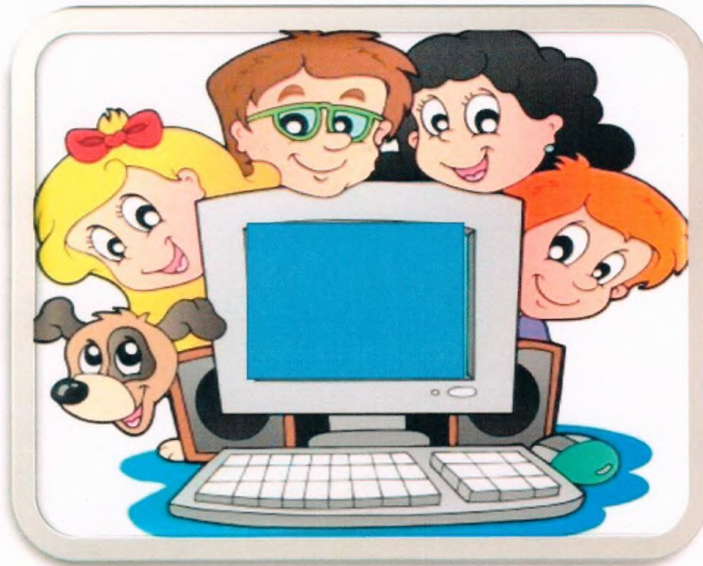


Утверждаю:
приказ № 38 от 31.08.2021
заведующий МКДОУ:
детский сад №12
общеразвивающего вида»
Е.А.Ерохина



Рабочая программа «Художник - Компьюша»

Срок реализации 2021-2025



Принята на педагогическом совете
МКДОУ: детский сад №12
общеразвивающего вида»
протокол № 1
от «31» августа 2021г.

г. Кимовск

Содержание

I	1.1. Пояснительная записка.....	2
	1.2. Цель и задачи программы.....	3
	1.3. Актуальность им целесообразность.....	4-5
	1.4. Новизна.....	5
	1.5. Возраст детей и срок реализации программы.....	5
	1.6. Возрастные и индивидуальные особенности детей 5 – 6 лет...	6-8
	1.7. Принципы и подходы по формированию программы.....	9
II	2.1. Формы организации образовательной области «Художественное творчество».....	10
	2.2. Материально– технические условия.....	10
	2.4. Наглядно-образный материал.....	14
	2.5. Интеграция содержания образовательной области «Познания».....	15
	2.6. Перспективное планирование непосредственно образовательной деятельности по программе «Мой друг- компьютер».....	16-17
	2.7. Структура непосредственно образовательной деятельности.....	18
III	Система мониторинга достижения детьми планируемых результатов освоения программы.....	19-20
	Ожидаемые результаты.....	21-22
	Критерии оценки.....	22
	Планируемые промежуточные результаты освоения программы....	24-25
	Список литературы.....	26
	Приложение.....	

1.1. Пояснительная записка

Данная рабочая программа является нормативно - управленческим документом МКДОУ: детский сад №12 общеразвивающего вида, характеризующей систему организации образовательной деятельности воспитателя в художественно-эстетическом направлении с применением информационных компьютерных технологий.

Рабочая программа показывает, как с учетом конкретных условий, образовательных потребностей и особенностей развития детей дошкольного возраста воспитатель создает индивидуальную педагогическую модель образования в художественном творчестве с использованием информационно-коммуникативных технологий в соответствии с ФГОС дошкольного образования.

1.2. Цель.

Основной целью программы - является развитие интеллекта, познавательных и художественных способностей детей дошкольного возраста, основанные на развитии логического мышления с использованием современной компьютерной техники.

Задачи программы

1. Развитие творчества:

- развивать фантазию и объемное восприятие;
- развивать умения работать с графическим редактором Paint;
- развивать художественные способности;
- развивать творческие способности;

2. Развитие компьютерных умений:

- развивать навыки управления компьютером;
- развивать мелкую моторику рук;
- развивать пространственное мышление;
- пополнять знания об устройстве компьютера.

3. Интеллектуальное и познавательное развитие:

- формировать у детей подготовительной группы способности к пониманию и решению интеллектуальных задач, перевод внешних мыслительных действий во внутренний план;
- развивать высшие психические процессы: восприятие, внимание, память;
- развивать ассоциативное, образное, пространственное мышление и задатки словесно-логического мышления;
- развить сенсомоторные способности;
- пополнять словарный запас и развивать речевые навыки;
- расширять представления об окружающем мире.

