

**РАССМОТРЕНА И РЕКОМЕНДОВАНА**

к утверждению педагогическим

советом

протокол от «31» августа 2022 №1

**УТВЕРЖДЕНА**

заведующий МБДОУ

«Детский сад № 2 «Аленушка»

\_\_\_\_\_/С.А. Каравичева/

приказ от 31.08.2022г. №181

**Дополнительная общеразвивающая программа  
«Основы информационных технологий»**

**«Путешествие в компьютерную страну»**

Возрастная группа: 5 -7 лет

Срок реализации: 1 год

## Содержание:

### 1.Целевой раздел

1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2.Цель и задачи программы.....	3
1.3. Принципы и подходы к формированию программы.....	4
1.4.Планируемые результаты освоения программы.....	5

### 2.Содержательный раздел

2.1. Формы, методы и средства реализации программы.....	6
2.2. Учебно-тематический план. Содержание программы.....	9
2.3. Мониторинг результатов освоения программы.....	19

### 3.Организационный раздел

3.1. Программно-методический комплекс.....	20
--	----

## 1.Целевой раздел

### 1.1. Пояснительная записка.

Интеллектуальное развитие дошкольника сегодня невозможно представить без компьютера, который является для него самым современным игровым инструментом. Вместе с тем служит мощным техническим средством обучения и играет роль незаменимого помощника педагога в развитии детей.

Необходимо отметить, что использование новых информационных технологий в детском саду предусматривает не обучение детей школьным основам информатики и вычислительной техники, а преобразование предметно-развивающей среды ребенка. Использование игровых компьютерных технологий в сочетании с дидактическими возможностями позволяет обеспечить более плавный переход к учебной деятельности.

Программа по компьютерной грамотности «Основы информационных технологий» построена по методу последовательного углубления и усложнения материала, рассчитана для детей 5-7 лет, на 2 года обучения.

Данная программа построена на основе Программы подготовки дошкольников по информатике «Все по полочкам» (авторы: А.В. Горячев, Н.В. Ключ) рекомендованной Министерством образования РФ. Использовались пособия к данной программе «Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников», «Все по полочкам» (рабочая тетрадь).

### 1.2.Цель и задачи программы.

**Цель** – развитие логического мышления, внимания, логики и познавательной активности путем применения компьютера и более качественная подготовка детей к обучению в школе.

**Задачи:**

*Образовательные:*

- Познакомить детей с компьютером, как современным инструментом для обработки информации (с историей назначения, устройством).
- Познакомить детей с правилами поведения в компьютерном классе и правилами безопасной работы на компьютере.
- Сформировать начальные навыки работы за компьютером (с манипулятором «Мышь», клавиатурой).
- Формировать опыт практической, познавательной, творческой и другой деятельности с современным программным обеспечением.

*Развивающие:*

- Развитие произвольности психических процессов, абстрактно-логических и наглядно-образных видов мышления и типов памяти, основных мыслительных операций, основных свойств памяти.
- Совершенствование диалогической речи детей: умение слушать собеседника, понимать вопросы, смысл заданий, уметь задавать вопросы и отвечать на них.
- Развитие логического и образного мышления.

*Воспитательные:*

- Воспитывать умение работать в группе.
- Воспитывать самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость.
- Воспитывать положительное отношение к сверстникам и взрослым.
- Воспитывать информационную культуру.
- Воспитывать умение подчинять свои интересы определенным правилам.

### **1.3. Принципы и подходы к формированию программы.**

Программа построена на следующих принципах:

**Принцип систематичности и последовательности** предполагает, что усвоение материала идет в определенном порядке, системе; доступность и привлекательность предлагаемой информации.

«Все должно вестись в неразрывной последовательности так, все сегодняшнее закрепляло вчерашнее и пролагало дорогу для завтрашнего» - Я.А. Каменский.

**Принцип сочетания научности и доступности** материала, учитывая приоритет ведущей деятельности дошкольника – игры.

Сущность состоит в том, чтобы ребенок усваивал реальные знания, правильно отражающие действительность. Материал дается в игровой форме с использованием определенных методов и приемов.

**Принцип новизны** дает возможность опираться на непроизвольное внимание, вызывая интерес к деятельности путем постановки последовательной системы задач, максимально активизируя познавательную среду дошкольника.

**Принцип интеграции** знаний в единое поле деятельности способствует адаптации к дальнейшей жизни в современном обществе.

**Принцип культуросообразности** предлагает опору в развитии и воспитании детей на общечеловеческие ценности (добро, милосердие, любовь).

