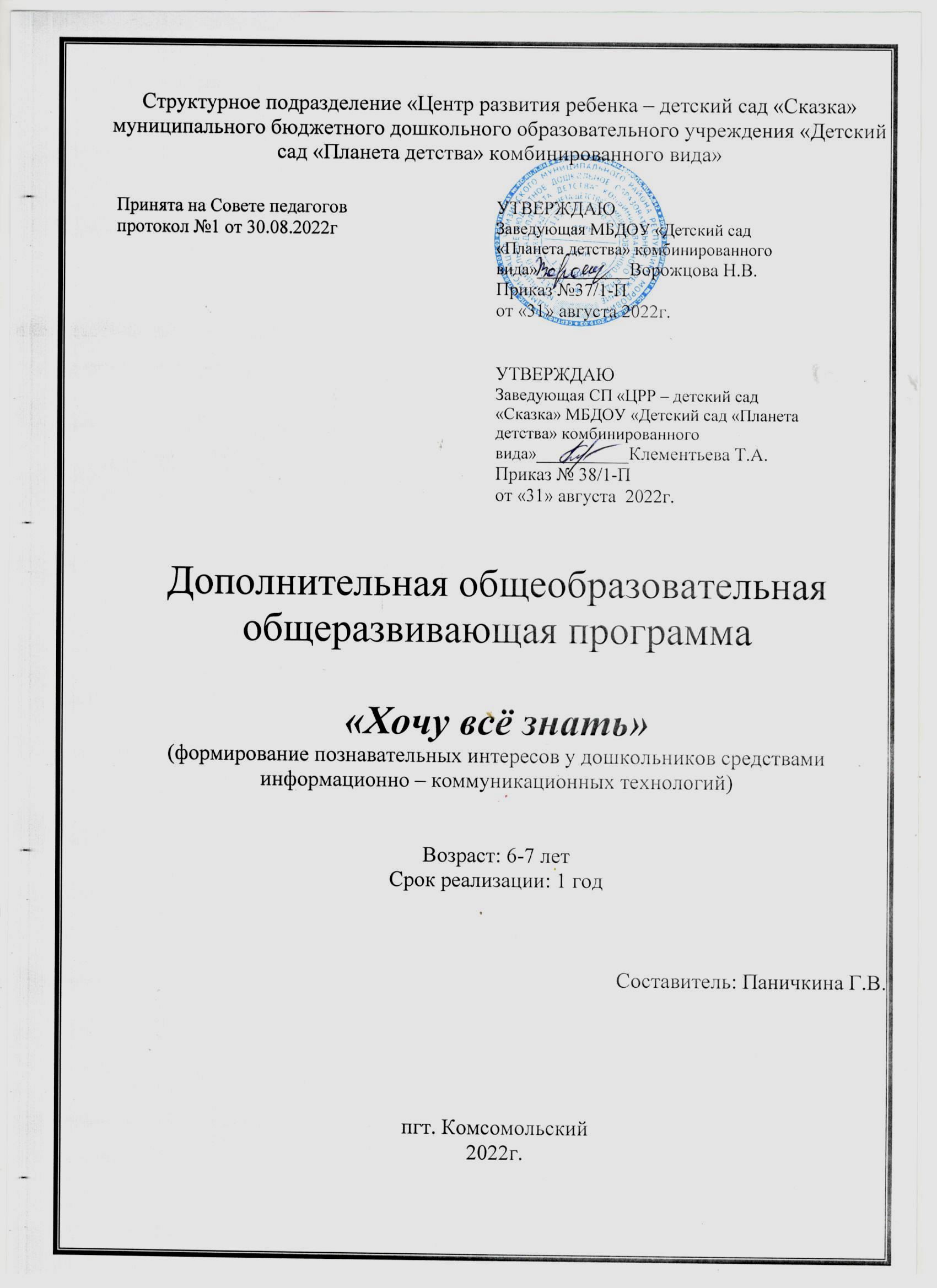
****

**Содержание**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Пояснительная записка | 2-3 |
| 2 | Организация работы и её содержание. | 4-5 |
| 3 | Учебно-тематический план | 4-6 |
| 4 | Содержание программы | 6-12 |
| 5 | Материально-техническое обеспечение | 13 |
| 6 | Список использованной литературы | 14 |

**Пояснительная записка**

Информационно-коммуникационные технологии прочно входят во все сферы жизни человека. Соответственно, система образования предъявляет новые требования к воспитанию и обучению подрастающего поколения, внедрению новых подходов, которые должны способствовать не замене традиционных методов, а расширению их возможностей. Интерактивные средства обучения, такие как интерактивная доска, робот «Ботли», станут отличными помощниками в развитии детей. Они способствуют развитию внимания, памяти, мышления, речи, навыков учебной деятельности.