1.3. Актуальность и целесообразность

создания программы послужил социальный запрос родителей.

Наряду с традиционными учебными пособиями в настоящее время появилось большое количество образовательных электронных ресурсов. Компьютерное обучение - новый способ обучения, одним из его разновидностей можно считать использование обучающих игровых программ.

Целью введения компьютера в жизнь дошкольника является «...прежде всего, формирование у него психологической готовности к жизни в обществе, широко использующем информационные технологии».

Использование новых информационных технологий требует хорошей компьютерной подготовки, причем проникновение в этот удивительный мир человек может начать не только окончив школу, но и гораздо раньше. В современных условиях родители и педагоги должны быть готовы к тому, что при поступлении в школу ребенок столкнется с применением компьютерной техники. Поэтому заранее необходимо готовить ребенка к предстоящему взаимодействию с информационными технологиями. В связи с этим знакомство с новыми компьютерными технологиями в дошкольном возрасте считается оправданным.

В данную программу включены такие компьютерные игры и задания, которые будут способствовать развитию познавательной активности ребенка и побуждать его к активному пополнению знаний и навыков художественно-эстетического направления. Благодаря этому у детей развиваются психические процессы, необходимые для обучения в школе: мышление, память, воображение, восприятие, познавательная активность. В этих играх, как и во всякой творческой деятельности, ребенку потребуется, сообразительность, находчивость, умение рассуждать. А развитие мелкой моторики руки, благодаря, манипуляциям с компьютерной «мышью» окажет неоценимую помощь в подготовке руки к письму.

Для успешного обучения в школе важен не столько набор знаний, сколько развитое мышление, умение получать знания, использовать имеющиеся навыки для решения различных учебных задач. Большие возможности при этом раскрываются при работе с компьютером.

Одним из факторов, обеспечивающих эффективность образования, является непрерывность и преемственность в обучении.

Программа ориентирована на обучение детей дошкольного возраста работе за компьютером, а также подготовка их к школе (развитие художественных способностей, мелкой моторики руки, логического мышления и памяти и т.д.).

1.4. Новизна

Новизна программы «Художник-Компьюша» предполагает использование компьютера как самого совершенного информационного средства, наряду с использованием калькулятора, книги, авторучки, видеомэгаффона, телевизора и пр., совершенствует процесс обучения. Эволюция компьютеров и программного обеспечения привела к достаточной простоте их освоения для самых неподготовленных пользователей, в том числе дошкольников.

1.5. Возраст детей и срок реализации программы

Курс программы «Художник-Компьюша» рассчитан на 1,5 года обучения.

1 блок – «Знакомство с компьютером» (старшая группа) – февраль-май – 16 занятий – 1 раза в неделю (вторая половина дня).

2 блок – «Художественное ассорти» (подготовительная группа) – сентябрь-май (общий объём – 9 непосредственно образовательной деятельности в год). Все занятия проводятся в рамках образовательной области «Художественное творчество» как итоговое интегрированное занятие.

1.6. Возрастные и индивидуальные особенности детей 5-6 лет

Достижения этого возраста характеризуются распределением ролей в игровой деятельности; структурированием игрового пространства; дальнейшим развитием изобразительной деятельности, отличающейся высокой продуктивностью; применением в конструировании обобщенного способа обследования образца. Восприятие характеризуется анализом сложных форм объектов; развитие мышления сопровождается освоением мыслительных средств (схематизированные представления, комплексные представления, представления о цикличности изменений); развиваются умение обобщать, причинное мышление, воображение, произвольное внимание, речь, образ Я.

Это возраст активного развития физических и познавательных способностей ребенка, общения со сверстниками. Игра остается основным способом познания окружающего мира, хотя меняются ее формы и содержание. В этом возрасте ребенок продолжает активно познавать окружающий мир. Он не только задает много вопросов, но и сам формулирует ответы или создает версии. Его воображение задействовано почти 24 часа в сутки и помогает ему не только развиваться, но и адаптироваться к миру, который для него пока сложен и малообъясним.