**Принцип развивающего обучения.** Педагогу необходимо знать уровень развития каждого ребенка, определять зону ближайшего развития, использовать вариативность компьютерных программ согласно этим знаниям.

**Принцип воспитывающего обучения.** Важно помнить, что обучение и воспитание неразрывно связаны друг с другом и в процессе компьютерных занятий не только даются знания, но и воспитываются волевые, нравственные качества, формируются нормы общения (сотрудничество, сотворчество, сопереживание, сорадость).

**Принцип индивидуализации.** На каждом учебном занятии подходить к каждому ребенку как к личности. Каждое занятие должно строиться в зависимости от психического, интеллектуального уровня развития ребенка, должен учитываться тип нервной системы, интересы, склонности ребенка, темп, уровень сложности определяться строго для каждого ребенка.

**Принцип связи с жизнью.** Педагог и ребенок должны уметь устанавливать взаимосвязи процессов, находить аналоги в реальной жизни, окружающей среде, в бытие человека, в существующих отношениях вещей и материи.

#### **1.4. Планируемые результаты освоения программы.**

В результате изучения данного курса дети 5-6 лет будут

*знать:*

- правила техники безопасности при работе за компьютером;
- название и функциональное назначение основных устройств компьютера;
- сущность понятия алгоритма;
- правила работы с исполнителями алгоритмов.

*уметь:*

- работать с клавиатурой, мышкой, ориентироваться на экране монитора;
- понимать язык стрелок;
- составлять словесные алгоритмы для решения логических задач;
- пользоваться игровыми и обучающими программами;
- находить лишний предмет в группе однородных;
- предлагать несколько вариантов лишнего предмета в группе однородных;
- выделять группы однородных предметов и давать названия этим группам;
- находить предметы с одинаковым значением признаков (цвет, форма, размер, число элементов);
- находить пропущенное действие в знакомой последовательности;
- работать с простыми программными средствами самостоятельно.

В результате изучения данного курса дети 6-7 лет будут

*знать:*

- историю возникновения компьютера.
- правила работы, основные функции графического редактора;
- иметь представление о сущности информационных процессов, об основных носителях информации, процессе передачи информации.

*уметь:*

- пользоваться графическим редактором: создание и закрашивание рисунков, с использованием различных инструментов (карандаш, кисть, распылитель, заливка);
- Разбивать предложенное множество предметов на два подмножества с разными признаками;
- находить закономерности в расположении фигур по значению двух признаков;
- называть последовательность простых знакомых действий;
- приводить примеры последовательности действий в быту, в сказках;
- точно выполнять действия по заданному алгоритму;
- отличать заведомо ложные фразы;
- называть противоположные по смыслу слова;
- отличать высказывания от других предложений, приводить примеры высказываний, определять истинные и ложные высказывания;
- пользоваться игровыми и обучающими программами.

## 2.Содержательный раздел

### 2.1. Формы, методы и средства реализации программы.

Дети дошкольного возраста получают уникальную возможность получать знания с помощью компьютера и компьютерных технологий.

Данная программа предполагает следующие **формы** работы:

- Работа детей в тетрадях и информационных карточках с заданиями;
- Практическая деятельность детей во время занятий с предметами, пособиями, дидактическим материалом;
- Дидактические игры;
- Демонстрация мультимедиа;
- Работа детей на персональном компьютере;
- Творческая работа;
- Проектная деятельность.

Предпочтение при выборе **форм** организации данного процесса отдано тем, которые имеют многофункциональный характер, способствуют развитию у детей познавательной активности и ее самореализации, интересны самим детям, органически вписываются в современный учебно-воспитательный процесс.

Педагогический процесс строится в виде:  
**Комплексных занятий.**

Оно включает в себя 3 этапа.

#### **I этап - подготовительный.**

Идет погружение ребенка в сюжет занятия, период подготовки к работе на компьютере (компьютерной игре) через развивающие игры, логические задачи, беседы, конкурсы, соревнования, которые помогут ему справиться с поставленной задачей.

#### **II этап - основной.**

Включает в себя овладение способом управления программой для достижения результата и самостоятельную игру ребенка за компьютером.

Включается гимнастика для глаз, пальчиковая гимнастика для снятия усталости зрительного, моторного аппарата во время работы.

Используется несколько способов "погружения" ребенка в компьютерную программу:

*1 способ.* Последовательное объяснение ребенку назначения каждой клавиши с подключением наводящих и контрольных вопросов.

*2 способ.* Ориентируясь на приобретенные ребенком навыки работы с компьютером, познакомить с новыми клавишами, их назначением.