Использование интерактивной доски на занятиях позволяет перейти от объяснительно- иллюстрированного способа обучения к деятельностному, при котором ребенок становится активным субъектом, а не пассивным объектом педагогического воздействия. Это способствует осознанному усвоению знаний дошкольниками.

Робот «Ботли» позволяет детям учиться создавать мини – программы - траектории движения робота, причем делать это в увлекательной игре.

Данная программа кружковой работы реализуется с детьми 6-7 лет. В программе выделены следующие направления использования интерактивных средств обучения, которые доступны для работы с детьми дошкольного возраста:

использование интерактивной доски;

создание собственных мультимедийных продуктов;

игры с роботом-мышью;

использование интернет-ресурсов.

Цель: оптимизация образовательного процесса, для осуществления качественной индивидуализации обучения детей; создание у ребенка более высокой, по сравнению с традиционными методами, мотивационной готовности к обучению, заинтересованности детей к занятиям в современных условиях; развитие логического мышления, внимания, памяти и познавательной активности.

Задачи:

* развитие творческого мышления детей, способности к свободному фантазированию и творчеству;
* развитие коммуникативной компетентности дошкольников в процессе коллективной работы;
* развитие умения ясно и логично излагать свои мысли и идеи окружающим, обосновывать свои мысли и высказывания;
* развитие навыка работы в интерактивных средах, умения творчески моделировать объекты, изменять их свойства для решения задач;
* развитие и коррекция психических процессов: памяти, внимания, воображения, мышления, восприятия;
* развитие познавательной активности, самоконтроля;
* активизация словаря;
* развитие мелкой моторики руки;
* создание положительного эмоционального фона;
* формирование уважительного отношения к старшему поколению, к малышам, к сверстникам, формирование дружеских отношений внутри детского коллектива;
* воспитание уважительного и ценностного отношения к окружающему миру, природы, родной земле;
* воспитание милосердия, справедливости, стремления к знаниям.

**Организация работы и её содержание.**

Работа с интерактивными средствами обучения происходит при первостепенной роли воспитателя по принципу тройственного взаимодействия: воспитатель – интерактивные средство обучения (доска, робот-мышь) - ребенок.

Срок реализации программы кружка - 1 год.

Занятия кружка начинаются с 1 сентября и заканчивается 25 мая.

Программа рассчитана на 36 занятий (1 в неделю).

При подготовке к занятиям с использованием интерактивной доски необходимо учитывать санитарно- эпидемиологические нормы и правила, по которым общая продолжительность занятий должна составлять 30 минут с детьми подготовительной к школе группы.

Методы и приемы: игровые, экспериментирование, моделирование, воссоздание, преобразование.

*Ожидаемые результаты:*

В результате проведения занятий дети будут уметь:

• выделять свойства предметов, находить предметы, обобщающие заданным свойством или несколькими свойствами, разбивать множество 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 правильной последовательности;

• выполнять перечисляемую или изображенную последовательность действий;

• применять какое-либо действие по отношению к разным предметам;

• 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;

• пользоваться разрешающими и запрещающими знаками;

• видеть пользу и вред свойства в разных ситуациях;

• проводить аналогию между разными предметами;

• находить похожее у разных предметов;

• научить представлять себя разными предметами и изображать поведение этих предметов;

• переносить свойства одного предмета на другие;

• создавать алгоритм движения, программировать робот «Ботли».

