

Департамент образования города Москвы
Государственное бюджетное образовательное учреждение
Города Москвы «Школа № 1544»



УТВЕРЖДАЮ

Директор ГБОУ «Школа №1544»

И.Е. Хадирова

2017 года

«ПРИНЯТО»
на заседании МО _____
Протокол № _____
От « ____ » 201 ____
Председатель МО

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дополнительного образования

Студия развития. Играемка (ИКР)
(название)

Для детей 6-7 лет классов

На 2017-2018 учебный год

Составитель Соболева Т.М.
(Ф.И.О.)
Учителя начальных классов
(должность)

Москва
2017 год

Рабочая программа «Играчка»

Пояснительная записка

Современное общество живет в мире постоянного умножения потока информации, которая каждые несколько лет практически удваивается. Не утонуть в этом информационном море, а точно ориентируясь, решать практические задачи человеку помогает компьютер. «Завтра» наших детей - это информационное общество. Если сегодня еще есть сферы жизни, где можно обойтись без компьютера, то в информационном обществе неумение пользоваться компьютером будет означать социальную инвалидность. В сегодняшних условиях информации общества педагоги и родители должны быть готовы к тому, что при поступлении в школу ребенок скорее всего столкнется с применением вычислительной техники. Поэтому необходимо заранее готовить ребенка к предстоящему взаимодействию с информационными технологиями образования в школе.

Хотя школьный курс информатики ставит одной из своих задач формирование навыков работы на компьютере и освоение популярных компьютерных технологий, самое главное для эффективного применения компьютера – это развитое логическое, алгоритмическое и системное мышление.

Введение компьютера в ткань традиционного педагогического процесса дошкольной подготовки позволяет переложить на него часть дидактической нагрузки, делая при этом процесс обучения более интересным, разнообразным и интенсивным. Компьютер не заменяет традиционное занятие, а только дополняет его.

Данная программа построена для дошкольников на основе Программы подготовки дошкольников по информатике (авторы: А.В. Горячев, Н.В. Ключ). Данная программа по информатике для дошкольников согласуется с программой по информатике для начальной школы "Информатика в играх и задачах", рекомендованной Министерством образования РФ, и является начальным звеном непрерывного курса информатики 0-11, который разрабатывается в рамках образовательной программы "Школа 2100" под руководством А.В. Горячева. Использовались пособия к данной программе: "Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников", "Все по полочкам" (рабочая тетрадь).

Использовались компьютерные обучающие программы:

1. Серия дисков "Супердетки", "Новый диск".
2. Серия дисков "Несерьезные уроки", "Новый диск".
3. Серия дисков "Смешарики", "Новый диск".
4. "Мир информатики", "Кирилл и Мефодий".
5. Учебно-методический комплект "ПервоЛого 3.0", "Институт новых технологий"

Актуальность программы:

Цели и задачи

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

Задачи

Образовательные задачи:

Закрепление знаний и умений детей по основным разделам «Информатика», в рамках Программы развития и воспитания дошкольников в образовательной системе «Школа 2100» («Детский сад 2100»)

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:

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 кружка предполагается широко использовать игры(имитационные, игры-упражнения, для рационального сочетания обучающих, развивающих и развлекательных компонентов компьютерных игр), проблемные ситуации и развлечения

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей воспитанников старшего дошкольного возраста и рассчитана на работу в учебном компьютерном классе, в котором имеется 15 учебных мест и одно рабочее место – для преподавателя.

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;
- Задания из тетради на печатной основе для самостоятельной работы;
- Простой карандаш; набор цветных карандашей;
- Компьютерные развивающие игры

Ожидаемые результаты

В результате проведения занятий по информатике дети будут :

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;
- объединять множества.
- выделять свойства предметов, находить предметы, обладающие заданным свойством или несколькими свойствами, разбивать множества на подмножества
- характеризующиеся общим свойством;
- обобщать по некоторому признаку, находить закономерность по признаку;
- сопоставлять части и целое для предметов и действий;
- называть главную функцию (назначение) предметов;
- расставлять события в правильную последовательность;
- выполнять перечисляемую или изображенную последовательность действий;
- применять какое-либо действие по отношению к разным предметам;
- описывать простой порядок действий для достижения заданной цели;
- находить ошибки в неправильной последовательности простых действий;
- приводить примеры истинных и ложных высказываний;
- приводить примеры отрицаний (на уровне слов и фраз «наоборот»);
- формулировать отрицание по аналогии;
- видеть пользу и вред в разных ситуациях;
- проводить аналогию между разными предметами;