*3 способ.* Ребенку предлагается роль исследователя, экспериментатора, предоставляется возможность самостоятельно разобраться со способом управления программой.

*4 способ.* Ребенку предлагается карточка-схема, где задается алгоритм управления программой. На первых этапах дети знакомятся с символами, проговаривают и отрабатывают способы управления с педагогом, в дальнейшем самостоятельно "читают" схемы.

#### **III этап - заключительный.**

Необходим для снятия зрительного напряжения (проводится гимнастика для глаз), для снятия мышечного и нервного напряжений (физ. минутки, точечный массаж, массаж впереди стоящему, комплекс физических упражнений, расслабление под музыку).

Занятия проводятся по подгруппам 8 человек 1 раза в неделю в первой половине дня.

Продолжительность каждого этапа занятия:

1 этап - 10-15 минут.

2 этап - 10-15 минут.

3 этап - 4-5 минут.

На занятиях применяются различные **методы** и игровые приемы.

Метод интерактивной игры предполагают возможность взаимодействовать, вести беседу, диалог с кем-либо. Роль воспитателя в интерактивной игре практи-

чески сводится к направлению деятельности детей на достижение поставленных целей и к разработке плана занятия. Главное в организации интерактивной игры с дошкольниками - создание условий для обретения значимого для них опыта социального поведения. Под интерактивной игрой мы понимаем не просто взаимодействие дошкольников друг с другом и педагогом, а совместно организованную познавательную деятельность социальной направленности. В такой игре дети не только узнают новое, но и учатся понимать себя и других, приобретают собственный опыт.

Познавательная и практическая деятельность детей на занятиях организована с помощью наглядных методов. Наглядность дает возможность ребенку всматриваться в явления окружающего мира, предметов, выделять в них существенное, основное, замечать происходящие изменения, устанавливать их причины, делать выводы. Без демонстрации наглядности невозможно провести ни одного занятия.

Словесные методы и приемы позволяют в кратчайший срок передать детям информацию, ставить перед ними учебную задачу, указывать пути ее решения. Словесные методы и приемы сочетаются с наглядными, игровыми, практическими методами, делая последние более результативными.

Практические методы придают практический характер познавательным занятиям. Он направлен на реальное преобразование вещей, в ходе которых ребенок познает свойства, качества, признаки, связи, которые недоступны непосредственному восприятию.

Практическая деятельность направлена на подготовку детей к восприятию нового материала; на усвоение ими новых знаний и на закрепление, расширение и совершенствование усвоенных знаний, на умения и навыки ребёнка.

Ведущими практическими методами являются упражнение, экспериментирование, проектирование. В систему познавательного развития детей входят проекты и экспериментирование. В ходе проектов и экспериментов ребенок воздействует на объект с целью познания его свойств, связей и т.п.

В работе используются такие **технологии**, как проектирование, которое позволяет развивать творческие способности дошкольников и педагога. В его основе лежит концептуальная идея доверия к природе ребенка, опора на его напряжение мысли, фантазии, творчества в условиях неопределенности. Направленность обучения посредством методом проекта формирует познавательные мотивы, и информационно-коммуникационные технологии, которые учат детей использовать компьютер не только для игры, но и для получения новых знаний.



## 2.2. Учебно-тематический план. Содержание программы.

Учебная деятельность по основам информационных технологий проводится 2 раза в неделю, в компьютерном классе с использованием тетради А.В. Горячева, Н.В. Ключ «Все по полочкам» и компьютерной поддержки. Продолжительность занятий – 25-30 минут. Время работы детей за компьютерами – 10 минут.

Учебный план предполагает 72 занятия (2 занятия в неделю с использованием компьютеров).

Содержание программы предполагает преемственность между старшей и подготовительной группой при изучении информатики.

Содержание программы подготовительной группы включает усложнение упражнений из пройденных раньше этапов. Таким образом при работе по данной программе происходит постепенное усложнение требований с постоянной оценкой индивидуального развития и закрепления знаний.

