



СОГЛАСОВАНО  
Директор Фонда развития  
межсекторного партнерства  
«Социальная инициатива»  
*Шагиева* Ф.Ю. Шагиева  
«*02*» *февраля* 2023 г.

Рассмотрено и утверждено  
на педагогическом совете  
от «*02*» февраля 2023 г.  
Протокол № 3

УТВЕРЖДАЮ  
Заведующий МБДОУ  
Детский сад №130  
«Калейдоскоп»  
*Никонова* А.В. Никонова  
«*02*» февраля 2023 г.

Введено в действие  
Приказом заведующего  
МБДОУ № 130 «Калейдоскоп»  
от «*02*» февраля 2023 г. № 118

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА**  
**«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАМОТНОСТЬ»**  
**В РАМКАХ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА «ИТ-СТУДИИ В 3-Х ТОЧКАХ»**  
**ПРИ ПОДДЕРЖКЕ ФОНДА ПРЕЗИДЕНТСКИХ ГРАНТОВ РФ**

г. Набережные Челны, 2023 г.

## Оглавление

ВВЕДЕНИЕ .....	3
1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ .....	4
1.1 Пояснительная записка .....	4
1.2 Цель и задачи реализации Программы.....	5
1.3 Планируемые результаты реализации Программы.....	5
2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ.....	7
2.1 Формы, методы и средства реализации Программы.....	7
2.2 Формы взаимодействия с семьями воспитанников.....	9
3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ .....	11
3.1 Материально-техническое обеспечение Программы.....	11
3.2 Учебный план .....	11
3.3 Комплексно-тематическое планирование .....	14
3.4 Диагностический материал.....	19
Список используемых источников и литературы .....	21

## ВВЕДЕНИЕ

*«Овладевать знаниями надо в детстве,  
ибо то, что будет запечатлено раннем возрасте останется в  
памяти навсегда»*

На современном этапе развития человечества, где преобладает рост цифровых технологий, доступность сетевых ресурсов, где с каждым днем в геометрической прогрессии увеличивается поток информации, возрастает необходимость в пересмотре требований к выбору новых подходов к воспитанию и развитию подрастающего поколения. Дошкольное детство – важный период становления личности, требующий всестороннего развития ребенка.

Современный мир сегодня предъявляет новые требования к восприятию и использованию информационно - коммуникационных технологий в работе с детьми. Техника заняла прочные позиции во многих областях современной жизни, быстро проникла в детские сады, школы и дома.

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 воспитании и развитии. Информационные технологии выступают в качестве средства формирования ведущих сфер личности ребенка: социально-нравственной, эмоционально-экспрессивной, познавательной, художественно-эстетической, активизации психических процессов, раскрытия творческих способностей. Мир компьютеров все больше и больше вторгается в нашу жизнь. Использование новых информационных технологий требует хорошей компьютерной подготовки, причем проникновение в этот удивительный мир человек может начать не только окончив школу, но и гораздо раньше. В сегодняшних условиях родители и педагоги должны быть готовы к тому, что при поступлении в школу ребенок столкнется с применением вычислительной техники. Поэтому заранее необходимо готовить ребенка к предстоящему взаимодействию с информационными технологиями. В связи с этим знакомство с новыми компьютерными технологиями в дошкольном возрасте считается оправданным.

Для успешного обучения в школе важен не столько набор знаний, сколько развитое мышление, умение получать знания, использовать имеющиеся навыки для решения различных учебных задач. Большие возможности при этом раскрываются при работе с компьютером.

# 1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

## 1.1 Пояснительная записка

**Дополнительная образовательная программа «Компьютерная грамотность» для детей 5-7 лет разработана в рамках реализации проекта «IT–СТУДИИ В 3-Х ТОЧКАХ». Проект разработан совместно с Фондом развития межсекторного партнерства «Социальная инициатива» и реализуется при поддержке Фонда Президентских грантов Российской Федерации – на основании Договора о предоставлении гранта Президента Российской Федерации на развитие гражданского общества №23-1-008413.**

Данная программа нацелена на принятие ребёнком нового вида деятельности как привычного, и построена на основе новейших разработок в области компьютерных развивающих и обучающих технологий отечественных и зарубежных производителей, с учётом психических особенностей детей дошкольного возраста, и рассчитана на детей 5 -7 лет (занятия проводятся в старших и подготовительных группах).

Программарассчитанана2 года: от простого к более сложному, от постоянного контроля преподавателя к самостоятельным решениям, от выработки умений и навыков к творческим заданиям.

Современные компьютерные игры для детей, используемые на занятиях, имеют доступный для понимания интерфейс, что даёт возможность ребёнку почувствовать уверенность в себе, ставит его в ситуацию успеха, что особенно важно для развития полноценной личности. Большинство заданий имеет несколько уровней сложности, что даёт возможность ребёнку научиться оценивать свои силы и получать положительные результаты каждому по своей индивидуальной программе.

Каждое занятие включает несколько видов деятельности, сменяющих друг друга: это беседа или фронтальная игра, компьютерная игра, индивидуальные игровые задания или дидактические игры, конструирование.

Важно отметить, что на занятиях строго соблюдаются Санитарно-эпидемиологические нормы: требования к технике, освещению, продолжительности занятий; проводятся профилактические упражнения для глаз и физкультминутки.

