


**СОГЛАСОВАНО**

Педагогическим советом  
детского сада № 37 «Звездочка»-  
филиала АН ДОО «Алмазик»  
Протокол № 1  
«21» августа 2023 г.

**УТВЕРЖДАЮ**

Заведующий  
детским садом № 37 «Звездочка»-  
филиалом АН ДОО «Алмазик»  
Цыбенова А.В.   
«21 » августа 2023 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ «КОМПЬЮТЕРНАЯ  
ГРАМОТНОСТЬ» ДЛЯ ДЕТЕЙ 6-8 лет ДЕТСКОГО САДА № 37  
«ЗВЁЗДОЧКА» - ФИЛИАЛА АН ДОО «АЛМАЗИК»**

**(срок реализации программы 1 год)**



Разработчик:  
Игнатович Т.Г.—  
воспитатель высшей  
квалификационной категории

**г. Удачный 2023 г.**

п/№	Содержание	Страницы
<b>1</b>	<b>Целевой раздел</b>	<b>3</b>
1.1	Пояснительная записка	3
1.2	Цели и задачи реализации дополнительной общеразвивающей программы	4
1.3	Принципы и подходы к формированию дополнительной общеразвивающей программы	4
1.4	Значимые характеристики для реализации дополнительной общеразвивающей программы	4
1.5	Планируемые результаты освоения дополнительной общеразвивающей программы	5
<b>2</b>	<b>Содержательный раздел</b>	<b>6</b>
2.1	Виды занятий	6
2.2	Перспективно-календарное планирование	6
2.3	Мониторинг возможных достижений воспитанников	18
<b>3</b>	<b>Организационный раздел</b>	<b>22</b>
3.1	Расписание занятий	22
3.2	Материально-техническое обеспечение	22
3.3	Программно-методическое обеспечение	22

## I Целевой раздел

### 1.1. Пояснительная записка

**Актуальность.** 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, эмоциональной, познавательной, художественно-эстетической, раскрытия творческих способностей.

Новизна программы: Взаимодействуя с компьютером, открывая для себя, его возможности, ребёнок овладевает новыми формами общения, расширяет границы познавательного мира. Достижения детей не остаются незамеченными ими самими и окружающими. Дети чувствуют большую уверенность в себе, повышается самооценка. Компьютер помогает увидеть детей с новой стороны – более самостоятельными, творчески устремлёнными. Попад в этот увлекательный мир, ребёнок в большей степени становится готовым к жизни в XXI веке, чем его сверстник, не знакомый с этим миром.

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 особенностей детей дошкольного возраста, и рассчитана на детей 6 -8 лет.

Работа с компьютером вызывает у детей живой интерес: как игровая и как познавательно-исследовательская деятельность. Этот интерес лежит в основе формирования познавательной мотивации, развития памяти, внимания. Интеграция педагогических и компьютерных технологий в образовании дошкольников позволяет обеспечить удовлетворение познавательных потребностей в индивидуальном развитии, развить логическое мышление и творческие способности.

Благодаря наглядности и интерактивности, воспитанники охотнее вовлекаются в активную работу. У дошкольников повышается концентрация внимания, улучшается понимание и запоминание материала, обостряется восприятие.

Современные компьютерные программы, развивающие 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.

На занятиях строго соблюдаются санитарно-эпидемиологические нормы, требования к технике безопасности, освещению, продолжительности занятий; проводятся профилактические упражнения для глаз и физкультминутки.

Дополнительная общеразвивающая образовательная программа технической направленности «Компьютерная грамотность» (для детей 6-8 лет) составлена на основе методических рекомендаций к курсу информатики для дошкольников «Все по полочкам». А.В. Горячев, Н.В. Ключ. – М.:Баласс, 2013. – 64 с. и проводится за рамками основной образовательной программы детского сада №37 «Звездочка» - филиала АН ДОО «Алмазик».

Программа рассчитана для детей от 6-8 лет, срок реализации 1 год и является вариативной, т.е. при возникновении необходимости допускается корректировка

содержания, форм занятий и времени прохождения материала. Занятия проводятся во 2 половине дня, формы проведения групповая, продолжительность занятия – 30 минут.

Учебный план с 05.09.2023 уч.г. по 31.05.2024 уч.г.