### Тематическое планирование для детей 5-6 лет

Наименование разделов и тем	Кол-во занятий
<b>Мониторинг знаний и умений у детей на начало учебного года</b>	<b>2</b>
<b>РАЗДЕЛ 1. Компьютер</b>	
Знакомство с компьютером	3
Правила техники безопасности	2
Устройства компьютера	4
Правила работы за компьютером	3
Обобщающее занятие	1
	<b>13</b>
<b>РАЗДЕЛ 2. Предметы. Свойства предметов.</b>	
Функции (назначения) предметов. Выделение главных свойств предметов. Сравнение предметов по свойству. Отличия.	4
Часть – целое.	2
Развитие пространственных представлений: вверх, низ, слева, справа, посередине.	2
Поиск закономерностей в расположении фигур и предметов.	3
Соотнесение элементов двух групп между собой. Больше, меньше. Равно, не равно. Столько же, поровну.	3
Обобщение по признаку. Объединение множеств, задаваемых свойством. Подмножество с общим свойством, разбиение множества на подмножества.	5
Обобщающее занятие	1
	<b>20</b>

<b>РАЗДЕЛ 3. Действия предметов</b>	
Последовательность событий. Утро, день, вечер, ночь.	2
Последовательность событий. Раньше, позже, сначала, потом.	2
Последовательность событий. Впереди, сзади, между.	2
Обобщающее занятие	2
	<b>8</b>
<b>Раздел 4. Элементы логики</b>	
Истинные и ложные высказывания.	2
Логическая операция <i>И</i> .	3
Подготовка к знакомству с отрицанием. Отрицание по аналогии.	2
Элементы кодирования.	4
Действия при наличии разрешающих и запрещающих знаков.	2
Подготовка к введению понятия «алгоритм», простейшие алгоритмы расстановки.	4
Обобщающие занятия.	2
	<b>19</b>
<b>РАЗДЕЛ 5. Развитие творческого воображения</b>	
Симметрия по образцу. Упражнения на развития воображения.	3
Задачи – шутки (на внимание и логическое рассуждение).	1
Задачи на смекалку	1
Рассмотрение положительных и отрицательных сторон одних и тех же свойств предметов.	1
Обобщающее занятие	1
	<b>7</b>
<b>Мониторинг знаний и умений у детей на конец учебного года</b>	<b>2</b>
<b>Итоговое занятие</b>	<b>1</b>
<b>Всего</b>	<b>72</b>

## **РАЗДЕЛ 1. Компьютер.**

*Тема 1. Знакомство с компьютером.*

Цели, задачи занятий по информатике в доступной для детей форме. Беседа о значении компьютера, о его роли в жизни людей.

Требования к знаниям, умениям, навыкам:

Знать о назначении компьютера, о его роли в жизни человека.

*Тема 2. Техника безопасности в компьютерном классе.*

Правила техники безопасности при работе за компьютером. Инсценировка различных ситуаций по технике безопасности.

Требования к знаниям, умениям, навыкам:

Знать и уметь правила работы на компьютере

Уметь выполнять все виды щелчков мышью (двойной, одинарный), перетаскивание мышью.

*Тема 3. Устройства компьютера.*

Устройства компьютера: монитор, системный блок, мышь, клавиатура, колонки. Названия и их функции.

Требования к знаниям, умениям, навыкам:

Знать и уметь называть основные части компьютера и их назначение; устройство ввода и вывода информации.

*Тема 4. Правила работы за компьютером.*

Правила работы за компьютером. Клавиатура. Мышь. Разновидности щелчков мышью. Упражнения в их выполнении. Правильная посадка за компьютером.

Требования к знаниям, умениям, навыкам:

Знать правила работы за компьютером

*Обобщающее занятие.*

Закрепление сформированных представлений.

## **РАЗДЕЛ 2. Предметы. Свойства предметов.**

*Тема 1. Сравнение предметов по свойству.*

Название предметов. Свойства предметов. Поиск предметов совпадающих свойств. Группировка предметов с одинаковыми свойствами.

Функции (назначения) предметов. Выделение главных свойств (признаков) предметов. Сравнение предметов (объектов) по свойству. Отличия.

Требования к знаниям, умениям, навыкам:

Уметь сравнивать предметы, выделять одинаковые свойства.

*Тема 2. Часть и целое.*

Целое. Часть как элемент целого. Состав целого из нескольких частей.

Требования к знаниям, умениям, навыкам:

Уметь составлять целое из частей, видеть часть как составной элемент целого

*Тема 3. Развитие пространственных представлений.*

Верх, низ, слева, справа, посередине.

Требования к знаниям, умениям, навыкам:

Уметь определять расположение предмета (объекта), правильно обозначать расположение словом.

Уметь ориентироваться на листе бумаги, поверхности стола.

*Тема 4. Закономерность в расположении фигур и предметов.*

Предметы. Свойства. Выделений свойства, лежащего в основе закономерности. Построение закономерности объектов. Поиск закономерностей в расположении фигур и предметов. Упорядочение серии предметов по разным признакам; расстановка и перестановка.

Требования к знаниям, умениям, навыкам:

Уметь выделять свойство, лежащее в основе закономерности.

