

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования и науки Республики Татарстан
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Лицей №38» Нижнекамского муниципального района
Республики Татарстан
МБОУ «Лицей №38» НМР РТ

РАССМОТРЕНО и ПРИНЯТО
на педагогическом совете № 1
от «29» августа 2024г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ «Лицей №38» НМР РТ
Т.М. Павлова
Приказ № 268 от «29» августа 2024г.



**Авторская дополнительная
общеобразовательная программа
кружка по компьютерной грамотности
«КуверКом»
для учащихся 1-х классов
на 2024-2025 учебный год
Шагитовой Елены Дмитриевны**

г. Нижнекамск, 2024

Содержание

Пояснительная записка	3
Целевой раздел	
Цели и задачи программы	3
2 Особенности программы	4
1.3 Ожидаемые результаты	4
Содержательный раздел	
1 Организация учебного процесса	5
2 Методы, приемы и средства обучения дошкольников	5
2.3 Используемые технологии	6
2.4 Структура занятий	6
III Организационный раздел	
3.1 Психолого-педагогические условия, обеспечивающие развитие ребенка	7
3.2 Особенности взаимодействия педагогического коллектива с семьями воспитанников	8
3.3 Материально-техническое оснащение, оборудование	9
3.4 Диагностика уровня знаний и умений	10
3.5. Учебно-тематический план	10
Список используемой литературы	18
Приложение	19

Пояснительная записка

Современное общество живет в мире постоянного умножения потока информации, которая каждые несколько лет практически удваивается. Не утонуть в этом информационном море, а точно ориентируясь, решать практические задачи человеку помогает компьютер. «Завтра» наших детей - это информационное общество. Если сегодня еще есть сферы жизни, где можно обойтись без компьютера, то в информационном обществе неумение пользоваться компьютером будет означать социальную инвалидность. В сегодняшних условиях информации общества педагоги и родители должны быть готовы к тому, что при поступлении в школу ребенок, скорее всего, столкнется с применением вычислительной техники. Поэтому необходимо готовить ребенка к предстоящему взаимодействию с информационными технологиями образования в школе.

Хотя школьный курс информатики ставит одной из своих задач формирование навыков работы на компьютере и освоение популярных компьютерных технологий, самое главное для эффективного применения компьютера – это развитое логическое, алгоритмическое и системное мышление.

Данная программа построена для младших школьников на основе программой по информатике для начальной школы «Информатика в играх и задачах», рекомендованной Министерством образования РФ, и является начальным звеном непрерывного курса информатики 0-11, который разрабатывается в рамках образовательной программы «Школа 2100» под руководством А.В. Горячева. Это позволяет детям не только активно усваивать новые знания, но и результативно применять их в своей самостоятельной индивидуальной и групповой деятельности. Таким образом, организуется развивающее обучение, в котором синтезируются элементы игрового, познавательного, поискового и учебного взаимодействия - элементы программы «КурверКом», определяющие ее новизну.

I. Целевой раздел

1.1. Цели и задачи программы

Цель: развитие интеллектуальных и творческих способностей у детей младшего школьного возраста через использование современных информационных технологий.

Задачи:

Развивающие задачи:

- Развивать организационные умения, понимать цель задания, выполнять задания, оценивать результат работы; развивать коммуникативные умения, слышать заданный вопрос, давать ответ на поставленный вопрос.
- Развивать психологические процессы: зрительное и слуховое внимание, память, воображение, логическое мышление;
- Развитие мышц рук, совершенствование координации движений, работы зрительного анализатора; развитие и формирование зрительно-пространственной ориентации;
- Развивать знаковую функцию сознания;
- Развитие творческих способностей детей, умения самостоятельно задумывать образ, воплощать его, грамотно выполняя все этапы работы;
- Развитие абстрактного, наглядно-образного мышления.

Воспитательные задачи:

- Воспитание бережного и аккуратного отношения к технике;
- Формирование информационной культуры;
- Воспитание нравственных качеств и личностных качеств;
- Воспитание волевых качеств: способности ограничивать свои желания, произвольности, преодолевать трудности;

- Воспитание у детей потребности в сотрудничестве, взаимодействии со сверстниками, умения подчинять свои интересы определенным правилам.

Образовательные задачи:

- Формирование у детей с правил поведения в компьютерном классе и правилами безопасной работы на компьютере;
- Формирование представлений о возможностях компьютера в сфере изобразительного творчества;
- Формирование навыка адекватно оценивать результаты деятельности;
- Расширение представлений об окружающем мире;
- Формирование начальных навыков работы на компьютере;
- Формировать элементарные математические представления.

