

Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Начальная школа – детский сад №115»  
Центр дополнительного образования  
«Гармония»

**Согласовано:**  
Методический совет  
от «31» мая 2022 г.  
Протокол №17



**УТВЕРЖДАЮ:**  
Директор начальной школы –  
детского сада №115  
Н.Н. Зеленцова  
от «06» июня 2022 года  
Принята на заседании  
Педагогического совета  
Протокол №6  
от «06» июня 2022 года

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«ИНФОРМАТИКА. ВСЁ ПО ПОЛОЧКАМ»**

Возраст обучающихся: 5-7 лет  
Срок реализации: 2 года

разработал программу  
педагог доп. образования  
И.В. Шерягин

## Оглавление

1. Пояснительная записка .....	3
2. Учебно-тематический план.....	12
3. Содержание программы.....	13
4. Обеспечение программы.....	22
5. Оценочные материалы .....	23
6. Список информационных источников .....	25
7. Приложения.....	26

## 1. Пояснительная записка

В современном мире, мире в котором информационный поток, обрушивается на человека настолько велик, что людям волей не волей приходится прибегать к помощи разнообразной техники. Сейчас трудно представить себе человека, не пользующегося телевизором и радио, холодильником и электрическим чайником, печатной машинкой и компьютером.

Мы живём в век информации, когда происходит компьютерная революция, и являемся свидетелями того, что компьютеры, уже занявшие прочные позиции во многих областях современной жизни, проникают в школы, дома и детские сады.

Компьютерные игры учат детей преодолевать трудности, контролировать выполнение действий, оценивать результаты. Благодаря компьютеру становится эффективным обучение целеполаганию, планированию, контролю и оценки результатов деятельности ребёнка. Ребёнок входит в сюжет игр, усваивает их правила, подчиняя им свои действия, стремится к достижению результатов. Кроме того, практически во всех играх есть свои герои, которым нужно помочь выполнить задание. Занятие детей на компьютере имеет большое значение не только для развития интеллекта, но и для развития их моторики. В любых играх, от самых простых до сложных, детям необходимо учиться нажимать пальцами на определённые клавиши, что развивает мелкую моторику рук. Учёные отмечают, чем больше мы делаем мелких и сложных движений пальцами, тем больше участков мозга включается в работу. Чем внимательнее мы всматриваемся в то, над чем работаем, тем больше польза нашему мозгу.

Работа на компьютере вызывает у детей живой интерес, сначала как игровая деятельность, а затем как учебная. Этот интерес и лежит в основе формирования таких важных структур, как познавательная мотивация, произвольная память и внимание и именно эти качества обеспечивают психологическую готовность ребёнка к обучению в школе. Компьютер также помогает развивать самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость, воспитывает волевые качества и приобщает ребёнка к сопереживанию, обогащая тем самым его отношение к окружающему миру.

Общение детей дошкольного возраста с компьютером начинается с компьютерных игр, тщательно подобранных с учётом возраста и учебной направленности.

Психологи отмечают: чем раньше ребёнок познакомится с компьютером, тем меньше психологический барьер между ним и машиной, т.к. у ребёнка практически нет страха перед техникой. Почему? Да потому, что компьютер привлекателен для детей, как любая новая игрушка.

Бесспорно, что мультимедийные технологии обогащают процесс обучения и воспитания, позволяют сделать процесс более эффективным, вовлекая в процесс восприятия учебной информации большинство чувственных компонент обучаемого. Так, согласно Г. Кирмайеру, при использовании интерактивных мультимедийных технологий в процессе обучения доля усвоенного материала может составить до 75%. Вполне возможно, что это, скорее всего, явно оптимистическая оценка, но о повышении эффективности усвоения учебного материала, когда в процесс восприятия вовлекаются и зрительная и слуховая составляющие, было известно задолго до появления компьютеров. Мультимедийные технологии превратили учебную наглядность из статической в динамическую, то есть появилась возможность отслеживать изучаемые процессы во времени. Раньше такой возможностью обладало лишь учебно-образовательное телевидение, но у этой области наглядности отсутствует аспект, связанный с интерактивностью. Моделировать процессы, которые развиваются во времени, интерактивно менять параметры этих процессов, очень важное дидактическое преимущество мультимедийных обучающих систем. Тем более довольно много образовательных задач связанных с тем, что демонстрацию изучаемых явлений невозможно провести в учебной аудитории, в этом случае средства мультимедиа являются единственно возможными на сегодняшний день.

В настоящее время никто не станет оспаривать тот факт, что использование информационных технологий оказывает заметное влияние на содержание, формы и методы обучения. Феномен внедрения ИТ в преподавательскую деятельность является предметом пристального внимания и обсуждения ученых, методистов, педагогов–практиков. Необходимо отметить, что информационные технологии всегда были неотъемлемой частью педагогического процесса и в «докомпьютерную эпоху». Это, прежде всего, связано с тем фактом, что процесс обучения является информационным процессом. Но только с появлением возможности использования компьютеров в образовательном процессе сам термин «информационные технологии» приобрел новое звучание, так как стал ассоциироваться исключительно с применением ПК. Таким образом, появление компьютера в образовательной среде явилось своего рода каталогизатором тех тенденций, которые обнажили информационную суть процесса обучения.

В педагогической деятельности среди информационных технологий особое место занимают так называемые мультимедийные технологии.

Все чаще возникает потребность в самопрезентации, защиты своей творческой деятельности, наглядного представления информации для окружающих.

### **Актуальность программы**

План-программа по ознакомлению и обучению информатики детей от 5 до 7 лет является программой нового поколения и носит инновационный характер, синтезируя как подходы, ориентированные на развитие интеллектуальной сферы дошкольника, его познавательной деятельности, так и информационную подготовку, направленную на органичное включение информационных технологий в игровую деятельность ребенка.

Образовательный процесс и обучение в школах сегодня уже немыслим без компьютеров. Дети тоже не остаются в стороне от глобального процесса компьютеризации, причем не только школьники, но и дошколята. В современных условиях скоротечного развития техники и информационных технологий педагоги и родители должны быть готовы к тому, что при поступлении в школу ребенок обязательно столкнется с компьютером. Это обстоятельство диктует необходимость построения данного курса именно такого содержания, в котором акцент делался бы на развитие мышления детей, а также формировались бы предпосылки их дальнейшей информационной подготовки, информационной культуры и системно-информационных взглядов на мир.

Данная программа ориентирована на развитие умения рассуждать строго и логически, на развитие логики, алгоритмического и системного мышления, развитие фантазии и творческого воображения. Она научает его выделять и понимать знаки, систематизировать информацию, находить закономерности, следовать указаниям и т.д.

Необходимость развить данные умения у ребенка связана с тем, что работа на компьютере постоянно заставляет нас строить мостик между окружающим нас миром и миром формального, миром цифр, искусственных языков, таблиц, файлов и значков. Большую роль в развитии выше указанных навыков у ребенка играют компьютерные игры. Специально созданные для младших дошкольников компьютерные игры спроектированы так, что у ребенка развиваются все важнейшие операции мышления. В процессе занятий детей на компьютерах улучшаются их память и внимание.

