**Муниципальное образование – городской округ**

(учредитель)

**города Рязани Рязанской области**

(город)

**МБОУ «Школа №58 имени Героя Российской Федерации, гвардии капитана Орлова Сергея Николаевича»**

(полное наименование образовательной организации)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| «РАССМОТРЕНО» | «СОГЛАСОВАНО» | «УТВЕРЖДАЮ» |
| на заседанииМетодического СоветаПротокол №1от 29.08.2017 г. | Заместительдиректора по УВР\_\_\_\_\_\_\_Лобанова Е. Н.от 29.08.2017 г. | Директор МБОУ«Школа №58»\_\_\_\_\_\_\_\_Егорова Е.А.от 29.08.2017 г. |

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**дополнительного образования
 «ИНФОЗНАЙКА»**

(название программы)

**для детей старшего дошкольного возраста (6-7 лет)**

 **(социально-педагогическая направленность)**

**Срок реализации программы – 1 год (16 часов)**

**Учитель: Рейсман Анна Александровна**

Программа разработана на основе:

Программа подготовки дошкольников по информатике. А. В. Горячев, Н. В. Ключ, издательство Баласс, 2014 г., 64 с.

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 информатизации общества педагоги и родители должны быть готовы к тому, что при поступлении в школу ребенок скорее всего столкнется с применением вычислительной техники. Поэтому необходимо заранее готовить ребенка к предстоящему взаимодействию с информационными технологиями образования в школе.

У истоков информатизации дошкольного образования стояли ученые и специалисты НИИ дошкольного воспитания АПН СССР (ныне центр «Дошкольное детство» им. А.В.Запорожца), ЦНИИ «Электроника», ВНИИ технической эстетики, МГУ им. Ломоносова, НИИ общей и педагогической психологии АПН СССР (ныне Психологический институт РАО) и других организаций, объединившихся позднее в 1990 г. В независимую Ассоциацию «Компьютер и детство». Первоначальный этап исследований был связан с разработкой подходов к пониманию места компьютера в ряду других развивающих средств дошкольной дидактики.

В результате критического анализа отечественного и зарубежного опыта информатизации образования было признано нецелесообразным приобщение дошкольников к «мини - информатике». На ступени дошкольного образования необходимо идти не от информатики к деятельности, а наоборот: от деятельности к информатике.

Научно-техническая революция стала основой процесса информатизации всех сфер жизни общества, в том числе и образования. Именно поэтому одной из приоритетных задач развития образования в России является создание единой образовательной информационной среды.

Для достижения целей Программы «От рождения до школы» первостепенное значение имеет реализация принципа преемственности со школой.

Разработанная программа имеет отличительную особенность:

 программа решает проблему непрерывности дошкольного и школьного

образования по курсу информатики,

* согласуется с программой по информатике для начальной школы.

Настоящая программа описывает курс подготовки по информатике для детей

дошкольного возраста (6-7 лет). Программа разработана на основе источников, приведенных в списке литературы.

Цель курса — пропедевтика основных понятий информатики, развитие интеллекта, творческих способностей детей.

Задачи

1. Формирование навыков работы с персональным компьютером.
2. Развитие произвольности психических процессов, абстрактно-логических и наглядно-образных видов мышления и типов памяти, основных мыслительных операций, основных свойств внимания.
3. Совершенствование диалогической речи детей: умение слушать собеседника, понимать вопросы, смысл заданий, уметь задавать вопросы, отвечать на них.
4. Расширение кругозора, устранение психологического барьера «человек — компьютер».
5. Воспитание у детей потребности в сотрудничестве, взаимодействии со сверстниками, умения подчинять свои интересы определенным правилам.

Продолжительность курса – 16 занятий от простого к более сложному, от постоянного контроля преподавателя к самостоятельным решениям, от выработки умений и навыков к творческим заданиям.

Занятия проводятся во второй половине дня.

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

Каждое занятие включает несколько видов деятельности, сменяющих друг друга: это беседа или фронтальная игра, компьютерная игра, индивидуальные игровые задания или дидактические игры, конструирование.

