыки работы с основными программами на компьютере(планшете).

**Раздел 2. «Первые шаги по программе Kidsmart»- работа с персональным компьютером.**

*Теория - 3ч.*

*Практика – 11.*

Образовательная программа IBM **Kidsmart** знакомит детей с понятиями пространства и времени, помогает узнать названия континентов, океанов и других географических объектов и их местоположение, учит составлять карты и различать направления, соотносить карту с тем, что видит водитель автомобиля, помогает узнать о масштабе, понять соотношение между картой и реальным ландшафтом, развить творческие способности, помогая детям сформировать прочную основу дальнейшего освоения естественных наук.

### **Домик времени и пространства Труни**

Игра знакомит с понятиями пространства и времени, помогая детям приобрести прочную основу для освоения естественных наук. Труня поможет научиться узнавать время, освоить понятие временного отрезка и единицы измерения времени, понять связь между землей, земным шаром и картой мира, узнать названия континентов, океанов и других географических объектов и их местоположение, научиться составлять карты и различать направления (как абсолютное, так и относительное), научиться соотносить карту с тем, что видит водитель автомобиля, узнать о масштабе, понять соотношение между картой и реальным ландшафтом, развить творческие способности... и многое другое. У каждой игры есть режим изучения и режим заданий. Это позволяет ребенку или свободно двигаться по игре, направляя свое обучение, или получать ненавязчивую помощь, подсказки и обратную связь. Сложность игры можно изменять, чтобы дети были заинтересованы, но не перегружены.

### **Научный домик Шуры**

«Научный домик Шуры» включает пять игр, развивающих такие качества, как умение классифицировать предметы и устанавливать последовательность, наблюдательность, умение прогнозировать и конструировать. Дети обучаются простой научной классификации и узнают о жизни животных и растений рядом с водоемом. Дети собирают игрушки и машины, изображения которых затем можно напечатать. Кроме того, они могут прочитать и распечатать «Блокнот натуралиста», содержащий любопытные сведения о разных животных.

### **Размышлялки. Сборник 3**

«Размышлялки 3» – это собрание самых разнообразных интеллектуальных задач для детей. Детям приходится сталкиваться с быстро увеличивающимся потоком самой

разнообразной информации, и обеспечить их всеми знаниями, которые понадобятся им в будущем, просто невозможно. Но игры, представленные в этом сборнике, помогут детям развивать мыслительные навыки, которые в будущем помогут им эффективно справляться с различной информацией, научиться мыслить критически и успешно разрешать возникающие проблемы.

### **Размышлялки. Сборник 2**

«Размышлялки. Сборник 2» способствует развитию мышления. Традиционно общество считало интеллект единым измеряемым фактором, который определяет успех ребенка в будущем, теперь это представление изменилось, и человеческий потенциал оценивают как совокупность множества способностей. Вы заметите, что восприимчивость детей к музыке и чувство ритма станут гораздо выше, после того как они разучат песенки с Гарик-Гагариком или создадут собственную ритмичную музыку для группы Оранги.

### **Размышлялки. Сборник 1**

«Размышлялки. Сборник 1» – это собрание самых разнообразных интеллектуальных задач для детей. Игра с Гариком-Гагариком и его ксилофонами рассчитана на развитие музыкального и ритмического мышления. Игры с летающими объектами – на развитие визуального и пространственного мышления, а «Чудо-Юдный магазин» и игра с пернатыми друзьями направлены на развитие логических и математических способностей детей. В ситуациях, которые могут представлять сложность для детей, «Размышлялки. Сборник 1» создает дружелюбную атмосферу, в которой повышается уверенность ребенка в себе, развиваются исследовательские и творческие способности, а настойчивость вознаграждается.

### *Раздел 3 " Первые шаги по программе Scratch – работа на планшете*

*Теория – 2 ч.*

*Практика – 18 ч.*

В **Scratch** можно создавать фильмы, играть с различными объектами, видоизменять их вид, перемещать их по экрану, устанавливать формы взаимодействия между объектами. Это объектно-ориентированная среда, в которой блоки программ собираются из разноцветных кирпичиков команд точно так же, как собираются из разноцветных кирпичиков конструкторы Лего.

