



Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида № 117 «Теремок» (МАДОУ № 117)
665826, Иркутская область, г.Ангарск, 12а микрорайон, дом 16
Телефон/ факс 8(3955) 51-09-35,51-01-06,65-17-30
Телефон 8(3955) 55-17-46,55-17-43
Электронный адрес: dy117@mail.ru
Сайт: www.teremok117.ru

Утверждено
приказом заведующего
от 26.09.2022 г. № 7-ДО
на основании
решения Педагогического Совета
Протокол № 1 от 29.08.2022 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Умничка»
(компьютерный кружок «Умничка»)

Адресат программы:
обучающиеся 5-8 лет
Срок реализации программы: 8 месяцев
Автор-составитель:
Лактионова О. М, воспитатель МАДОУ № 117

Ангарск, 2022

Содержание

1	Пояснительная записка.	3
1.1.	Актуальность программы	3
1.2.	Отличительные особенности программы	4
1.3.	Адресат Программы	4
1.4.	Срок освоения Программы	4
1.5.	Цель, задачи Программы	5
2.	Комплекс основных характеристик Программы	5
2.1.	Содержание Программы	5
2.2.	Планируемые результаты освоения Программы	7
3.	Комплекс организационно-педагогических условий	8
3.1.	Учебный план содержания программы «Умничка»	8
3.2.	Календарный учебный график	8
3.3.	Материально-технические условия для реализации программы	10
3.4.	Оценочные материалы	11
3.5.	Методические материалы	12

Пояснительная записка

1.1. Актуальность

В условиях динамично меняющегося мира, постоянного совершенствования и усложнения технологий информатизация сферы образования приобретает фундаментальное значение. Данное направление развития образовательной отрасли, как подчеркивается в государственных документах, признается важнейшим национальным приоритетом. Благодаря преобразованиям все шире проявляется роль информационных технологий не только в системе школьного, но и дошкольного образования, что совсем недавно можно было наблюдать лишь как точечный опыт.

Компьютерные технологии способствуют формированию познавательных и творческих способностей обучающихся. Развивающая сторона занятий по приобщению к информационным технологиям направлена на формирование приемов учебной деятельности в условиях информатизации.

В любой среде программирования реализуются основные алгоритмические конструкции, развивающие алгоритмический стиль мышления, важность которого отмечена Н.М. Амосовым, Н.Н. Моисеевым, А.Н. Лонда и другими учеными. Ими подчеркивалась необходимость разработки алгоритмов для развития мышления обучающихся. Они показывали, что с помощью алгоритмов можно не только организовывать мыслительную деятельность, но и описывать процессы.

Одно из перекрестных средств знакомства обучающихся с основными алгоритмическими конструкциями является язык ПервоЛого.

Программа «Умничка: творческое проектирование в мультимедийной среде ПервоЛого» ориентирована на использование универсальной учебной компьютерной программы ПервоЛого, разработанной российским Институтом новых технологий образования совместно с канадской фирмой Logo Computer Systems Inc.

Перво Лого – это универсальная учебная компьютерная среда на базе языка Лого для дошкольного и начального школьного образования. Содержит минимум надписей на экране, наличие меню, окон, красочных пиктограмм, подсказок. Включая в себя возможности текстового, графического и музыкального редакторов, ПервоЛого может успешно использоваться для изучения различных «профессий» современного компьютера и овладения его инструментарием. При работе с Лого не придется тратить время на предварительное изучение системы. Запуская программу, открывается компьютерный альбом, в котором практически сразу можно заниматься содержательной работой: рисовать картинки, создавать мультфильмы, управлять черепашками и т.д. Программа управляется с помощью простого графического меню.

Программа «Умничка: творческое проектирование в мультимедийной среде ПервоЛого» составлена с учётом требований Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования,

возрастных и психологических особенностей старших дошкольников. Программа предполагает не только первоначальное знакомство с компьютером, но и развитие памяти, логического мышления, познавательных интересов обучающихся, на основе активных (в основном игровых) методов и средств обучения.

1.2. Отличительная особенность Программы «Умничка».

ПервоЛого – это среда программирования и средство для моделирования различных задач и исследований.

ПервоЛого- предназначена для применения в дошкольном и школьном образовании интегрированная творческая среда, мощный инструмент для создания собственных проектов, в том числе и мультимедийных презентаций на любую тему.

Занятия с помощью данной творческой среды представляют собой увлекательную игру, которая, обучает работать с графикой, текстовым редактором, элементарной мультипликацией. Программа представляет собой компьютерный альбом, в котором, в отличие от бумажного, ребенок может не только рисовать, писать, но и создавать мультфильмы и другие проекты на любые темы.