Уметь продолжать закономерность объектов.

*Тема 5. Соотнесение элементов двух групп между собой. Больше, меньше. Равно, не равно. Столько же, поровну.*

*Требования к знаниям, умениям, навыкам:*

Уметь соотносить предметы (объекты).

*Тема 6. Обобщение по признаку. Объединение множеств.*

Объекты, их свойства. Выделение множеств. Соотнесение элементов двух множеств по некоторому принципу. Объединение множеств по определенному признаку. Объединение множеств, задаваемых свойством.

*Требования к знаниям, умениям, навыкам:*

Уметь соотносить элементы двух множеств по признаку.

Уметь объединять множества по определенному признаку.

*Обобщающее занятие.*

Закрепление сформированных представлений.

### **РАЗДЕЛ 3. Действия с предметами**

*Тема 1. Последовательность событий.*

Последовательность действий и состояний в природе (утро, день, вечер, ночь).

*Требования к знаниям, умениям, навыкам:*

Расставлять события в правильной последовательности

Находить ошибки в заданном действии

*Тема 2. Последовательность событий.*

Описание последовательности действий: раньше, позже, сначала, потом.

Последовательность действий, заданная устно, графически.

*Требования к знаниям, умениям, навыкам:*

Расставлять события в правильной последовательности

Находить ошибки в заданном действии

*Тема 3. Последовательность событий.*

Описание расположения предметов (объектов): впереди, сзади, между.

*Требования к знаниям, умениям, навыкам:*

Расставлять события в правильной последовательности

Находить ошибки в заданном действии

*Обобщающее занятие.*

Закрепление сформированных представлений.

### **РАЗДЕЛ 4 Элементы логики.**

*Тема 1. Подготовка к введению понятий «истина», «ложь».*

Истинные и ложные высказывания,

*Требования к знаниям, умениям, навыкам:*

Знать понятие истинного и ложного высказывания

Уметь определять истинные и ложные высказывания

*Тема 2. Логическая операция И.*

*Требования к знаниям, умениям, навыкам:*

Уметь называть как можно больше свойств и признаков одного объекта.

*Тема 3. Подготовка к знакомству с отрицанием.*

Отрицание по аналогии, приводить примеры отрицаний (на уровне слов и фраз «наоборот»)

Требования к знаниям, умениям, навыкам:

Уметь отрицать примеры «наоборот

Уметь отрицать по аналогии

*Тема 4. Элементы кодирования*

Требования к знаниям, умениям, навыкам:

Уметь находить спрятанный предмет по подсказке преподавателя.

Уметь кодировать простейшие действия

*Тема 5 Действия при наличии разрешающих и запрещающих знаков.*

Познакомить с разрешающими и запрещающими знаками. Самостоятельно пользоваться знаками.

Требования к знаниям, умениям, навыкам:

Формировать умение пользоваться запрещающими и разрешающими знаками

Различать запрещающие и разрешающие знаки

*Тема 6. Подготовка к введению понятия «алгоритм».*

Познакомить с алгоритмом. Алгоритм игры.

Требования к знаниям, умениям, навыкам:

Выполнять простейшие алгоритмы

Находить ошибки в заданном простейшем алгоритме

Знать понятие «алгоритм»

Уметь сравнивать геометрические фигуры.

*Обобщающее занятие.*

Закрепление сформированных представлений.

## **РАЗДЕЛ 5. Развитие творческого воображения**

*Тема 1. Симметрия по образцу.*

Упражнения на развитие воображения.

Требования к знаниям, умениям, навыкам:

Знать понятие симметрии.

Уметь составлять симметричный узор.

*Тема 2. Задачи-шутки.*

Задачи на внимание и логическое рассуждение.

Требования к знаниям, умениям, навыкам:

Уметь решать задачи – шутки применяя полученные знания

*Тема 3. Задачи на смекалку.*

Задачи на внимание и логическое рассуждение.

Требования к знаниям, умениям, навыкам:

Уметь решать задачи на смекалку логически рассуждая.

*Тема 3. Наделение предметов новыми свойствами.*

Рассмотрение положительных и отрицательных сторон одних и тех же свойств предметов.

Требования к знаниям, умениям, навыкам:

Уметь переносить свойства с одних предметов на другие.

*Обобщающее занятие.*

Закрепление сформированных представлений.