Форма в педагогической деятельности кружка предполагается широко использовать игры (имитационные, игры-упражнения, для рационального сочетания обучающих, развивающих и развлекательных компонентов компьютерных игр), проблемные ситуации и развлечения.

1.2 Особенности программы

Данная программа предназначена для освоения младшими школьниками навыков пользования компьютером. Работа с компьютером обучает детей анализировать, думать, обобщать, ориентироваться в пространстве, сравнивать, находить решения в нестандартных ситуациях, уметь не просто получать новые знания, но и творчески преобразовывать их, а в целом воспитать человека творческого, неравнодушного, раскованного. Программа помогает закрепить знания школьников, полученные на занятиях по развитию речи, элементарной математике, ознакомлению с окружающим миром, экологии, изобразительной деятельности и т. д.

1.3 Ожидаемые результаты

В результате освоения программы «КурверКом» дети получают целый комплекс знаний и приобретают определенные умения, которые пригодятся в освоение школьной программы.

Ожидаемые результаты ориентированы не только на формирование отдельных представлений и понятий у детей, но и на развитие умственных возможностей и способностей, чувство уверенности в своих знаниях, интереса к познанию, стремление к преодолению трудностей, интеллектуальному удовлетворению. Развивая умственные способности детей, логическое мышление, умение рассуждать, отстаивать своё мнение, способность логично и обстоятельно выдвигать свои идеи, стремиться к тому, чтобы каждый ребёнок, посещающий детский сад, в дальнейшем мог стать интересным, грамотным человеком, личностью.

В результате проведения занятий дети будут:

знать:

- названия и функции основных частей компьютера;
- технику безопасности и правила поведения в компьютерном классе;
- о программе «**Microsoft Office Word**»;
- о программе «**Microsoft Power Point**»;
- о программе «**Microsoft3 DPaint**»;
- о программе **LeoCAD**;

уметь:

- манипулировать мышкой;
- искать информацию в интернете;

- пользоваться текстовым редактором;
- создавать презентацию;
- пользоваться графическим редактором: создание рисунков, с использованием различных инструментов (карандаш, кисть, распылитель, заливка, фигуры), закрашивание рисунков с помощью заливки, распылителя.

II Содержательный раздел

2.1. Организация учебного процесса

Программа кружка предназначена для детей 7-8 лет. Занятия проводятся с октября по май, два раза в неделю во второй половине дня. Продолжительность занятия 60 минут.

В деятельность включены физкультминутки, зрительная гимнастика, групповые подвижные игры, которые позволяют детям отдохнуть, снять статическое и умственное напряжение, а педагогу разграничить занятие на структурно - смысловые части. Время занятия за компьютером – 15 – 20 минут.

Форма проведения занятий: индивидуальные, групповые.

2.2 Методы, приемы и средства обучения дошкольников

Используемые методы:

- практические занятия;
- беседы;
- воссоздание;
- работа с дидактическим материалом (различные карточки с картинками и буквами, различные предметы для классификации и т.д.);
- активные групповые методы обучения: игры, дискуссии, конкурсы, занятие-соревнование.

2.3 Современные технологии

1. Здоровье сберегающие технологии

Использование данных технологий позволяют школьнику возможность сохранения здоровья, сформировать у детей необходимые знания, умения и навыки по здоровому образу жизни. Чтобы сохранить зрение стоит уделять своим глазам особое внимание с самого детства, поэтому в конце занятия дети делают гимнастику для глаз.

2. Технология проектного обучения в сотрудничестве

Она позволяет объединить педагогов, детей, родителей, научить работать в коллективе, сотрудничать, планировать свою работу. Работа по данной методике дает возможность развивать индивидуальные творческие способности дошкольников, более осознанно подходить к профессиональному и социальному самоопределению.

3. Информационно-коммуникационные технологии

Современное общество живет в мире постоянного умножения потока информации, которая каждые несколько лет практически удваивается. Не утонуть в этом информационном море, а точно ориентируясь, решать практические задачи человеку помогает компьютер. В сегодняшних условиях информатизации общества даже воспитанники детских садов должны быть готовы к взаимодействию с образовательными информационными технологиями. Дети учатся использовать компьютер не только для игры, но и для получения новых знаний

4. Личностно-ориентированные технологии

Направлены на развитие личности школьника, то есть к каждому ребенку я подхожу индивидуально, учитывая его неповторимый психологический склад. Создают

атмосферу любви, заботы, сотрудничества, раскрытие его возможностей, талантов и самореализации успешной личности. При общении с детьми я придерживаюсь положения: «Не рядом, не над ним, а вместе!». Моя цель - содействовать становлению ребенка как личности.