**Учебно- тематический план**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование  разделов и тем | Количество  занятий | Теория | Практика |
| 1 | Диагностика. Инструктаж по ТБ. | 1 | - | 1,0 |
| 2 | Форма и цвет. использование робота «Ботли». | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 3 | Что такое природа?  использование робота «Ботли». | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 4 | Конструирование из природных элементов. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 5 | ФЭМП «Проделки старухи Шапокляк» использование робота «Ботли». | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 6 | Природа живая и неживая. использование робота «Ботли». | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 7 | Звуки и буквы | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 8 | Строим башню. Геометрические тела. Цвета. использование робота «Ботли». | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 9 | Животные. Голоса. Детёныши. использование робота «Ботли». | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 10 | Орнаменты и узоры. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 11 | Положение в пространстве. использование робота «Ботли». | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 12 | Жизнь птиц. использование робота «Ботли». | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 13 | Звук, слог, слово, предложение. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 14 | Путешествие в страну математики с применением робота «Ботли». | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 15 | В лесу. Найди гриб. Программирование робота Ботли. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 16 | Сказки. использование робота «Ботли». | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 17 | Путешествие в зимний лес. с применением робота «Ботли». | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 18 | Мой ангел-хранитель. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 19 | Обучение грамоте «Бюро находок». использование робота «Ботли». | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 20 | Путешествие в сказку. использование робота «Ботли». | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 21 | Профессии использование робота «Ботли». | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 22 | Звук, буква, слог, слово, предложение. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 23 | Запомни и расположи также. использование робота «Ботли». | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 24 | Правила дорожного движения. Правила поведения на улице. использование робота «Ботли». | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 25 | Строитель | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 26 | Рождество Пресвятой Богородицы. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 27 | Правила дорожного движения. Дорожные знаки. использование робота «Ботли». | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 28 | Народные промыслы. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 29 | Рождество Христово | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 30 | Знакомство с храмом. | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 31 | Русские богатыри-защитники Отечества | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 32 | Святой Георгий Победоносец | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 33 | Безопасность собственной жизнедеятельности. использование робота «Ботли». | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 34 | «Звук», «Буква», «Слог», «Слово». | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 35 | Безопасность собственной жизнедеятельности в природе. Использование робота «Ботли». | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 36 | Итоговое занятие. | 1 | - | 1,0 |
|  | ***Итого:*** | 36 | 17 | 19 |

