

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №18 «Родничок» городского округа город Шарья Костромской области

УТВЕРЖДАЮ

приказ № 45 от «31» 08 2022

Заведующий МБДОУ Детский сад №18

Волкова М.А. Волкова



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
«ИНТЕРАКТИВНАЯ ИГРОТЕКА»**

на 2022 – 2023 уч. год

Срок реализации: 1 год

Возраст обучающихся: 5 - 7 лет

Форма обучения: очная

Автор: Шаранова О.Н.

Содержание

<i>Оглавление</i>	<i>Стр.</i>
<i>1. Целевой раздел.</i>	
1. Пояснительная записка	3
1.1 Цели и задачи реализации Программы	4
1.2. Принципы и подходы к формированию Программы	4-5
1.3.Планируемые результаты освоения основной Программы	5
II. Содержательный раздел.	6
2.1. Учебно – тематический план	6-9
III. Организационный раздел.	10
3.1.Продолжительность и этапы реализации Программы	10
3.2. Материально – техническое обеспечение программы	10
3.3.Методическое обеспечение реализации Программы	10
4.1. Литература	11

I. Целевой раздел.

Пояснительная записка

Родившийся в XXI веке ребенок уже с первых месяцев своей жизни знакомится с интерактивными технологиями, с возрастом это увлечение становится только сильнее. 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 вычислительной 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. Вопреки стереотипам, вред от достижений технического прогресса для детского развития слишком преувеличен. Польза достаточно очевидна. Производители игрушек учитывают интересы современных детей, внедряют инновационные решения, направленные на развитие сообразительности, логики, внимания, памяти. Одна из новых разработок — интерактивные доски и интерактивные кубики для ребят дошкольного возраста.

Интерактивные и мультимедийные средства призваны вдохновить и призвать к стремлению овладеть новыми знаниями. **Интерактивная доска** и интерактивные **кубики** значительно расширяет возможности предъявления учебной информации, позволяет усилить мотивацию ребенка, активизируют познавательную деятельность детей и усиливают освоение материала.

Программа является хорошим стартом для ознакомления дошкольников с компьютерными технологиями, реализует принцип преемственности школы и детского сада. Программа показывает как с учетом конкретных условий, образовательных потребностей и особенностей развития детей дошкольного возраста воспитатель создает индивидуальную педагогическую модель образования в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов дошкольного образования.

В условиях дошкольного образования и с учетом его специфики данная система (модель) представляет собой оптимальные психолого-педагогические условия, обеспечивающие становление общечеловеческих ценностей, базиса личностной культуры, социальную успешность ребенка дошкольного возраста.

Программа «Интерактивная игротека» построена по методу последовательного углубления и усложнения материала, рассчитана для детей 5-7 лет.

Программа «Интерактивная игротека» реализуется с детьми дошкольного возраста в игровой форме и совместной деятельности, в вечерние часы, используя интеграцию образовательного процесса без увеличения учебной нагрузки на ребенка.

Во время занятия дети работают с компьютерами 5 – 10 мин. или интерактивной доской, собирают заданные комбинации из интерактивных кубиков. При правильном решении задания, в зависимости от собранной комбинации, на кубики проецируется то или иное изображение. В зависимости от темы игры, на кубиках оживают динозавры, роботы, различные насекомые и сказочные герои. Собирая кубики, ребенок будет учиться распознавать и повторять различные фигуры и конструкции. Он сможет делать это, сверяясь с правильной схемой, в результате чего, получит желанный для него результат в виде анимированной картинке.

Концепция. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования нацеливает нас на создание условий развития ребенка, открывающих возможности для его позитивной социализации, его личностного развития, развития инициативы и творческих способностей на основе сотрудничества со взрослыми и сверстниками в различных видах деятельности.

Компьютерные игры в дошкольной педагогике – одна из самых новых и актуальных проблем. Особое значение для развития дошкольника имеет его ведущая деятельность – игра, поэтому компьютеры в детском саду используются, прежде всего, как средство игры, с помощью которой ребенок решает самые разнообразные игровые задачи.

Л. С. Выготский отмечает, что ребенок играет в то, что он хочет, но не может осуществить в реальной жизни в силу своего возраста (например, поехать на машине). Зная этапы развития игры, можно предлагать компьютерные игры на закрепление тех способов, которыми ребенок владеет, и, учитывая зону ближайшего развития, последовательно усложнять их, предлагая каждый раз что-либо но-

вое. Компьютерные игры формируют у детей умение понимать, принимать и самостоятельно ставить игровые задачи, что является необходимым условием развертывания детской мыслительной деятельности.