### Тематическое планирование для детей 6-7 лет

Наименование разделов и тем	Кол-во занятий
<b>Мониторинг знаний и умений у детей на начало учебного года</b>	<b>2</b>
<b>РАЗДЕЛ 1. Электронно-вычислительная техника</b>	
Знакомство с компьютером и его историей	2
Правила техники безопасности	1
Устройства компьютера, ноутбука, электронной книги	4
Правила работы за компьютером	2
Обобщающее занятие	1
	<b>10</b>
<b>РАЗДЕЛ 2. Предметы. Свойства предметов.</b>	
Функции (назначения) предметов. Выделение главных свойств предметов. Сравнение предметов (объектов) по свойству. Отличия.	4
Часть – целое.	2
Поиск закономерностей в расположении фигур и предметов. Упорядочение серии предметов по разным признакам; расстановка и перестановка.	4
Обобщение по признаку. Отображение множеств. Объединение множеств, задаваемых свойством.	
Подмножество с общим свойством, разбиение множества на подмножества.	8
Вложенность множеств предметов с общими свойствами.	
Обобщающие занятия	2
	<b>20</b>
<b>РАЗДЕЛ 3. Действия предметов</b>	
Описание последовательности действий и событий. Порядок действий ведущих к цели. Целое действие и его части.	5
Обобщающее занятие	1
	<b>6</b>
<b>РАЗДЕЛ 4. Элементы логики.</b>	

Истинные и ложные высказывания.	3
Логическая операция <b>И</b> .	3
Подготовка к знакомству с отрицанием. Отрицание по аналогии.	3
Элементы кодирования.	4
Действия при наличии разрешающих и запрещающих знаков.	3
Подготовка к введению понятия «алгоритм», простейшие алгоритмы расстановки.	3
Обобщающее занятие.	2
	<b>21</b>
<b>РАЗДЕЛ 5. Развитие творческого воображения</b>	
Симметрия по образцу. Упражнения на развития воображения.	3
Задачи – шутки (на внимание и логическое рассуждение).	2
Задачи на смекалку.	2
Рассмотрение положительных и отрицательных сторон одних и тех же свойств предметов.	2
Обобщающее занятие	1
	<b>10</b>
<b>Мониторинг знаний и умений у детей на конец учебного года</b>	<b>2</b>
<b>Итоговое занятие</b>	<b>1</b>
<b>Всего</b>	<b>72</b>

### *Содержание программы.*

#### **РАЗДЕЛ 1. Электронно-вычислительная техника.**

*Тема 1.* Знакомство с компьютером и его историей.

Беседа о значении компьютера, о его роли в жизни людей. История возникновения компьютера.

Требования к знаниям, умениям, навыкам:

Знать о назначении компьютера, о его роли в жизни человека.

*Тема 2.* Техника безопасности в компьютерном классе.

Правила техники безопасности при работе за компьютером. Инсценировка различных ситуаций по технике безопасности.

Требования к знаниям, умениям, навыкам:

Знать и уметь правила работы на компьютере

Уметь выполнять все виды щелчков мышью (двойной, одинарный), перетаскивание мышью.

*Тема 3.* Устройства компьютера, ноутбука, электронной книги.

Устройства компьютера: монитор, системный блок, мышь, клавиатура, колонки. Названия и их функции.

Устройство ноутбука.

Устройство электронной книги.

Требования к знаниям, умениям, навыкам:

Знать и уметь называть основные части компьютера и их назначение;  
устройство ввода и вывода информации

Знать и уметь называть основные части ноутбука, их назначение;  
устройство ввода и вывода информации

Знать и уметь называть основные части электронной книги, их  
назначение; устройство ввода и вывода информации

*Тема 4. Правила работы за компьютером.*

Правила работы за компьютером. Клавиатура. Мышь. Разновидности щелчков мышью. Упражнения в их выполнении. Правильная посадка за компьютером.

Требования к знаниям, умениям, навыкам:

Знать правила работы за компьютером.

Уметь правильно выполнять зрительную гимнастику.

*Обобщающее занятие.*

Закрепление сформированных представлений.

## **РАЗДЕЛ 2. Предметы. Свойства предметов.**

*Тема 1. Сравнение предметов по свойству.*

Название предметов. Свойства предметов. Поиск предметов совпадающих свойств. Группировка предметов с одинаковыми свойствами.

Функции (назначения) предметов. Выделение главных свойств(признаков) предметов. Сравнение предметов (объектов) по свойству. Отличия.

Требования к знаниям, умениям, навыкам:

Уметь сравнивать предметы, выделять одинаковые свойства.

*Тема 2. Часть и целое.*

Целое. Часть как элемент целого. Состав целого из нескольких частей.