Возраст	Продолжительность занятий в минутах	Количество занятий в неделю	Количество занятий в месяц	Количество занятий в учебный год
(6-8 лет)	30	2	8	75

## 1.2. Цели и задачи Программы

**Цель:** Формирование основ информационной культуры дошкольника. Развитие творческих способностей детей, способность анализировать, сравнивать, сопоставлять, развивать логическое мышление; активизация образовательного процесса через работу в интерактивной среде.

**Задачи:**

- ✓ Знакомить с функциональной структурой компьютера, его основными устройствами и приемами работы в среде «Windows».
- ✓ Формировать навыки работы в графическом и текстовом редакторах (*Paint; Word, Power Point*), языковых компетенций; творческой деятельности и элементарных математических представлений.
- ✓ Содействовать формированию основ алгоритмического мышления.
- ✓ Развивать логику, комбинаторное мышление, речь, творческие способности, сенсорные возможности и эмоционально-волевую сферы.
- ✓ Формировать умения и навыки на основе средств и методов информатики.
- ✓ Воспитывать информационной культуры, волевые качества.
- ✓ Расширять знания о многообразии компьютерной техники.

## 1.3. Принципы построения программы

**Принципы:**

- ✓ принцип содействия и сотрудничества детей и взрослых;
- ✓ принцип поддержки детской инициативы и формирования познавательных интересов каждого ребенка;
- ✓ принцип интеграции;
- ✓ принцип постепенности подачи учебного материала;
- ✓ принцип наглядности и доступности;
- ✓ принцип возрастной адекватности дошкольного образования (соответствие условий, требований, методов возрасту и особенностям развития);
- ✓ принцип сотрудничества с семьей.

## 1.4. Значимые характеристики для реализации программы

Старший дошкольный возраст /6-8 лет/	
Познавательное развитие	Речевое развитие
<ul style="list-style-type: none"> <li>• увеличивается объем памяти;</li> <li>• задаёт вопросы поискового характера, проявляет любознательность;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• развивается диалогическая и монологическая речь;</li> <li>• складываются предпосылки</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• интересуется причинно-следственными связями;</li> <li>• принимает собственные решения, опираясь на свои умения, навыки;</li> <li>• развивается смысловая, механическая память;</li> <li>• воображение и внимание становится произвольным;</li> <li>• формируется объективное желание стать школьником;</li> <li>• повышается потребность к восприятию информации;</li> <li>• имеет представления о своем городе, крае;</li> <li>• имеет представления о символике и достопримечательностях города, республике;</li> <li>• осуществляет мыслительные, моделирующие, экспериментальные, исследовательские, преобразующие действия при решении поисковых задач;</li> </ul> <p>способен находить информацию об окружающем мире путем различных действий с объектами познания и с различными источниками информации.</p>	<p>грамотности;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• закрепляется умение согласовывать существительные с другими частями речи;</li> <li>• совершенствуется умение составлять рассказы по картине;</li> <li>• формируется культура речевого общения.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Способен чувствовать красоту и выразительность якутского языка;</li> <li>• откликается на произведения якутской литературы, повторять несложные фразы.</li> <li>• формируются способности делать выводы и умозаключения, отстаивать свои идеи;</li> <li>• развивается способность формулировать гипотезу;</li> <li>• способность презентовать результаты исследования составляет рассказы из личного опыта, по предметам, сюжетным картинам спортивного содержания.</li> </ul>
--	--

## 1.5. Планируемые результаты освоения программы

### **в познавательном развитии:**

- проявляет активный познавательный интерес, любознательность, интересуется причинно-следственными связями;
- обладает начальными представлениями о себе и социальном окружении;
- обладает элементарными представлениями из области живой природы;
- склонен наблюдать, экспериментировать;
- способен к принятию собственных решений, опираясь на свои знания и умения в различных видах деятельности;

### *математическое развитие:*

- способен зрительно распознавать и преобразовывать геометрические фигуры, воссоздавать их по представлению, описанию;
- способен обозначать пространственные отношения на «листе бумаги»; отношения во времени;
- способен классифицировать предметы и объединять их во множества по 3-4-ем признакам;
- способен обнаруживать логические связи и отражать их в речи;
- считает, измеряет, решает простые задачи на увеличение и уменьшение;
- проявляет инициативу и творчество, интерес к решению задач на преобразование, комбинаторику.