Данная программа имеет большое значение не только для развития интеллекта, но и рекомендована Министерством образования Российской Федерации, Министерством общего и профессионального образования и соответствует государственному образовательному Стандарту общего образования. Пособия, по которой написана программа, являются составной частью комплекта программ и пособий по дошкольной подготовке в рамках Образовательной системы «Школа 2100» - «детский сад - 2100».

## **Категории обучающихся**

При обучении малышей компьютерной грамоте необходим специальный подход с учетом возрастных особенностей. Программа «Информатика. Все по полочкам» построена с учетом возрастных особенностей, рассчитана на 2 года обучения, предусматривает преемственность содержания по разделам, ориентирована на детей в возрасте 5-7 лет.

**Первый год обучения** - «*Моя первая информатика*» (5-6 лет) представляет собой серию упражнений и игр, предваряющую традиционную информатику в компьютерном классе. В этот период закладывается первое представление о знаковом мире, способах получения информации, правилах обращения с компьютером, его составных частей, таких понятий как компьютерная графика, конструирование. Происходит формирование основ логического, системного мышления, умений систематизировать, выделять часть из общего, умения находить закономерности, различать и выделять признаки, состав предметов, формируются такие понятия как: истинность и ложность высказывания, кодирование, множество, сопоставление, отрицание, знаки и символы.

**Второй год обучения** - «*Мой друг - компьютер*» (6-7 лет) является продолжением программы первого года обучения, дополняет её, а также знакомит детей и формирует навыки применения и использования информационных технологий, графических редакторов «Tux Paint» и «Paint», конструирования, программирования. Знакомит с такими понятиями, как: жесткий диск, электронные носители, хранение информации, память, назначение и устройство компьютера, пиктограмма, сопоставление, алгоритм и т.д.

В непосредственной образовательной деятельности кружка «Информатика. Все по полочкам» используется интерактивная доска и как наглядное средство, и как инструмент обучения и развития. Это делает образовательную деятельность не только плодотворной, но и интересной, привлекательной.

Особенностью данной программы является востребованность, индивидуальный, дифференцируемый подход к детям, реализация непосредственно-образовательной деятельности в области, включая средства информатизации (компьютерное оборудование и программное обеспечение) в игровую деятельность.

Занятия проводятся один раз в неделю, продолжительность каждого занятия – 25-30 минут. Общее количество 40 занятий в год. Наполняемость группы: 8-10 человек одной возрастной категории.

На каждом занятии предполагается физминутка в начале и в конце занятия, гимнастика для снятия усталости глаз, вводная беседа, освоение детьми теоретических навыков, практическая работа на компьютере 10 – 15 минут.

## **Направленность программы**

Техническая

## **Вид программы**

Модифицированная

## **Цели и задачи программы**

Цели:

- Повысить компьютерную грамотность дошкольников посредством компьютерной графики.
- Приобщить ребенка с раннего возраста к компьютеру, сформировать информационную картину и элементы информационной культуры в процессе организации компьютерной игровой деятельности ребёнка, облегчая дальнейшую его социализацию и вхождение в информационное общество.
- Создание условий для развития интеллектуальных и творческих способностей детей дошкольного возраста с использованием современных информационных технологий;
- Расширение знаний об окружающем мире;

### ***Задачи первого года обучения:***

- Формировать навыки правильной работы с персональным компьютером.
- Формировать представление о работе компьютера, способах управления событиями на экране, терминологии, что является обязательным компонентом компьютерной грамотности пользователя.
- Формировать умения, связанные с художественно-образным отражением предметов с использованием прикладного программного обеспечения простейших графических редакторов.
- Способствовать формированию у детей предпосылок теоретического уровня мышления, рефлексии способов действия, способов решения задач своей деятельности с помощью компьютера.
- Научить детей использовать информационные технологии в индивидуальной, коллективной и проектной деятельности.
- Учить самостоятельно, находить приемы изображения при интеграции изобразительной деятельности.
- Поощрять стремление ребенка к дизайну – деятельности полиграфического характера: изготовлению поздравительных открыток, созданию иллюстраций для оформления детских книг, созданию плакатных изображений для оформления интерьера детского сада.
- Ознакомление с функциональной структурой компьютера, его основными устройствами и приемами работы в среде «Windows»;
- Формирование навыков работы в графических редакторах «Tux Paint» и «Paint»;
- Формировать навыки учебной деятельности
  - Учить осознавать цель
  - Выбирать системы действий для достижения цели
  - Учить оценивать результаты деятельности
- Формировать элементарные математические представления
  - Совершенствовать навыки счёта
  - Изучать и закреплять цифры
  - Проводить работу с геометрическими фигурами
  - Решать простейшие арифметические задачи
  - Развивать умение ориентироваться на плоскости
  - Закреплять представления о величине предметов
- Развитие речи
  - Расширять словарный запас детей и знания об окружающем мире
  - Формировать звуковую культуру речи
  - Формировать грамматический строй речи
- Развивать сенсорные возможности ребёнка
  - Формировать эстетический вкус
- Развивать знаковую функцию сознания
- Развивать эмоционально – волевую сферу ребёнка
  - Воспитывать самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость
  - Приобщать к сопереживанию, сотрудничеству, сотворчеству
- Развивать конструктивные способности, тренировать память, внимание,
- Развивать воображение;
- Развивать творческое, логическое, абстрактное мышление, развивать потребность к познанию.

### *Задачи второго года обучения:*

- Познакомить детей с электронной машиной - компьютером, его частями, назначении, применении, правилами обращения
- Научить детей здоровье сберегающим правилам (осанка, положение глаз, рук и т.д.)
- Познакомить со способами получения информации, ее видами и обработкой
- Познакомить с главными знаковыми клавишами enter, пробел, shift
- Знакомство с компьютерными играми и их правилами, развитие и совершенствование с их помощью процессов мышления
- Формирование простейших представлений о свойствах, признаках и составных частях предметов, о множествах
- Познакомить детей с такими понятиями, как: графика, последовательность событий, порядок действий, алгоритм, кодирование
- Развитие наглядно-образного, наглядно-действенного, логического, алгоритмического, системного мышления, произвольного внимания и памяти, развивать познавательные способности ребенка
- Формирование умения ориентироваться в символических изображениях и пространственной ориентации
- Развить начальные навыки работы на компьютере (щелчок, двойной щелчок мышки, умение захватывать объект мышкой, вытягивать и отпускать), стрелки: вверх, вниз, влево, вправо
- Совершенствование моторно-двигательных навыков мелких мышц рук
- Развитие творческих способностей, речи, обогащение словарного запаса
- Формировать культуру обращения с электронной техникой
- Воспитывать познавательную активность
- Воспитывать умение работать в коллективе, потребности в сотрудничестве, взаимодействии со сверстниками.