Помимо компьютерных игр на занятиях используются различные дидактические развивающие игры, что даёт в комплексе наиболее высокий результат. В компьютерных играх дети оперируют в основном символами и знаками, поэтому им должны предшествовать игры с реальными предметами, игрушками. Важно знать, что использование дошкольниками компьютера не цель, а средство воспитания и развития творческих и интеллектуальных способностей ребёнка. Конечно, ребёнок должен прежде всего научиться управлять компьютером, уметь

управлять программами, понимать символы, принятые в компьютерных играх (интерфейс). Когда компьютер будет дошкольнику понятен, тогда с посредством игровых программ и будут достигаться необходимые воспитательные и образовательные цели.

Одним из факторов, обеспечивающих эффективность образования, является непрерывность и преемственность в обучении. Программа по компьютерной грамотности построена по методу последовательного углубления и усложнения материала, рассчитана для детей 5-7 лет, на 1 года обучения. Одним из факторов, обеспечивающих эффективность образования, является непрерывность и преемственность в обучении. Программа реализуется с детьми дошкольного возраста в игровой форме и совместной деятельности, в вечерние часы используя интеграцию образовательного процесса без увеличения учебной нагрузки на ребенка.

## **1.2 ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

**Цель:** создание условий для развития интеллектуальных и творческих способностей; расширение знаний об окружающем мире; пропедевтика основных понятий информатики. Данные цели достигаются в процессе разнообразных видов деятельности: игровой, учебной, двигательной, художественной.

Для достижения целей программы значение имеют:

- создание условий развития ребенка в процессе обучения;
- творческая организация процесса обучения и воспитания;
- максимальное сочетание разнообразных видов деятельности; их интеграции в целях повышения эффективности образовательного процесса;
- уважительное отношение к результатам детского творчества;
- соблюдение преемственности в работе детского сада и начальной школы, исключающей умственные и физические перегрузки в содержании образования ребенка дошкольного возраста;
- разнообразное использование образовательного материала позволяет развивать творческий потенциал ребенка в соответствии с индивидуальными наклонностями.

Основными задачами являются:

- ознакомление с функциональной структурой компьютера, его основными устройствами и приемами работы в среде «Windows»;
- формирование навыков работы в графическом редакторе «Paint» и текстовом редакторе «Word»; языковых компетенций; учебной деятельности и элементарных математических представлений;

развитие логики, комбинативного мышления, речи, творческих способностей, сенсорных возможностей и эмоционально волевой сферы.

## **1.3 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

**В результате изучения курса дети должны**

знать:

- название и функции основных частей компьютера;
- правила техники безопасности и поведения в компьютерном классе;

уметь:

- использовать в работе клавиатуру и «мышь»;
- воспринимать и анализировать информацию с экрана;
- осуществлять необходимые операции в «Word» и графическом редакторе «Paint»;
- 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.

## 2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

### 2.1 ФОРМЫ, МЕТОДЫ И СРЕДСТВА РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Для реализации программы используются разнообразные формы и методы проведения образовательной деятельности.

Формы работы	Методы
<ul style="list-style-type: none"><li>• индивидуальная</li><li>• групповая</li><li>• подгрупповая</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• практические</li><li>• наглядные</li><li>• словесные</li></ul>

Основные методические подходы:

- организуемая образовательная деятельность имеет гибкую структуру;
- каждое занятие включает несколько видов деятельности, сменяющих друг друга: это беседа или фронтальная игра, проблемная ситуация, компьютерная игра, индивидуальные игровые задания или дидактические игры, конструирование;
- создаются педагогические ситуации общения, позволяющие каждому ребенку проявить инициативу, самостоятельность, избирательность в способах работы.

Образовательный процесс строится на основе применения современных педагогических технологий.

**Личностно-ориентированный подход** предполагает специальное конструирование образовательного процесса, типов диалога с воспитанниками, форм контроля за личностным развитием ребенка в ходе освоения программы. Реализация программы предполагает не только коллективные занятия, но и индивидуальную работу с помощью составления индивидуальных маршрутов развития отдельных воспитанников.

Игровая технология позволяет четко и полно осуществлять учебные задачи в атмосфере легкости и заинтересованности, активности детей. Для развития остроты восприятия используются игровые задания, дидактические игры и упражнения, выполнив которые ребенок легко может усвоить правила поведения, технику безопасности, гимнастику для глаз.

На первом занятии дети отправляются в увлекательное путешествие в «Компьютерную страну». Все последующие занятия строятся в виде игры или путешествия в ходе которого дети получают определенные знания и умения. В ходе реализации программы поддерживаются определенные правила поведения в компьютерном классе и имеются определенные атрибуты – игрушка Фиксик.

**Здоровьесберегающие технологии** широко используются при проведении каждого занятия кружка: физкультминутки и паузы; эмоциональные разрядки; зрительная, дыхательная, пальчиковая гимнастики, самомассаж.

Применение ИКТ необходимо для разработки презентаций, наглядного и раздаточного материала, различных схем. Отличительной особенностью мышления детей дошкольного возраста является наглядно-образность. Использование презентаций, наглядности позволяет педагогу, опираясь на знание особенностей детского мышления, привлечь их

внимание к объяснению новой, достаточно сложной информации, внести в занятия сюрпризный момент.