### *социально-коммуникативное развитие:*

- активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми;
- участвует в совместных играх и познавательно-речевой деятельности;
- проявляет инициативу и самостоятельность в игре и общении;
- способен следовать правилам и социальным нормам;

- *будет знаком с:*
    - главными частями компьютера;
    - с основными носителями информации;
  - *будет уметь:*
    - работать с мышкой и клавиатурой, свободно ориентироваться в мониторе;
    - пользоваться графическим редактором, офисными программами Word, Paint, Power Point;
  - *будет способен:*
    - соблюдать правила безопасного поведения при работе с компьютером, периферийными устройствами;
  - самостоятельно запускать компьютер и программы
- в речевом развитии:**
- владеет устной речью и правильным звукопроизношением;
  - способен выражать свои мысли и желания, вести диалог;
  - обладает сформированным лексико-грамматическим строем речи;
  - может выделять звуки в словах;
  - способен рассказывать;
  - обладает навыками, обеспечивающими обучение письму и чтению;
  - развито логическое мышление, построение различных комбинаций;
  - приобретаются базовые знания работы с интерактивным оборудованием..

## 2. Содержательный раздел

### 2.1. Виды занятий

- обучающие игры-занятия
- тренировочные

**Форма проведения** – фронтальная, групповая

**Формы образовательной деятельности:** образовательная ситуация, развивающие игры, игры-задания, тренинги.

### Примерный план занятий

	Количество минут
<b>Вводная часть</b>	5 минут
<b>Основная часть</b>	15 минут
<b>Заключительная часть</b>	10 минут
<b>Итого:</b>	30 минут

### 2.2 Перспективно-календарное планирование (75 занятий: 2 занятия в неделю)

№ п.п	Дата	Тема занятия	Цель занятия	Мин.	Примечания
<b>Модуль 1. Устройство персонального компьютера. Информация вокруг нас.</b>					

1	05.09.23	История компьютера	Познакомить с историей развития компьютера, с понятием «информация». Закрепить правила работы в компьютерном классе, технику безопасности работы с компьютером. Способствовать развитию интереса к занятиям	30	Видео «Информатика для детей! Курс Компьютерики». Урок 1 ( <a href="https://www.youtube.com/watch?list=PLs-yJ9DOsIMTd">https://www.youtube.com/watch?list=PLs-yJ9DOsIMTd</a> ) - Д/игра «Что сначала, что потом»
2	07.09.23	Устройство компьютера	Закрепить знания о функциональной структуре и основных устройствах компьютера, познакомить с дополнительными устройствами, которые можно подключить к компьютеру (колонки, наушники, принтер, сканер). Расширять кругозор и развивать интеллектуальные способности.	30	Что такое Компьютер Обучающий мультик для детей ( <a href="https://www.youtube.com/watch?v=rV2Z7bB2ZWU">https://www.youtube.com/watch?v=rV2Z7bB2ZWU</a> ) - Игра «Собери компьютер» («Смешарики. Компьютер Ежика» ( <a href="https://www.youtube.com/watch?time_continue=35&amp;v=OaODz9bWhw">https://www.youtube.com/watch?time_continue=35&amp;v=OaODz9bWhw</a> ) Работа в тетрадах.
3	12.09.23	Развивающие игры	Развивать логическое мышление.	30	«Информатика для дошкольника» (Сказочное образование. Marco Polo Group) Работа в тетрадах.
4	14.09.23	Устройство системного блока. Манипулятор мышь. Введение в понятие «алгоритм».	Дать понятие процессор, материнская плата, оперативная память. Знакомство с манипулятором «мышь», понятием «алгоритм». Развивать навык работы с «мышью», внимание, мелкую моторику, быстроту реакции.	30	Что такое Компьютер. Обучающий мультик для детей - Д/игра «Почини системный блок» - К/игра «Раскрась цепочку». (Программа «Игры для маленького гения».Игродром)
5	19.09.23	Дисковод	Дать понятия «дисковод», «компакт-диск». Закрепить навыки порядкового счета. Развивать интерес и бережное отношение к компьютерной технике	30	Устройство компьютера «Смешарики. Компьютер Ежика» ( <a href="https://www.youtube.com/watch?v=qD55dnB6yvA">https://www.youtube.com/watch?v=qD55dnB6yvA</a> ) - К/игра «Числа-клавиши». (Программа «Игры для маленького гения».Игры с