Общение детей дошкольного возраста с компьютером начинается с компьютерных игр, тщательно подобранных с учетом возраста и учебной направленности.

Одной из важнейших функций компьютерных игр является обучающая.

Компьютерные игры составлены так, что ребенок может представить себе не единичное понятие или конкретную ситуацию, но получит обобщенное представление о всех похожих предметах или ситуациях. Таким образом, у него развиваются такие важные операции мышления как обобщение и классификация.

Играя на компьютере, ребенок рано начинает понимать, что предметы на экране - это не реальные вещи, а только знаки этих реальных вещей. Таким образом, у детей начинает развиваться так называемая знаковая функция сознания, то есть понимание того, что есть несколько уровней окружающего нас мира - это и реальные вещи, и картинки, схемы, слова или числа и т.д.

В процессе занятий детей на компьютерах улучшаются их память и внимание. Дети в раннем возрасте обладают непроизвольным вниманием, то есть они не могут осознанно стараться запомнить тот или иной материал. И если только материал является ярким и значимым, ребенок непроизвольно обращает на него внимание. И здесь компьютер просто незаменим, так как передает информацию в привлекательной для ребенка форме, что не только ускоряет запоминание содержания, но и делает его осмысленным и долговременным.

Занятия детей на компьютере имеют большое значение не только для развития интеллекта, но и для развития их моторики. В любых играх, от самых простых до сложных, детям необходимо учиться нажимать пальцами на определенные клавиши, что развивает мелкую мускулатуру рук, моторику детей.

Ученые отмечают, что чем больше мы делаем мелких и сложных движений пальцами, тем больше участков мозга включается в работу. Как и руки, очень большое представительство в коре головного мозга имеют и глаза. Чем внимательнее мы всматриваемся в то, над чем работаем, тем больше пользы нашему мозгу. Вот почему так важно формирование моторной координации и координации совместной деятельности зрительного и моторного анализаторов, что с успехом достигается на занятиях детей на компьютерах.

Общение с компьютером вызывает у детей живой интерес, сначала как игровая деятельность, а затем и как учебная. Этот интерес и лежит в основе формирования таких важных структур, как познавательная мотивация,

произвольные память и внимание, и именно эти качества обеспечивают психологическую готовность ребенка к обучению в школе.

Компьютерные игры учат детей преодолевать трудности, контролировать выполнение действий, оценивать результаты. Благодаря компьютеру становится эффективным обучение планированию, контролю и оценки результатов самостоятельной деятельности ребенка, через сочетание игровых и неигровых моментов. Ребенок входит в сюжет игр, усваивает их правила, подчиняя им свои действия, стремиться к достижению результатов. Кроме того, практически во всех играх есть свои герои, которым нужно помочь выполнить задание.

Таким образом, компьютер помогает развить не только интеллектуальные способности ребенка, но и воспитывает волевые качества, такие как самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость, а так же приобщает ребенка к сопереживанию, помощи героям игр, обогащая тем самым его отношение к окружающему миру.

1.7. В соответствии с ФГОС ДОУ Программа опирается на научные принципы ее построения:

- соответствует принципу развивающего образования, целью которого является развитие ребенка. Развивающий характер образования реализуется через деятельность каждого ребенка в зоне его ближайшего развития;
- сочетает принципы научной обоснованности и практической применимости. Содержание программы соответствует основным положениям возрастной психологии и дошкольной педагогики;
- соответствует критериям полноты, необходимости и достаточности, то есть позволяет решать поставленные цели и задачи на необходимом и достаточном материале, максимально приближаться к разумному «минимуму»;
- обеспечивает единство воспитательных, развивающих и обучающих целей и задач процесса образования детей дошкольного возраста, в процессе реализации которых формируются такие знания, умения и навыки, которые имеют непосредственное отношение к развитию детей;
- строится с учетом принципа интеграции образовательных областей в соответствии с возрастными возможностями и особенностями воспитанников, спецификой и возможностями образовательных областей;
- основывается на комплексно-тематическом принципе построения образовательного процесса;
- предусматривает решение программных образовательных задач в совместной деятельности взрослого и детей и самостоятельной деятельности детей не только в рамках образовательной деятельности, но и при проведении режимных моментов;
- предполагает построение образовательного процесса на адекватных возрасту формах работы с детьми. Основной формой работы с детьми дошкольного возраста и ведущим видом деятельности для них является игра.