Новизна. Новизна программы «Интерактивная игротека» предполагает использование интерактивной доски и интерактивных кубиков как самого совершенного информационного средства, наряду с использованием калькулятора, книги, авторучки, видеомagnetофона, телевизора и пр., совершенствует процесс обучения. Правильно собрав всю конструкцию из кубиков по схеме, ребенок сможет просмотреть один из 10 видеороликов с различными персонажами в виде забавных роботов, сказочных героев и т.п. Для облегчения процесса сборки схематическая инструкция будет транслироваться с левой стороны от места сборки, помогая ребенку преодолеть все этапы. Интерактивная схема будет транслироваться сколько угодно по времени, не ограничивая ребенка в сроках выполнения задания. Кубики выполнены из мягких материалов, они легкие, и не повредят ребенку, даже если вся конструкция упадет.

Интерактивная доска значительно расширяет возможности предъявления образовательной информации, позволяет усилить мотивацию ребенка.

Применение мультимедиа технологий позволяет моделировать различные ситуации. Игровые компоненты, включенные в мультимедиа программы, активизируют познавательную деятельность воспитанников и усиливают усвоение материала. Интерактивные средства обучения, такие как интерактивная доска и интерактивные кубики, станут отличной помощницей развития у детей: внимания; памяти; мышления; речи; личности; навыков учебной деятельности.

Цель

Познакомить детей с компьютером и способами работы с ним посредством динамических игр, детских компьютерных программ, развитие навыков решения логических задач с применением интерактивных технологий.

Задачи

- Получить информационно-технологические умения при работе с компьютером;
- Обогащать словарь детей новыми терминами (клавиатура, дисплей, диск, дискета, мышка и др.);
- Развивать психические процессы, творческое, логическое мышление, внимание, коммуникативные способности;
- Развивать комбинаторные способности, мелкую моторику;
- Способствовать раскрытию индивидуальных творческих способностей ребёнка, формировать умения конструкторской, художественно – декоративной, дизайнерской деятельности.

Принципы

- *Принцип научности*

В работе используются лицензионные компьютерные программы, методические рекомендации, научные разработки авторов, работающих в данном направлении. В компьютерные программы закладываются явления, которые не могут быть представлены в обычных условиях во всем многообразии и единстве. Компьютер помогает выделить наиболее значимые явления, связи, представить их более выпукло, в динамике, показать то, что невозможно увидеть в естественных условиях. Например, в игре «Измени время», дети имеют возможность изменить чередование частей суток, времен года. В старшем дошкольном возрасте детей начинают привлекать компьютерные игры, в которых учебный материал дан в более открытой форме, он как бы менее скрыт в игровые задачи. Такие игры, формируя познавательную направленность, способствуют плавному переходу к обучению в школе (например, в игре «Числовая машина» дети соотносят количество предметов с цифрой).

- *Принцип доступности*

Многие компьютерные игры строятся по принципу постепенного усложнения игровой и дидактической задач, как бы поддерживая ребенка в «зоне ближайшего развития». Такая поэтапность, заложенная в программе, часто не позволяет перейти на следующий уровень без выполнения задания предыдущего уровня. В других играх можно с помощью выбора в «меню» произвольно выбирать уровень сложности задания. В некоторых играх программа сама подстраивается под ребенка и предлагает ему новые задания с учетом его прежних ответов: более сложные, если задания выполняются успешно, или более простые – в обратном случае. Управление программами с помощью координат-

ного манипулятора «мышь» требует от детей развитой координации «глаз – рука». На начальном этапе ознакомления с компьютерными играми, дети осваивали несложные приемы управления мышкой (например, в игре «Построй домик мышке», дети размещали необходимые геометрические фигуры на отмеченное место, выполняя щелчок мышью). Более тонкие манипуляции требуются в играх: «Композиторы», «Помоги муравьишке собрать мармеладки» и т. д. Организация работы с детьми строится с учетом способностей, возраста и интересов детей, индивидуальных темпов их развития; в доступной для них форме.

- *Принцип последовательности и систематичности*

Дети систематически упражняются в манипулировании мышкой, ориентировке на плоскости экрана, самостоятельном решении игровых задач, используя в своей речи необходимые термины (дискета, клавиатура, монитор и т. д.).

- *Принцип индивидуального и дифференцированного подхода*

Подбор компьютерных игр, методов и приёмов работы осуществлялся в зависимости от индивидуальных особенностей детей, темпа овладения новыми информационными технологиями. Так, если у ребенка не получается выполнить щелчок мышью, то используется прием «рука в руку», или, если, не удаётся понять игровую задачу, то детям предлагается прослушать задание еще раз, или выполнить его по образцу. Также следует отметить, что детям, имеющим возможность поупражняться в играх на компьютере дома, задания предполагаются более сложные или с наименьшим количеством инструкций.