2.4 Структура занятий

Форма организации деятельности детей на занятии:

- фронтальная - подача учебного материала всей группе детей.
- индивидуальная - самостоятельная работа обучающихся с оказанием педагогом помощи учащимся при возникновении затруднения, не уменьшая активности детей и содействуя выработке навыков самостоятельной работы.

- групповая - когда учащимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания.

Каждое занятие комплексное. Оно включает в себя 3 этапа.

I этап – подготовительный

- Приветствие.
- Упражнение на концентрацию внимания направленную на учебную деятельность.
- Идет погружение ребенка в сюжет занятия, период подготовки к работе на компьютере (компьютерной игре). Погружение происходит через развивающие игры, логические задачи, беседы, конкурсы, соревнования, которые помогут ему справиться с поставленной задачей.

II этап - основной

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

Для снятия усталости зрительного, моторного аппарата во время работы включается гимнастика для глаз, физические упражнения.

Используется несколько способов в изучение компьютера:

1 способ. Последовательное объяснение ребенку назначения каждой клавиши с подключением наводящих и контрольных вопросов.

2 способ. Ориентируясь на приобретенные ребенком навыки работы с компьютером, познакомить с новыми клавишами, их назначением.

3 способ. Ребенку предлагается роль исследователя, экспериментатора, предоставляется возможность самостоятельно разобраться со способом управления программой.

4 способ. Ребенку предлагается карточка-схема, где задается алгоритм управления программой. На первых этапах дети знакомятся с символами, проговаривают и отрабатывают способы управления с педагогом, в дальнейшем самостоятельно «читают» схемы.

III этап - заключительный

- Заключительную часть занятия организовывается таким образом, чтобы прослеживалось решение проблемной и поисковой ситуации (чтобы дети увидели решение поставленной задачи: либо словесное заключение, либо результат продуктивной или исследовательской деятельности и т.д.).

Также необходимо подвести итог всего занятия: дать оценку детской деятельности (можно использовать педагогическую поддержку, анализ детей друг друга, самих себя, похвалить детей от лица персонажа и т.д.). Главное - это не забывать о мотивации.

III Организационный раздел

3.1 Психолого-педагогические условия, обеспечивающие развитие ребенка

Занятия по компьютерной грамотности способствуют формированию широкого спектра личностных качеств ребенка (его потребностей и мотивов, самостоятельности и инициативности, трудолюбия, ответственности за качество выполненной работы, коммуникабельности и толерантности, стремления к успеху, потребности в самореализации и др.).

Добровольное включение детей в деятельность с взрослым (по принципу: «Я тоже хочу делать это») предполагает, помимо подбора интересных содержаний, ряд существенных условий:

- 1) организацию общего рабочего пространства;
- 2) возможность выбора цели из нескольких - по силам и интересам;
- 3) открытый временной конец занятия, позволяющий каждому действовать в индивидуальном темпе.

Прежде всего, необходимо организовать общее пространство для работы: рабочий стол с нетбуками и мышками. За рабочим столом должны быть предусмотрены места для всех потенциальных участников, в том числе и для педагога. Он не отделяет себя от детей учительским столом, а располагается рядом с ними.

Организованное таким образом общее рабочее пространство обеспечивает возможность каждому участнику видеть действия других, непринужденно обсуждать цели, ход работы и получаемые результаты, обмениваться мнениями и открытиями («Смотри, как у меня!», «Я понял, как это сделано!»).

Особенно значима в развитии качеств личности, повышающих эффективность работы каждого человека в его взаимодействии с другими людьми. Это навыки коммуникации и межличностного общения. Главными среди них многие авторы считают умение работать в команде.

ФГОС школьного образования продолжает линию деятельностного, индивидуального, дифференцированного и других подходов, направленных на повышение результативности и качества дошкольного образования. Поэтому подходами к формированию Программы являются следующие.