II. 2.1. Формы организации образовательной области

«Художественное творчество»

Основной формой работы является совместная игровая-познавательная деятельность взрослого и детей. Для того, чтобы избежать монотонности учебно-воспитательного процесса и для достижения оптимального результата в непосредственно образовательной деятельности используются различные формы работы с детьми:

- Непосредственно образовательная деятельность по подгруппам, индивидуально;
- Индивидуальная работа с ребенком;
- Дидактические игры;
- Физминутки;
- Интегрированная деятельность;
- Сюрпризные моменты.

2.2. Материально-технические условия

- компьютеры (по количеству детей в подгруппе - 8);
- магнитофон и CD-ROM для использования музыки на непосредственно образовательной деятельности;
- принтер для распечатки картинок, букв, цифр и т.д.
- подборка компьютерных программ для непосредственно образовательной деятельности (с использованием красочных, ярких картинок, анимации, звуковых эффектов).
- интерактивная доска;
- проектор;
- экран;
- бумага, кисточки, краски, цветная бумага, ножницы, клей, пластилин.

2.3. Наглядно – образный материал

- различный дидактический материал для непосредственно образовательной деятельности (картинки, иллюстрации и т.д.);
- использование картинок в поощрениях;
- стихи, загадки;
- демонстрационные дидактические игры;
- презентации.

2.4. Интеграция содержания образовательной области познание

Виды интеграции области «Художественное творчество»	
Образовательная область	Задачи, содержание и средства организации образовательного процесса
«Здоровье»	Расширение кругозора детей в части представлений о ЗОЖ
«Безопасность»	Формирование целостной картины мира и расширении кругозора в части представлений о безопасности собственной жизнедеятельности и безопасности окружающего мира природы.
«Социализация»	Формировать доброжелательное отношение друг к другу. Создавать игровые ситуации, способствующие формированию внимательного, заботливого отношения к окружающим.
«Физическая культура»	Формирование и закрепление ориентировки в пространстве, временных, количественных представлений в подвижных играх и физических упражнениях.
«Коммуникация»	Развитие познавательной-исследовательской и продуктивной деятельности в процессе свободного общения со сверстниками и взрослыми, формирование основных компонентов устной речи, усвоение языковой системы в практической деятельности.
«Чтение художественной литературы»	Использование музыкальных произведений, художественной литературы, продуктивной деятельности детей для обогащения содержания области «Познание»
«Музыка»	
«Познание»	

**2.5. Перспективное планирование непосредственно образовательной
деятельности 1 блока: «Знакомство с компьютером»**

Месяц	Тема	Задачи	Количество часов
февраль	<i>Наш друг компьютер.</i>	Расширять знания детей о компьютерном мире. Развивать внимание и сообразительность Воспитывать бережное отношение к окружающим предметам. Учить правилам поведения в компьютерном кабинете.	2 занятия (50 мин.)
	<i>Манипулятор мышь.</i>	Познакомить с манипулятором мышь. Расширять словарный запас. Развивать умение концентрировать внимание, восприятие. Развивать логическое мышление.	2 занятия (50 мин.)
март	<i>Геометрические фигуры</i>	Закреплять знания геометрических фигур. Совершенствовать умение сравнивать по величине. Продолжать учить правильно, пользоваться манипулятором мышь.	2 занятия (50 мин.)
	<i>Программа «Колобок»</i>	Закреплять знания цифр. Познакомить и научить пользоваться цифровыми клавишами на клавиатуре. Закреплять навыки количественного счета от 1 до 10. Совершенствовать умение сравнивать по величине. Продолжать учить с детьми правила поведения в компьютерном кабинете.	2 занятия (50 мин.)

апрель	<i>Программа «Мозаика»</i>	Закреплять название букв. Учить различать гласные и согласные буквы согласные (звонкие, глухие, твердые и мягкие). Познакомить и научить пользоваться буквенным клавишами на клавиатуре. Продолжать закреплять название и назначение составных частей компьютера.	2 занятия (50 мин.)
	<i>Весёлые клавиши.</i>	Познакомить и научить пользоваться функциональными клавишами. Продолжать учить пользоваться буквенными клавишами на клавиатуре. Продолжать закреплять правила работы за компьютером.	2 занятия (50 мин.)
май	<i>Графический редактор Paint</i>	Познакомить Детей с значением графического редактора Paint. Учить детей пользоваться набором инструментов и палитрой цветов. Учить детей создавать рисунки с помощью прямых линий и геометрических фигур.	2 занятия (50 мин.)
	<i>Закрепление пройденного материала</i>	Закреплять с детьми пройденный материал.	2 занятия (50 мин.)

