

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА КРОНШТАДТСКОГО РАЙОНА  
САНКТ-ПЕТЕРБУРГА «ГРАД ЧУДЕС»

УТВЕРЖДАЮ  
Директор ДДТ «Град чудес»

\_\_\_\_\_ И.Ю. Черникова  
«\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ года

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе  
«Компьютерная грамотность дошкольника»

педагога дополнительного образования  
Гофман Веры Юльевны

1-го года обучения  
(группа № 7)

Санкт-Петербург  
2023/2024 учебный год

## Пояснительная записка

Рабочая программа составлена на основе дополнительной общеразвивающей программы "Компьютерная грамота дошкольника".

Учебная группа формируется на основе свободного набора. Для обучения принимаются девочки и мальчики вне зависимости от способностей и уровня первоначальной подготовки.

Рабочая программа рассчитана на 72 часа.

Организация занятий – 2 раза в неделю по 1 академическому часу или 1 раз в неделю 2 часа.

### **Особенности коллектива:**

Возраст -5-6 лет

Количество учащихся в группе - 15 человек

### **Задачи:**

#### *Обучающие:*

- обучить детей правилам поведения и технике безопасности в компьютерной студии; навыкам пользования компьютерной мышью (щелчок, двойной щелчок, передвижение указателя мыши) и некоторыми клавишами клавиатуры;
- познакомить детей с некоторыми названиями и назначением составных частей компьютера;
- учить детей раскрашивать картинки в графическом редакторе Paint, добавлять свои элементы в рисунок;
- расширить математические представления детей о геометрических фигурах, счёте, цифрах; классификации, закономерностях и т.д.;
- познакомить детей с буквами русского алфавита, их различным начертанием;
- на занятиях активизировать речь детей, расширять словарный запас детей, вводя новые понятия (клавиатура, мышь, монитор и т.д.).

#### *Развивающие:*

- развивать стойкий интерес к освоению компьютерной техники;
- способствовать развитию памяти, внимания, восприятия, зрительно-моторной координации детей;
- формировать учебные навыки детей (умение обобщать, сравнивать, классифицировать, выявлять закономерности, предвидеть результат и ход решения логической и творческой задачи);

#### *воспитательные:*

- воспитывать коммуникативную культуру, доброжелательное отношение друг к другу, желание помочь сверстнику в случае необходимости;

- способствовать самостоятельным действиям детей, активному поведению на занятиях, формированию состояния успешности, ощущения собственной значимости при работе с компьютером.

## Содержание программы

### **1. Введение. Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе.**

#### Теория:

Знакомство. Правила поведения, техники безопасности.

Беседа о студии, о компьютерах.

Показ выполнения компьютерных заданий.

#### Практика:

Компьютерная программа «Привет» - первые навыки работы с мышкой, наушниками.

### **2. Знакомство с графическим редактором Paint. Раскрашивание готовых картинок разной сложности, создание собственных картинок на основе готового шаблона.**

#### Теория:

Создание проблемной ситуации для выполнения компьютерного задания (разгадывание загадок, прослушивание звукового файла, рассматривание картинок).

Знакомство с графическим редактором Paint. Инструмент Заливка. Выбор необходимого цвета. Инструменты Кисть, Распылитель, их переключение.

Создание предпраздничного настроения открытки С новым годом, 8 марта, 23 февраля и др.).

Показ выполнения компьютерных заданий.

Рассматривание готовых работ.

#### Практика:

Раскрашивание картинок в графическом редакторе Paint.

Раскрашивание картинок с дополнением их своими деталями.

### **3. Знакомство с некоторыми программами Windows.**

3.1 Знакомство с инструментами и приёмами компьютерного рисования в графическом редакторе Paint.

#### Теория:

Создание проблемной ситуации для выполнения компьютерного задания (разгадывание загадок, прослушивание звуковых файлов, рассматривание иллюстраций, выполнение логических заданий, рассматривание работ детей предыдущих лет).

Знакомство с графическим редактором Paint. Инструменты Заливка, Кисть, Распылитель, Выделение, Линия. Выбор необходимого цвета, инструмента. Перенос выделенной области по экрану. Соединение точек с помощью инструмента Линия. Понятие симметрии.

Показ выполнения компьютерных заданий.

Рассматривание готовых работ детей.

Практика:

Раскрашивание картинок в графическом редакторе. Самостоятельное рисование на произвольную тему.

Выполнение компьютерных заданий с использованием функции «выделение-перенос», на понимание понятия «симметрия».

Выполнение компьютерных заданий «Соедини точки» с помощью инструмента Линия.

Рисование открыток. Выполнение творческой работы на превращение геометрической фигуры по выбору учащегося в рисунок.

3.2 Развитие математических представлений, зрительного внимания, памяти, логического мышления.

Теория:

Повторение названий частей компьютера.

Дидактические задания на знание цифр, геометрических фигур, установление логических связей, счёт, цвет. Логические дидактические задания, соответствующие компьютерным заданиям. Показ выполнения компьютерных заданий.

Практика:

Выполнение компьютерных заданий по мотивам компьютерных игр.

3.3 Знакомство с буквами и развитие навыков чтения.

Теория:

Дидактические задания, знакомящие детей с буквами и закрепляющие эти знания.

Показ выполнения компьютерных заданий.

Практика:

Выполнение компьютерных заданий.

### **3. Итоговые занятия. Промежуточный и итоговый контроль.**

Повторение названий частей компьютера, их назначение

Демонстрация работ учащихся.

