

## Аннотация

### К дополнительной образовательной программе социально-педагогической направленности с элементами робототехники

#### «Компьюша»



Программа «Компьюша» разработана с учетом Программы подготовки дошкольников по информатике (автор: З.М. Габдуллина).

Дополнительно использовались пособия к данной программе: “Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет”, “Информатика”.

Адаптирована в соответствии с возрастом, применены игровые технологии.

Программа рассчитана на 1 год, 72 учебных часа и предназначена для детей 5 – 7 лет.

НОД проходят 2 раза в неделю, продолжительностью 30 минут.

Содержание дополнительной программы реализуется в соответствии с той нагрузкой, которая предоставлена педагогу, количеством набранных групп, возрастом детей, их подготовкой.

Отличительная особенность программы «Компьюша» состоит в том, что она решает проблему непрерывности дошкольного и школьного образования.

Цели и задачи реализации программы дошкольного образования.

Цель: обучение детей компьютерной грамотности

Задачи:

1. Обучающие:

- формировать начальные навыки работы за компьютером;
- учить правилам работы за компьютером, организации рабочего места и ТБ.

2. Развивающие:

- развитие логического мышления;
- развитие абстрактного, наглядно-образного мышления;
- раскрытие творческих способностей и наклонностей детей;
- расширять словарный запас детей и знания об окружающем мире;
- развивать сенсорные возможности ребенка;

3. Воспитывающие:

- воспитывать самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость;
- воспитывать культуру общения, навыки сотрудничества;
- воспитывать бережное и аккуратное отношение к технике.

Ожидаемые результаты реализации программы:

По окончании обучения воспитанники знают и умеют:

- правила работы с компьютером, организацию рабочего места и ТБ;
- название и функциональное назначение основных устройств компьютера;
- создавать простейшие изображения в графическом редакторе Paint;
- иметь навык работы с клавиатурой, мышкой ориентироваться на экране монитора;
- пользоваться игровыми и обучающими программами;
- самостоятельно запускать компьютер и программы.