1. Системно-деятельностный подход. Он осуществляется в процессе организации различных видов детской деятельности: игровой, коммуникативной, трудовой, познавательно-исследовательской, изобразительной, музыкальной, восприятия художественной литературы, двигательной. Организованная образовательная деятельность (непосредственно образовательная) строится как процесс организации различных видов деятельности.

2. Личностно-ориентированный подход. Это такое обучение, которое во главу угла ставит самобытность ребенка, его самоценность, субъективность процесса обучения - он опирается на опыт ребенка, субъектно-субъектные отношения.

3. Индивидуальный подход. Это учет в образовательном процессе индивидуальных особенностей детей группы.

4. Дифференцированный подход. В образовательном процессе предусмотрена возможность объединения детей по особенностям развития, по интересам, по выбору.

3.2 Особенности взаимодействия педагогического коллектива с семьями воспитанников

Сопровождения профессионального самоопределения обучающихся в условиях непрерывности образования (ФИРО) убедительно доказывается, что «семья оказывает свое решающее воздействие на процесс профессионального самоопределения в более раннем возрасте, чем это принято считать (вероятно, уже в дошкольном детстве),

задавая «правила игры», по которым затем подросток будет осуществлять свой профессиональный выбор. В связи с этим семейные стратегии на школьном этапе профориентации оказываются поздно (слишком сложно либо вовсе невозможно) корректировать».

Основная цель - сделать родителей активными участниками образовательной деятельности, оказав им помощь в реализации ответственности за воспитание и обучение детей.

Для достижения данной цели, для координации деятельности детского сада и родителей необходимо работать над решением следующих задач:

- 1) установить партнерские отношения с семьей каждого воспитанника;
- 2) объединить усилия семьи и детского сада для развития и воспитания детей;
- 3) создать атмосферу взаимопонимания, общности интересов, позитивный настрой на общение и доброжелательную взаимную поддержку родителей, воспитанников и педагогов детского сада;
- 4) активизировать и обогащать умения родителей по воспитанию детей;
- 5) поддерживать уверенность родителей (законных представителей) в собственных педагогических возможностях;
- 6) от установок взрослого также зависит и то, какое отношение к процессу конструирования и робототехнике вырабатывается у ребёнка.

ФГОС дошкольного образования предусматривает работу с родителями в разных формах, направлениях.

- повышение педагогической культуры родителей;
- вовлечение родителей в деятельность ОП;
- совместная работа по обмену опытом.

Формы работы с родителями

Группа в VK «КурверКом» - группа, в которой педагог выкладывает фотографии с занятий.

Памятка для родителей о том, как с ребенком подготовить ребенка к выступлению.

В период подготовки совместных мероприятий вместе с педагогами активную роль играют родители. Они получают или выбирают определенные задания, которые необходимо выполнить. В такой обстановке происходит объединение взрослых и детей, в итоге формируется единый коллектив, членам которого интересно встречаться, обсуждать проблемы, - коллектив, вырабатывающий отношение к воспитанию как к серьезному и целенаправленному процессу.

Активные формы работы позволяют родителям получать информацию о развитии ребенка, видеть образовательные результаты и в дальнейшем использовать понравившиеся приемы, разнообразные игры и упражнения в домашней обстановке.

Такое сочетание традиционных и нетрадиционных форм работы способствует повышению компетентности родителей и значительно сказывается на эффективности всей работы по подготовке детей дошкольного возраста к изучению компьютерной грамотности.

3.2 Материально-техническое оснащение

- Наличие специального кабинета
- Нетбуки
- Интерактивная панель
- Презентации

- Видео
- Обучающие настольно-печатные игры
- Геометрические мозаики и головоломки
- Простой карандаш, набор цветных карандашей
- Компьютерные развивающие игры

Дети дошкольного возраста получают уникальную возможность получать знания с помощью компьютера и компьютерных технологий.

3.4. Диагностика уровня знаний и умений

Контроль результативности выполнения программы «КурверКом» осуществляется в форме:

- педагогического наблюдения;
- анализа продуктов деятельности детей: творческие задания, проектные работы, решение задач поискового характера.

Критерии оценки результатов

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

Высокий уровень – ребенок свободно выполняет задания в программа. Задания выполняет самостоятельно и правильно.

Выше среднего – ребенок старательно выполняет задания в программах. Задания выполняет самостоятельно, допуская незначительные ошибки.

Средний уровень - ребенок выполняет задания в программах. с небольшой помощью воспитателя.

Ниже среднего - ребенок с трудом выполняет задания в программах. не всегда справляется с предложенным заданием, действует медленно.