Повторение правил и процесса игр, в которые играли в течение года.

### **Планируемые результаты первого года обучения**

#### **После обучения по программе дети будут:**

Знать:

- правила безопасного поведения в компьютерном классе;
- названия некоторых частей компьютера (монитор, клавиатура, мышь, наушники, колонки);

- буквы алфавита, их начертание;

Уметь:

- уверенно пользоваться мышью (щелчок, двойной щелчок, перемещение указателя мыши в нужное место экрана);
- раскрашивать готовые рисунки и добавлять в них свои элементы (программа Paint, инструменты программы);
- проявлять устойчивый интерес к занятиям, испытывать удовольствие при общении с компьютером;
- сравнивать предметы по величине «на глаз», со считыванием; осуществлять действия в соответствии с определённой последовательностью, составить творческий замысел и осуществить его в программе Paint;
- соблюдать правила доброжелательного отношения к товарищам, оказывать сверстникам посильную помощь при выполнении компьютерных заданий;
- активно вести себя на занятиях, уверенно и самостоятельно действовать при работе с компьютером.

### Календарно-тематический план на 1 учебный год

№	Темы учебных занятий	Количество часов		Дата проведения занятия	
		Теория	Практика	Предп.	Факт.
1	Введение. Техника безопасности и правила поведения в компьютерной студии. Paint – раскрашивание.	1	1	01.09.23	
2	Paint – раскрашивание. Paint – раскрашивание.	1	1	08.09.23	
3	Paint – раскрашивание. Paint – раскрашивание. «Котёнок».	1	1	15.09.23	
4	Paint – раскрашивание. «Коврик для котёнка». Изучение букв.	1	1	22.09.23	
5	Paint – раскрашивание. Paint – раскрашивание (Что не так?).	1	1	29.09.23	
6	Paint – раскрашивание с дорисовкой. Paint. Соедини точки. Море.	1	1	06.10.23	
7	Изучение букв. Paint – раскрашивание. «Осень золотая».	1	1	13.10.23	
8	Изучение цифр. Paint – раскрашивание с дорисовкой.	1	1	20.10.23	
9	Paint – раскрашивание. «К дню матери». Paint, рисуем компьютерными кистями.	1	1	27.10.23	
10	Изучение букв. Paint – раскрашивание с дорисовкой.	1	1	03.11.23	
11	Paint – «Кто спрятался?» (геометрические фигуры). Изучение цифр.	1	1	10.11.23	
12	Paint – раскрашивание с дорисовкой. Изучение букв.	1	1	17.11.23	
13	Paint – раскрашивание с дорисовкой. Paint, рисуем компьютерными кистями.	1	1	24.11.23	
14	Paint – рисование. Paint – раскрашивание с дорисовкой.	1	1	01.12.23	
15	Изучение букв. Paint – рисование.	1	1	08.12.23	
16	Paint – раскрашивание с дорисовкой. Paint – раскрашивание. «Зима».	1	1	15.12.23	
17	Paint – раскрашивание с дорисовкой. «Открытка к Новому году». Промежуточная аттестация. Демонстрация новогодних открыток. «С Новым годом!» (Power Point)	1	1	22.12.23	

18	Изучение букв. Paint – рисование.	1	1	29.12.23	
19	Paint – «Кто спрятался?» (рыбки). Изучение букв.	1	1	12.01.24	
20	Paint, рисуем компьютерными кистями. Paint – раскрашивание с дорисовкой.	1	1	19.01.24	
21	Изучение букв. Paint – раскрашивание с дорисовкой.	1	1	26.01.24	
22	Изучение цифр. Paint – раскрашивание. «К 23 февраля».	1	1	02.02.24	
23	Paint – «Кто спрятался?» (кошки). Paint – рисование.	1	1	09.02.24	
24	Paint – раскрашивание с дорисовкой. «К 8 марта». Paint – раскрашивание с дорисовкой.	1	1	16.02.24	
25	Изучение букв. Paint, рисуем компьютерными кистями.	1	1	01.03.24	
26	Paint. «Кто в лесу орехи прячет, сушит на зиму грибы?» (симметрия, выделение-перенос) Paint – раскрашивание с дорисовкой.	1	1	15.03.24	
27	Изучение цифр. Paint – раскрашивание с дорисовкой. «Здравствуй, Весна!».	1	1	22.03.24	
28	Paint, раскрашивание. «Подарок маме». Изучение букв.	1	1	29.03.24	
29	Paint – раскрашивание с дорисовкой. «К дню космонавтики». Изучение цифр.	1	1	05.04.24	
30	Paint – раскрашивание с дорисовкой. Paint – раскрашивание. «Город».	1	1	12.04.24	
31	Изучение букв. Изучение цифр.	1	1	19.04.24	
32	Paint – раскрашивание. «К Дню Победы» Paint, рисуем компьютерными кистями.	1	1	26.04.24	
33	Изучение букв. Paint – раскрашивание с дорисовкой. «Скоро лето».	1	1	03.05.24	
34	Изучение цифр. Paint – раскрашивание с дорисовкой.	1	1	17.05.24	
35	Paint – раскрашивание с дорисовкой (Маленькие паны и паночки). Paint – рисование.	1	1	24.05.24	

36	Paint – раскрашивание с дорисовкой. «Волшебное превращение». Промежуточная аттестация. Демонстрация работ.	1	1	31.05.24	
----	--	---	---	----------	--