ПервоЛого – это открытая творческая среда, в которой обучающийся получает возможность создавать достаточно сложные проекты, даже еще не умея читать и считать. А педагогу ПервоЛого позволяет в полном объеме реализовать применение современных информационных и коммуникационных технологий в рамках занятий по обучению грамоте и развитию речи, навыков общения и творческих способностей обучающихся.

Направленность Программы: техническая.

1.3. Адресат Программы

Возрастные особенности обучающихся от 6-ти - 8-ми лет.

Возраст 6 – 8 лет характеризуется как период интенсивного развития познавательных процессов. Обучающиеся способны получать необходимую и интересующую их информацию об объектах окружающего мира, отражать основные закономерности. Образы из окружающей жизни и литературных произведений в детских поделках, рисунках обретают более детализированный характер. При правильном педагогическом подходе у обучающихся формируются познавательные и творческие способности. Обучающиеся к 6-7 годам свободно владеют обобщенными способами анализа; достаточно точно представляют себе последовательность, в которой будет осуществляться творческий продукт; способны выполнять различные по степени сложности творческие проекты. В этом возрасте обучающиеся уже могут освоить простейшие алгоритмы и придумывать собственные, но при специальном обучении. Данный вид деятельности не просто доступен детям - он важен для углубления их представлений. К концу возрастного периода 7 лет на основе наглядно-образного мышления начинает формироваться и логическое мышление.

1.4. Срок освоения Программы

Срок реализации составляет: 8 месяцев.

Общее количество учебных часов-31 учебных часов

Форма обучения: очная.

Формы организации обучающихся: подгрупповая, **режим занятий:** занятия проводятся один раз в неделю длительность 25-30 минут.

Реализация дополнительной общеразвивающей программы «Умничка» осуществляется на русском языке.

1.5. Цели, задачи Программы

Цель: овладение обучающимися навыками работы на компьютере, освоение основ проектно-творческой деятельности, построенной на основе компьютерной программы ПервоЛого.

Задачи:

1. Научить детей первоначальным навыкам алгоритмизации программирования.
2. Развивать первоначальные навыки проектно-творческой деятельности.
3. Формировать навыки сотрудничества, умения работать в команде.
4. Воспитывать активность и самостоятельность в процессе решения творческих задач.

2. Комплекс основных характеристик Программы

2.1. Содержание Программы «Умничка»

№	месяц	Тема	программное содержание	Итоговый продукт
1	октябрь	Знакомство с компьютером	Знакомство с компьютером. Правила работы в компьютерном классе. Техника безопасности и гимнастика для глаз	
2		Работа с компьютерной мышью	Логические игры ЛогоМозаики Игры с конструктором и мозаикой программы ПервоЛого	Умение выполнять манипуляции мышью
3		С чего начать?	Знакомство: Альбом ПервоЛого Создаем свой альбом Меню ПервоЛого: Альбом, редактор, листы блокнота.	Создание собственного альбома
4		Альбом	Как создать новый альбом Как изменить размер Как открыть альбом Как сохранить альбом	Сохранение собственного альбома

5	ноябрь	Инструменты «Рисовалка»	Графический редактор Карандаш и кисточка «Рисовалка»	Выставка рисунков
6		Инструменты	Палитра и ее использование, толщина линий Работа с раскрасками и чистый лист Линейка, Заливка, Аэрозоль.	Умение выстраивать логическую цепочку
7		Инструменты программы	Замочек Закрепление фона Фон, варианты создания	Сохранение собственного шаблона
8		Библиотека фонов и форм	Библиотека картинок, Как поместить картинку на лист Закрепление пройденного материала Викторина «Мой друг компьютер»	Алгоритм действий
9	декабрь	Готовые формы	Черепашка Формы черепашки Как надеть форму на черепашку, возврат к исходному варианту	Создание собственного панно из готовых форм
10		Новогодняя открытка	Знакомство с готовыми формами / варианты создания праздничных открыток Творческая работа с готовыми формами	Создание праздничных открыток на новый год
11		Новогодняя открытка	Создание открытки. Творческая работа с изменением форм	
12		Игры в ПервоЛого	Игры на развитие логического мышления и внимания	Игры
13	январь	Команды управления черепашкой	Увеличение и уменьшение готовых форм	
14		Команды управления черепашкой	Команда движения	
15		Команды управления черепашкой	Команда движения Творческая работа по командам управления	Создание открытки с движущимся элементом
16	февраль	Команды управления черепашкой	Команды: опусти перо / подними перо (в движении) Команда штамп	Рисунки в программе ПервоЛого