**Содержание программы**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование тем |  | Программные задачи | Содержание теоретической части | Содержание практической части |
| 1 | Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. |  | Выработать основные правила ТБ и работы возле ИД. Возможности и средства управления ИД. | Беседа, объяснение, показ обучающих слайдов. | ИКТ оборудование, слайды, дидактическая техника. |
| 2 | Форма и цвет. использование робота «Ботли». |  | Формирование умения анализировать и сравнивать предметы по форме и цвету, устанавливать закономерности. | Игровая ситуация, объяснение, упражнения, творческие задания | Программное обеспечение «Развитие элементарных математических представлений» |
| 3 | Что такое природа?  использование робота «Ботли». |  | Формирование понятия о природе, её неживых и живых объектах. | Беседа, рассматривание иллюстраций, игровая ситуация, творческие задания. | Программное обеспечение «Познавательная деятельность», наглядно-дидактические пособия. |
| 4 | Конструирование из природных элементов. |  | Формирование у детей умений наблюдать и замечать красоту природы, удивляться и радоваться. | Беседа, рассматривание иллюстраций, работа с природным материалом. | Программное обеспечение «Творческая деятельность», дидактическая техника. |
| 5 | ФЭМП «Проделки старухи Шапокляк» использование робота «Ботли». |  | Совершенствовать умение работать на интерактивной доске, совершая простейшие манипуляции: нажатие на объект, перемещение объектов. Развивать интеллектуальные способности детей. Воспитывать интерес к занятиям математикой. | Дид.игра, творческие задания. | Программное обеспечение «Развитие элементарных математических представлений», дидактическая техника. |
| 6 | Природа живая и неживая. использование робота «Ботли». |  | Ознакомление с делением окружающих объектов на природные и созданные человеком, закрепление представления о росте, развитии и размножении живых организмов, развитие умений устанавливать причинно-следственные связи. | Беседа, рассматривание иллюстраций ,игровая ситуация, творческие задания. | Программное обеспечение «Познавательная деятельность», наглядно-дидактические пособия. |
| 7 | Звуки и буквы |  | Учить определять место звука в трех позициях (начало, середина, конец слова). Закрепить понятие о гласных звуках. Дать понятие о том, чем звук отличается от буквы; | Объяснение, изучение правил игры на интерактивной доске. Упражнения. ИК игры. | Программное обеспечение «Развитие речи», дидактическая техника. |
| 8 | Строим башню. Геометрические тела. Цвета. использование робота «Ботли». |  | Формирование умения анализировать форму и цвет предметов. Находить в ближайшем окружении предметы нужного цвета, оперировать пространственными отношениями. | Игровые задания. объяснения, упражнения, ИК игры. | Программное обеспечение «Развитие элементарных математических представлений», наглядно-дидактические пособия. |
| 9 | Животные. Голоса. Детёныши. использование робота «Ботли». |  | Углубить представления детей о диких животных наших лесов: медведе, волке, еже. Формировать логическое мышление, развивать творческое воображение: умение рассуждать.Воспитывать гуманное отношение к диким животным, осознание их значимости и необходимости в природе. | Беседа, рассматривание иллюстраций ,игровая ситуация, творческие задания. | Программное обеспечение «Познавательная деятельность», дидактическая техника. |
| 10 | Орнаменты и узоры. |  | Формировать у детей понимание жанровых особенностей натюрморта и пейзажа.  Развивать чувство композиции.Воспитывать эмоциональный отклик на художественные произведения. | Изучение элементов панели управления, объяснение, творческое задание. | Программное обеспечение «Творческая деятельность», наглядно-дидактические пособия. |
| 11 | Положение в пространстве. использование робота «Ботли». |  | Формирование навыков ориентировки детей в пространстве, закрепление умений находить предметы в помещении по описанию их местоположения. | Игровые задания. объяснения, упражнения, ИК игры. | Программное обеспечение «Развитие элементарных математических представлений», дидактическая техника. |
| 12 | Жизнь птиц. использование робота «Ботли». |  | Формировать у детей мыслительных процессов на основе решения заданий на классификацию и обобщение; развитие заинтересованности, расширение кругозора дошкольников; прививать любовь и бережное отношение к родной природе | Беседа, рассматривание иллюстраций, игровая ситуация, творческие задания. | Программное обеспечение «Познавательная деятельность», наглядно-дидактические пособия. |
| 13 | Звук, слог, слово, предложение. |  | Закреплять умения определять «гласный звук», «твердый согласный звук»;Проводить звукослоговой анализ слов;  закреплять умение составлять из слогов слова;  закреплять умение составлять предложения по схеме;  Развивать фонематический слух, мелкую моторику;  Воспитывать взаимопомощь | Объяснение, изучение правил игры на интерактивной доске, упражнения. ИК игры | Программное обеспечение «Развитие речи», дидактическая техника. |
| 14 | Путешествие в страну математики с применением робота «Ботли». |  | - формировать навыки вычислительной деятельности;  - упражнять детей в прямом и обратном счете в пределах 10;  - закреплять форму, цвет, величину.  -создать условия для развития логического мышления, сообразительности, внимания;  - развивать воображение, смекалку, зрительную память;  - воспитывать интерес к математическим знаниям;  - воспитывать умение понимать учебную задачу, выполнять ее самостоятельно. | Игровые задания, объяснения, упражнения, ИК игры. | Программное обеспечение «Развитие элементарных математических представлений» наглядно-дидактические пособия. |
| 15 | В лесу. Найди гриб. Программирование робота Ботли. |  | - Учить детей различать съедобные и несъедобные грибы, отгадывать загадки о грибах, по их характерным признакам;  закреплять представления о грибах; уточнить представления детей о значении леса в жизни людей; закрепить знания детей о правилах дорожного движения;воспитывать познавательный интерес к природе. | Беседа, рассматривание иллюстраций ,игровая ситуация, творческие задания. | Программное обеспечение «Познавательная деятельность» дидактическая техника. |
| 16 | Сказки. использование робота «Ботли». |  | Закреплять знания о временах года.  Развивать умения воспринимать информацию и активно высказывать свое мнение в процессе интерактивного взаимодействия.  Развивать у детей сообразительность, смекалку, зрительную память, любознательность и познавательную мотивацию. Воспитывать уважение к сверстникам. | Анимационные ролики, объяснение, ИК упражнения | Программное обеспечение «Развитие речи» наглядно-дидактические пособия. |
| 17 | Путешествие в зимний лес. с применением робота «Ботли». |  | Закрепить знания детей о зимнем времени года, с изменениями в жизни птиц и диких животных; учить устанавливать простейшие причинно-следственные связи. | Изучение элементов панели управления, объяснение, творческое задание. | Программное обеспечение «Познавательная деятельность» наглядно-дидактические пособия. |