2.6. Перспективное планирование непосредственно образовательной деятельности 2 блока: «Художественное ассорти»

Месяц	Тема	Задачи	Количество часов
Сентябрь	<i>Лепка: «Натюрморты из овощей и фруктов»</i>	<ul style="list-style-type: none"> - учить детей точно передавать пару однородных овощей или фруктов, различающихся формой, величиной и другими особенностями, всматриваться в натуру, замечать ее своеобразие; - учить сравнивать в процессе лепки получаемое изображение; - формировать умение вместе объединять вылепленные предметы в общую композицию – натюрморт; -упражнять в использовании манипулятора мышь; - учить детей пользоваться панелью инструментов в программе Paint, выбирать цвет и закрашивать формы овощей и фруктов; - продолжать учить с детьми правила поведения в компьютерном кабинете. 	1 занятие (30 мин.)

Октябрь	Аппликация: «Грибы на лесной поляне»	<ul style="list-style-type: none"> - продолжать учить детей составлять общую сюжетно-тематическую композицию, располагать предметы на широкой полосе земли и «ближе», и «дальше»; - закреплять умения вырезать грибы из готовых исходных форм, используя всю их поверхность, при изображении одинаковых предметов использовать прием парного вырезывания; - развивать мелкую моторику рук; - развивать умение концентрировать внимание, восприятие; - учить детей создавать рисунок с помощью геометрических фигур на компьютере; - воспитывать желание доделывать начатую работу до конца. 	1 занятие (30 мин.)
Ноябрь	Рисование по мотивам Городецкой росписи: «Рисование городецкого коня»	<ul style="list-style-type: none"> - продолжить знакомство с городецкой росписью; - закреплять знания детей о её характерных особенностях: колорите, элементах, композиции; - учить создавать более сложные узоры по мотивам городецкой росписи; - закреплять технические приёмы рисования гуашью, смешивания красок на палитре; - продолжать учить правильно, пользоваться манипулятором мышь; - упражнять в составлении узора из элементов городецкой росписи на компьютере; - развивать творческую фантазию детей; - воспитывать интерес к народным промыслам. 	1 занятие (30 мин.)

Декабрь	<p><i>Рисование и конструирование по мотивам Дымковской росписи: «Дымковские барышни»</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - учить расписывать более сложные по форме дымковские изделия, сочетая гладкокрашенные части с узором; - учить шахматному расположению элементов в узоре, сочетанию в узоре крупных элементов с мелкими, нанесению мелких элементов поверх крупных; - учить самостоятельно подбирать цвета для росписи куклы, цвет головного убора и жакета повторять в отдельных элементах узора на юбке; - формировать умение делать полуобъемную игрушку из двух частей (двойная верхняя часть куклы наклеивается на юбку-конус, сзади у талии приклеивается бумажная петля); - продолжать воспитывать интерес к искусству дымковских мастеров; - упражнять в составлении узора из элементов дымковской росписи на компьютере; - продолжать учить с детьми правила поведения в компьютерном кабинете. 	<p>1 занятие (30 мин.)</p>
---------	--	--	--------------------------------

Январь	<p style="text-align: center;">Рисование: «Зимний пейзаж»</p>	<ul style="list-style-type: none"> - учить детей передавать в рисунке образы знакомых песен, умение выбирать изобразительное содержание и отражать в рисунке наиболее характерное; - закреплять приемы работы с краской, умение красиво располагать изображение на листе; - развивать; - продолжать закреплять название и назначение составных частей компьютера; - закреплять умение использовать в программе Paint инструменты «Прямая линия», «Карандаш», «Кисть», «Заливка», «Ластик»; - воспитывать интерес к природе. 	<p>1 занятие (30 мин.)</p>
Февраль	<p style="text-align: center;">Рисование по мотивам хохломской росписи: «Узор на миске»</p>	<ul style="list-style-type: none"> - учить составлять узор из плавно изгибающейся ветки с ягодами, листьев, завитков, «травки», располагать ветку вдоль изделия, рисовать узор в определенной последовательности (кайма, ветка, ягоды, листья завитки, «травка»), сочетать в узоре цвета, характерные для хохломской росписи: черный, красный, «золотой» (охра); - совершенствовать умение сравнивать по величине; -развивать мелкую моторику пальцев рук, творческие способности; -воспитывать желание доделывать начатую работу до конца. - упражнять в составлении узора из элементов хохломской росписи на компьютере; - продолжать закреплять правила работы за компьютером. 	<p>1 занятие (30 мин.)</p>