Низкий уровень - ребенок не освоил программы, с трудом действует. В компьютерных играх не справляется с предложенным заданием, действует медленно. Результаты в виде условных обозначений вносятся в таблицу. Содержательный контроль и оценка результатов дошкольников предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения предмета ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми.

Оценка результатов работы детей для родителей проводится в конце учебного года как защита презентаций, фотоотчёта с занятий можно посмотреть на странице сообщества в ВК – «КурверКом».

Учебно-тематический план

Месяц	Название занятия	Программное содержимое
Октябрь	1. Знакомство с информатикой	Понятие о науке информатике. Области применения компьютеров.
	2. Виды компьютеров	Персональные компьютеры Мобильные компьютеры Носимые микрокомпьютеры Компьютеры необычной формы Корпоративные компьютеры
	3. Персональный компьютер Системный блок	Системный блок, монитор, клавиатура, манипулятор «мышь», колонки, наушники, вебкамера, принтеры, сканеры. Материнская плата, процессор, винчестер, кулер, видеокарта.
	4. Монитор Клавиатура	Диагональ экрана, вид экрана, знакомство с понятием пиксель, тип матрицы. История клавиатуры, знакомство с основными клавишами, их назначением
	5. Манипулятор «мышь» Колонки, наушники, вебкамера	История возникновения мыши, эволюция мыши, виды компьютерных мышей. Видоизменения курсива. Правая и левая клавиши. Опыт с мышкой (влияние поверхности на работу устройства) Звуковые колонки, наушники, техника безопасности использования наушников, вебкамера.
	6. Устройства для печати и сканирование Устройства ввода и вывода информации	Отличительные черты сканера и принтера. Струйный и лазерный принтер.
	7. Техника безопасности для пользователя	Как избежать вред здоровью при работе с компьютером. Гимнастика для глаз, гимнастика для тела.
	8. Техника безопасности при работе с компьютером	Основные правила при работе с компьютером. Правила поведения при возгорании.

<i>ноябрь</i>	9. Алгоритм включения и выключения нетбука	Подсоединение мышки, последовательность действий при включении и выключении нетбука. Работа на тренажёре клавиатуры Stamina.
	10. Рабочий стол	Фон рабочего стола, значки, ярлыки, корзина, кнопка пуск. Сортировка значков и ярлыков. Работа на тренажёре клавиатуры Stamina.
	11. Рабочий стол	Создание именных папок. Знакомство с интерфейсом папки. Панель задач. Работа на тренажёре клавиатуры Stamina.
	12. Электронные носители информации	Виды электронных носителей Способы передачи информации Работа на тренажёре клавиатуры Stamina.
	13. Знакомство с программой Paint 3D	Знакомство с интерфейсом программы 2Dфигуры Закрепление умения пользоваться левой кнопкой мыши
	14. Работа в программе Paint 3D	Работа с 3D предметами Закрепление умения пользоваться левой кнопкой мыши
	15. Работа в программе Paint 3D	Закрепление умения работать с графическим редактором Рисунок «Семья моя» с использованием 3 D моделей. Работа с наклейками. Закрепление умения пользоваться левой кнопкой мыши
<i>декабрь</i>	16. Работа в программе Paint 3D	Закрепление умения работать с графическим редактором Рисунок «Моё любимое животное» с использованием 3 D моделей. Работа с наклейками. Закрепление умения пользоваться левой кнопкой мыши
	17. -18. Работа в программе Paint 3D	Закрепление умения работать с графическим редактором Использование картинок для

		разукрашивания. Работа с наклейками. Закрепление умения пользоваться левой кнопкой мыши
	19. Открытка на Новый год	Изготовление открытки на Новый год
	20. Знакомство с программой «Leocad»	Знакомство с интерфейсом программы: Выбор деталей Изменение цвета Соединение
	21.-22. Работа в программе «Leocad»	Выполнение задания «Стена» Закрепление умения пользоваться левой кнопкой мыши
	23. Работа в программе «Leocad»	Выполнение задания «Зоопарк» Закрепление умения пользоваться левой кнопкой мыши
	24. Работа в программе «Leocad»	Выполнение задания «Праздник» Закрепление умения пользоваться левой кнопкой мыши
<i>январь</i>	25. Знакомство с программой «Microsoft Office Word»	Создание файла документ «Microsoft Office Word» Знакомство с интерфейсом программы: Шрифт Размер Цвет Положение Задание «Имя моё»
	26. -27. Работа в программе «Microsoft Office Word»	Создание файла документ «Microsoft Office Word» Работа с текстом (копирование, вставка, шрифт, положение). Работа с рисунки в тексте (копирование, вставка, размер, положение). Задание «Акулы», «Слоны». Закрепление умения пользоваться левой и правой кнопкой мыши
	28. Работа в программе «Microsoft Office Word»	Создание файла документ «Microsoft Office Word» Знакомство с сказкой «Витаминка». Создание титульного листа книжки:

		Параметры страницы Количество колонок Имя разработчика Автор Название Закрепление умения пользоваться левой и правой кнопкой мыши
	29.-30.Работа в программе«Microsoft Office Word»	Работа над книжкой «Витаминка». Работа с текстом (копирование, вставка, шрифт, положение). Работа с рисунки в тексте (копирование, вставка, размер, положение). Закрепление умения пользоваться левой и правой кнопкой мыши
	31. Работа в программе «Microsoft Office Word»	Работа над книжкой «Витаминка». Оформление рамкой, правилами. Распечатка.
	32. Работа в программе «Microsoft Office Word»	Самостоятельно работа -создание файла документ «Microsoft Office Word», работа с текстом (копирование, вставка, шрифт, положение). Работа с рисунки в тексте (копирование, вставка, размер, положение). Закрепление умения пользоваться левой и правой кнопкой мыши Задание «Морские медузы»
февраль	33.Знакомство с программой «Microsoft Power Point»	Возможности презентации Выбор темы презентации
	34.Работа в программе«Microsoft Power Point»	Знакомство с интерфейсом программы: Создание презентации Создание первого слайда Макет слайда Имя разработчика Название
	35. Работа над материалом презентации	Составление списка животных, о которых будет презентация.
	36. Работа в программе«Microsoft Power Point»	Подбор и вставка фона для титульного слайда, слайда с картой и указателем.

		Создание оставшихся слайдов (зависит от количества выбранных животных). Подбор и вставка фона для них.
	37. Работа в программе «Microsoft Power Point»	Впечатывание названия животных в заголовков Шрифт Цвет Размер
	38.-39. Подарок для мамы и папы	Изготовление подарка папе на «23 февраля», маме на «8 марта»
	40. Работа в программе «MicrosoftPowerPoint»	Работа с рисунки в (копирование, вставка, размер, положение, удаление заднего фона). Закрепление умения пользоваться левой и правой кнопкой мыши
<i>март</i>	41. Работа в программе «MicrosoftPowerPoint»	Создание последнего слайда: Выбор фона Выбор анимационных картинок
	42. Работа в программе «MicrosoftPowerPoint»	Работа с анимацией: Переходы слайдов Длительность Область анимации
	43. Работа в программе «MicrosoftPowerPoint»	Работа с анимацией: Вход картинки, названия Запуск анимации после предыдущего
	44.Работа в программе «Microsoft Power Point»	Работа с анимацией: • Выделение картинки, названия • Запуск анимации после предыдущего
	45. Работа в программе «Microsoft Power Point»	Работа с анимацией: • Путь перемещения картинки, названия • Запуск анимации после предыдущего
	46.Работа в программе «Microsoft Power Point»	Выбор и добавление анимационного персонажа. Добавление к нему анимации входа, пути перемещения и выхода. Копирование и вставление персонажа с анимацией на всех

		слайдах. Изменение порядка анимации.
	47. Работа в программе «MicrosoftPowerPoint»	Настройка автоматической смены слайдов. Сортировка слайдов
	48.Работа в программе «Microsoft Power Point»	Выбор и добавление музыки к слайдам.Изменение порядка анимации. Воспроизведение звука – <u>эффект</u> - начало-конец - <u>время</u> -продолжительность – повторение-до окончания слайда
апрель	49. Способы передачи информации для выступления	Электронная почта Мессенджеры USD флэш накопитель Копирование и перенос информации
	50.Ораторское искусство	Познакомить обучающихся с понятием ораторское мастерство, формировать у обучающихся выработку собственного стиля, особенной манеры общения с людьми, учить контролировать свое эмоциональное состояние и реакцию аудитории.
	51.-52. Ораторское искусство	Упражнения и игры на раскрепощение личностных возможностей ребенка: Угадай эмоцию Живая иллюстрация Изобрази животное Крокодил
	53.-54.Ораторское искусство	Выбор сюжета, раскраска в программе Paint 3D. Выступление с придуманным рассказом
	55.Ораторское искусство	Подготовка к выступлению: Разбор текста
	56.Ораторское искусство	Подготовка к выступлению. Рассказ по презентации
май	57.Ораторское искусство	Подготовка к выступлению. Рассказ по презентации
	58.Выступление	Выступление перед родителями, рефлексия