- *Принцип наглядности*

Для ознакомления детей с устройством компьютера используются соответствующие карточки – модели, во время беседы с детьми на тему: «Где и как используется компьютер», используется необходимый демонстрационный материал, а также используются компьютер, интерактивная доска. Интерактивные кубики и средства мультимедиа, как наглядное сопровождение в игровых, тематических и других видах занятий.

- *Принцип гуманности*

Все компьютерные программы, используемые в работе с детьми, имеют положительную нравственную направленность, в них нет агрессивности, жестокости, насилия и других моментов, травмирующих детскую психику.

Методы

Наглядный.

Для ознакомления детей с устройством компьютера используются соответствующие карточки – модели с изображением составных частей компьютера. Во время беседы с детьми применяется интерактивная доска, где дети закрепляют свои знания в играх.

Игровой.

Так как ведущим видом деятельности ребенка - дошкольника является игра, то вся деятельность детей с компьютером происходит с использованием игровой ситуации. Дети строят домик для мышки, учат и помогают своим гостям (Деда мороза, Незнайку, Буратино) играть в ту или иную игру. Используя кубики, дети развивают внимательность и умение концентрироваться на решении задачи. кубики настраивают детей на коллективную работу и взаимопомощь. Такое занятие разовьет коммуникабельность, дети будут учиться общаться, приходить к компромиссу.

Практический.

Дети имеют возможность практически упражняться в манипулировании мышкой, кнопками, вставлять диск в дисковод, собирать заданные комбинации из кубиков. При правильном решении задания, в зависимости от собранной комбинации, на кубики проецируется то или иное изображение. В зависимости от темы игры, на кубиках оживают динозавры, роботы, различные насекомые и сказочные герои. Интерактивная доска позволяет детям закреплять полученные знания с помощью игр.

Словесный.

Во время знакомства детей с компьютером, компьютерными играми используются такие приемы, как:

- объяснение (например, как нужно сидеть за компьютером, правила пользования интерактивной доской и кубиками, правила игр),

- уточнения (например, что нажимать на экран интерактивной доски нужно не сильно),

- вопросы к детям («Как нужно включать компьютер?»),
 - поощрения («Смелее, ты все делаешь верно»),
 - обращение к прошлому опыту детей («Какие вы знаете геометрические фигуры?», «Давайте построим по схеме»),
 - указания («Щелкните по значку и выслушайте задание»).
- Также используется рассказывание детям сказки («Сказка о друзьях или о том, как появился компьютер»), беседы на такие темы, как: «как используется роботы»

Информационный.

Во время работы за компьютером, дети получают необходимую информацию, используют ее для достижения результата.

Планируемые результаты

- Освоение детьми умений при работе с компьютером, интерактивной доской, интерактивными кубиками;
- обогащение и расширение словарного запаса у детей
- Умение достигать результата в компьютерных играх, решение игровых задач творчески, самостоятельно, умение концентрироваться на решении задачи.
- воспитанники проявляют себя как творческие, активно мыслящие и стремящиеся к познанию личности.
- Использование детьми информации на мультимедийном экране для выполнения поставленных задач, а так же, как средство самоконтроля и самоанализа.