Применение компьютерной техники позволяет сделать занятие привлекательным и по настоящему современным, осуществлять индивидуализацию обучения, объективно и своевременно проводить контроль и подведение итогов. Компьютерные технологии позволяют ставить перед ребенком и помогать ему решать познавательные и творческие задачи с опорой на наглядность (опосредованность) и ведущую для этого возраста деятельность – игру.

### **Метод интерактивной игры**

Интерактивный метод (взаимный, «act» - действовать) – означает взаимодействовать, находится в режиме беседы, диалога с кем-либо. Другими словами, в отличие от активных методов, интерактивные ориентированы на более широкое взаимодействие детей не только с педагогом, но и друг с другом и на доминирование активности воспитанников в процессе обучения. Место педагога на интерактивных занятиях сводится к направлению деятельности на достижение целей. Педагог также разрабатывает план занятия (обычно, это интерактивные упражнения и задания, в ходе выполнения которых ребенок изучает материал).

Следовательно, основными составляющими интерактивных занятий являются интерактивные упражнения и задания, которые выполняются детьми. Важное отличие интерактивных упражнений и заданий от обычных в том, что, выполняя, их дети не только и не столько закрепляют уже изученный материал, сколько изучают новый.

**Компьютерные игры** способствуют формированию способности целеобразования обеспечивающей понимание интеллектуальных задач, принятие их ребёнком, что является необходимым условием развёртывания детской мыслительной деятельности. Именно чёткое представление конечного результата, который должен быть получен в ходе решения, позволяет ребёнку целенаправленно анализировать условия задачи. Использование компьютерных игр стимулирует формирование подобных умений.

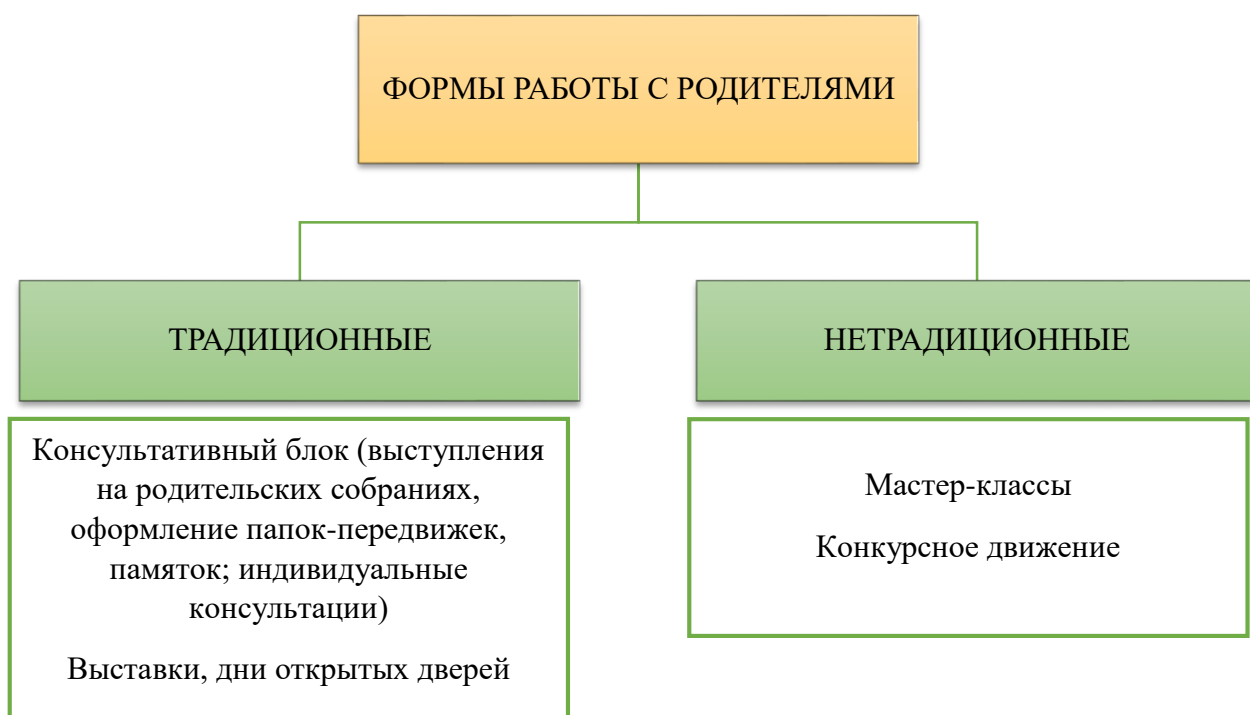
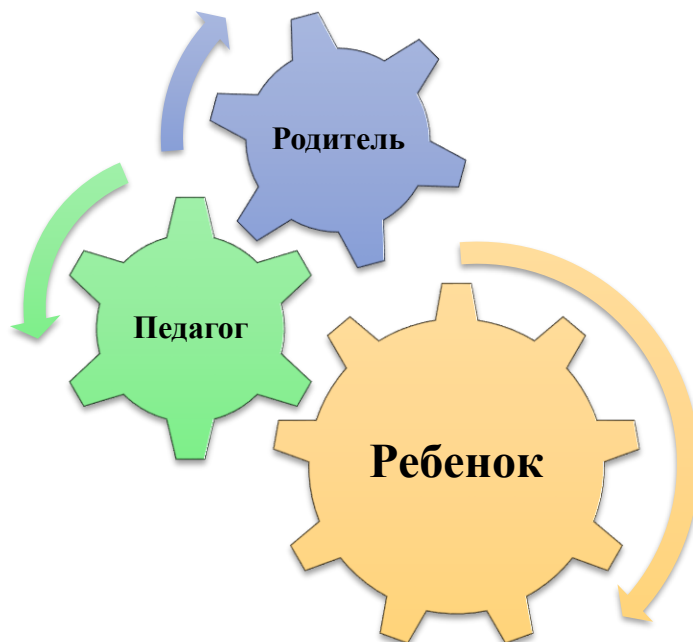
Таким образом, по сравнению с традиционными формами обучения дошкольников компьютер обладает рядом преимуществ:

- предъявление информации на экране компьютера в игровой форме вызывает у детей огромный интерес;
- несет в себе образный тип информации, понятный дошкольникам;
- движения, звук, мультипликация надолго привлекает внимание ребенка;
- проблемные задачи, поощрение ребенка при их правильном решении самим компьютером являются стимулом познавательной активности детей;
- предоставляет возможность индивидуализации обучения;
- ребенок сам регулирует темп и количество решаемых игровых обучающих задач;
- в процессе своей деятельности за компьютером дошкольник приобретает уверенность в себе, в том, что он многое может;
- позволяет моделировать такие жизненные ситуации, которые нельзя увидеть в повседневной жизни (полет ракеты, половодье, неожиданные и необычные эффекты);
- компьютер очень "терпелив", никогда не ругает ребенка за ошибки, а ждет, пока он сам исправит их.



Важно отметить, что на занятиях строго соблюдаются Санитарно-эпидемиологические нормы: требования к технике, освещению, продолжительности занятий; проводятся профилактические упражнения для глаз и физкультминутки.

## 2.2 ФОРМЫ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ С СЕМЬЯМИ ВОСПИТАННИКОВ



## ПЛАН РАБОТЫ С РОДИТЕЛЯМИ

№	МЕСЯЦ	Формы работы
1	МАРТ	Выступление на родительском собрании: «Компьютер - добро или зло?» Памятка для родителей «Как научить ребенка правильно держать компьютерную мышь»
2	АПРЕЛЬ	Буклет «Факультатив по обучению детей старшего дошкольного возраста основам компьютерной грамотности»
3	МАЙ	Консультация: «Компьютерные игры в детском саду и в семье» Информация в группе в социальной сети ВКонтакте: «Электронные образовательные ресурсы для дошкольников»
4	ИЮНЬ	Папка - передвижка на тему: «Развивающие компьютерные игры для детей старшего дошкольного возраста»
5	ИЮЛЬ	Информация в группе в социальной сети ВКонтакте: компьютерная игра «Смешарики. Из чего состоит компьютер»
6	АВГУСТ	Выставка совместных рисунков «Компьютер - мой новый друг» Мастер-класс «Рисуем с ребенком с помощью стилуса»
7	СЕНТЯБРЬ	Информация в группе в социальной сети ВКонтакте: развивающий мультфильм «Что такое компьютер»
8	ОКТЯБРЬ	Экспресс-лист «Советы родителям по предотвращению развития компьютерной зависимости у детей»
9	НОЯБРЬ	Памятка «Правила работы на компьютере для детей дошкольного возраста» Выставка рисунков детей «Для мамочки любимой»
10	ДЕКАБРЬ	Открытое занятие

### 3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

#### 3.1 МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Компьютерная группа: компьютер с мультимедийным проектором для демонстрации материала; компьютеры или ноутбуки -10 шт. для детей для получения новых знаний и закрепления навыков работы; интерактивная доска, принтер для печати детских рисунков, микрофон и наушники, сканер.

Компьютеры объединены в локальную сеть, оборудованы приводами CD-ROM и звуковыми картами. Мониторы соответствуют стандарту ТСО-95, компьютерная группа должен соответствовать требованиям СанПиН. Мебель в зале модифицируется в зависимости от роста детей.

Игровая зона— это зона для предкомпьютерной подготовки и после компьютерной релаксации включает в себя:

Стол и стулья для работы детей

Демонстрационные и индивидуальные плакаты для обучения детей компьютерной грамотности, правилам поведения и правильной осанке.