Для достижения целей программы первостепенное значение имеют:

- забота о здоровье, эмоциональном благополучии и своевременном всестороннем развитии каждого ребенка;
- создание в группах атмосферы гуманного и доброжелательного отношения ко всем воспитанникам, что позволит растить их общительными, добрыми, любознательными, инициативными, стремящимися к самостоятельности и творчеству, максимальное использование разнообразных видов детской деятельности; их интеграции в целях повышения эффективности образовательного процесса;
- креативность (творческая организация) процесса воспитания и обучения;
- вариативность использования образовательного материала, позволяющая развивать творчество в соответствии с интересами и наклонностями каждого ребенка;
- уважительное отношение к результатам детского творчества;
- обеспечение развития ребенка в процессе воспитания и обучения;
- координация подходов к воспитанию детей в условиях ДООУ и семьи; обеспечение участия семьи в жизни групп детского сада и дошкольного учреждения в целом;
- соблюдение преемственности в работе детского сада и начальной школы, исключающей умственные и физические перегрузки в содержании образования ребенка дошкольного возраста.

### *Ожидаемые результаты*

По окончании программы 1 года обучения воспитанник должен

Знать:

- правила техники безопасности и поведения в компьютерном классе

- название и функции основных частей компьютера;
- познакомить его с интересующей его компьютерной техникой;
- научить создавать с ее помощью графические изображения;

Уметь:

- использовать в работе клавиатуру и «мышь»;
- воспринимать и анализировать информацию с экрана;
- осуществлять необходимые операции в графических редакторах;
- находить закономерности в изображаемых предметах, обобщать категории;
- ориентироваться во времени и пространстве;
- составлять целое из предложенных частей;
- осознавать цели и выбирать систему действий для достижения и оценивания результата своей работы.
- применять полученные знания, умения, навыки в образовательной деятельности, в группе, в повседневной жизни, в домашних условиях и самостоятельной деятельности.

Предполагаемый результат 2 года обучения:

По окончании программы 2 года обучения воспитанник должен

Знать:

- правила поведения в компьютерном классе,
- названия основных частей и дополнительных устройств компьютера, их применение;
- что такое компьютер; что такое информация, ее виды,
- 5 каналов получения информации;
- признаки и составные части предметов (цвет, форма, размер, название),
- что такое сопоставление, разрешающие и запрещающие знаки, отрицание, алгоритм, закономерность, пиктограмма, множества, кодирование

Уметь:

- использовать в своей работе клавиатуру и мышь,
- находить необходимую для работы пиктограмму,
- собирать картинку из нескольких частей,
- находить предметы с одинаковым значением признака,
- объединять предметы по признакам,
- обобщать, находить закономерности,
- выделять существенный признак,
- находить лишний предмет,
- называть характерное действие предмета,
- расставлять события в последовательности,
- описывать свои действия,
- определять истинные и ложные высказывания,
- пользоваться разрешающими и запрещающими знаками,
- уметь кодировать информацию.
- применять полученные знания, умения, навыки в образовательной деятельности, в группе, в повседневной жизни, в домашних условиях и самостоятельной деятельности.

Виды и форма совместной деятельности: коммуникативные игры, беседа, обсуждение, сообщение, исследовательская деятельность, проектирование, работа с развивающими и обучающими игровыми программами, работа с мультимедийными программными средствами, работа с интерактивной доской, турниры и выставки.

## **Отличительные особенности программы**

Программа построена на следующих основных принципах:

1. Принцип развивающего обучения.
2. Принцип воспитывающего обучения.
3. Принцип систематичности и последовательности обучения.
4. Принцип доступности – при изложении материала учитываются возрастные особенности детей, один и тот же материал по-разному преподаётся, в зависимости от возраста и субъективного опыта детей. Материал располагается от простого к сложному. При необходимости допускается повторение части материала через некоторое время.
5. Принцип индивидуализации.
6. Принцип сознательности и активности детей в усвоении знаний и их реализации. Сознательности и активности – для активизации деятельности детей используются такие формы обучения, как занятия-игры, конкурсы, совместные обсуждения поставленных вопросов и дни свободного творчества.
7. Принцип связей в жизни.
8. Принцип наглядности – человек получает через органы зрения почти в 5 раз больше информации, чем через слух, поэтому на занятиях используются как наглядные материалы, так и обучающие программы.

Кабинет информатики, в котором проводятся занятия кружка, соответствует требованиям материального и программного обеспечения.

Кабинет информатики оборудован согласно правилам пожарной безопасности

Занятия строятся соответственно возрастным особенностям: определяются методы проведения занятий, подход к распределению заданий, организуется коллективная работа, планируется время для теории и практики. Каждое занятие включает в себя элементы теории, практику, демонстрации. Основу теоретической части курса составляют материалы, подробное изложение которых представлено в методической копилке. Наиболее удачная форма организации труда – коллективное выполнение работы.

Большое воспитательное значение имеет подведение итогов работы, анализ, оценка. Наиболее подходящая форма оценки – презентации, защита работ, выступление перед зрителями, среди которых родители, бабушки, дедушки ребят.

## **Режим организации занятий**

Каждое занятие комплексное, оно включает в себя 3 этапа.

### **1 этап - подготовительный.**

Идёт погружение ребёнка в сюжет занятия. Период подготовки к компьютерной игре идёт через развивающие игры, беседы, конкурсы, соревнования, которые помогут ему справиться с поставленной задачей. Включается гимнастика для глаз, пальчиковая гимнастика для подготовки зрительного, моторного аппарата к работе.

Организация детей:

- создание эмоционального настроения, переключение внимания детей на предстоящую деятельность
- Познавательная беседа
- Подготовка детей к решению игровых и дидактических задач на компьютере, установки на предстоящую деятельность (последовательность выполнения)
- Пальчиковая гимнастика.

### **2 этап – основной.**

Включает в себя овладение способом управления программой для достижения результата и самостоятельную игру ребёнка за компьютером. Используется несколько способов «погружения» ребёнка в компьютерную программу:

- последовательное объяснение ребёнку значения каждой клавиши

- ребёнку предлагается роль исследователя, экспериментатора, предоставляется возможность самостоятельно разобраться со способом управления клавиатурой и программой
- Обучающая игра на компьютере
- Реализация вновь полученных (после игры) впечатлений в самостоятельной игре детей в игровом зале

### **3 этап – заключительный.**

На этом этапе необходимо:

- провести релаксацию зрительного напряжения (проводится гимнастика для глаз)
- мышечного и нервного напряжений (физминутки, точечный массаж, комплекс физических упражнений).
- Подведение, анализ и оценка результатов проделанной работы
- Гимнастика для глаз
- Физминутка
- Релаксация

Реализация программы осуществляется через совместную деятельность. Программа рассчитана на 80 учебных часов (т.е. 2 учебных года). Дети 5-6 лет занимаются по 25 минут, 6-7 лет по 30 минут.

Занятия проводятся по подгруппам 10-15 человек, 1 раз в неделю.

Продолжительность каждого этапа занятия:

1 этап: 10 мин.

2 этап: 10 мин.

3 этап: 5 мин.

Помещение проветривается после каждого занятия.