В результате выполнения простых команд может складываться сложная модель, в которой будут взаимодействовать множество объектов, наделенных различными свойствами. Начальный уровень программирования настолько прост и доступен, что Scratch рассматривается в качестве средства обучения не только школьников, но и детей дошкольного возраста.

### *Раздел 4 "Итоги»*

*Теория – 1 ч.*

*Практика – 2 ч.*

Дети демонстрируют полученные знания и умения для родителей.

### **III. Формы аттестации и оценочные материалы.**

В начале и конце учебного года проводится диагностика результативности освоения программы, после проведения каждого этапа работы кружка предполагается овладение детьми определёнными знаниями, умениями, навыками; выявление и осознание ребёнком своих способностей; формирование общетрудовых и специальных умений, способов самоконтроля.

Формы подведения итогов реализации программы:

1. Видео фильм для сайта ДОУ
2. Открытое занятие для родителей
3. Творческий отчет воспитателя – руководителя кружка на педсовете.

#### **Диагностика результативности реализации программы**

№п/п	Имя ребенка	возраст	Память		Внимание		Логическое мышление		Умение слушать команды		Самостоятельность		Общий результат	
			н	к	н	к	н	к	н	к	н	к	н	к
1.														
2.														
3.														

**Фиксация результатов осуществляется следующим образом:**

**В** - высокий уровень освоения программы

**С** - средний уровень освоения программы означает, что содержание программного материала ребенком усвоено частично, необходима индивидуальная работа

**Н** – низкий уровень освоения программы, ребенок не усвоил материал (не выполняет задания в соответствии с изучаемой темой даже при помощи взрослого; не понял задания или отказывается от выполнения задания).

#### **IV. Организационно – педагогические условия реализации программы**

*Материально – технические условия*

Занятия по программе «Компьютоша» проводятся в отдельном помещении, оборудованном мебелью в соответствии с ростом детей.

Для проведения занятий используются следующие материалы и оборудование:

Компьютер с программой KidSmart (2), планшет с программой Scratch (3), комплекты детской мебели (столы и стулья) театральной комнаты.

## *Требования к педагогическим работникам*

К педагогическим работникам, реализующим программу «Компьютоша» предъявляются следующие требования:

- иметь высшее педагогическое образование;
- владеть методикой обучения работы на компьютере;
- владеть методами и средствами педагогического мониторинга, позволяющего оценить результаты освоения детьми данной программы;
- владеть ИКТ-компетенциями.

### **Список литературы.**

1. Детство: Программа развития и воспитания детей в детском саду/ В.И.Логинова, Т.И.Бабаева, Н.А.Ноткина и др.; Под ред. Т.И. Бабаевой, З.А. Михайловой, Л.М.Гурович: Изд. 3-е, переработанное.- 224с.- СПб.: Детство- Пресс, 2003.

2. Светлов Д. Учебное пособие «Среда программирования Scratch», 2011 <https://pandia.ru/text/78/382/478.php>

3. Луканин Д.А. Возможности среды программирования Scratch <https://school-science.ru/7/4/38813>

4. Kids Smart - онлайн-платформа интеллектуального развития и обучения детей! <https://kids-smart.ru/>

## **V. Приложения**

### *Календарный учебный график.*

1. Продолжительность учебного года:
  - начало учебного года с 01 сентября;
  - начало учебного года по программе – не позднее 10 сентября;
  - окончание учебного года – 31 мая;
2. Количество учебных недель – 36.
3. Сроки каникул: зимних – 1 – 10 января, летних - с 01 июня по 31 августа.
4. Занятия в объединении проводятся в соответствии с расписанием занятий.
5. Продолжительность занятий:  
Занятия проводятся один раз в неделю, по подгруппам в течении 15 минут.
6. Подведение итогов (педагогическая диагностика) проводится в мае.

