

Муниципальное казенное учреждение дополнительного образования  
«Крутихинский детско-юношеский центр»  
Крутихинского района Алтайского края

РАССМОТРЕНО  
Педагогическим советом  
(протокол от 31.08.2020 №17)

УТВЕРЖДЕНО  
Приказом МКУДО «Крутихинский  
ДЮЦ» от 31.08.2020 № 25

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА  
**«Компьюша»**

творческого объединения  
**«КомпьюАРТ»**

Срок реализации: 9 месяцев  
Возраст обучающихся: 5-7 лет

Автор-составитель:  
Гаврин Александр Сергеевич  
педагог дополнительного образования

Крутиха  
2020

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Выраженной тенденцией развития современного общества являются его информатизация, сопровождаемая все более широким и интенсивным внедрением информационных технологий в различные сферы человеческой деятельностью

Всего три десятилетия назад казалось, что компьютер это сложный и загадочный прибор отдаленного будущего, который доступен только избранным. А сегодня, благодаря своей многофункциональности он полезен человеку любой профессии. Именно универсальность компьютерных средств определяет их развивающий эффект в образовании.

Интерес детей к компьютеру огромен, и дело взрослых, создать условия для его поддержания и расширения с целью развития и совершенствования познавательных способностей ребенка.

В связи с этим возникает необходимость в «приобщении» детей к компьютерному миру, как можно раньше, уже в дошкольном возрасте, с тем, чтобы этот мир стал для ребёнка привычным и естественным. Л.С. Выготский писал, что детская игра рождается из противоречия: ребенок хочет действовать как взрослый, но не может, так как еще мал, и тогда, вместо того, чтобы скакать на лошади или управлять настоящим автомобилем, он садится верхом на палочку или даже просто гудит сам как автомобиль или поезд, т.е. играет, замещает действительность в игре. В случае с компьютером мечта ребенка легко сбывается, но только благодаря специальным компьютерным игровым программам. Так рождается мотивационная готовность к вхождению в компьютерный мир, появляется желание освоить компьютерные премудрости и начать игру.

При соответствующем подходе многие направления, задачи, а также содержание воспитательно-образовательной работы с детьми могут быть обеспечены развивающими компьютерными играми.

Ребенок не всегда способен концентрировать свое внимание в течение всего занятия на его содержание. Внимание обладает рядом свойств: концентрация, устойчивость, переключаемость. Обучающие игровые программы позволяют ребенку развивать в игровой форме указанные свойства внимания, что позволит ему быть более усидчивым, сосредоточенным в процессе учебной деятельности.

Занятия на компьютере имеют большое значение и для развития моторики пальцев рук. В процессе выполнения компьютерных заданий им необходимо в соответствии с поставленными задачами научиться нажимать пальцами на определенные клавиши, пользоваться манипулятором «мышь».

Применение компьютера в дошкольном учреждении способствует повышению интереса к обучению, его эффективности, всесторонне развивает ребенка.

Цель программы: развитие интеллектуальных способностей и познавательных процессов у дошкольников.

Задачи:

- развитие и формирование зрительно-пространственной ориентации;
- формирование и развитие произвольных психических функций (произвольное внимание, мышление, память и поведение);
- развитие абстрактного, наглядно-образного мышления;
- формирование и развитие логического мышления (классификация, сравнение, обобщение);
- закрепление навыков счёта и чтения;
- приобретение практических навыков при работе с ПК.

Программа ориентирована на работу с учащимися 5–7 лет и рассчитана на один год обучения.

Занятия проводятся 1 раз в неделю по одному учебному часу. Общее количество часов в год на одну группу - 36.

Форма проведения занятий: индивидуальные, групповые.

Используемые методы:

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

Ожидаемые результаты:

- Формирование представлений детей старшего дошкольного возраста о возможностях компьютера, как современного инструмента для получения и обработки информации.
- Формирование знаний по правилам безопасной работы с компьютером.
- Формирование начальные навыков работы на компьютере.
- Преодоление психологического барьера при работе на компьютере.
- Развитие самостоятельности, сосредоточенности, усидчивости, сотрудничества и сотворчества.
- Развитие памяти, внимания, воображения, мышления.

## УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН 1 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

№	Тема	Часы		
		теор.	практ.	всего
1.	Мир ПК. Техника безопасности.	1		1
2.	Загадки от мультяшек.		1	1
3.	Игра на логику («Предметы и профессии», «Что лишнее»).		2	2
4.	Игра на память («Найди пару»)		2	2
5.	Игра на внимательность («5 отличий», «Лунтик»).		2	2
6.	Знакомствос программами-раскрасками	1	3	4
7.	Составляем «Ёлочку» из готовых фигур		2	2
8.	Рисуем «Светофор»		2	2
9.	Рисуем «Карандаш» («Кораблик»)		2	2
10.	Рисуем «Зонт»		2	2
11.	Рисуем «Ракету»	1	3	4
12.	Раскрашиваем черно-белую фотографию в Photoshop	1	5	6
13.	Меняем фон фотографии в Photoshop	1	5	6
	ИТОГО	5	31	36

### СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

#### 1. Мир ПК. Техника безопасности.

Беседа какие бывают компьютеры, где используются. Техника безопасности при работе ПК.

#### 2. Загадки от мультяшек.

Герои из мультфильмов задают загадки детям.

3. Игра на логику («Предметы и профессии», «Что лишнее»).

Развитие логики, внимания.

4. Игра на память («Найди пару»).

Развитие памяти, внимания.

5. Игра на внимательность («5 отличий», «Лунтик»).

Развитие концентрации внимания, сосредоточенности, образной памяти.

6. Знакомство с программами-раскрасками.

7. Составляем «Ёлочку» из готовых фигур.

Формирование навыка работы «мышью» с зажатой клавишей. В программе PowerPoint в заранее созданном документе с набором фигур (можно добавить лишние) просим составить новогоднюю ёлочку.

8. Рисуем «Светофор».

Рисуем примитивами. Учимся выделять объекты и перемещать.

9. Рисуем «Карандаш» («Кораблик»)

Рисование линиями по шаблону. Учимся «дотягивать» линии друг к другу.

10. Рисуем «Зонт»

Учимся изгибать линии.

11. Рисуем «Ракету»

Итоговая работа во Flash. Знакомство со слоями.

12. Раскрашиваем черно-белую фотографию в Photoshop.

Работа с кистью по раскраске фотографии (автомобиль, модель и т.д.).

13. Меняем фон фотографии в Photoshop.

Работа с ластиком и инструментом «Полигональное лассо» для удаления фона с фотографии.

## Список литературы

1. Барташникова И.А., Барташников А.А.. Учись играя.- Харьков, ФОЛИО, 1997.
2. Брыскина О. Информатика в начальных классах. - М.: Просвещение, 1986.
3. Гамезо М.В., Домашенко И.А.. Атлас по психологии. - М.: Просвещение, 1986.
4. Горячев А. В. Информатика в играх и задачах. - М.: Просвещение, 2003.
5. Гуткина Н.И.. Психологическая готовность к школе. - М.: Просвещение, 1993.
6. Кордемский БА. Математическая смекалка. - М.: Наука, 1991.
7. Кёршан Б. Основы компьютерной грамотности. - М.: Наука, 1989.
8. Леонова Л.А., Макарова Л.В. Как подготовить ребенка к общению с компьютером. (Ваш ребенок: азбука здоровья и развития от 4 до 6). - М.: Вента-Графт, 2004.
9. Михайлова ЗА., Непомнящая РЛ. Вырежи и сложи. - Минск: Народная асвета, 1992.
10. Макарова Н. В. Информатика. - М.: Наука, 2001.
11. Нижегородцева Н.В. Шадриков В.Д. Психолого-педагогическая готовность ребенка к школе. - М.: Владос. 2001
12. Останина Е.Е. Секреты великого комбинатора. - М.: Просвещение, 2004.
13. Пекелис Виктор. Твои возможности, человек! - М.: Изд.«Знание», 1984.
14. Рогов Е.И. Настольная книга практического психолога в образовании. - М.: Владос, 1996.
15. Саватеева С.С. Как помочь ребенку сохранить хорошее зрение. (Ваш ребенок: азбука здоровья и развития от 6 до 10). - М.: Вента-Графт, 2004.
16. Тихомирова Л.Ф. Развитие интеллектуальных способностей школьника. Ярославль. Академия развития, 1996.
17. Тур С. Н., Бокучава Т. П. Первые шаги в мире информатики. - М.: Айрис Пресс, 2004.
18. Тур С. Н. Программирование в средеBofo. - М.: Айрис Пресс, 2004.
19. Федины Ольга и Сергей. Как научить ребенка читать. - М.: Айрис Пресс, 2004.