Занятия построены на игровых методах и приёмах, позволяющих детям в интересной, доступной форме получить знания, решить поставленные педагогом задачи. Для более эффективного прочного овладения знаниями программа строится на основе постоянного погружения в обучающие блоки, обеспечивающие решение основных групп задач. Межблочными переходами являются программы на развитие мыслительных процессов, памяти и игровых занятий.

### **Особенности комплектования групп**

Комплектование контингента обучающихся является компетенцией Учреждения и осуществляется в соответствии с правилами и нормативами, установленными в Российской Федерации.

Прием обучающихся в объединения учреждения производится на основании заявления родителей (законных представителей) несовершеннолетних граждан при личном обращении.

Количество учебных групп, численный состав каждого объединения, количество часов занятий в неделю регламентируются учебным планом Учреждения.

Основное комплектование групп обучающихся проводится с 25 августа по 15 сентября текущего года. При наличии свободных мест в объединении прием обучающихся может осуществляться в течение всего учебного года.

### **Форма образовательного объединения**

С учетом принципов организации деятельности детских учебных объединений в учреждениях дополнительного образования детей и на основе сложившихся традиций и реалий образовательный процесс осуществляется через следующую форму детского объединения: кружок, который состоит из детей, относящихся к одной возрастной группе и имеет постоянный состав.

### **Формы аттестации обучающихся:**

- Составление альбома работ дошкольников.
- Проведение выставок детских работ.

➤ В ходе реализации программы представляется отчетность в виде открытых итоговых занятий, ведения дневника по наблюдению за владением детьми навыков использования компьютера, консультации, родительские собрания.

Педагогическая оценка усвоения знаний программы проводится на основании систематических и целенаправленных наблюдений воспитателя за дошкольниками и результатов их практической деятельности во время занятий. Оценочная карта заполняется два раза: в начале и конце года. Количественные результаты дополняются комментариями, в которых указываются проблемы и трудности. Данная работа помогает определить перспективы и спланировать индивидуальную работу с детьми.

#### *Критерии педагогической оценки:*

1. Умеет выделять свойства предметов, находить предметы, обладающие заданным свойством или несколькими свойствами, разбивать множество на подмножества, характеризующиеся общим свойством.
2. Умеет обобщать по некоторому признаку, находить закономерность по признаку.
3. Умеет сопоставлять части и целое предметов и действий.
4. Умеет расставлять события в правильной последовательности.
5. Умеет выполнять перечисляемую или изображенную последовательность действий.
6. Умеет описывать простой порядок действий для достижения заданной цели.
7. Умеет находить ошибки в неправильной последовательности простых действий.
8. Умеет приводить примеры истинных и ложных высказываний.
9. Умеет находить похожее у разных предметов.
10. Умеет переносить свойства одного предмета на другие.
11. Знает алгоритм включения и выключения компьютера.
12. Умеет пользоваться компьютерной мышью и клавиатурой.
13. Ориентируется в программе Tux Paint.

## 2. Учебно-тематический план

Распределение учебных часов по полугодиям (учебный час - 30 минут)

Год обучения	Всего часов	I полугодие (18 учебных недель)	II полугодие (22 учебных недели)
1-й	40	18 часов	22 часа
2-й	40	18 часов	22 часа

### УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

#### *I - й год обучения*

№	Название раздела	Кол-во часов
1.	Раздел 1: Знакомство с компьютером	
2.	Раздел 2: Информация	
3.	Раздел 3: Программы и игры.	
4.	Раздел 4: Графические редакторы	
<b>Итого за год:</b>		

#### *II - й год обучения*

№	Название раздела	Кол-во часов
1.	Раздел 1: Знакомство с компьютером	
2.	Раздел 2: Операционные системы	
3.	Раздел 3: Обучающе-развивающие игры.	
4.	Раздел 4: Информация	
5.	Раздел 5: Графические редакторы	
6.	Раздел 6: Предметы. Признаки предметов.	
<b>Итого за год:</b>		

#### **Календарный учебный график:**

01.09.2022 - 30.12.2022 - 1 полугодие

09.01.2023 - 09.06.2023 - 2 полугодие.

### 3. Содержание программы

#### «Информатика. Все по полочкам» (I год обучения)

№	Название темы	Программное содержание	Формы работы, методические приёмы	Кол-во часов
<b>Раздел 1: Знакомство с компьютером</b>				
1.	Здравствуй, класс компьютерный. Развивающая игра «Найди 10 отличий»	Правила поведения и техники безопасности, адаптация к компьютерному классу	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, инструктаж, развивающая игра, практическая работа. Физминутка.	1
2.	Наш компьютер – верный друг. Устройство компьютера. Развивающая игра «Найди пару»	Знакомство с функциональной структурой и основными устройствами компьютера	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, развивающая, игра практическая работа. Физминутка.	1
3.	Устройство «монитор». Дни недели. Развивающая игра «Составь картинку «Часы»	Знакомство с устройством «монитор». Развитие временных представлений и пространственных ориентировок	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, развивающая игра, практическая работа. Физминутка.	1
4.	Манипулятор «мышь». Введение в понятие «алгоритм». Игра «Собери цветочки для мамы» на развитие внимания	Знакомство с манипулятором «мышь», понятием «алгоритм». Развитие навыка работы с «мышью», внимания, быстроты реакции	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, развивающая игра на внимание, практическая работа. Физминутка.	1
5.	Устройство компьютера: клавиатура. Игра-пазл «Собери клавиатуру».	Знакомство с клавиатурой. Развитие навыков пользования клавиатурой.	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, развивающая игра, практическая работа. Физминутка.	1
<b>Итого по разделу:</b>				<b>5</b>
<b>Раздел 2: Информация</b>				
1.	Что такое информация? Признаки предметов.	Знакомство детей с понятием слова «Информация». Обсуждение окружающих предметов.	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, практическая работа. Физминутка.	1
2.	Виды информации, способы передачи и получения информации.	Знакомство с видами информации и способами ее хранения и передачи.	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, развивающая игра, практическая работа. Физминутка.	1
3.	Узнавание предметов по выделенным признакам.	Отличительные признаки предметов, общие и разные признаки.	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, развивающая игра, практическая работа. Физминутка.	1
4.	Свойства, признаки и составные части предметов.	Свойства окружающих предметов, их составные части.	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, развивающая игра, практическая работа. Физминутка.	1
<b>Итого по разделу:</b>				<b>4</b>
<b>Раздел 3: Программы и игры.</b>				
1.	Рабочий стол. Времена года. Игра «Одень куклу по	Знакомство с содержанием рабочего стола. Развитие временных представлений и	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, развивающая игра, практическая	