Пособия для занятий:

- «Раскрась-ка» - программа научит пользоваться курсором, мышкой. Воспитает чувство прекрасного и разовьёт творческие способности.
- «Пазлы» - данные презентации научат пользоваться устройствами ввода-вывода.
- «Мир информатики» - расскажет о происхождении компьютера, его устройств и принципах работы.
- «Почемучки» – информатика - видео урок – объяснит, что такое память, мышка, клавиатура и другие предметы для работы компьютера. Также расскажет, что такое вирус и антивирус, и о других программах.
- «Интерактивные уроки и подготовка к школе» поучительные занятия для дошкольников.
- «Страна знаний» — Это CD диски с заданиями и журналами для объяснения. Благодаря этим дискам дети узнают и научатся очень многому – решать логические задачи и применять накопленный опыт в составлении алгоритмов и многое другое

**Программы:** Paint; TuxPaint; Раскрась-ка;

Индивидуальные пеналы с набором игр головоломок, дидактических игр и раздаточного материала

#### 3.2 УЧЕБНЫЙ ПЛАН

##### 1 ГОД ОБУЧЕНИЯ

Каждое занятие комплексное. Оно включает в себя 3 этапа.

I этап - подготовительный.

Идет погружение ребенка в сюжет занятия, период подготовки к компьютерной игре 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.

II этап - основной.

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

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 впередистоящему, комплекс физических упражнений, расслабление под музыку).

Занятия проводятся по подгруппам 4-8 человек 1 раз в неделю во второй половине дня.

Продолжительность каждого этапа занятия:

1 этап - 7 минут,

2 этап – 15-20 минут,

3 этап - 3 минут.

После каждого занятия проветривание помещения.

Занятия построены на игровых методах и приемах, позволяющих детям в интересной, доступной форме получить знания, решить поставленные педагогом задачи.

Для более эффективного, прочного овладения знаниями программа строится на основе постепенного погружения в обучающие блоки, обеспечивающие решение основных групп задач. Межблочными переходами являются программы на развитие мыслительных процессов, памяти и игровые занятия.

№	Перечень разделов тем	Теория часы	Практика часы	Всего часы	Дата
1.	Немного из истории. Техника безопасности. Я компьютер.	0,5	0,5	1	
2.	Наш компьютер –верный друг. Устройство компьютера.	0,5	0,5	1	
3.	Устройство «монитор». Дни недели.	0,5	0,5	1	
4.	Манипулятор «Мышь». Введение в понятие «алгоритм».	0,5	0,5	1	
5.	Рабочий стол. Времена года.	0,5	0,5	1	
6.	В гости к сказке. Разновидность компьютерных игр.	0,5	0,5	1	

7.	«Word», или Лягушонок на клавиатуре	0,5	0,5	1	
8.	Путешествие по клавиатуре: буквенный ряд.	0,5	0,5	1	
9.	Школа волшебников	0,5	0,5	1	
10.	Маленькие наборщики.	0,5	0,5	1	
11.	Цифровой ряд клавиатуры. Простейшие арифметические действия	0,5	0,5	1	
12.	Беседа о профессиях	0,5	0,5	1	
13.	Мы с компьютером - друзья	-	1	1	
14.	Веселая «рисовалка». Рисунок «Волшебная палочка»	-	1	1	
15.	Случай в зоопарке. Выполнение действий по алгоритму	0,5	0,5	1	
16.	Палитра. Растения и насекомые. Рисунок «Бабочка и цветы».	0,5	0,5	1	
17.	Раскрашивание замкнутого контура. Лес и его обитатели.	0,5	0,5	1	
18.	Раскрашивание замкнутого контура. Фрукты и овощи.	0,5	0,5	1	
19.	Основной цвет кисти и цвет фона. Плывут по небу облака	0,5	0,5	1	
20.	Зимние подвижные игры и забавы. Создание компьютерного рисунка «Снеговик».	0,5	0,5	1	
21.	Сохранение компьютерного рисунка Дикие и домашние животные.	0,5	0,5	1	
22.	Редактирование компьютерного рисунка. Птицы	0,5	0,5	1	
23.	Геометрические фигуры. Рисунок «Коврик для мышки».	0,5	0,5	1	
24.	Построение линий и фигур: Инструмент «Овал».	0,5	0,5	1	
25.	Построение линий и фигур: Инструмент «Прямоугольник». Символика России.	0,5	0,5	1	
26.	Построение линий и фигур. Логическая задача «Найди домик Круга».	0,5	0,5	1	
27.	Построение линий и фигур: инструмент «Кривая линия».	0,5	0,5	1	

	Море и его обитатели				
28	Построение линий и фигур: инструмент «Кривая линия». День и ночь – сутки прочь.	0,5	0,5	1	
29	Выделение прямоугольной области. Инсценированная игра «Космическое путешествие». Планеты Солнечной системы.	0,5	0,5	1	
30	Моделирование в среде графического редактора. Что нам стоит дом построить.	0,5	0,5	1	
31	Моделирование в среде графического редактора. Транспорт.	0,5	0,5	1	
32	Моделирование в среде графического редактора. Путешествие в Страну Безопасных Дорог.	0,5	0,5	1	
33	Устройство «Принтер» и его назначение	0,5	0,5	1	
34	Геометрические фигуры. Рисунок «Коврик для мышки».	0,5	0,5	1	
35	Развивающая игра «Паровозик»	0,5	0,5	1	
36	В творческой мастерской. Рисунок по выбору	-	1	1	
	всего	17	19	36	

### 3.3 КОМПЛЕКСНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

#### Для детей 5-7 лет

Занятие 1. Немного из истории. Техника безопасности. Я компьютер.

Теория

Правила поведения и техники безопасности, адаптация к компьютерному классу.