II. Содержательный раздел. Перспективное планирование учебного материала

Месяц	Тема занятия	Цель, программные задачи	Содержание	Количество часов
Сентябрь	1 Знакомство с компьютером	Дать общие сведения о компьютере, его свойствах, назначении.	Для чего нужен компьютер? Где можно встретить компьютер?	1
	2 Правила работы в компьютерном классе	Познакомить с правилами работы в компьютерном классе.	Как правильно вести себя за компьютером? Инсценировка различных ситуаций	1
	3 Правила техники безопасности на интерактивной доске	Познакомить с техникой безопасности работы на интерактивной доске, с гимнастикой для глаз.	Знакомство со Смайликом. Рассказ Смайлика о запрещающих и разрешающих знаках (в картинках)	1
	4 Устройство компьютера. Знакомство с интерактивными кубиками	Познакомить с составными частями компьютера Познакомить с интерактивными кубиками	Рассмотреть составные части: монитор, системный блок, приборы ввода информации – мышь. Рассмотреть кубики. потрогать	1
Октябрь	1 Знакомство с мышью	Познакомить с устройством ввода МЫШЬ Научить нажимать на левую кнопку мыши один раз, выполнять двойной щелчок Научить перетаскивать элементы с помощью мыши	Рассказ о устройстве ввода - мышь, рассмотреть действующие кнопки и колесико, нажатие на кнопки мыши – дид. задание «Повтори» демонстрация способа перетаскивания мышью. Развивающая программа «Пазлы для всей семьи»	1
	2 Игра на интерактивной доске «Пазлы –сказка» «Собери сказку по схеме»	Научить перетаскивать элементы с помощью стилуса. Развивать логическое мышление	Упражнять в перетаскивании элементов с помощью стилуса. Собрать по схеме и угадать из какой сказки герой	1
	3 Игра на интерактивной доске «Пазлы –сказка» «Собери сказку по схеме»	Научить перетаскивать элементы с помощью стилуса. Развивать логическое мышление	Упражнять в перетаскивании элементов с помощью стилуса. Собрать по схеме и угадать из какой сказки герой	1
	4 Игра на интерактивной доске «Собери компьютер», «Угадай сказку и собери по схеме»	Закрепить знания об устройстве компьютера, развивать логическое мышление	Практическое задание: Игра «Собери компьютер», по данной схеме собрать кубики	1
Ноябрь	1 знакомство с рабочим столом	Дать понятие «рабочий стол», научить украшать «рабочий стол»	Рассказ о Пиктограммах, ярлыках; Практическое задание: Укрась «рабочий стол»	1
	2 Игра на интерактивной доске «Пазлы –сказка» «Собери сказку по схеме»	Научить перетаскивать элементы с помощью стилуса. Развивать логическое мышление	Упражнять в перетаскивании элементов с помощью стилуса. Собрать по схеме и угадать из какой сказки герой	1

МБДОУ «Центр развития ребёнка – Детский сад № 18 «Родничок»»
городского округа город Шарья Костромской области.

	3 знакомство с клавиатурой Знакомство с программой	Познакомить с устройством ввода – клавиатурой, учить пользоваться некоторыми кнопками Дать понятие «программа», учить различать ярлычки программ	Рассказ Смайлика о устройстве ввода информации-клавиатуре, о ее свойствах, устройстве, о некоторых кнопках: кнопки – буквы; кнопки – цифры; кнопки – стрелки;Enter; delete; пробел Рассказ о ярлычках знакомых программ:Paint; Тух Paint; Раскрась –ка. Дид игра: «Найди ярлычок»	1
	4 Игра с кубиками «Угадай сказку и собери по схеме»	Развивать логическое мышление	Собрать по схеме и угадать из какой сказки герой	1
Декабрь	1 знакомство с папками и файлами. с программой Word	Дать понятие «папка», «файл», учить различать их ярлыки, дать представление для чего она предназначена	Рассказ о папках и файлах. Рассмотреть внешний вид, познакомить со свойствами. Дид игра: «Найди и назови отличие», Рассказ о программе, рассмотреть внешний вид	1
	2 Составление приглашения на «Новогодний праздник»	Упражнять в работе в программе Word	Работа в программе	1
	3 Работа с кубиками и игры на интерактивной доске	Развивать логическое мышление, формировать познавательное развитие	Собрать по схеме и угадать из какой сказки герой Интерактивная игра «Из какой страны Дед Мороз»	1
Январь	1 повторение Игры с кубиками «Сказки»	Повторение всего материала	Рассказ о программе, о правилах поведения, игры с кубиками «Сказки»	1
	2 Работа с фигурами и заливкой. Беседа на тему «роботы»	Формировать умения пользоваться заливкой предметов. Закреплять знания о геометрических фигурах, цвете. Развивать поисковую – деятельность: поиск способов, вариантов творчества	Упражнять детей в работе фигурами. Предложить нарисовать робота и собрать схему из кубиков, чтоб появился видеоролик с роботом	1
Февраль	1 Интерактивная игра «Роботы». Игра с кубиками «Роботы»	Закреплять умение пользоваться стилусом, развивать логическое мышление, формировать познавательное развитие	Упражнять в работе с фигурами.Предложить собрать схему из кубиков, чтоб появился видеоролик с роботом	1
	2 Графический редактор Paint	Знакомство с графическим редактором. Инструменты рисования. Предложить детям нарисовать любимую сказку. Собираем сказку по схеме	Рассказ о программе. Рассматривание инструментов рисования. Рисование любимой сказки. Собираем сказку из кубиков	1
	3 Работа с графическим редактором Paint и с интерактивными кубиками	Предложить детям из кубиков по схеме собрать сказочного героя и в программе Paint нарисовать его друзей	Упражнять детей в рисовании в программе и собирать по схеме кубики	1
	4 Работа с графическим редактором Paint и интерактивной доской	Закреплять умение пользоваться стилусом, развивать логическое мышление, формировать познавательное развитие	Игра «Угадай-ка». Работа с графическим редактором Paint	1
Март	1 Работа с графическим редактором Paint и интерактивными кубиками	Предложить нарисовать картину на тему 8 марта. Продолжать развивать логическое мышление	Творческая работа Предложить собрать по схеме кубики тема окружающий мир	1

МБДОУ «Центр развития ребёнка – Детский сад № 18 «Родничок»»
городского округа город Шарья Костромской области.