Важно отметить, что на занятиях должны строго соблюдаться Санитарно- эпидемиологические нормы: требования к технике, освещению, продолжительности занятий; проводиться профилактические упражнения для глаз и физкультминутки.

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

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Раздел I. Компьютер

Компьютер. Устройство компьютера. Монитор. Системный блок. Клавиатура. Манипулятор «мышь». Правила работы в компьютерном зале.

Требования к знаниям и умениям:

* называть части компьютера и назначение;
* использовать в своей работе клавиатуру и манипулятор «мышь»;
* осуществлять необходимые операции при работе в различных программах;
* правила работы в компьютерном зале.

Раздел II. Предметы. Отличительные признаки, составные части и действия

**предметов**

Тема 1. Признаки и составные части предметов

Цвет предметов. Форма и размеры предметов. Названия предметов. Наделение предметов новыми свойствами. Перенос свойств с одних предметов на другие. Поиск совпадающих свойств у разнородных предметов. Рассмотрение положительных и отрицательных сторон у одних и тех же свойств предметов.

Тема 2. Действия предметов

Последовательность действий, заданная устно и графически. Последовательность действий и состояний в природе.

Требования к знаниям и умениям:

* находить предметы с одинаковым значением признака (цвет, форма, размер, число

элементов и др.);

* объединять предметы в группы по признакам;
* обобщать по признаку, находить закономерность по признаку;
* выделять существенный признак предмета или нескольких предметов;
* находить лишний предмет в группе однородных;
* выделять группы однородных предметов среди разнородных и называть их;
* расставлять события в правильной последовательности;
* выполнять перечисляемую или изображенную последовательность действий;
* описывать свои действия.

Раздел III. Элементы логики

Истинные и ложные высказывания. Отрицания. Разрешающие и запрещающие знаки. Логические операции «И» и «ИЛИ».

Требования к знаниям и умениям:

* определять истинные и ложные высказывания;
* отличать заведомо ложные фразы;
* формулировать отрицание по аналогии;
* называть противоположные по смыслу слова;
* подбирать слова, отрицающие данные;
* пользоваться разрешающими и запрещающими знаками;
* видеть вред и пользу свойства у разных предметов;
* объединять отдельные предметы в группу с общим названием.

СТРУКТУРА ПОСТРОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОМ КОМПЛЕКСЕ

 При построении образовательной деятельности учитываются возрастные психические и физические особенности детей старшего и подготовительного возраста. Занятие и длится 30 минут.

Стандартное занятие обязательно включает смену видов деятельности и физкультминутки и имеет следующую структуру построения:

1. Введение (беседа, фронтальный опрос, фронтальная игра)
2. Работа за компьютером (объяснение учителя, самостоятельная работа с программой под руководством учителя) В этот блок обязательно включена гимнастика для глаз.
3. Физкультминутка.
4. Дидактические игры: задания-игры на индивидуальных листах, конструирование, парные и групповые дидактические игры.

В зависимости от цели занятия учитель может изменить структуру занятия, поменять местами блоки, заменить физкультминутку подвижным заданием или подвижной игрой.

ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ ВЫПУСКНИКОВ ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ «ИНФОРМАТИКА»

Признаки предметов. Дети могут называть как можно больше свойств одного объекта, определять пользу и вред того или иного свойства предмета в разных ситуациях, проводить аналогию между разными предметами, представлять себя разными предметами и изображать поведение этих предметов.

Действия предметов. Выделять главную функцию предметов, применять ее по отношению к другим предметам, определять алгоритм расстановки и перестановки предметов и действий, кодировать последовательность действий.

Множество и его элементы. Выделять вложенные подмножества с несколькими общими свойствами, сопоставлять части и целое для действий.

Элементы логики. Переносить свойства одного предмета на другие, применять все известные логические операции при описании предмета, действия предмета. Отличать высказывания от других предложений, приводить примеры высказываний, определять истинные и ложные высказывания;

Элементы компьютерной грамотности. Называть основные элементы компьютера, уметь пользоваться клавишами управления курсором, применять элементы интерфейса одной программы в ее разных разделах.

СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ

* Электронные образовательные ресурсы (образовательные мультимедийные учебники, сетевые образовательные ресурсы, мультимедийные универсальные энциклопедии и т.п.)

Приобретены компьютерные учебники с иллюстрациями и компьютерные вычислительные

игровые и алгоритмические среды Перволого (демо версия)

* Аудиовизуальные (слайды, слайд-фильмы, видеофильмы образовательные, учебные кинофильмы, учебные фильмы на цифровых носителях (Video-CD, DVD)

Требования к программному обеспечению по курсу информатика изложены в инструктивно-методическом письме Минобразования России от 14.03.2000 N 65/23-16 "О гигиенических требованиях к максимальной нагрузке на детей дошкольного возрасте в организованных формах обучения" в пункте 5: "Занятия с использованием компьютеров для детей 5-6 лет не должны проводиться чаще двух раз в неделю. Продолжительность непрерывной работы с компьютером - не более 10 минут Компьютерные игры и учебные программы:

 - клавиатурные тренажеры с регулируемой скоростью работы (СБПО)

 - компьютерные раскраски и геометрические конструкторы (СБПО) «Paint», «Тих Paint», «Раскрась-Ка» (демоверсия)

- компьютерные мозаики; пазлы S «Мир информатики. 1-2 год обучения»;

 - «Мир информатики. 3-4 год обучения»

 - Развивающие компьютерные методики для детей «Адалин»

* Наглядные плоскостные (плакаты, карты настенные, иллюстрации настенные, магнитные доски)

 - Материалы к стенду «Лого мышка» («Из Истории компьютера», «Устройство компьютера», «Правила поведения»)

* Демонстрационные (макеты, модели в разрезе, модели демонстрационные)

 - Плакаты «Правильная осанка при работе на компьютере», «Гимнастика для глаз»

* Учебная техника

Компьютерная техника (а так же принтер, мультимедиа проектор, сканер), которая используется в классе, имеет гигиеническое заключение, подтверждающее ее безопасность для детей.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫАгафонов В.В. Твой друг компьютер. М., 1996.

Абрамов С А., Зима Е.В. Начала информатики - М., Наука, 1989.

Горячев А.В., Ключ Н.В. Все по полочкам: Метод, рек. к курсу информатики для дошкольников. М., 1999.

Горячев А.В., Ключ Н.В. Все по полочкам. Учебник-тетрадь для дошкольников 5—6 лет. М., 1999.

Бугуславская 3. М., Смирнова Е. О. Развивающие игры для детей дошкольного возраста,

М. 2002.

Венгер А. А., Дьяченко О. М. Игры и упражнения по развитию умственных способностей у детей дошкольного возраста., М. 2001.

Коджаспирова Г.М., Петров К. В. Технические средства обучения и методика их использования: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб, заведений. М., 2001.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Тема занятия** | **Кол-во часов** |
| 1. | Что такое информатика? Первое знакомство. | 1 |
| 2. | Виды информации, способы передачи и получения информации. Управление «мышью». | 1 |
| 3. | Признаки предметов.Компьютер и его основные устройства. | 1 |
| 4. | Сравнение признаков предметов. Управление «мышью». | 1 |
| 5. | Составные части предметов. Графика. | 1 |
| 6. | Составные части предметов.Раскрашивание компьютерных рисунков. | 1 |
| 7. | Выделение подгруппы в группе. Раскрашивание компьютерных рисунков. | 1 |
| 8. | Кодирование действий условными знаками.Наш друг — линия. | 1 |
| 9. | Множества. Управление «мышью». | 1 |
| 10. | Обобщение по признаку.Графический редактор. | 1 |
| 11. | Введение понятия «алгоритм»Конструирование | 1 |
| 12. | Сравнение признаков предметов.Графический редактор. | 1 |
| 13. | Последовательность событий Конструирование | 1 |
| 14. | ОтличияУправление «мышью» | 1 |
| 15. | Объединение множествГрафический редактор | 1 |
| 16. | Заключительное обобщающее занятие | 1 |
| **Итого:** | **16** |