	сезону»	пространственных ориентиров	работа. Физминутка.	
2.	В гости к сказке. Разновидность компьютерных игр. Развивающая игра «Пазлы»	Знакомство с разновидностью компьютерных игр. Развитие языковых компетенций, умения полно отвечать на вопросы	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, развивающая игра, практическая работа. Физминутка.	
3.	Word», или Лягушонок на клавиатуре. Развивающая игра «Буквы и звуки»	Знакомство с названием и функцией основных клавиш. Совершенствование работы с «мышью». Буквы и звуки	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, развивающая игра, практическая работа. Физминутка.	
4.	Путешествие по клавиатуре: буквенный ряд. Развивающая игра «Составь слово»	Совершенствование навыка работы с клавиатурой и «мышью», умения действовать по алгоритму	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, развивающая игра, практическая работа. Физминутка.	
5.	Школа волшебников. Строчные и заглавные буквы. Развивающая игра «Раскрась картинку»	Знакомство с клавишей Развитие зрительного восприятия, навыка набора текста.	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, развивающая игра, практическая работа. Физминутка.	
6.	Маленькие наборщики. Лингвистические игры	Закрепление знаний о клавиатуре. Формирование языковых компетенций	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, развивающая лингвистическая игра, практическая работа. Физминутка.	
7.	Цифровой ряд клавиатуры. Простейшие арифметические действия. Развивающая игра «Десять обезьянок»	Решение простейших арифметических примеров и задач. Закрепление знаний о клавиатуре. Развитие зрительного и слухового восприятия	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, развивающая игра, практическая работа. Физминутка.	
8.	Практическая работа «Создание и редактирование текста» Беседа о профессиях	Обобщение темы «Текстовый редактор «Word». Развитие обобщающих категорий и знаний о различных профессиях	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, беседа, ИКТ, развивающая игра, практическая работа. Физминутка.	
9.	Мы с компьютером - друзья	Обобщение знаний по теме «Устройство компьютера»	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, развивающая игра, практическая работа. Физминутка.	
<b>Итого по разделу:</b>				<b>9</b>
<b>Раздел 4: Графические редакторы</b>				
1.	В гостях у Пэинтика, или веселая «рисовалка». Рисунок «Волшебная палочка». Развивающая игра «Раскрась картинку»	Знакомство с панелью инструментов. Развитие навыка работы с инструментами «Карандаш», «Кисть», эстетического вкуса, творческого воображения	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, рисование, Физминутка.	
2.	Случай в зоопарке. Выполнение действий по алгоритму. Рисунок «Фоторобот»	Безопасность поведения в общественных местах. Выполнение линейного алгоритма. Развитие навыка работы с инструментом	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, рисование, Физминутка.	

		«ластик», с панелью команд: «файл» - «создать»		
3.	Палитра. Растения и насекомые. Рисунок «Бабочка и цветы». Игра «Составь картинку»	Знакомство с палитрой, инструментом «заливка». Развитие обобщающих категорий и знаний о растительном и животном мире	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, развивающая игра, рисование, Физминутка.	
4.	Раскрашивание замкнутого контура. Лес и его обитатели. Рисунок «Ежик и грибы»	Развитие знаний о растительном и животном мире. Выбор объектов меню и их фиксация на экране	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, рисование, Физминутка.	
5.	Раскрашивание замкнутого контура. Фрукты и овощи. Рисунок «Овощи». Инсценировка «Спор овощей»	Совершенствование работы с инструментами «кисть», «заливка». Развитие обобщающих категорий, расширение знаний о диких и культурных растениях	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, рисование, инсценировка, практическая Физминутка.	
6.	Основной цвет кисти и цвет фона. Плывут по небу облака. Рисунок «Облака»	Развитие знаний об окружающем мире. Совершенствование навыков работы в среде графического редактора. Знакомство с основным цветом кисти и цветом фона	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, рисование, Физминутка.	
7.	Основной цвет кисти и цвет фона. Путешествие в зимний лес. Рисунок «Зимний пейзаж»	Закрепление навыков работы с инструментом «кисть», палитрой. Знакомство с инструментом «Распылитель». Расширение представлений о временах года	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, рисование, Физминутка.	
8.	Зимние подвижные игры и забавы. Создание компьютерного рисунка «Снеговик». Развивающая игра «Составь картинку «Снеговик»	Знакомство с зимними играми и забавами. Совершенствование навыков работы в среде графического редактора, умения выполнять действия по алгоритму	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, развивающая игра, рисование, Физминутка.	1
9.	Сохранение компьютерного рисунка «Дикие и домашние животные». Рисунок «Барашек». Игра «Звуковое лото»	Знакомство с панелью команд, с инструментом «пипетка», формирование умения сохранять компьютерный рисунок. Расширение знаний о домашних животных	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, развивающая игра, рисование, Физминутка.	1
10.	Редактирование компьютерного рисунка. Птицы. Рисунок «Курочка»	Развитие обобщающих категорий, знаний о диких и домашних птицах, творческого воображения. Закрепление навыков работы с панелью команд	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, Физминутка.	1
11.	Геометрические фигуры. Рисунок «Коврик для	Классификация геометрических фигур по заданному признаку.	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, развивающая игра, игра-	1

	мышки». Игра «Мозаика». Инсценировка «Солнышко»	Знакомство с понятием «орнамент». Формирование умения пользоваться «выбором» при создании виртуального рисунка	инсценировка, практическая р а б о	
12.	Построение линий и фигур инструмент «овал». Рисунок «Воздушные шары»	Работа со встроенными инструментами и примитивами графического редактора. Закрепление умения пользоваться «выбором» при создании виртуального рисунка	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, рисование, Физминутка.	1
13.	Построение линий и фигур: инструмент «Прямоугольник». Символика России. Рисунок «Российский флаг»	Формирование представлений о символике России. Знакомство с инструментами «Линия», «Прямоугольник». Развитие навыков геометрического конструирования и моделирования	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, рисование, Физминутка.	1
14.	Построение линий и фигур. Логическая задача «Найди домик круга». Инсценировка «Геометрические фигуры»	Развитие логического и комбинаторного мышления, творческого воображения. Закрепление умения использовать инструменты графического редактора	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, развивающая игра на логику, рисование, игра-инсценировка, Физминутка.	1
15.	Построение линий и фигур: инструмент «кривая линия». Море и его обитатели. Рисунок «Морской пейзаж»	Знакомство с инструментом «кривая линия» и принципами работы. Развитие знаний об обитателях морей и океанов. Формирование геометрического мышления и пространственного восприятия	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, рисование, Физминутка.	1
16.	Построение линий и фигур: инструмент «кривая линия». День и ночь – сутки прочь. Рисунок «Ночной пейзаж»	Совершенствование навыка работы с инструментом «кривая линия». Формирование геометрического мышления, графических навыков, временных представлений	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, рисование, Физминутка.	1
17.	Выделение прямоугольной области. Инсценированная игра «Космическое путешествие». Планеты солнечной системы. Рисунок «Космический поросенок»	Развитие знаний о космосе, навыков ориентации на плоскости, глазомера. Совершенствование навыков работы в среде графического редактора	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, рисование, игра- инсценировка, практическая Физминутка.	1
18.	Моделирование в среде графического редактора.	Развитие навыков геометрического конструирования и	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, рисование, Физминутка.	1