Практика

Развивающая игра «Найди 10 отличий»

Занятие 2. Наш компьютер – верный друг. Устройство компьютера.

Теория

Знакомство с функциональной структурой и основными устройствами компьютера.

Практика

Развивающая игра «Найди пару»

Занятие 3.

Теория. Знакомство с устройством монитора. Развитие временных представлений и пространственных ориентировок.

Практика.

Развивающая игра «Составь картинку «Часы»»

Занятие 4. Манипулятор «Мышь». Введение в понятие «алгоритм».

Теория

Знакомство с манипулятором «мышь», понятием «алгоритм». Развитие навыка работы с «мышью», внимания, быстроты реакции.

Практика

Игра «Собери цветочки для мамы» на развитие внимания.

Занятие 5. Рабочий стол. Времена года.

Теория

Знакомство с содержанием «Рабочего стола». Развитие временных представлений и пространственных ориентиров.

Практика

Игра «Одень куклу по сезону»

Занятие 6.

Теория

Знакомство с разновидностью компьютерных игр. Развитие языковых компетенций, умения полно отвечать на вопросы.

Практика

Развивающая игра «Пазлы»

Занятие 7. «Word», или Лягушонок на клавиатуре.

Теория

Знакомство с названием и функцией основных клавиш. Совершенствование работы с «мышью». Буквы и звуки

Практика

Развивающая игра «Буквы и звуки»

Занятие 8. Путешествие по клавиатуре: буквенный ряд.

Теория

Совершенствование навыка работы с клавиатурой и «мышью», умения действовать по алгоритму

Практика

Развивающая игра «Составь слово»

Занятие 9. Школа волшебников

Теория

Знакомство с клавишей «Shift». Развитие зрительного восприятия.

Практика

Развивающая игра «Раскрась картинку»

Занятие 10. Маленькие наборщики.

Теория

Закрепление знаний о клавиатуре. Формирование языковых компетенций

Практика

Лингвистические игры

Занятие 11. Цифровой ряд клавиатуры. Простейшие арифметические действия.

Теория

Решение простейших арифметических задач и примеров. Закрепление знаний о клавиатуре Развитие зрительного и слухового восприятия

Практика

Развивающая игра «Десять обезьянок»

Занятие 12. Беседа о профессиях

Теория. Развитие обобщающих категорий знаний о различных профессиях.

Практика

Практическая работа «Создание и редактирование текста». Обобщение темы «Текстовый редактор "Word»

Занятие 13. Мы с компьютером -друзья

Практика

Обобщение знаний по теме «Устройство компьютера»

Занятие 14. Веселая «рисовалка». Рисунок «Волшебная палочка»

Теория. Знакомство с панелью инструментов. Развитие навыка работы с инструментами «Карандаш», «Кисть», эстетического вкуса, творческого воображения

Практика

Развивающая игра «Раскрась картинку»

Обобщение знаний по теме

Занятие 15. Случай в зоопарке. Выполнение действий по алгоритму

Теория Безопасность поведения в общественных местах. Выполнение линейного алгоритма. Развитие навыка работы с инструментом «Ластик», с панелью команд: «Файл» - «Создать»

Практика

Рисунок «Фоторобот»

Занятие 16. Палитра. Растения и насекомые. Рисунок «Бабочка и цветы».

Теория Знакомство с палитрой, инструментом «Заливка», Развитие обобщающих категорий и знаний о растительном и животном мире

Практика

Игра «Составь картинку»

Занятие 17. Раскрашивание замкнутого контура. Лес и его обитатели.

Теория Развитие знаний о растительном и животном мире. Выбор объектов меню и их фиксация на экране

Практика Рисунок «Ежик и грибы»

Занятие 18. Раскрашивание замкнутого контура. Фрукты и овощи.

Теория Совершенствование работы с инструментами «Кисть», «Заливка». Развитие обобщающих категорий, расширение знаний о диких и культурных растениях

Практика

Рисунок «Овощи». Инсценировка «Спор овощей»

Занятие 19. Основной цвет кисти и цвет фона. Плывут по небу облака

Теория Развитие знаний об окружающем мире. Совершенствование навыков работы в среде Практика

Рисунок «Облака»

Занятие 20. Зимние подвижные игры и забавы. Создание компьютерного рисунка «Снеговик».



Теория Знакомство с зимними играми и забавами. Совершенствование навыков работ в среде графического редактора.

Практика

Развивающая игра «Составь картинку "Снеговик"»

Занятие 21. Сохранение компьютерного рисунка Дикие и домашние животные.

Теория Знакомство с панелью команд, с инструментом «Пипетка», формирование умения сохранять компьютерный рисунок. Расширение знаний о домашних животных

Практика

Рисунок «Барашек». Игра «Звуковое лото»

Занятие 22. Редактирование компьютерного рисунка. Птицы

Теория Развитие обобщающих категорий, знаний о диких и домашних птицах, творческого

воображения. Закрепление навыков работы с панелью команд

Практика

Рисунок «Курочка»

Занятие 23. Геометрические фигуры. Рисунок «Коврик для мышки».

Теория Классификация геометрических фигур по заданному признаку. Знакомство с понятием «орнамент».

Практика

Игра «Мозаика».