Требования к знаниям, умениям, навыкам:

Уметь составлять целое из частей, видеть часть как составной элемент целого

*Тема 3. Закономерность в расположении фигур и предметов.*

Предметы. Свойства. Выделений свойства, лежащего в основе закономерности. Построение закономерности объектов. Поиск закономерностей в расположении фигур и предметов. Упорядочение серии предметов по разным признакам; расстановка и перестановка.

Требования к знаниям, умениям, навыкам:

Уметь выделять свойство, лежащее в основе закономерности.

Умение восстанавливать нарушенную закономерность

Уметь продолжать закономерность объектов.

*Тема 4. Обобщение по признакам. Отображение множеств. Разбиение множества на подмножества. Вложенность множеств предметов с общими свойствами.*



Подмножество с общим свойством, Дать понятие предметы по «роду» и по «виду».

Требования к знаниям, умениям, навыкам:

Уметь объединять множества по задаваемым свойствам.

Уметь разбивать множества на подмножества.

Уметь обобщать предметы по схожим свойствам.

Уметь выделять элементы вложенного множества

Уметь подбирать родовое понятие к видовым, видовые – к родовому.

Уметь выделять этапы заданного действия.

*Обобщающее занятие.*

Закрепление сформированных представлений.

### **РАЗДЕЛ 3. Действия с предметами.**

*Тема 1. Последовательность событий.*

Описание последовательности действий. Порядок действий ведущих к цели.

Последовательность действий, заданная устно, графически. Последовательность действий и состояний в природе. Последовательность действий в литературном произведении. Порядок действий ведущих к заданной цели. Целое действие и его части. Одно действие, применяемое к разным предметам

Требования к знаниям, умениям, навыкам:

Расставлять события в правильной последовательности.

Находить ошибки в заданном действии.

Делить действие на части.

*Обобщающее занятие.*

Закрепление сформированных представлений.

### **РАЗДЕЛ 4. Элементы логики.**

*Тема 1 Истинные и ложные высказывания.*

Определение истинного и ложного высказывания.

Требования к знаниям, умениям, навыкам:

Уметь определять истинные и ложные высказывания.

*Тема 2 Логическая операция И.*

Требования к знаниям, умениям, навыкам:

Уметь объединять отдельные элементы в группы с общим названием.

*Тема 3. Подготовка к знакомству с отрицанием.*

Отрицание по аналогии, приводить примеры отрицаний (на уровне слов и фраз «наоборот»)

Требования к знаниям, умениям, навыкам:

Уметь отрицать примеры «наоборот

Уметь отрицать по аналогии

*Тема 4. Элементы кодирования*

Учить выполнять действия, которые заданы с помощью рисунков, знаков, фигур.

Требования к знаниям, умениям, навыкам:

Уметь выполнять действия, показанные в графических рисунках.

Уметь кодировать простейшие действия

*Тема 5 Действия при наличии разрешающих и запрещающих знаков.*

Повторение разрешающих и запрещающих знаков. Самостоятельно пользоваться знаками.

Требования к знаниям, умениям, навыкам:

Уметь самостоятельно пользоваться запрещающими и разрешающими знаками

Различать запрещающие и разрешающие знаки

*Тема 6. Знакомство с понятием «алгоритм».*

Познакомить с алгоритмом. Простейшие алгоритмы расстановки.

Требования к знаниям, умениям, навыкам:

Выполнять простейшие алгоритмы

Находить ошибки в заданном простейшем алгоритме

Уметь использовать в речи понятие «алгоритм»

*Обобщающее занятие.*

Закрепление сформированных представлений.

## **РАЗДЕЛ 5. Развитие творческого воображения**

*Тема 1. Симметрия по образцу.*

Упражнения на развитие воображения.

Требования к знаниям, умениям, навыкам:

Знать понятие симметрии.

Уметь составлять симметричный узор.

*Тема 2. Задачи-шутки.*

Задачи на внимание и логическое рассуждение.

Требования к знаниям, умениям, навыкам:

Уметь выделять главные свойства, замаскированные в виде задач-шуток, загадок.

*Тема 3. Задачи на смекалку.*

Задачи на внимание и логическое рассуждение.

Требования к знаниям, умениям, навыкам:

Уметь решать задачи на смекалку, логически рассуждая.

*Тема 3. Наделение предметов новыми свойствами.*

Рассмотрение положительных и отрицательных сторон одних и тех же свойств предметов.

Требования к знаниям, умениям, навыкам:

Уметь переносить свойства с одних предметов на другие.

*Обобщающее занятие.*

Закрепление сформированных представлений.