Март	<p>Коллективная аппликация: «Улица города»</p>	<ul style="list-style-type: none"> - продолжать учить детей участвовать в общей работе – старательно выполнять свою долю труда, обсуждать и составлять общую композицию, распределять разную по содержанию работу между собой; - закрепить умение детей изображать здания и транспортные средства, полученное на предшествующих занятиях; - учить детей пользоваться панелью инструментов в программе; - учить детей создавать рисунок с помощью геометрических фигур на компьютере; - совершенствовать навык управления «мышью». 	<p>1 занятие (30 мин.)</p>
Апрель	<p>Рисование: «Ежиха ежатами ельнике»</p>	<p style="text-align: center;">с в</p> <ul style="list-style-type: none"> - учить детей передавать в рисунке связное содержание – изобразить эпизод из жизни ежей через соответствующие замыслу расположение персонажей и соблюдение пропорций между предметами; - развивать умение рисовать штрихами хвою молодой елочки – короткими отрывистыми штрихами, иголки ежа – неотрывными штрихами в несколько рядов; - продолжать учить работать в графическом редакторе Paint; - закреплять умение детей пользоваться набором инструментов и палитрой цветов; - учить детей создавать рисунки с помощью прямых коротких линий. 	<p>1 занятие (30 мин.)</p>

Май	<p><i>Рисование: «Одуванчики в траве»</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - учить детей передавать образ цветка в соответствии с его описанием в стихотворениях поэтов: закрепить навыки рисования штрихами полусухой жесткой кистью – прямыми штрихами при рисовании желтой головки цветка и вертикальными («выбивание») при изображении пушистой белой головки одуванчика; - закреплять умение детей работать в графическом редакторе Paint и создавать рисунки с помощью прямых коротких линий; - закреплять правила поведения в компьютерном кабинете. 	<p>1 занятие (30 мин.)</p>
------------	--	--	--------------------------------

2.7. Структура непосредственно образовательной деятельности 1 блока

Каждая непосредственная образовательная деятельность комплексная.

Включает в себя III этапа.

I этап - подготовительный.

Идет погружение ребенка в сюжет занятия, период подготовки к компьютерной игре через развивающие игры, беседы, конкурсы, соревнования, которые помогут ему справиться с поставленной задачей.

Включается гимнастика для глаз, пальчиковая гимнастика для подготовки зрительного, моторного аппарата к работе.

II этап-основной.

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

III этап - заключительный.

Необходим для снятия зрительного (проводится гимнастика для глаз), мышечного и нервного напряжений (физ. минутки, точечный массаж, комплекс физических упражнений, расслабление под музыку).

Продолжительность каждого этапа непосредственно образовательной деятельности:

1 этап - 10 минут,

2 этап - 10 минут,

3 этап - 10 минут.

2.8. Структура непосредственно образовательной деятельности 2 блока

Интегрированная непосредственная образовательная деятельность включает в себя III этапа.

I этап - подготовительный.

Идет погружение ребенка в сюжет занятия (вводная беседа, рассматривание образцов, художественное слово, вопросы к детям и т. д. (3 минуты)

II этап-основной.

- Работа за ноутбуками включает в себя овладение способом управления программами для достижения результата и самостоятельной игры ребенка (8 минут)
- гимнастика для глаз и комплекс физических упражнений (2 минуты)
- выполнение задания с помощью художественных средств (13 минут)

III этап-заключительный.

- анализ занятия – 4 минуты.

2.9. Система мониторинга достижения детьми планируемых результатов освоения программы.

Способы проверки освоения программы – мониторинг освоения детьми содержания программы с помощью игровых заданий по методике Л.К. Балабановой.