17		Команды управления черепашкой	Команда пауза Закрепление темы движение Команда светофор	
18		Команды управления черепашкой	Закрепление темы: Команды	Проект по теме команды
19		Команды управления черепашкой	Творческий проект к 23 февраля. Открытка для папы.	Проект к 23 февраля
20	март	Алгоритм	Выполнение работы по мотивам русского декоративно прикладного творчества с использованием всех команд	Проект по теме русское декоративно прикладное искусство
21		Алгоритм	Самостоятельная работа по заданному алгоритму с готовыми формами Закрепление темы Алгоритм	Элементы дымковской росписи
22		Игры в программе ПервоЛого	Игры по шаблонам на развитие логического мышления и внимания Создание своей игры	Презентация интерактивной игры
23		Команды управления черепашкой	Команды: Впереди, позади	
24		Творческие задания	Создание проекта ко дню космонавтики	Проект космос с движущимися элементами
25	апрель	Алгоритм (словесная инструкция)	Творческое задание по теме «Город» Закрепление темы «Впереди – позади»	Проект Город
26		Алгоритм (словесная инструкция)	Творческое задание по теме: Сказка Колобок Закрепление темы: «Движение с использованием светофора»	Проект сказка колобок
27		Алгоритм (словесная инструкция)	Творческое задание «Мультфильм» Создание проекта «Мой мультфильм»	Проект «Мой мультфильм»
28	май	Творческие задания	Создание проекта ко Дню Победы	Проект открытки на военную тему
29		Алгоритм (словесная инструкция)	Закрепление темы: движение объектов	Презентация собственного проекта
30		Творческие	Создание интерактивного альбома по	

	задания	замыслу	
31	Промежуточная аттестация в форме создания интерактивного альбома		Презентация интерактивного альбома

2.2. Планируемые результаты Программы

Обучающиеся освоят:

- правила поведения работы с компьютером;
- основные инструменты программы ПервоЛого (рисование, копирование, действия с Черепашкой);
- умение работать с формами Черепашки;
- основные команды управления Черепашкой;
- алгоритм последовательности действий, шагов по ее выполнению;
- создание альбома в программе ПервоЛого.

3. Комплекс организационно-педагогических условий.

3.1. Учебный план

№	Наименование разделов, тема	Количество занятий
1.	Вводное занятие. Знакомство с компьютером.	1
2.	Работа с компьютерной мышью	1
3.	Знакомство с основными объектами графического интерфейса среды ПервоЛого.	1
4.	Знакомство с основными инструментами среды ПервоЛого (рисование).	1
5.	Знакомство с основными инструментами среды ПервоЛого (фоны).	1
6.	Знакомство с основными инструментами среды ПервоЛого (библиотека форм).	5
7.	Творческий проект «Новогодняя открытка».	2
8.	Игры среды ПервоЛого.	2
9.	Знакомство с командами черепашки (движение).	2
10.	Знакомство с командами черепашки (опусти перо\подними перо).	1
11.	Знакомство с командами черепашки (штамп).	1
12.	Знакомство с командами черепашки (вперед\позади).	2
13.	Работа с алгоритмами.	2
14.	Итоговое занятие	2
15.	Самостоятельная работа по заданному алгоритму с готовыми	3

	формами	
16.	Выполнение творческих проектов	3
17.	Промежуточная аттестация в форме создания интерактивного альбома	1
	Итого 31	31

3.2. Календарный учебный график

Разделы	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель	май
Вводное занятие. Знакомство с компьютером.	1							
Работа с компьютерной мышью	1							
Знакомство с основными объектами графического интерфейса среды ПервоЛого.	2							
Знакомство с основными инструментами среды ПервоЛого (рисование).		2						
Знакомство с основными инструментами среды ПервоЛого (фоны).		2						
Знакомство с основными инструментами среды ПервоЛого (библиотека форм).			1					
Творческий проект «Новогодняя открытка».			2					
Игры среды			1					

ПервоЛого.								
Знакомство с командами черепашки (движение).				2				
Знакомство с командами черепашки (опусти перо\подними перо).				1				
Знакомство с командами черепашки (штамп).					2			
Знакомство с командами черепашки (вперед\позади).					2			
Работа с алгоритмами.						2	2	
Самостоятельная работа по заданному алгоритму с готовыми формами.						2	2	
Выполнение творческих проектов.								3
Промежуточная аттестация в форме создания интерактивного альбома.								1
Итого -31	4	4	4	3	4	4	4	4

3.3. Материально-технические условия реализации программы.

1. Помещение «Компьютерный класс».
2. Интерактивная доска с проектором.
3. Индивидуальные компьютеры.
4. Информационный ресурс: Программа ПервоЛого 4.0. <http://www.int->

edu.ru/logo/

3.4. Оценочные материалы.