					числами)
6	21.09.23	Цифры и числа	Развивающие игры. Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закреплять умение сравнивать числа, производить порядок действия. Развивать логическое мышление.	30	«Информатика для дошкольника» (Сказочное образование. Marco Polo Group) Работа в тетрадах.
7	26.09.23	Рабочий стол	Закрепить понятие «рабочий стол». Знакомство с содержанием «Рабочего стола», учить украшать его. Закрепить умение ориентироваться на листе бумаги, понимать смысл пространственных отношений. Развивать логическое мышление.	30	Рассказ Компьютошки о Пиктограммах, ярлыках - Практическое задание: укрась «рабочий стол» - Д/игра «Выложи узор» - К/игра «Ориентация в пространстве».(Программа «Развивающие игры».)
8	28.09.23	Тестовое занятие «Компьютер – что это?»	Обобщить знания по теме «Устройство компьютера». Знакомство с разновидностью компьютерных игр. Развитие языковых компетенций, умения полно отвечать на вопросы.	30	«Информатика для дошкольников» - Развивающие игры Работа в тетрадах.
9	03.10.23	Развивающие игры	Продолжать знакомство с развивающими играми. Закреплять умение классифицировать предметы по определенным признакам. Развивать логическое мышление	30	Рассказ Компьютошки о компьютерной игре, о функциональном назначении клавиш и способах управления «Информатика для дошкольника» (Сказочное образование. Marco Polo Group)
10	05.10.23	Развивающие игры: сравнение признаков предметов.	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закреплять умение классифицировать предметы по определенным признакам. Развивать логическое мышление.	30	Рассказ Компьютошки о компьютерной игре, о функциональном назначении клавиш и способах управления (Программа «Игры для маленького гения».Игродром )



11	10.10.23	Развивающие игры	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закреплять умение управлять действиями на экране с помощью компьютерной мышки. Развивать зрительное восприятие	30	Рассказ Компьютошки о компьютерной игре, о функциональном назначении клавиш и способах управления Программой «Игры для маленького гения». Игродром Работа в тетрадах.
12	12.10.23	Знакомство с текстовым редактором «Word»	Познакомить с текстовым редактором «Word», названием и функцией основных клавиш. Учить создавать текстовый документ. Совершенствовать навыки работы с мышью. Закреплять названия букв. Развивать мышление, память	30	Рассказ Компьютошки о текстовом редакторе «Word», об основных клавишах «Enter», «Пробел», «Стрелка», о буквенном ряде. - Практическая работа «Создай документ» - Д/игра «Буквы» Работа в тетрадах.
13	17.10.23	Путешествие по клавиатуре	Познакомить с клавишей «Shift», понятием «строчные» и «заглавные» буквы. Развивать умение использовать клавиши «Enter», «Пробел», «Стрелка». Совершенствовать умения работы с клавиатурой и мышью по алгоритму.	30	Видео «Клавиатура компьютера. Курс Компьютерики. Урок 4» <a href="https://www.youtube.com/watch?v=WaHzGQvAfPU(&amp;list=PLs-yJ9DOsIMTd-jLf2U_9Fpx2yTSwbGEr&amp;index=5)">https://www.youtube.com/watch?v=WaHzGQvAfPU(&amp;list=PLs-yJ9DOsIMTd-jLf2U_9Fpx2yTSwbGEr&amp;index=5)</a> - Рассказ Компьютошки о клавише «Shift», о «строчных» и «заглавных» буквах - Практическая работа Работа в тетрадах.
14	19.10.23	Маленькие наборщики	Закрепить знания основных клавиш, названия букв. Развивать зрительное восприятие, навыки набора букв.	30	Видео «Клавиатура компьютера. Курс Компьютерики. Урок 4» - Д/игра «Знаем звуки и буквы» - Практическая работа «Напиши букву» Работа в тетрадах.
15	24.10.23	Цифровой ряд клавиатуры	Познакомить с цифровым рядом клавиатуры. Формировать умение использовать цифровой ряд при наборе задач и примеров. Развивать элементарные математические навыки	30	Компьютошка знакомит с цифровым рядом клавиатуры - Д/игра «Сосчитай» - Практическая работа «Решим пример» Работа в тетрадах.