№	Месяц	Раздел/тема	Количество часов	Цели, задачи	Форма контроля
---	-------	-------------	------------------	--------------	----------------

п/п			теория	практика		
1	сентябрь	Тема: «Знакомство с персональным компьютером»	0,5	0,5	Рассказать о технике безопасности и правилах поведения при работе с компьютером.	Диагностика
2		Тема: «Знакомство с планшетом»	0,5	0,5	Рассказать о технике безопасности и правилах поведения при работе с планшетом.	Диагностика
3		Тема: «Малышка, серединка и великан»	0,5	0,5	Учить сравнивать размеры и подбирать нужную пару обуви.	Результат игры
4		Тема: «Угадай мое число»	0,5	0,5	Закреплять счет в пределах 10, развивать внимание.	Результат игры
5	октябрь	Тема: «Мышкин дом»		1	Закрепление знаний о геометрических фигурах, их формах и размерах. Формирование умения последовательно создавать «дом».	Результат игры
6		Тема: «Нарисуй гусеницу»		1	Формирование умения логично выстраивать ряд.	Результат игры
7		Тема: «Числовая машина»		1	Формирование представлений о составе числа. Закрепление порядкового счета.	Результат игры
8		Тема: «Фабрика печенья»		1	Развивать умение действовать по определенным указаниям, развивать внимание.	Результат игры
9	ноябрь	Тема: «Бим и Бом»		1	Запись собственного звука, применение новых функций в игре. Развивать память.	Результат игры

10		Тема: «Киноцех»		1	Развивать навыки творческого и логического мышления.	Результат игры
11		Тема: «Весёлые часики»		1	Знакомить с понятием «время», научить узнавать время, освоить понятие временного отрезка и единицы измерения времени.	Результат игры
12		Тема: «Собери мармеладки»		1	Знакомить с понятиями пространства, учить определять направление, соотносить карту с тем, что видит водитель автомобиля.	Результат игры
13		Тема: «Географическая песочница»	0,5	0,5	Учить составлять карты, понимать соотношение между картой и реальным ландшафтом, развивать творческие способности.	Результат игры
14	декабрь	Тема: «Лесное озеро»	0,5	0,5	Обогащать знания о жизни животных и растений рядом с водоемом в разные времена года.	Результат игры
15		Тема: «Исследователь земли»	0,5	0,5	Учить понимать связь между землей, земным шаром и картой мира, узнать названия континентов, океанов и др. геогр. объектов	Результат игры
16		Знакомство с программой Scratch, с котом Царапкой.		1	Учить работать с планшетом	Создание мини мультфильма
17	январь	Основные действия Царапки		1	Учить осваивать основные действия Царапки (шаги вперед, назад, вверх, вниз, прыжки) Развивать любознательность, внимание	Создание мини мультфильма

18		Осваиваем увеличение и уменьшение героя		1	Развивать любознательность, внимание	Создание мини мультфильма
18	февраль	Озвучивание героя. Работа по схеме		1	Учимся работать с записью текста	Создание мини мультфильма
19		Закрепление результата		1	Применяем полученные знания, создаем мини-фильм	Создание мини мультфильма
20		Работа с фоном		1	Учимся создавать фон	Создание мини мультфильма
22-23	март	Новый герой		1	Добавляем новый героев. Расширяем знания, создаем более полный мультфильм	Создание мини мультфильма
24-25		Смена героев и фонов		1	Расширяем полученные знания	Создание мини мультфильма
26	апрель	Видоизменяем героев		1	Изменяем героям цвет	Создание мини мультфильма
27		Ускорение, исчезание, появление героев		1	Осваиваем новые функции программы	Создание мини мультфильма
28		Открытое занятие для родителей		1	Демонстрирование полученных знаний	Создание мини мультфильма
29		«Царапка в космосе»		1	Соединяем все функции программы	Создание мини мультфильма
30	май	«Цех»		1	Развитие памяти, внимания, мышления	Результат игры
31		«Сделки осьминога»		1	Расширять логическое мышление	Результат игры
32		«Чудики-юдики»		1	Учить слушать и выполнять команды, искать правильный ответ	Результат игры