| 18 | Мой ангел-хранитель. |  | Познакомить детей с ангелом-хранителем и его невидимым миром.Развивать интерес к познанию духовного мира. | Беседа, рассматривание иллюстраций ,игровая ситуация, творческие задания. | Программное обеспечение «Познавательная деятельность» наглядно-дидактические пособия. |
| 19 | Обучение грамоте «Бюро находок». использование робота «Ботли». |  | Способствовать пониманию детей основных признаков гласных и согласных звуков и букв.  Продолжать знакомить детей с интерактивной доской и приёмами работы на ней.Воспитывать интерес к занятию, инициативность и любовь к родному языку. | Объяснение, изучение правил игры на интерактивной доске, упражнения,ИК игры. | Программное обеспечение «Развитие речи», дидактическая техника. |
| 20 | Путешествие в сказку. использование робота «Ботли». |  | Обобщение и закрепление пройденного материала. Воспитывать нравственные чувства: взаимопомощь, отзывчивость, сопереживание, чувство товарищества | Изучение элементов панели управления, объяснение, творческое задание. | Программное обеспечение «Развитие элементарных математических представлений», наглядно-дидактические пособия. |
| 21 | Профессии использование робота «Ботли». |  | Формирование знаний о различных профессиях и орудиях труда.Воспитывать у детей интерес к людям различных профессий и желание добиваться успеха собственным трудом. | Беседа, рассматривание иллюстраций, игровая ситуация, творческие задания. Обучение проектированию робота. | Программное обеспечение «Познавательная деятельность» дидактическая техника. |
| 22 | Звук, буква, слог, слово, предложение. |  | Закрепить знания по подготовке детей к обучению грамоте.· Развивать умение использовать полученные знания в практической деятельности. | Объяснение, изучение правил игры на интерактивной доске, упражнения, ИК игры | Программное обеспечение «Развитие речи» наглядно-дидактические пособия. |
| 23 | Запомни и расположи также. использование робота «Ботли». |  | Создать условия для развития логического мышления, сообразительности, внимания.Воспитывать интерес к математическим занятиям, взаимопомощь, взаимоконтроль. Желание помогать друг другу. Оценивать самого себя. | Игровые задания. объяснения, упражнения, ИК игры. | Программное обеспечение «Развитие элементарных математических представлений», дидактическая техника. |
| 24 | Правила дорожного движения. Правила поведения на улице. использование робота «Ботли». |  | Формирование знаний о правилах дорожного движения, безопасного поведения на улице. | Беседа, рассматривание слайдов, игровая ситуация, творческие задания. | Программное обеспечение «Познавательная деятельность» дидактическая техника. |
| 25 | Строитель |  | Расширять осведомлённость детей в сферах человеческой деятельности, представления о труде взрослых, роли в обществе и жизни каждого человека. Знакомить с профессией строитель.Воспитывать уважительное отношение к труду. | Просмотр слайдов – рассказов, выполнение заданий, отгадывание загадок, кроссворда. | Программное обеспечение «Познавательная деятельность», наглядно-дидактические пособия. |
| 26 | Рождество Пресвятой Богородицы. |  | Дать детям доступные представления о Земной жизни Пресвятой Богородицы. | Беседа, рассматривание слайдов,слушание, творческие задания. | Программное обеспечение «Познавательная деятельность» наглядно-дидактические пособия. |
| 27 | Правила дорожного движения. Дорожные знаки. использование робота «Ботли». |  | Формирование знаний, умений и практических навыков безопасного поведения на дороге и улице. Обобщить знания детей о Правилах дорожного движения.Воспитывать у детей уважительное отношение к Правилам дорожного движения и желание следовать им | Беседа, рассматривание слайдов, игровая ситуация, творческие задания. | Программное обеспечение «Познавательная деятельность» дидактическая техника. |
| 28 | Народные промыслы. |  | формирование представления детей о русских промыслах (гжель, хохлома, дымковская игрушка, городецкая роспись). Воспитывать уважение к труду народных мастеров. | Работа с панелью функциональных возможностей | Программное обеспечение «Творческая деятельность» наглядно-дидактические пособия. |
| 29 | Рождество Христово |  | Расширить духовный мир ребенка. | Беседа, викторина, игровые задания, загадки. | Программное обеспечение «Познавательная деятельность» наглядно-дидактические пособия. |
| 30 | Знакомство с храмом. |  | Формировать представление о Храме, как о доме Божием. Познакомить с храмом, его внешним видом, отличием от других строений. | Беседа, рассматривание слайдов,творческие задания. | Программное обеспечение «Познавательная деятельность» наглядно-дидактические пособия. |
| 31 | Русские богатыри-защитники Отечества |  | Формировать представление о героическом прошлом русского народа Древней Руси, великих русских богатырях - защитниках земли русской. | Игровые задания. объяснения, упражнения. | Программное обеспечение «Познавательная деятельность» наглядно-дидактические пособия. |
| 32 | Святой Георгий Победоносец |  | Создание условий для воспитания патриотических чувств через знакомство с историей праздника «День Победы» георгиевской ленточки и формирование образа героя. | Игровые задания. объяснения, упражнения. | Программное обеспечение «Познавательная деятельность» наглядно-дидактические пособия. |
| 33 | Безопасность собственной жизнедеятельности. использование робота «Ботли». |  | дать детям почувствовать радость от решения познавательных задач, от самой игры; продолжать учить договариваться друг с другом, налаживать диалогическое общение в совместной игре; активизировать имеющиеся знания. | Творческая викторина для взрослых и детей | Программное обеспечение «Познавательная деятельность» дидактическая техника. |
| 34 | «Звук», «Буква», «Слог», «Слово». |  | Повторение пройденного материала на обобщающем занятии по пройденным гласным и согласным звукам и буквам.Воспитывать доброжелательность, взаимовыручку, отзывчивость. | Игровые задания | Программное обеспечение «Развитие речи» наглядно-дидактические пособия. |
| 35 | Безопасность собственной жизнедеятельности в природе. использование робота «Ботли». |  | формирование основ безопасности собственной жизнедеятельности и предпосылок экологического сознания.воспитывать чувство любви к природе, умение действовать сообща. | Изучение элементов панели управления, объяснение, творческое задание. | Программное обеспечение «Познавательная деятельность», дидактическая техника. |
| 36 | Итоговое занятие. |  | Закрепить основные правила работы с интерактивной доской. Закрепление знаний, умений и навыков по основным разделам программы. | Игровые занятия | Программное обеспечение по всем разделам программы, наглядно-дидактические пособия. дидактическая техника. |