Тематическое планирование по разделу "Информатика"

Название занятия	Программное содержимое
1. Знакомство с компьютером. Техника безопасности.	Знакомство с компьютером. Техника безопасности.
2. Знакомство с компьютером. Устройство.	Знакомство с компьютером, его устройством.
3. Рабочий стол.	Знакомство с рабочим столом компьютера, умение находить нужный объект.
4. Рабочий стол.	Знакомство с рабочим столом компьютера, умение находить нужный объект.
5. Сравнение предметов по свойству	Знакомство со свойствами ("мягкое", "сладкое").
6. Сравнение предметов по свойству	Формирование умения находить в своем окружении предметы, обладающие свойствами, и не обладающие им.
7. Манипулятор "мышь"	Умение работать с манипулятором "мышь", знание назначения основных кнопок.
8. Манипулятор "мышь"	Умение работать с манипулятором "мышь", знание назначения основных кнопок.
9. Подготовка к знакомству с отрицанием	Знакомство с отрицанием. Поиск предметов, обладающих одним свойством. Умение выделять главные свойства.
10. Подготовка к введению понятий "истина" и "ложь"	Знакомство с истинными и ложными высказываниями. Выделение свойства предмета. Нахождение закономерности по признаку.
11. Подготовка к введению понятий "истина" и "ложь"	Знакомство с истинными и ложными высказываниями. Выделение свойства предмета. Нахождение закономерности по признаку.
12. Отрицание по аналогии.	Умение формулировать отрицание по аналогии.
13. Клавиатура	Знакомство с основными клавишами, их назначением.

14. Клавиатура	Знакомство с основными клавишами, их назначением.
15. Отрицание по аналогии.	Выполнение перечисляемой последовательности действий.
16. Поиск закономерностей.	Умение восстанавливать нарушенную закономерность.
17. Поиск закономерностей.	Умение восстанавливать нарушенную закономерность.
18. Подмножества с общим свойством.	Знакомство с объединением множеств.
19. Часть и целое.	Умение различать части и целое.
20. Описание последовательности действий.	Формирование умения соотносить элементы двух множеств по количеству.
21. Описание последовательности действий.	Самостоятельное описание своих действий.
22. Функции (назначение) предметов.	Знакомство с функцией предмета. Умение сравнивать объекты по названному признаку.
23. Функции (назначение) предметов.	Знакомство с функцией предмета. Умение сравнивать объекты по названному признаку.
24. Логическая операция “и”.	Знакомство с логической операцией “и”.
25. Обобщение по признаку.	Знакомство со свойством “оставлять след на чем-то”.
26. Обобщение по признаку.	Умение находить вокруг себя предметы, обладающие каким-либо свойством.
27. Выделение главных свойств предметов.	Закрепление умения выделять свойства предметов.
28. Выделение главных свойств предметов.	Умение делить группу предметных картинок на множества.
29-30. Разбиение множества на подмножества.	Умение называть объединение множества. Умение выделять главные свойства.
31. Повторение тем о свойствах.	Закрепление понятия свойства.

ЗРИТЕЛЬНАЯ ГИМНАСТИКА ВО ВРЕМЯ РАБОТЫ НА КОМПЬЮТЕРЕ

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.

Список литературы:

1. Волошина О.В. Развитие пространственных представлений на занятиях информатики в детском саду. / О. В. Волошина// Информатика. – 2006. – №19.
2. Горвиц Ю.М. и др. Новые информационные технологии в дошкольном образовании. /Ю. М. Горвиц, А. А. Чайнова, Н. Н. Поддъяков. – М.: Линка-Пресс, 1998. – 328 с.
3. Горячев А В., Ключ Н.В. Все по полочкам.: пособие для дошкольников 5-6 лет /А. В. Горячев, Н. В. Ключ. – 2-е изд., испр. – М.: Баласс, 2008. – 64 с.
4. Горячев А.В., Ключ Н.В. Все по полочкам. Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников. /А. В. Горячев, Н. В. Ключ. – М.: Баласс, 2004. – 64 с.
5. Ковалько В.И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы./ В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2007. – 304 с.
6. Кравцов С.С., Ягодина Л.А. Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников./ С. С. Кравцов, Л. А. Ягодина//Информатика. – 2006. – №12.
7. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы (Санпин 2.4.2. 178-020), рег. №3997