	2 Работа с графическим редактором Paint и интерактивными кубиками	Формировать умение рисовать кистью и распылителем. Продолжать развивать логическое мышление	Работа в программе. Работа с интерактивными кубиками	1
	3 Работа с интерактивной доской	Формировать умение использовать стилус. Развивать внимание.	Работа с интерактивной доской Дидактические игры.	1
	4 Работа с графическим редактором Paint	Рисование на свободную тему. Закрепить навыки работы в программе. Развивать логическое мышление, внимание	Итоговая работа в программе – рисование на свободную тему. Работа с интерактивными кубиками	1
Апрель	1 Работа с ПК	Отрабатывать пользовательские навыки и умения работать с персональным компьютером.	Работа с ПК. Игры с интерактивными кубиками	1
	2 Играем в сказку «Теремок»	Воспитывать чувство коллективизма, умение сотрудничать, договариваться. Отрабатывать пользовательские навыки и умения работать с персональным компьютером	Работа с ПК Игры с интерактивными кубиками	1
	3 Работа с ПК	Формировать умения пользоваться инструментами на рабочем столе, пользоваться всеми навыками приобретенными за год	Работа с ПК Игры с интерактивными кубиками	1
	4 Закрепление пройденного материала	Закреплять с детьми пройденный материал.	Работа с ПК Игры с интерактивными кубиками	1

III. Организационный раздел.

IV. Продолжительность и этапы

Программа ориентирована на работу с обучающимися 5 – 7 лет и рассчитана на один год обучения.

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 30 минут. Общее количество часов в год на одну группу - 36.

Каждое занятие включает в себя несколько этапов:

1. этап – подготовительный. Знакомство с целью занятия, мотивация с помощью интерактивной доски. Демонстрация изображений на экране, беседа, работа в парах.
2. этап – основной. Работа с компьютером (индивидуальная и групповая), с интерактивной доской
3. этап - Релаксационная разгрузка, динамическая пауза
4. этап - Работа с интерактивными кубиками (дидактические компьютерные игры, выполнение заданий, творческие задания)
5. этап - Итог. Рефлексия.

Материально – техническое обеспечение программы

- компьютер
- проектор
- экран
- программно-методический комплекс
- интерактивная доска
- интерактивные кубики

Методическое обеспечение реализации программы

Программа использует современные компьютерные программы:

- ✓ «Компьютер для дошкольника»
- ✓ Tux Paint(2007г. компания «медиа Хауз
- ✓ «Раскрась-ка» - все программы лицензированы и допущены Министерством образования - позволяют в игровой форме ознакомить детей с историей компьютера, с его составными частями, правилами поведения и техникой безопасности работы на компьютере.
- ✓ СД «Компьютер и дошкольник»
- ✓ Программы: Paint; TuxPaint; Раскрась-ка; ПервоЛого авторы
- ✓ Индивидуальные пеналы с набором игр головоломок, дидактических игр и раздаточного материала

Список литературы

- ✓ Исследования ученых и специалистов НИИ дошкольного воспитания Центра «Дошкольное детство» им. А.В.Запорожца
- ✓ Интернет – ресурсы
- ✓ «Учимся работать на компьютере» М.К.Антошин Москва 2004г.
- ✓ Статьи Гурьева Сергея Владимировича «Компьютер в жизни ребенка» (кандидата педагогических наук, Российского государственного университета)
- ✓ Журнал «Детский сад от А до Я» №1 2003 г.

Заключение

Программа «Интерактивная игротека» рекомендована для широкого круга читателей: воспитателей, старших воспитателей, специалистов по дополнительному образованию, учащихся педагогических колледжей, родителей.

Программа способствует формированию у ребенка знаний необходимых для овладения практическими умениями работы на компьютере и применения их в обучении новым информационным технологиям.

В данном документе
пронумеровано, прошнуровано и
скреплено печатью
4 (ссылка)

листов.

заведующий

МБДОУ «Детский сад
№ 18 «Родничок»

М.А. Волкова

Волкова