	59. Повторение «Microsoft Office Word»	Закрепление полученных знаний
	60. Повторение «Microsoft Office Word»	Закрепление полученных знаний
	61. Повторение «Microsoft Office Word»	Закрепление полученных знаний
	62. Повторение «Microsoft Power Point»	Закрепление полученных знаний
	63. Повторение «Microsoft Power Point»	Закрепление полученных знаний
	64. Повторение «Microsoft Power Point»	Закрепление полученных знаний
Всего		64 занятия

Кроме образовательных целей обучения информатике, конечно, ставятся и воспитательные. В рамках предмета, я считаю, основная воспитательная цель – это формирование информационной культуры. Для детей дошкольного возраста – это понимание того, для чего нужен компьютер, в каких сферах жизни он используется, сколько можно работать по времени, как правильно обращаться с техникой. Если эти задачи выполняются, то в дальнейшем ребенок не будет воспринимать компьютер только как приставку для игр, а как многогранное устройство с бесконечными возможностями для образования, для творчества.

Список используемой литературы

1. *Волошина О.В.* Развитие пространственных представлений на занятиях информатики в детском саду. / О. В. Волошина// Информатика. – 2006. – №19.
2. *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.
3. *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, 2008. – 64 с.
4. *Горячев А.В., Ключ Н.В.* Все по полочкам. Методические рекомендации к курсу информатики для школьников. /А. В. Горячев, Н. В. Ключ. – М.: Баласс, 2004. – 64 с.
5. *Ковалько В.И.* Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы./ В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2007. – 304 с.
6. *Кравцов С.С., Ягодина Л.А.* Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников./ С. С. Кравцов, Л. А. Ягодина//Информатика. – 2006. – №12.
7. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы (Санпин 2.4.2. 178-020), рег. №3997

Электронные образовательные ресурсы:

1. Интернет видео - ресурсы <https://vk.com/videos-88471485>

Гимнастика для глаз после работы на компьютере

Глаза считаются из всех органов чувств самым драгоценным даром природы. 90% информации человек воспринимает из внешнего мира благодаря зрению. Для любой деятельности: учеба, отдых, повседневная жизнь, необходимо хорошее зрение.

В течение первых двенадцати лет жизни ребенка идет интенсивное развитие органов зрения. В этот период глаза особенно подвержены негативному влиянию многочисленных факторов, таких как повышенные нагрузки (компьютер, чтение, телевизор), травмы, инфекции, неблагоприятная экология, и многих других.

Каждый человек должен понимать, что зрение важно оберегать и сохранять. Дети в этом отношении гораздо восприимчивее к разным воздействиям. Развитию зрения в детском возрасте необходимо уделять особое внимание.

Требования к организации занятий в компьютерном зале для дошкольников

1. Для организации компьютерного зала необходимо помещение площадью 30 – 48 м² с естественным освещением из окон, выходящих на север или северо-восток.

2. Конструкция стула должна позволять ребенку изменять позу для снижения статического напряжения мышц шейно – плечевой области и спины с целью предупреждения утомляемости. Размеры стула для детей дошкольного возраста с ПЭВМ (согласно СанПиН)

Параметры стула	Размеры, мм, не менее
Высота сидения над полом	260
Ширина сиденья	250
Глубина сиденья	260
Высота: нижнего края спинки над сиденьем	120
верхнего края спинки над сиденьем	250
прогиба спинки	160
Радиус изгиба переднего края сиденья	20 - 50

3. Уровень глаз ребенка должен приходиться на центр дисплея. Оптимальное расстояние от глаз до экрана должно составлять 60 – 70 см.

4. Стены в помещении желательно окрасить в пастельные тона, исключая черный, красный, оранжевый цвета.

5. Наиболее благоприятные дни для занятий за компьютером выделяют вторник, среду и четверг.

6. Занятия проводят не более двух раз в неделю в утренние часы или во вторую половину дня после сна.

7. Продолжительность непрерывной работы детей старшего дошкольного возраста за компьютером не должна превышать 15 - 20 мин.