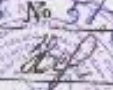


Принята
Педагогическим советом
Протокол
от 26.08.2016 № 6

Утверждена
Приказом по МДОУ
д/с общеразвивающего вида № 25
от 29.08.2016 № 51-8
Заведующий  Е.А. Зверева



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

«Пиксель»

муниципального дошкольного образовательного учреждения
детского сада общеразвивающего вида № 25

Автор:
зам.зав. по ВиМР Маркина А.Г.

Узловая 2016 г.

Цели и задачи

Цель программы данного курса: развитие логического мышления и познавательной активности детей дошкольного возраста путем применения компьютера.

Задачи

Образовательные задачи:

Закрепление знаний и умений детей по основным разделам «Информатика», в рамках ООПДО в образовательной системе

Развивающие задачи:

Развитие произвольности психических процессов, абстрактно-логических и наглядно-образных видов мышления и типов памяти, основных мыслительных операций, основных свойств внимания.

Совершенствование диалогической речи детей: умение слушать собеседника, понимать вопросы, смысл знаний, уметь задавать вопросы, отвечать на них.

Воспитательные задачи:

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.

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

Форма

В педагогической деятельности кибер-клуба предполагается широко использовать игры(имитационные, игры-упражнения, для рационального сочетания обучающих, развивающих и развлекательных компонентов компьютерных игр), проблемные ситуации и развлечения

Методы и приемы

- практические (игровые);
- экспериментирование;
- моделирование;
- воссоздание;
- преобразование;
- конструирование.

Развивающая среда:

- Игры на составление плоскостных изображений предметов.
- Обучающие настольно-печатные игры
- Мелкие конструкторы и строительный материал с набором образцов;
- Геометрические мозаики и головоломки;
- Логические блоки Дьенеша;
- Цветные счетные палочки Кюизенера;
- Задания из тетради на печатной основе для самостоятельной работы;
- Простой карандаш; набор цветных карандашей;

- Компьютерные развивающие игры

Ожидаемые результаты

В результате проведения занятий в рамках реализации рабочей программы дети будут уметь:

знать:

- названия и функции основных частей компьютера;
- технику безопасности и правила поведения в компьютерном классе;
- понятие истинного и ложного высказывания;
- понятие симметрии;

уметь:

- использовать в работе клавиатуру и мышь;
- осуществлять необходимые операции при работе в различных программах;
- называть части компьютера;
- определять истинные и ложные высказывания;
- сравнивать предметы, объединять в группу по признакам;
- находить закономерности в изображении предметов;
- соотносить элементы двух множеств по признаку;
- составлять целое из частей;
- составлять симметричный узор;
- расставлять предметы в определенной последовательности;

ЗРИТЕЛЬНАЯ ГИМНАСТИКА ВО ВРЕМЯ РАБОТЫ НА КОМПЬЮТЕРЕ

(Разработана специалистами Института возрастной физиологии РАО)

Упражнение со зрительными метками № 1

В компьютерно-игровом комплексе заранее подвешиваются высоко на стенах, углах, в центре стены яркие зрительные метки. Ими могут быть игрушки или красочные картинки (4-6 меток). Игрушки (картинки) целесообразно подбирать так, чтобы они составляли единый игровой сюжет. И время от времени менять их. Например, в центре стены помещается машина (или бабочка). В углах под потолком - цветные гаражи. Детям предлагается проследить взором проезд машины в гаражи или на ремонтную площадку. Бабочка может перелетать с цветка на цветок.

Методика проведения упражнения:

1. Поднять детей с рабочих мест. Упражнение проводится у рабочего места.
2. Объяснить детям, что они должны делать: по команде воспитателя, не поворачивая головы, одним взглядом глаз проследить движение машины в синий гараж, затем в зеленый и т.д. Очень важно сделать акцент на то, чтобы дети не поворачивали головы.
3. Воспитатель предлагает переводить взор с одной метки на другую под счет 1-4.
4. Целесообразно показывать детям, на каком предмете необходимо каждый раз останавливать взгляд. Можно направлять взор ребенка последовательно на каждую метку, а можно - в случайном порядке.
5. Скорость перевода взора не должна быть большой. Переводить взор надо так медленно, чтобы за все упражнение было не больше двенадцати фиксаций глаз.
6. Продолжительность упражнения - 1 минута.
7. Воспитатель должен следить за тем, чтобы дети во время выполнения упражнения не поворачивали головы.