Занятие 24. Построение линий и фигур: Инструмент «Овал».

Теория Работа со встроенными инструментами и примитивами графического редактора. Закрепление умения пользоваться «выбором» при создании виртуального рисунка.

Практика

Рисунок «Воздушные шары»

Занятие 25. Построение линий и фигур: Инструмент «Прямоугольник». Символика России.

Теория Формирование представлений о Символике России. Знакомство с инструментами «Линия», «Прямоугольник». Развитие навыков геометрического конструирования и моделирования.

Практика

Рисунок «Российский флаг»

Занятие 26. Построение линий и фигур. Логическая задача «Найди домик Круга».

Теория Развитие логического и комбинаторного мышления, творческого воображения. закрепление умения. Использовать инструменты графического редактора

Практика

Инсценировка «Геометрические фигуры»

Занятие 27. Построение линий и фигур: инструмент «Кривая линия». Море и его обитатели

Теория Знакомство с инструментом «Красивая линия». И принципами работы. Развитие знаний об Обитателях морей и океанов.

Практика

Рисунок «Морской пейзаж»

Занятие 28. Построение линий и фигур: инструмент «Кривая линия». День и ночь – сутки прочь.

Теория Совершенствование навыка работы с инструментом «Кривая линия». Формирование геометрического мышления, графических навыков, временных представлений.

Практика

Рисунок «Ночной пейзаж»

Занятие 29. Выделение прямоугольной области. Инсценированная игра «Космическое путешествие». Планеты Солнечной системы.

Теория Развитие знаний о космосе, навыков ориентации на плоскости, глазомера.

Совершенствование навыков работы в среде графического редактора.

Практика

Рисунок «Космический поросёнок»

Занятие 30. Моделирование в среде графического редактора. Что нам стоит дом построить.

Теория Развитие навыков геометрического конструирования и моделирования. Работы с инструментом «Выделение Прямоугольной области»

Практика

Рисунок «Многоэтажный дом»

Занятие 31. Моделирование в среде графического редактора. Транспорт.

Теория Развитие навыков моделирования в среде графического редактора, обобщающих категорий, знаний о транспортных средствах.

Практика

Рисунок «Поезд»

Занятие 32. Моделирование в среде графического редактора. Путешествие в Страну Безопасных Дорог

Теория Формирование ответственного отношения к личной безопасности. Совершенствование навыков моделирования в среде графического редактора, составления целого из частей

Практика

Рисунок «Светофор». Инсценировка «Сигналы светофора».

Занятие 33. Устройство «Принтер» и его назначение

Теория Знакомство с принтером, назначением и возможностями. Составление компьютерной игры для печати «Лабиринт»

Практика

Рисунок «Лабиринт»

Занятие 34. Геометрические фигуры. Рисунок «Коврик для мышки».

Теория Классификация геометрических фигур по заданному признаку. Закрепление понятия «орнамент».

Практика

Игра «Мозаика».

Занятие 35. Развивающая игра «Паровозик»

Теория Классификация геометрических фигур по заданному признаку. Знакомство с понятием «орнамент».

Практика

Игра «Паровозик».

Занятие 36. В творческой мастерской. Рисунок по выбору

Практика

Обобщение знаний по программе «Paint». Развитие самостоятельности, фантазии

### 3.4 ДИАГНОСТИЧЕСКИЙ МАТЕРИАЛ

Методы диагностики: наблюдение, беседа, игра, практические упражнения, анализ процесса самостоятельной деятельности ребёнка, игровая ситуация

Показатели	Диагностический инструментарий	Уровни/ Оценка результатов
Представления дошкольников об основных устройствах компьютера (мышь, клавиатура, монитор, системный блок)	Дидактическая игра «Собери компьютер»	Высокий уровень (3 балла) – ребенок имеет представления об основных устройствах компьютера Средний уровень (2 балла) – ребенок имеет частичные представления об основных устройствах компьютера Низкий уровень (1 балл) – ребенок не имеет представлений об основных устройствах компьютера
Умение подготовить компьютер к работе (включение /выключение)	Дидактическая игра «Путешествие с Ноликом по клавиатуре»	Высокий уровень (3 балла) – ребенок включает/выключает компьютер самостоятельно Средний уровень (2 балла) – ребенок включает/выключает компьютер с помощью словесной инструкции педагога. Низкий уровень (1 балл) – ребенок включает/выключает компьютер только с помощью педагога
Умение пользоваться клавиатурой (клавиши: ENTER, ПРОБЕЛ, кнопки со стрелками)	Компьютерная игра «Нарисуй картинку» (Программа «Игры для маленького гения. Игродром 3)	Высокий уровень (3 балла) – ребенок умеет самостоятельно пользоваться клавиатурой, знает клавиши: ENTER, ПРОБЕЛ, кнопки со стрелками Средний уровень (2 балла) – ребенок пользуется клавиатурой с помощью словесной инструкции педагога, знает не все клавиши Низкий уровень (1 балл) – ребенок пользуется клавиатурой только при активном участии педагога, не знает клавиши