	Что нам стоит дом построить. Рисунок «Многоэтажный дом»	моделирования, работа с инструментом «выделение прямоугольной области»		
19.	Моделирование в среде графического редактора. Транспорт. Рисунок «Поезд»	Развитие навыков моделирования в среде графического редактора, обобщающих категорий, знаний о транспортных средствах	ИКТ, рисование, практическая Физминутка.	1
20.	Моделирование в среде графического редактора. Путешествие в Страну безопасных дорог. Рисунок «Светофор». Инсценировка «Сигналы светофора»	Формирование ответственного отношения к личной безопасности. Совершенствование навыков моделирования в среде графического редактора, составления целого из частей	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, рисование, игра- инсценировка, практическая Физминутка.	1
21.	Устройство «Принтер» и его назначение. Рисунок «Лабиринт»	Знакомство с принтером, назначением и возможностями. Составление компьютерной игры для печати «Лабиринт»	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, рисование, Физминутка.	1
22.	В творческой мастерской. Рисунок по выбору	Обобщение знаний по программе «Paint». Развитие самостоятельности, фантазии	ИКТ, рисование, практическая Физминутка.	1
<b>Итого по разделу:</b>				<b>22</b>
<b>Итого за год:</b>				<b>40</b>

### «Информатика. Все по полочкам» (II год обучения)

№	Название темы	Программное содержание	Формы работы, методические приёмы	Кол-во часов
<b>Раздел 1: Знакомство с компьютером</b>				
1.	Правила техники безопасности и правила работы в компьютерном классе	Знакомство детей с пространством компьютерно-информационного центра. Знакомство с правилами поведения в компьютерно-информационном центре. Знакомство детей со знаковой системой правил.	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, инструктаж, развивающая игра, практическая работа. Физминутка.	1
2.	История появления компьютеров	Знакомство с историей появления первых компьютеров, их дальнейшее развитие.	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, развивающая, игра практическая работа. Физминутка.	1
3.	Применение компьютеров в жизни человека	Знакомство детей с компьютером как с электронной машиной. Применение компьютеров в разных сферах человеческой жизни.	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, развивающая игра, практическая работа. Физминутка.	1
4.	Виды компьютерной техники. Составные части компьютера	Знакомство с различными видами компьютерной техники. Устройство компьютера.	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, развивающая игра на внимание, практическая работа. Физминутка.	1

5.	Манипулятор «Мышь». Закрепление навыков пользования мышью в программе.	Знакомство с манипулятором «мышь». Развитие навыка работы с «мышью», внимания, быстроты реакции.	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, развивающая игра, практическая работа. Физминутка.	1
6.	Клавиатура. Закрепление навыков пользования клавиатурой в программе	Знакомство с клавиатурой. Развитие навыков пользования клавиатурой.	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, развивающая игра, практическая работа. Физминутка.	1
7.	Устройства которые можно подключать к компьютеру и их предназначение	Знакомство с многообразием периферийного оборудования, его классификация.	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, развивающая игра, практическая работа. Физминутка.	2
<b>Итого по разделу:</b>				<b>8</b>
<b>Раздел 2: Операционные системы</b>				
1.	Знакомство с оболочкой WINDOWS	Знакомство с операционной системой, её внешним видом, содержанием рабочего стола.	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, практическая работа. Физминутка.	1
2.	Программы, файлы и папки	Знакомство с основными элементами ОС.	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, развивающая игра, практическая работа. Физминутка.	1
3.	Клавиши «стрелки», shift, enter. Пиктограммы	Описание функциональных и вспомогательных клавиш.	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, развивающая игра, практическая работа. Физминутка.	1
<b>Итого по разделу:</b>				<b>3</b>
<b>Раздел 3: Обучающе-развивающие игры.</b>				
1.	Знакомство с обучающе-развивающей игрой Gcompris.	Знакомство с различными разновидностями компьютерных игр. Внешний вид обучающе-развивающей игры Gcompris.	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, развивающая игра, практическая работа. Физминутка.	
2.	Закрепление навыков пользования мышью в программе Gcompris.	Закрепление навыка работы с «мышью», внимания, быстроты реакции.	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, развивающая игра, практическая работа. Физминутка.	
3.	Закрепление навыков пользования клавиатурой в программе Gcompris	Закрепление навыков пользования клавиатурой в программе Gcompris	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, развивающая игра, практическая работа. Физминутка.	
4.	Логические игры и головоломки	Развитие логического мышления посредством выполнения тематических заданий в обучающе-развивающей игре Gcompris	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, развивающая игра, практическая работа. Физминутка.	
5.	Тренируем внимательность и память	Развитие внимательности и тернировка памяти посредством выполнения тематических заданий в обучающе-развивающей игре Gcompris	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, развивающая игра, практическая работа. Физминутка.	
6.	Изучаем цветовую палитру	Формирование представления о цветовом круге. Выявление закономерности в чередовании цветов.	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, развивающая игра, практическая работа. Физминутка.	

7.	Итоговая встреча Чему мы научились	Обобщение знаний по теме «Устройство компьютера»	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, развивающая игра, практическая работа. Физминутка.	
<b>Итого по разделу:</b>				<b>7</b>
<b>Раздел 4: Информация</b>				
1.	Информация вокруг нас	Формирование у детей представления об общении как процессе передачи и восприятия информации.	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, практическая работа. Физминутка.	
2.	Пять способов получения информации	Формирование представления у детей об органах чувств как каналах получения информации человеком.	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, развивающая игра, практическая работа. Физминутка.	
3.	Как мы передаём информацию, символические изображения. Виды общения (устное, письменное, мимика, танец)	Знакомство с видами представления информации. Обмен информацией.	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, развивающая игра, практическая работа. Физминутка.	
<b>Итого по разделу:</b>				<b>3</b>
<b>Раздел 5: Графические редакторы</b>				
1.	Графические редакторы. Обзор	Знакомство детей с понятием графики в компьютерном мире. Определение и классификация предметов по цвету. Формирование представления о цветовом круге. Выявление закономерности в чередовании цветов.	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, рисование, практическая работа. Физминутка.	
2.	Графический редактор Tux Paint. Знакомство.	Знакомство со средой графического редактора «Tux Paint», создание простейшего рисунка, с использованием встроенных инструментов графического редактора, формирование наглядно-образного мышления, творческого рисования.	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, рисование, практическая работа. Физминутка.	
3.	Tux Paint. Инструмент Кисть. Палитра цветов. Рисование простейших объектов	Познакомить с инструментом «Кисть», способствовать развитию зрительного восприятия, творческого воображения, графических навыков.	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, рисование, практическая работа. Физминутка.	
4.	Tux Paint. Инструмент Заливка. Раскрашивание рисунков.	Познакомить с палитрой цветов, понятием «Замкнутый круг» и инструментом «Заливка», учить создавать простейший рисунок, используя графические примитивы и встроенные инструменты графического	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, рисование, практическая работа. Физминутка.	1

