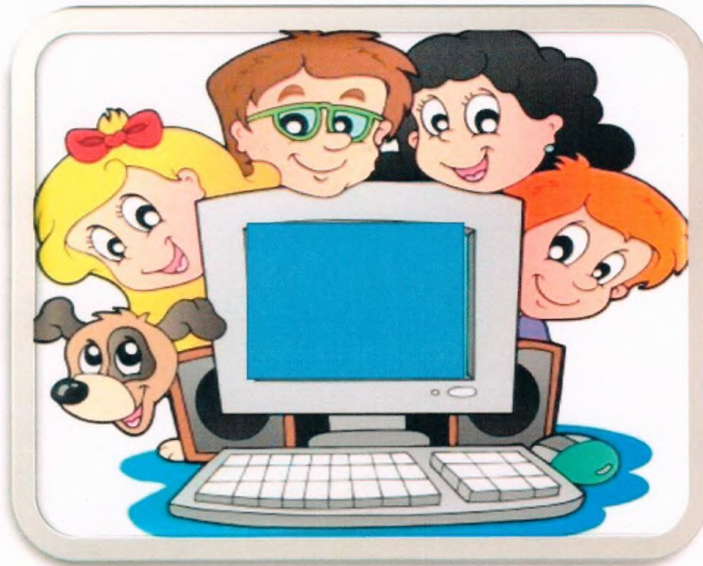


Утверждаю:  
приказ № 38 от 31.08.2021  
заведующий МКДОУ:  
детский сад №12  
общеразвивающего вида»  
Е.А.Ерохина



# 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

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

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

<b>Месяц</b>	<b>Тема</b>	<b>Задачи</b>	<b>Количество часов</b>
<b>февраль</b>	<b><i>Наш друг компьютер.</i></b>	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.)
	<b><i>Манипулятор мышь.</i></b>	Познакомить с манипулятором мышь. Расширять словарный запас. Развивать умение концентрировать внимание, восприятие. Развивать логическое мышление.	2 занятия  (50 мин.)
<b>март</b>	<b><i>Геометрические фигуры</i></b>	Закреплять знания геометрических фигур. Совершенствовать умение сравнивать по величине. Продолжать учить правильно, пользоваться манипулятором мышь.	2 занятия  (50 мин.)
	<b><i>Программа «Колобок»</i></b>	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.)

<b>апрель</b>	<b><i>Программа «Мозаика»</i></b>	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.)
	<b><i>Весёлые клавиши.</i></b>	Познакомить и научить пользоваться функциональными клавишами. Продолжать учить пользоваться буквенными клавишами на клавиатуре. Продолжать закреплять правила работы за компьютером.	2 занятия  (50 мин.)
<b>май</b>	<b><i>Графический редактор Paint</i></b>	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.)
	<b><i>Закрепление пройденного материала</i></b>	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
<b>Сентябрь</b>	<b><i>Лепка: «Натюрморты из овощей и фруктов»</i></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- учить детей точно передавать пару однородных овощей или фруктов, различающихся формой, величиной и другими особенностями, всматриваться в натуру, замечать ее своеобразие;</li> <li>- учить сравнивать в процессе лепки получаемое изображение;</li> <li>- формировать умение вместе объединять вылепленные предметы в общую композицию – натюрморт;</li> <li>-упражнять в использовании манипулятора мышь;</li> <li>- учить детей пользоваться панелью инструментов в программе Paint, выбирать цвет и закрашивать формы овощей и фруктов;</li> <li>- продолжать учить с детьми правила поведения в компьютерном кабинете.</li> </ul>	1 занятие  (30 мин.)

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



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

<b>Январь</b>	<p style="text-align: center;"><b>Рисование:</b> <b>«Зимний пейзаж»</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- учить детей передавать в рисунке образы знакомых песен, умение выбирать изобразительное содержание и отражать в рисунке наиболее характерное;</li> <li>- закреплять приемы работы с краской, умение красиво располагать изображение на листе;</li> <li>- развивать;</li> <li>- продолжать закреплять название и назначение составных частей компьютера;</li> <li>- закреплять умение использовать в программе Paint инструменты «Прямая линия», «Карандаш», «Кисть», «Заливка», «Ластик»;</li> <li>- воспитывать интерес к природе.</li> </ul>	<p>1 занятие (30 мин.)</p>
<b>Февраль</b>	<p style="text-align: center;"><b>Рисование по мотивам хохломской росписи: «Узор на миске»</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 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);</li> <li>- совершенствовать умение сравнивать по величине;</li> <li>-развивать мелкую моторику пальцев рук, творческие способности;</li> <li>-воспитывать желание доделывать начатую работу до конца.</li> <li>- упражнять в составлении узора из элементов хохломской росписи на компьютере;</li> <li>- продолжать закреплять правила работы за компьютером.</li> </ul>	<p>1 занятие (30 мин.)</p>

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

<b>Май</b>	<p><b><i>Рисование: «Одуванчики в траве»</i></b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 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;</li> <li>- закреплять умение детей работать в графическом редакторе Paint и создавать рисунки с помощью прямых коротких линий;</li> <li>- закреплять правила поведения в компьютерном кабинете.</li> </ul>	<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](http://detkam.e-papa.ru/zagadki/1/10)
2. [neopard.ru/index.php?id=210276](http://neopard.ru/index.php?id=210276)
3. [crazymama.ru/zagadki.php?a=2&id\\_zagadki=9148id\\_cat1=34](http://crazymama.ru/zagadki.php?a=2&id_zagadki=9148id_cat1=34)
4. [zone-x.ru/snowtor.asp?Cat\\_id=449885](http://zone-x.ru/snowtor.asp?Cat_id=449885)
5. [mou010.omsk.edu.ru/pro2007/zagadka.htm](http://mou010.omsk.edu.ru/pro2007/zagadka.htm)
6. [school-work.net/all16/](http://school-work.net/all16/)
7. [littlehuman.ru/641/](http://littlehuman.ru/641/)
8. [5plys.ru/sagadki\\_3.htm](http://5plys.ru/sagadki_3.htm)
9. [biysk.ru/~karman/det\\_zagadki\\_odegda.htm](http://biysk.ru/~karman/det_zagadki_odegda.htm)
10. [www.pedlib.ru/Books/2/0025/20025-18.shtm](http://www.pedlib.ru/Books/2/0025/20025-18.shtm)
11. [festival.1september.ru/articles/312082](http://festival.1september.ru/articles/312082)
12. [festival.1september.ru/articles/211996](http://festival.1september.ru/articles/211996)