<p>Владение компьютерной мышью (левая/правая кнопка мыши, колесо прокрутки, выполняет основные манипуляции с мышью: щелчок и двойной щелчок, перетаскивание объектов)</p>	<p>Индивидуальная беседа «Расскажи Фиксику о рабочем столе»</p>	<p>Высокий уровень (3 балла) – ребенок умеет самостоятельно пользоваться компьютерной мышью (левая/правая кнопка мыши, колесо прокрутки) выполняет основные манипуляции с мышью: щелчок и двойной щелчок, перетаскивание объектов Средний уровень (2 балла) – ребенок не уверенно владеет мышью, выполняет основные манипуляции с помощью словесной инструкции педагога Низкий уровень (1 балл) – ребенок пользуется мышью только при активном участии педагога</p>
<p>Умение пользоваться графическим редактором «Paint» (инструменты: «Карандаш», «Кисть», «Ластик», «Заливка», «Распылитель», «Пипетка», «Фигуры»)</p>	<p>Практическое задание «Письмо бабушке»</p>	<p>Высокий уровень (3 балла) – ребенок умеет самостоятельно пользоваться графическим редактором «Paint»: работать с инструментами Средний уровень (2 балла) - ребенок умеет пользоваться графическим редактором «Paint» с дозированной помощью взрослого Низкий уровень (1 балл) – ребенок работает в графическом редакторе «Paint» только с помощью взрослого</p>
<p>Умение осуществлять необходимые операции при работе в различных игровых программах (понимание условия игры, эмоциональное отношение к игре, отношение к ошибкам, самостоятельность)</p>	<p>Наблюдение во время занятия</p>	<p>Высокий уровень (3 балла) – ребенок самостоятельно осуществляет необходимые операции при работе в различных игровых программах, понимает условие игры, проявляет увлеченность и эмоциональный подъем, спокойно относится к своим ошибкам, играет самостоятельно Средний уровень (2 балла) - не всегда понимает условие игры, проявляет увлеченность, отрицательно относится к своим ошибкам, играет с небольшой помощью педагога</p>

## СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

1. Горячев. А В., Ключ Н.В. Все по полочкам. пособие для дошкольников 5-6 лет /А. В. Горячев, Н. В. Ключ. – 2-е изд., исп. – М.: Баласс, 2008. – 64 с.
2. 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.
3. Комплексная программа развития и воспитания дошкольников в Образовательной системе. «Школа 2100», «Детский сад 2100»: [www.school2100.ru/upload/download/programy/programy/program\\_pre.html](http://www.school2100.ru/upload/download/programy/programy/program_pre.html) Дата обращения: 20.05.2014г.
4. Консультация для воспитателей «Игры, используемые на физминутках в детском саду»: [ds-1.ru/uchitel\\_logoped/konsultatsiya\\_dlya\\_vospita...\\_v\\_detskom\\_sadu.html](http://ds-1.ru/uchitel_logoped/konsultatsiya_dlya_vospita..._v_detskom_sadu.html) Дата обращения: 13.06.2014г.
5. Обучение информатике дошкольников. Майкова Светлана Алексеевна, зам. директора по УВР, учитель информатики: / Дата обращения: Дата обращения: 01.06.2014г.
6. Интернет – ресурсы [www.botik.ru/~robot](http://www.botik.ru/~robot); [kurs@robotland.botik.ru](mailto:kurs@robotland.botik.ru)  
Статьи Гурьева Сергея Владимировича «Компьютер в жизни ребенка» (кандидата педагогических наук, Российского государственного университета)
7. Коч Л. А. программа «Дошколёнок + компьютер» М.:2012 г.

### Интернет-ресурс для детей

"Detskiy-mir" - детский портал

(<http://www.detskiy-mir.net/>): Стенгазеты и пожелания к праздникам, флэш-раскраски, игры, ребусворды и др. материалы для развития детей. Детские знакомства. Блоги.

"Твиди.ру" - детский развлекательный портал

(<http://www.tvidi.ru/ch/Main/>): Коллекция флэш-игр. Создание собственного веб-сайта. Загрузка обоев на рабочий стол, аватарок, картинок и др.

"Теремок" - сайт для детей

(<http://www.teremos.ru/>): Мультфильмы, детские рисунки, развивающие и активные игры, тесты.

"Солнышко. Игротека" - портал для детей Flash-игры для малышей.

(<http://www.solnet.ee/games/>): Викторины и конкурсы. Мультфильмы. Подвижные и логические игры.

"Ребзики" - детские раскраски

(<http://www.rebzi.ru/>): Коллекция игр-раскрасок, пазлов для детей. Информация о фестивале рисунков. Галерея детских работ.

(<http://www.baby-gamer.ru/>): Игры онлайн для малышей - Внимание и логика Цвета и фигуры Математика дошкольникам. Учимся читать Часы и время Раскраски Головоломки

"Бесплатные развивающие онлайн игры для детей 3-4-5 лет"

(<http://345-games.ru/>): логические игры, раскраски, пазлы, "Найди отличие", лабиринты

"Детские развивающие онлайн игры"

(<http://igraem.pro/>): играем и учимся - картинку, раскраски, развиваем внимание и память, игры для малышей

«Весёлые обучалки и развивалки»

(<http://www.kindergenii.ru/playonline.htm>): Развивающие Flash-игры для детей - учимся владеть мышкой, играем, развиваемся и развлекаемся