		редактора.		
5.	Тux Paint. Инструмент Фигуры. Рисование кругов и прямоугольников. Рисуем снеговика и робота.	Выявить, знают ли дети названия геометрических фигур, умеют ли классифицировать по заданному признаку, формировать умения пользоваться «Выбором» при создании виртуального рисунка, развивать творческое воображение, навыки конструирования и моделирования.	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, рисование, практическая работа. Физминутка.	1
6.	Тux Paint. Инструмент Фигуры. Рисование окружностей, кругов и овалов. Рисуем медведя и зайца.	Совершенствовать навыки работы со встроенными инструментами графического редактора, закрепить умение пользоваться выбором при создании виртуального рисунка, развивать фантазию, творческие способности.	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, рисование, практическая работа. Физминутка.	1
7.	Тux Paint. Инструменты панели Магия. Рисуем цветочную поляну, домик после дождя и радугу.	Познакомить с инструментами панели «Магия» и принципами работы. Формирование геометрического мышления, графических навыков, временных представлений.	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, рисование, практическая работа. Физминутка.	1
8.	Тux Paint. Инструменты панели Штамп. Рисуем машину и дорогу. Рисуем средневековый город. Рисуем космическое путешествие.	Познакомить с инструментами панели «Штамп» и принципами работы. Формирование геометрического мышления, графических навыков.	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, рисование, практическая работа. Физминутка.	1
9.	Тux Paint. Инструмент Текст. Учимся рисовать и подписывать рисунки.	Познакомить с инструментом «Текст» и принципами работы. Формирование геометрического мышления, графических навыков.	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, рисование, практическая работа. Физминутка.	1
10.	Тux Paint. Рисунок на произвольную тему.	Развитие умения пользоваться выбором при создании виртуального рисунка, развивать фантазию, творческие способности, геометрическое мышление, графических навыков.	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, рисование, практическая работа. Физминутка.	1
<b>Итого по разделу:</b>				<b>10</b>
<b>Раздел 6: Предметы. Признаки предметов.</b>				
1.	Выделение предметов. Сравнение признаков предметов	Научить выделять признаки и свойства у предметов. Учить делить группу предметных картинок на множества. Учить соотносить множества по числу элементов. Учить	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, практическая работа. Физминутка.	1

		сравнивать предметы по различным признакам. Развивать воображение. Учить соотносить элементы двух множеств.		
2.	Формирование понятия «часть-целое»	Объяснить детям, что категория «Часть-целое» относится не только к объектам, но и к действиям. Научить разделять действие-целое на действия-части. Учить расставлять действия-части по порядку так, чтобы добиться наилучшего результата.	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, развивающая игра, практическая работа. Физминутка.	1
3.	Разбиение группы на подгруппы, выделение подгруппы в группе	Повторить признаки предмета. Научить детей делить предметы на подгруппы по общему признаку Научить детей обобщать предметы по определенному признаку.	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, развивающая игра, практическая работа. Физминутка.	1
4.	Действия предметов. Последовательность событий.	Научить детей называть характерное действие предмета. Научить детей называть предмет по характерному действию. Развивать воображение. Учить расставлять события в правильной последовательности Учить выполнять действия в описанной последовательности.	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, практическая работа. Физминутка.	1
5.	Разбиение действий на этапы	Учить составлять команды для выполнения действия. Учить расставлять предметы в определенном порядке, описывая свои действия. Научить находить пропущенное действие.	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, развивающая игра, практическая работа. Физминутка.	1
6.	Понятие «Алгоритм»	Познакомиться с алгоритмом игры «Иду в гости». Учить сравнивать геометрические фигуры. Учить сравнивать порядок расположения предметов и находить изменения. Повторить последовательность разбиения действий на этапы. Развивать умение логически мыслить.	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, развивающая игра, практическая работа. Физминутка.	2
7.	Кодирование действий	Научить кодировать	Организация детей. Физминутка.	1

	условными знаками.	информацию и действия. Учить выполнять действия, закодированные цветом и цифрами. Развивать воображение.	Рассказ педагога, ИКТ, развивающая игра, практическая работа. Физминутка.	
8.	Итоговая встреча. Чему мы научились	Обобщить и повторить пройденный материал за год. Анализ и подведение итогов.	Организация детей. Физминутка. Рассказ педагога, ИКТ, практическая работа. Физминутка.	1
<b>Итого по разделу:</b>				<b>9</b>
<b>Итого за год:</b>				<b>40</b>

#### 4. Обеспечение программы

##### Методическое обеспечение

Формы занятий по каждому разделу: тематическая беседа, рассказ, практическая работа.

Приемы, методы организации учебного процесса: словесные, наглядные, практические методы.

Техническое оснащение занятий: компьютер, мультимедийный проектор, раздаточные материалы, дидактические игры.

Формы подведения итогов по каждому разделу: опрос, презентация творческих работ, игра-испытание, коллективная рефлексия, отзыв, коллективный анализ работ, итоги выполнения практических работ.

##### Материально-техническое обеспечение

Перечень средств ИКТ, необходимых для реализации программы

##### *Компьютерная зона*

1. Персональные компьютеры – 10 шт.
2. Наушники с микрофоном – 10 шт.
3. Колонки – 1 шт.
4. Интерактивная доска -1 шт.
5. Проектор – 1 шт.
6. Сканер.
7. Принтер.
8. Цифровой фотоаппарат, Цифровая видеокамера.
9. Дисковые накопители.
10. Столы детские - 6 шт.
11. Стулья детские - 18 шт.
12. Стол педагога – 1 шт.

##### **Зона для пред компьютерной подготовки и после компьютерной релаксации.**

1. Раздаточный материал для каждого ребенка.
2. Дидактические игры.
3. Средообразующие модульные предметы.
4. Разнообразные игрушки.
5. Магнитофон или планшетный компьютер для проведения физкультурных минуток и релаксации.

##### Организационное обеспечение

Наличие специально оборудованного кабинета (компьютерного класса).

##### Аппаратные средства

**Компьютер** - универсальное устройство обработки информации; основная конфигурация современного компьютера обеспечивает мультимедиа-возможности: видеоизображение, качественный стереозвук в наушниках, речевой ввод с микрофона и др.

**Проектор**, подключаемый к компьютеру, видеоматричному, микроскопу и т. п.; технологический элемент новой грамотности - радикально повышает: уровень наглядности в работе воспитателя, эффективность организационных и административных выступлений.

**Принтер** - позволяет фиксировать на бумаге найденную и созданную информацию. Для многих школьных применений необходим или желателен цветной принтер. В некоторых ситуациях очень желательно использование бумаги и изображения большого формата.

**USB-флешка** - дает возможность сохранения информации для последующего хранения либо переноса на другой компьютер.

**Устройства вывода звуковой информации** - громкоговорители с конечным усилителем для озвучивания всего класса (колонки).

**Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами** - клавиатура и мышь (и разнообразные устройства аналогичного назначения).

**Устройства для записи (ввода) визуальной и звуковой информации:** сканер; фотоаппарат; видеокамера - дают возможность непосредственно включать в учебный процесс информационные образы окружающего мира.

### Программные средства

Операционная система, Файловый менеджер (в составе операционной системы или др.), Антивирусная программа,

Программа-архиватор,

Клавиатурный тренажер,

Интегрированное офисное приложение, включающее текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы, программу разработки презентаций и электронные таблицы.

Звуковой редактор.

Система оптического распознавания текста.

Мультимедиа-проигрыватель (входит в состав операционных систем или др.).

Почтовый клиент (входит в состав операционных систем или др.).