Мониторинг детского развития проводится два раза в год (в октябре и апрель). Основная задача мониторинга заключается в том, чтобы определить степень освоения ребенком образовательной программы и влияние образовательного процесса, организуемого в дошкольном учреждении, на развитие ребенка.

Форма проведения мониторинга преимущественно представляет собой наблюдение за активностью ребенка в различные периоды пребывания в дошкольном учреждении, анализ продуктов детской деятельности и специальные педагогические пробы, организуемые педагогом.

Ожидаемые результаты

Ребенок должен знать:

- правила техники безопасности при работе на компьютере;
- название и функциональное назначение основных устройств компьютера, иметь представление о сущности информационных процессов, об основных носителях информации, процессе передачи информации;
- сущность понятия алгоритма ввода информации, правила работы с исполнителями алгоритмов правила работы, основные функции графического редактора.

Ребенок должен уметь:

- различать на экране монитора указатель курсора и указатель мыши;
- выбирать объект на экране с помощью мыши (устанавливать указатель мыши и щелкать левой кнопкой мыши);
- перемещать объект с нажатой левой кнопкой мыши;
- выбирать щелчком мыши нужную строку в поле запроса типа «список» (главное меню);

-иметь навык работы с клавиатурой, мышкой ориентироваться на экране монитора пользоваться графическим редактором: создание рисунков, с использованием различных инструментов (карандаш, кисть, распылитель, заливка, фигуры), закрашивание рисунков с помощью заливки, распылителя, пользоваться программой Paint.

-пользоваться игровыми и обучающими программами.

-понимать язык стрелок.

В конце учебного года проводится диагностика уровня усвоения образовательной программы. Для анализа овладения используются имеющиеся развивающие и обучающие компьютерные игры.

Как показывает практика уровень усвоения постоянно повышается. Управление компьютером (клавиатурой, мышью) усваивается детьми автоматически. Во время игры не акцентируется внимание ребенка на то, что его диагностируют, а перед ним ставятся определенные дидактические задачи, которые ребенок должен решить самостоятельно, и он «просто играет». Важно, чтобы во время компьютерных игр ребенок был раскрепощен, свободно владел компьютером, несмотря на то, что это новый вид игры.

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

– ребенок практически не справляется с выполнением поставленной перед ним задачей даже с помощью взрослого - это говорит о **низком** уровне развития;

– на **среднем** уровне - справляется с помощью взрослого;

– на **высоком** - выполняет задание самостоятельно.

Результаты диагностики и анализ усвоения детьми образовательной программы используется для того, чтобы помочь ребенку преодолеть трудности в усвоении программы, обратить внимание специалистов на проблему и совместно решить её.

Список литературы

Основой для разработки рабочей программы по компьютерной грамотности стали:

1. Программа для компьютерной графики в детском саду. Петров В.Б., Пронина В.А.
3. Учимся рисовать на компьютере. Антошин М.К.- М.: АЙРИС ПРЕСС, 2007
4. Программа «Дошколенок + компьютер». Коч Л.А., Бревнова Ю.А.- Волгоград: Изд. «Учитель», 2010 г.
5. Компьютерные игры в обучении детей 4-7 лет. Балабанова Л.К. - Волгоград: Изд. «Учитель», 2010 г.
6. Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 ноября 2009 г. № 655 «Об утверждении и введении в действие федеральных государственных требований к структуре основной общеобразовательной программы дошкольного образования».
7. Приказом Минобрнауки России от 17.10.2013 N 1155 "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования" (Зарегистрировано в Минюсте России 14.11.2013 N 30384).
8. Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

А также использованы материалы интернет-ресурсов:

1. detkam.e-papa.ru/zagadki/1/10
2. neopard.ru/index.php?id=210276
3. crazymama.ru/zagadki.php?a=2&id_zagadki=9148id_cat1=34
4. zone-x.ru/snowtor.asp?Cat_id=449885
5. mou010.omsk.edu.ru/pro2007/zagadka.htm
6. school-work.net/all16/
7. littlehuman.ru/641/
8. 5plys.ru/sagadki_3.htm
9. biysk.ru/~karman/det_zagadki_odegda.htm
10. www.pedlib.ru/Books/2/0025/20025-18.shtm
11. festival.1september.ru/articles/312082
12. festival.1september.ru/articles/211996