**Материально-техническое обеспечение**

* Интерактивная доска, ноутбук, электронные носители;
* Робот Ботли, комплект карточек, пульт, коврик, наборы фигурок животных, зданий, растений;
* Художественная литература;
* Настольные игры;
* Презентации;
* Предметные игры:

– дидактические;

– развивающие (имеющие несколько уровней сложности);

– игры на развитие пространственного воображения (игры со строительным материалом);

– игры со счетным материалом (развивают не только тонкие движения рук и пространственные представления, но и творческое воображение, представления о форме, количестве, цвете).

* Словесные игры:

– загадки;

– логические задачи.

* Пальчиковые игры и игры-шнуровки; игры, созданные своими руками из бросового материала (активизируют деятельность мозга, развивают мелкую моторику рук, способствуют развитию речи и творческой деятельности).
* Мультимедийные развивающие игры:

Познавательные игры: «На что похоже?», «Убери в комнате», «Профессии», «Фрукты, овощи, ягоды, грибы», «Чьи следы?», «Дорожные знаки», «Наш помощник – робот Ботли», «Отечество. Символика», др.

Игры на внимание и память: «Найди пару», «Кто где находится», «Подбери дорожный знак», «Составь узор», «Натюрморт», «Что где лежит?», «Пазлы» и др.

Игры на логику и мышление: «Продолжи ряд», «Что сначала, что потом», «Найди похожее», «Чьи детки», «Определи по голосу», «Узнай по описанию», «Составь слово», «Подбери картинку», «Поймай звук», «Светофор», «Что можно, что нельзя!», «Верни гласный звук», «Зачеркни лишние буквы», «Звук, слог, слово, предложение», «Правила поведения в природе» и др.

**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. Ковалько В.И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы./ В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2007. – 304 с.

4. Кравцов С.С., Ягодина Л.А. Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников./ С. С. Кравцов, Л. А. Ягодина//Информатика. – 2006. – №12.

5. Марич Е.М. Внедрение новых форм организации воспитательно- образовательного процесса с применением информационно- коммуникационных технологий в дошкольных организациях.Методические рекомендации, М,: ООО «Интелин», 2014-132 с.

6. Занимательные задачи по информатике / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова, Ю.Г. Коломенская. – 3-е изд., испр. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007 –

119 с.

7. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы (Санпин 2.4.2. 178-020), рег. №3997