Упражнение со зрительными метками и поворотами головы № 2

Выполняется так же, как предыдущее, но с поворотами головы.

Игровым объектом может служить елочка, которую нужно нарядить. Необходимые для этой цели игрушки и зверушки дети должны отыскивать по всему компьютерному залу.

Методика выполнения упражнения:

1. Воспитатель просит детей подняться с рабочих мест и стоять около стула, лицом к нему.
2. Объясняется задача: "Вот елочка (она стоит на столе или ее большое изображение висит на стене), ее нужно нарядить".
3. Воспитатель просит соблюдать следующие условия: "Стойте прямо, не сдвигая с места ног, поворачивая одну лишь голову, отыщите в компьютерном зале игрушки, которыми можно было бы нарядить елочку, и назовите их".
4. Темп выполнения упражнения - произвольный.
5. Продолжительность - 1 минута.

ПЕРСПЕКТИВНЫЙ ПЛАН (средняя группа)

№ п/п	Месяц	Программное содержание	Название темы	Кол-во занятия
1	2	3	4	5
1	Сентябрь	Адаптация. Правила поведения в кибер-клубе. Применение компьютеров. Знакомство с многообразием компьютерной техники; развивать интерес и воспитывать бережное отношение к ней.	Здравствуй, класс компьютерный!	1
2			1.Что входит в состав компьютера? (Иллюстрированный рассказ); 2.Развивающие игры: «Поезд»; Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой(занятие1; задание 1-2)	1
3			Цветные счетные палочки Кюизенера. Игра-конструктор «Пирамидка и лесенка». Развивающая игра: «Разыщи котят» Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой(занятие1; задание 3-4)	1
4			Логические блоки Дьенеша. Игра «Второй ряд». Развивающая игра: «Собери игрушку» Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой(занятие2; задание 1-2)	1
	Итого:	4		
5	Октябрь	Познакомить детей с мышкой, показать, что она умеет делать. Учить детей щелкать на каждый предмет, а также производить двойные щелчки на каждом предмете, «перетаскивать» предмет	Инструмент «мышь». Цветные счетные палочки Кюизенера Игра-конструктор «Мосты через реку». Развивающая игра: «Парочки» Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой(занятие2; задание 3-4)	1
6			Цветные счетные палочки Кюизенера Игра-конструктор «Поезд». Развивающая игра: «Я тебя найду» Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие3)	1
7			Игра «Волшебный мешочек». Игра «В гостях у Петрушки». Развивающая игра: «Кто спрятался?» Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой(занятие 4)	1

8			Логические блоки Дьенеша. Игра «Домино». Развивающая игра: «Формочки» Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 5)	
	Итого:	4		
9	Ноябрь	Знакомство детей с графикой. Учить детей из составляющих элементов головоломки собирать различные картинки. Развивать пространственное воображение, конструктивное мышление, сообразительность и сенсорные способности	Цветные счетные палочки Кюизенера Игра-конструктор «Лесенка широкая и узкая». Развивающая игра: «Что откуда видно?» Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 6)	1
10			Логические блоки Дьенеша. Игра «Найди все фигуры» (по толщине). Развивающая игра: «Заплатки» Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 7)	1
11			Логические блоки Дьенеша. Игра «Найди все фигуры» (по размеру) Развивающая игра: «Разноцветье» Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 8)	1
12			Логические блоки Дьенеша. Игра «Угощение для медвежат». Развивающая игра: «Помоги маме собрать малышей» Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 9)	1
	Итого:	4		
13	Декабрь	Дать понятия «звуковая система компьютера». Учить детей правильно воспроизводить очередность музыкальных партий, запоминать героев и их имена, роли; развивать музыкальный слух, внимание, память	Звуковая система компьютера; Цветные счетные палочки Кюизенера Игра «Длинные и короткие ленточки для кукол». Развивающая игра: «Кто не спрятался?» Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 10)	1
14			Цветные счетные палочки Кюизенера Игра «Моделируем квадрат». Развивающая игра: «Парочки». Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 11)	1
15			Логические блоки Дьенеша. Игра «Цепочка». Развивающая игра: «Кто кому звонил?»	1

			Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 12)	
16			Цветные счетные палочки Кюизенера Игра «Моделируем прямоугольник». Развивающая игра: «Собери пары». Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 13)	1
	Итого:	4		
17		Дать понятие «клавиатура», «назначение клавиш». Развивать внимание, пространственное восприятие, память, логическое мышление, навыки владения компьютерной мышкой	Что такое клавиатура? Цветные счетные палочки Кюизенера Игра «Подбираем к домику крышу». Игра «лыжные гонки». Развивающая игра: «Снеговик». Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 14)	1
18	Январь		Цветные счетные палочки Кюизенера Игра-конструктор «Дом и мебель для матрешки». Развивающая игра: «Расставь!». Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 15)	1
19			Логические блоки Дьенеша. Игра «Найди все фигуры» (по размеру). Развивающая игра: «Чья это тень». Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 16)	1
20			Цветные счетные палочки Кюизенера Игра-конструктор «Разноцветные заборы». Развивающая игра: «Наблюдатель». Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 17)	1
	Итого:	4		
21	Февраль	Учить объединять предметы в группы по признакам; определять истинные и ложные высказывания; находить «лишний» предмет в группе однородных предметов. Развивать логическое мышление, память, внимание, сообразительность и быстроту реакции	Цветные счетные палочки Кюизенера Игра-конструктор «Веселые человечки». Развивающая игра: «Где что лежало?». Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 18)	1
22			Логические блоки Дьенеша. Игра «Художники». Развивающая игра: «Повтори узор». Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 19)	1
23			Игра «В стране геометрических фигур». Игра «Найди фигуру».	1

			Развивающая игра: «Что откуда видно». Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 20)	
24			Цветные счетные палочки Кюизенера Игра «Коврик для кошки». Развивающая игра: «Формочки». Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 21)	1
	Итого:	4		
25	Март	Продолжать знакомить детей с составляющими компьютера(системный блок, монитор, мышь, клавиатура и др.). Учить выполнять задания по инструкции. Развивать внимание, память, логическое мышление, глазомер, координацию движений, сообразительность и ловкость. Продолжать знакомить с новыми инструментами «художника» из компьютера.	Логические блоки Дьенеша. Игра «Строю сам». Развивающая игры из программы Фантазёры : «Сказки природы». Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 22)	1
26			Логические блоки Дьенеша. Игра «Магазин». Развивающая игры из программы Фантазёры: «Цветочная фантазия». Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 23)	1
27			Цветные счетные палочки Кюизенера Игра «Коврик для собачки». Развивающая игры из программы Фантазёры : «Строитель». Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 24)	1
28			Цветные счетные палочки Кюизенера Игра-конструктор «Конструирование плотов». Развивающая игры из программы Фантазёры : «Художник». Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 25)	1
	Итого:	4		
29	Апрель	Закрепить известные игры, знания об инструментах «художника», составе компьютера. Учить детей пользоваться «выбором», создавать картинки, используя	Игра «В стране геометрических фигур». Игра «Найди фигуру». Развивающая игры из программы Фантазёры : «Архитектор». Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 26)	1

		различные инструменты. Развивать творческие способности, фантазию.		
30			Игра «Волшебный квадрат». Развивающая игры из программы Фантазёры : «Театр из бумаги». Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 27)	1
31			Игра «Загадки». Игра «Столько же». Развивающие раскраски «Что такое? Кто такой?» Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 28)	1
32			Игра «Машинисты». Игра «Четвертый лишний». Развивающие раскраски «Что такое? Кто такой?» Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 29)	1
	Итого:	4		
33	Май	Выявить знания, приобретенные детьми в течение учебного года. Совершенствовать навыки необходимых операций при работе в различных программах. Закрепить с детьми понятие о том, что входит в состав компьютера	Логические блоки Дьенеша. Игра «Домино». Развивающая игра: «Измени картинку». Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 30)	1
34			Цветные счетные палочки Кюизенера Игра-конструктор «Мосты через реку». Развивающая игра: «Под водой». Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 31)	1
35			Игра «Фантазеры». Игра «Волшебные точки». Развивающая игра: «Букварик». Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 32)	1
36			Логические блоки Дьенеша. Игра «Второй ряд». Развивающая игра: «Машина загадок». Рабочая тетрадь «Я считаю до 5» Е.В. Колесниковой (занятие 33)	1
	Итого:	4		
	Всего:	36		