### 2.3. Мониторинг результатов освоения программы.

Два раза в год проводится диагностика с детьми дошкольного возраста на развитие познавательных процессов и технических навыков и умений работы на компьютере.

*Критерии педагогической диагностики* на развитие познавательных процессов:

- развитие логического мышления
- тренировка и объем памяти
- тренировка внимания
- развитие творческих способностей
- развитие воображения

*Критерии технологической диагностики* по выявлению технических навыков и умений работы на компьютере:

- умение ориентироваться на экране монитора.
- умение пользоваться клавиатурой, управлять курсором с помощью клавиш «вверх», «вниз», «вправо», «влево», ENTER, пробел.
- умение управлять манипулятором «Мышь» различать правую и левую кнопку мыши, выполнять двойной щелчок, передвигать элементы с помощью удерживания их курсором.
- технику безопасности работы на компьютере.

Во время игры не акцентируется внимание ребенка на то, что его диагностируют, а перед ним ставятся определенные дидактические задачи, которые ребенок должен решить самостоятельно, и он «просто играет». Важно, чтобы во время компьютерных игр ребенок был раскрепощен, свободно владел компьютером, несмотря на то, что это новый вид игры. Критериями оценки усвоения разделов программы служит самостоятельность ребенка, показанная в играх.

Результаты анализа усвоения детьми программы используются для того, чтобы помочь ребенку преодолеть трудности в усвоении программы, обратить внимание на зону ближайшего развития.

### **3.Организационный раздел**

#### **3.1. Программно-методический комплекс.**

##### **Литература:**

- 1.Бугусславская З.М., Смирнова Е.О. Развивающие игры для детей дошкольного возраста, М. 2002.
- 2.Венгер А.А., Дьяченко О.М., Игры и упражнения по развитию умственных способностей у детей дошкольного возраста, М. 2001.
3. Волошина, О. В. Развитие пространственных представлений на занятиях информатики в детском саду / О. В. Волошина// Информатика. – 2006. - №19.
- 4.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.
- 5.Горячев, А. В., Ключ, Н. В. Все по полочкам : пособие для дошкольников 5-6 лет /А. В. Горячев, Н. В. Ключ. – 2-е изд., испр. – М.: Баласс, 2004. – 64 с.
- 6.Горячев, А. В., Ключ, Н. В. Все по полочкам. Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников /А. В. Горячев, Н. В. Ключ. – М.: Баласс, 2004. – 64 с.
- 7.Книга игр для детей : кроссворды, ребусы, головоломки /сост. Г. Коненкина. – М.: Астрель,2003. – 192 с.
- 8.Ковалько, В. И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы/ В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2007. – 304 с.
- 9.Коджаспирова, Г. М., Петров, К. В. Технические средства обучения и методика их использования: учеб.пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений /Г. М. Коджаспирова, К. В. Петров. – М.: Академия, 2001. – 256 с.
- 10.Кравцов, С. С., Ягодина, Л. А. Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников/ С. С. Кравцов, Л. А. Ягодина//Информатика. – 2006. - №12.
- 11.Коган И.Д., Леонас В.В. Эта книга без затей про компьютер для детей. М., Педагогика, 1999.
- 12.Никитин Б.П. Развивающие игры. – 5-е изд. доп. – М.: Знание, 1994.
- 13.Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы (Санин 2.4.1. 3049-13), от 15.05.13г.

##### **Рабочие тетради:**

Горячев, А. В., Ключ, Н. В. Все по полочкам : пособие для дошкольников 5-6 лет /А. В. Горячев, Н. В. Ключ. – 2-е изд., испр. – М.: Баласс, 2004. – 64 с.

##### **Наглядно-дидактические пособия.**

##### **Компьютерные программы:**

- Пакет программ «Компьютер и детство»

- Пакет программ «Вундеркинд»
- «Незнайкина грамота», ЗАО «БУКА»
- «Несерьезные уроки 3», «Логика и внимание»
- «Гарфилд Малышам», «Развиваем мышление»
- 1С «Познавательная коллекция»
- «Компьютер для дошкольника» (2008г. «Одиссей»)
- «ПервоЛого» (обучающая мультимедиа-программа на базе языка Лого для дошкольного и начального школьного образования (от 4 лет и старше))
- Tux Paint (2007 г. Компания «медиаХауз»)
- Презентации по темам.
- Презентации для обрабатывания навыков по управлению мышью и клавиатурой.

#### **Компьютерная техника:**

- Компьютеры – 5 шт.
- Принтер
- Мультимедиа проектор

Вся техника имеет гигиеническое заключение, подтверждающее ее безопасность для детей.