16	26.10.23	Компьютерные игры: «часть – целое», «Разбиение группы на подгруппы».	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закреплять умение управлять действиями на интерактивном экране. Развивать зрительное восприятие	30	«Информатика для дошкольника» (Сказочное образование. Marco Polo Group) Работа в тетрадях.
17	31.10.23	Пишем письмо Деду Морозу	Закрепить знания о клавиатуре. Учить вставлять рисунок в текстовый документ. Расширить представления о новогоднем празднике. Развивать творческие способности.	30	Компьютошка рассказывает о Родине Деда Мороза. Практическая работа «Пишем письмо Деду Морозу» Работа в тетрадях.
18	02.11.23	Праздничная открытка	Закрепить знания о клавиатуре. Учить вставлять рисунок в текстовый документ. Развивать творческие способности.	30	Практическая работа «Приглашение на праздник» Работа в тетрадях.
19	07.11.23	Цифровой ряд клавиатуры	Закрепить знания о цифровом ряде клавиатуры. Формировать умение использовать цифровой ряд при наборе задач и примеров. Развивать зрительное и слуховое восприятие	30	Решение простейших арифметических задач и примеров - Практическая работа «Решаем задачу». Работа в тетрадях.
20	09.11.23	Компьютерные игры: «Предметы и их свойства», «Закономерность в расположении предметов»	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закреплять умение управлять действиями на интерактивном экране. Развивать зрительное восприятие	30	«Информатика для дошкольника» (Сказочное образование. Marco Polo Group)
21	14.11.23	«Word»	Обобщить знания по теме «Текстовый редактор «Word». Способствовать развитию устной и письменной речи. Определить степень усвоения детьми данной темы	30	Программа «Игры для маленького гения». Игродром. Работа в тетрадях.
22	16.11.23	Компьютерные игры: «Закономерности в	Закреплять умение управлять действиями на экране с помощью компьютерной мышки.	30	Рассказ Компьютошки о компьютерной игре, о функциональном

		расположении предметов». «Последовательность событий»	Развивать внимание, зрительную память.		назначении клавиш и способах управления.
23	21.11.23	Интернет	Познакомить с историей создания компьютерной сети, ее возможностями. Развивать внимание, зрительную память	30	Мультфильм «Фиксики - Интернет» ( <a href="https://www.ruhot.net/video/BnxCG9DeV6o/novyemultf.html">https://www.ruhot.net/video/BnxCG9DeV6o/novyemultf.html</a> )
24	23.11.23	Развивающие игры	Продолжать знакомство с развивающими играми. Закреплять умение управлять действиями на экране с помощью компьютерной мышки. Развивать зрительное восприятие	30	«Информатика для дошкольника» (Сказочное образование. Marco Polo Group)
25	28.11.23	Интернет	Продолжать знакомить с возможностями интернета. Развивать внимание, зрительную память	30	-Мультфильм «Смешарики. Азбука Интернета». ( <a href="https://www.youtube.com/watch?list=PLeVA7eICJ6d22LL4PeUfqw4tFjj9OIdSG&amp;time_continue=8&amp;v=5abpDc-U294">https://www.youtube.com/watch?list=PLeVA7eICJ6d22LL4PeUfqw4tFjj9OIdSG&amp;time_continue=8&amp;v=5abpDc-U294</a> )
26	30.11.23	В гостях у Пэйнтика (графический редактор «Paint». Построение линий и фигур)	Знакомство с основными элементами окна программы Paint. Знакомство с элементами компьютерной графики и графическими возможностями редактора Paint. Развивать навыки конструирования и моделирования.	30	Компьютошка знакомит с классификацией геометрических фигур по заданному признаку, с понятием «орнамент» Компьютерный рисунок «Коврик для мышки» Работа в тетрадах.
27	05.12.23	Развивающие игры	Продолжать знакомство с развивающими играми. Закреплять умение управлять действиями на экране с помощью компьютерной мышки. Развивать зрительное восприятие.	30	«Информатика для дошкольника» (Сказочное образование. Marco Polo Group). Работа в тетрадах.
28	07.12.23	Инструмент «Овал»	Познакомить со встроенным инструментом «Овал». Закрепить умения пользоваться «выбором» при создании	30	Компьютошка знакомит со встроенным инструментом «Овал» Компьютерный рисунок «Воздушные