Браузер (входит в состав операционных систем или др.).

### **Кадровое обеспечение**

Педагог дополнительного образования. Для образовательного процесса нет необходимости привлечения дополнительных специалистов.

## **5. Оценочные материалы**

### **Формы контроля.**

Для определения готовности детей к работе на компьютере и усвоению программы «Практического применения компьютера в детском саду» проводится диагностика с учетом индивидуально типологических особенностей детей. Она позволяет определить уровень развития психических процессов, физических и интеллектуальных способностей, найти индивидуальный подход к каждому ребенку в ходе занятий. Подбирать индивидуально для каждого ребенка уровень сложности занятий, опираясь на зону ближайшего развития. Диагностика проводится два раза в год.

В начале года (сентябрь) определяется общий уровень развития ребенка:

1) *Изучение личности:*

- Изучения умения сохранять цель в случае затруднения успеха;
- Изучение самоконтроля.

2) *Изучение познавательной сферы:*

- Оценка общего психического развития;
- Изучение объема произвольного внимания;
- Изучение устойчивости и распределения внимания;
- Изучение зрительной и слуховой памяти;
- Изучение оригинальности воображения;
- Изучение словесно-логического, наглядно-схематического мышления;
- Изучение умственной работоспособности.

3) *Изучение физического развития:*

- Изучение скорости движения и уровня развития координации кисти;
- Изучение координации движения, взаимодействие руки и глаза.

В конце года (апрель, май) проводится диагностика для определения прогресса в развитии ребенка за год, уровень эмоциональной, интеллектуальной и физической готовности к школе.

1) *Изучение личности:*

- Изучение умения подчинять свои действия определенному правилу;
- Слушать и точно выполнять указания взрослого;
- Изучение целенаправленности деятельности;

2) *Изучение познавательной сферы:*

- Оценка уровня общего психического развития (сравнить с результатом первой диагностики);
- Изучение общей способности к обучению;
- Изучение устойчивости внимания;
- Определение объема памяти;
- Диагностика уровня сформированности наглядно-схематического мышления;
- Изучение словарного запаса, интеллекта, связанного с речью, со словесно-логическим мышлением.

3) *Диагностика физического развития:*

- Определение скорости движения и уровня развития координации кисти руки.

В течение каждого занятия определяется уровень знаний, психических процессов, эмоционально-волевых качеств, уделяется большое внимание робким, неуверенным, застенчивым детям. Корректируется индивидуальная работа с ребенком в группе, предлагается ряд консультаций родителям. Даются дополнительные задания на дом, а также рекомендации по разучиванию и проведению упражнений для глаз и пальчиковой гимнастики в домашней обстановке.

Предполагается, что результаты деятельности ребенка в ходе каждого занятия, коррекционная работа, а также результаты диагностик заносятся в индивидуальную тетрадь. Родители имеют право свободного доступа к этим тетрадям.

Для контроля за усвоением знаний проводятся контрольные занятия: игры, ребусы и т.п. (как с применением компьютерной техники, так и без неё):

## **6. Список информационных источников**

### **Для педагога**

1. Дошколенок+компьютер: перспективно-тематическое планирование. Конспекты занятий с детьми 5-7 лет / авт.-сост. Л.А.Коч, Ю.А.Бревнова. – Волгоград: Учитель, 2011.-179 с.
2. Компьютер в специальном образовании // Дефектология. – 1996.- №4.
3. Симонович С.Занимательный компьютер: учебное пособие по курсу информатики / С.Симонович, Г. Евсеев. – М. : АС-пресс, 2000.- (Серия «Занимательные уроки для родителей, учителей и детей).
4. Л.Л. Босова. Занимательные задачи по информатике. 3-е изд. – М.:Бином. Лаборатория знаний, 2007.
5. Л.Л. Босова. Уроки информатики: Методическое пособие. – М.:Бином. Лаборатория знаний, 2007.
6. Михайлова З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников. Книга для воспитателя детского сада. М., Просвещение, 1992.

### **Для родителей**

1. Бугуславская З.М., Смирнова Е.О. Развивающие игры для детей младшего дошкольного возраста.
2. Никитин Б.П. Развивающие игры. 5-е изд. доп. М., Знание, 1994.

## 7. Приложения

Программное обеспечение:  
**Tux Paint**



Программа рисования для детей от 3 до 12 лет. Обладает ярким и понятным интерфейсом, системой подсказок, а также забавными звуковыми и анимационными эффектами.

Редактор Tux Paint выполняет следующие команды:

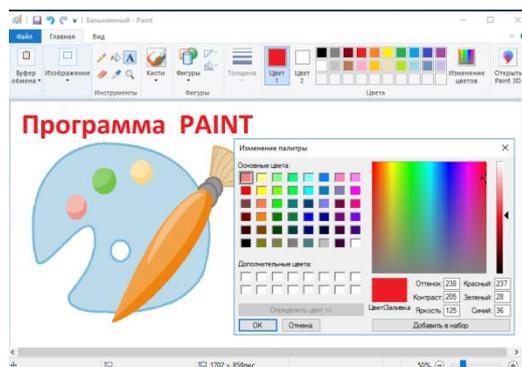
- Сохраняет нарисованный объект.
- Открывает сохраненный рисунок.
- Создает слайд-шоу из рисунков, презентации и несложные анимации.
- Передает материал принтеру на печать.
- Поддерживает SVG (векторная графика).
- Предлагает изображения-раскраски.
- Разрешает рисовать между передним и задним планами.

Программа Tux Paint может быть запущена в полноэкранном режиме — альбомном или портретном, на ваше усмотрение. Размер холста стандартный. Все процессы сопровождаются забавными звуками, а подсказки от помощника помогают ребенку быстро и весело освоить Тукс Пейнт.

Рисование с таким пакетом инструментом станет действительно увлекательным занятием, ведь здесь так много возможностей:

- Различные кисти, краски и собственная палитра.
- Разнообразные штампы, функции масштабирования, возможность добавить текст или звук.
- Полноцветная растровая графика.
- Линии, проводимые мышкой.
- Формы для рисования многоугольных фигур с возможностью закрашивания.
- Изменяемые шрифты и метки для использования текста.
- Разнообразные фильтры для украшения рисунков.

## Paint



Paint — простая в изучении и использовании программа. Она имеет небольшой набор инструментов, её возможности по сравнению со многими другими графическими

редакторами ограничены. Но набор основных функций и лёгкость в применении делают её очень популярной среди пользователей компьютеров.

Paint предназначена для работы с рисунками, картинками, фотографиями, с её помощью их можно изготовить, изменить, дополнить, преобразовать.

## Gcompris



GCompris (j'ai compris, «Я понял!») - набор обучающих свободных программ для детей от 2 до 10 лет.

В комплекте более 100 обучающих модулей.

Группы упражнений

- Чтение
- Математика
- Исследования (Цвета, звуки, тренировка памяти)
- Головоломки (упражнения на смекалку)
- Опыты (Изучение физических явлений.)
- Изучение компьютера (навыки работы с мышью и клавиатурой)
- Развлечения
- Стратегические игры