Для подтверждения результативности реализации программы используется задание: выполнение интерактивного альбома в программе ПервоЛого и наблюдения за деятельностью обучающихся.

Карта оценивания результатов освоения программы «Умничка»

№	Фамилия, имя ребенка	Выполнение правил поведения работы с компьютером	Владение основными инструментами программы ПервоЛого			Владение умением работать с формами Черепашки	Владение основными командами управления Черепашкой	Составление алгоритма последовательности действий, шагов по ее выполнению	Умение создавать альбом в программе ПервоЛого
			рисование	копирование	действия с Черепашкой				

Каждый показатель оценивается в баллах от 0 до 1. При этом, 0 баллов является показателем полного отсутствия признака, 1 балл - означает проявление признака. Сумма баллов всех показателей складывается. Для оценивания результатов освоения программы используется уровневая шкала:

8-7 баллов-высокий уровень владения алгоритмическими умениями.

6-5-баллов-достаточный уровень.

4-3-оптимальный уровень.

3.5. Методические материалы

Структура занятия

Каждое занятие комплексное оно включает в себя 3 компонента:

1. Вводная часть.

Погружение в сюжет, тему занятия с помощью развивающих игр, беседы, которые помогут обучающемуся справиться с поставленной задачей, актуализировать имеющиеся представления. Включается гимнастика для глаз, пальчиковая гимнастика для подготовки зрительного, моторного аппарата к работе. Напоминаются правила работы с компьютером.

2. Основная часть.

Включает в себя овладение способом управления программой для достижения результата. Используется несколько способов «погружения» ребёнка в компьютерную программу:

- последовательное объяснение с показом на интерактивном экране обучающимся нового способа действия с компьютером;
- ребёнку предлагается роль исследователя, экспериментатора; предоставляется возможность самостоятельно апробировать новый способ работы с компьютером, программой;
- ребёнку предлагается карточка - схема, где задаётся алгоритм управления программой. На первых этапах дети знакомятся с символами, проговаривают и отрабатывают способы управления с педагогом, в дальнейшем самостоятельно «читают» схемы.

3. Заключительная часть.

На этом этапе:

1. Подведение итога, анализ деятельности (взаимоконтроль, самоконтроль, самоанализ, самооценка; со стороны педагога – поощрение работы обучающихся, оказание поддержки).
2. Двигательная часть: релаксация, расслабление под музыку, снятие мышечного и нервного напряжения, точечный массаж, гимнастика для глаз, двигательные игры.

Правила поведения в компьютерном классе.

1. Не включать компьютер без разрешения. Не трогать провода и розетки руками.
2. Соблюдать тишину и порядок;
3. Не трогать руками части компьютера и не нажимать неизвестные клавиши.
4. Не работать грязными, влажными руками, во влажной одежде;

5. Не сидеть близко к экрану монитора. Расстояние от глаз до экрана монитора должно быть не менее длины вытянутой руки. Следить за ровной спиной.
6. При поломке оборудования немедленно сообщить взрослым.
7. Внимательно слушать объяснение, инструкцию.

Видео ролик о правилах поведения в компьютерном классе:

http://www.youtube.com/watch?v=DdUwI_hhKwE

Комплекс упражнений гимнастики для глаз

1. Быстро поморгать, закрыть глаза и посидеть спокойно, медленно считая до 5. Повторить 4—5 раз.
2. Крепко зажмурить глаза (считать до 3), открыть их и посмотреть вдаль (считать до 5). Повторить 4—5 раз.
3. Вытянуть правую руку вперед. Следить глазами, не поворачивая головы, за медленным движением указательного пальца вытянутой руки влево и вправо, вверх и вниз. Повторить 4—5 раз.
4. Посмотреть на указательный палец вытянутой руки, на счет 1—4, потом перенести взор вдаль на счет 1—6. Повторить 4—5 раз.
5. В среднем темпе проделать 3—4 круговых движения глазами в правую сторону, столько же в левую сторону. Расслабив глазные мышцы, посмотреть вдаль на счет 1—6. Повторить 1—2 раза.
6. Сидя за столом, расслабиться и медленно подвигать глазами слева направо. Затем справа налево. Повторить 3 раза в каждую сторону.
7. Медленно переводить взгляд вверх-вниз, затем наоборот. Повторить 3 раза.
8. Представить вращающийся перед вами обод велосипедного колеса и, наметив на нем определенную точку, следить за вращением этой точки. Сначала в одну сторону, затем в другую. Повторить 3 раза.
9. Сложить ладони так, чтобы образовался треугольник, закрыть этим треугольником глаза и повторить все упражнения в той последовательности, какая описана выше. Глаза под ладонями должны быть открытыми, но ладони, неплотно лежащие на глазницах, не должны пропускать свет.