			виртуального рисунка. Развивать геометрическую зоркость, умение анализировать и сравнивать предметы по .		шары» - Д/игра «Геометрическое лото». Работа в тетрадах.
29	12.12.23	Инструменты «Линия» и «Прямоугольник»	Познакомить с инструментами «Линия», «Прямоугольник». Закреплять знания о символике России. Развивать навыки геометрического моделирования и конструирования.	30	Компьютошка знакомит с инструментами «Линия», «Прямоугольник» - Компьютерный рисунок «Российский флаг» - Д/игра «Найди флаг» Работа в тетрадах.
30	14.12.23	Построение линий и фигур	Закрепить умения использовать инструменты графического редактора. Развивать логическое и комбинаторное мышление, творческое воображение	30	Компьютерный рисунок «Дом моей мечты» - Логическая задача «Найди домик Круга» - Д/игра «Отгадай фигуру» Работа в тетрадах.
31	19.12.23	Развивающие игры	Продолжать знакомство с развивающими играми. Закреплять умение управлять действиями на экране с помощью компьютерной мышки. Развивать зрительное восприятие.	30	«Информатика для дошкольника» (Сказочное образование. Marco Polo Group). Работа в тетрадах.
32	21.12.23	Инструмент «Кривая линия»	Познакомить с инструментом «Кривая линия» и принципами работы. Формировать геометрическое мышление и пространственное восприятие. Развивать творческие способности	30	Компьютошка знакомит с инструментом «Кривая линия» и принципами работы - Компьютерный рисунок «Цветок для мамы» - Д/игра «Геометрический диктант» Работа в тетрадах.
33	26.12.23	Инструменты «Ластик», «Масштаб»	Инструменты «Ластик», «Масштаб», их использование для «исправления» рисунка	30	Компьютерный рисунок
34	28.12.23	Развивающие игры	Продолжать знакомство с развивающими играми. Закреплять умение управлять	30	«Информатика для дошкольника» (Сказочное образование. Marco

			действиями на экране с помощью компьютерной мышки. Развивать зрительное восприятие.		Polo Group). Работа в тетрадах.
35	09.01.24	Работа с изображением Творческая мастерская. Разбиение действий на этапы. Формирование понятия «алгоритм».	Совершенствовать навыки работы в среде графического редактора. Закреплять умение составлять фигуры из частей. Воспитанникам предлагается повторить рисунок из геометрических фигур, используя пример изображения.	30	Компьютерный рисунок на свободную тему - Д/игра «Танграм»
36	11.01.24	Выделение прямоугольной области	Совершенствовать навыки работы в среде графического редактора. Развивать навыки ориентации на плоскости, внимание.	30	Компьютерная рассказывает о выделении прямоугольной области - Компьютерный рисунок «Птицы» «Информатика для дошкольника» (Сказочное образование. Marco Polo Group)
37	16.01.24	Развивающие игры	Продолжать знакомство с развивающими играми. Закреплять умение управлять действиями на экране с помощью компьютерной мышки. Развивать зрительное восприятие.	30	«Информатика для дошкольника» (Сказочное образование. Marco Polo Group). Работа в тетрадах.
38	18.01.24	Работа с изображением.	Понятие «иллюстрация», Обрезка, поворот и стирание фрагмента рисунка Закреплять навыки работы с инструментом «Выделение прямоугольной области», Развивать умение логически думать.	30	Компьютерный рисунок «Что нам стоит дом построить» Д/игра «Собери дом из геометрических фигур» «Информатика для дошкольника» (Сказочное образование. Marco Polo Group).
39	23.01.24	Работа с изображением	Изменение размера всего изображения, его фрагмента и области рисования	30	«Информатика для дошкольника» (Сказочное образование. Marco Polo Group). Развивающие игры:

					последовательность событий.
40	25.01.24	Развивающие игры	Формировать понятие «истинное и ложное высказывание».	30	«Информатика для дошкольника» (Сказочное образование. Marco Polo Group). Развивающие игры: последовательность событий.
41	30.01.24	Практическая работа «Создание рисунка на свободную тему»	Нахождение и запуск программы с рабочего стола и из меню «Пуск» Совершенствовать навыки моделирования в среде графического редактора.	30	Компьютерный рисунок на свободную тему Работа в тетрадях.
42	01.02.24	Компьютер – универсальное средство обработки изображений	инструмент «Многоугольник», алгоритм рисования замкнутого многоугольника	30	Практическая деятельность.
43	06.02.24	Обработка изображений	инструменты «Заливка», «Выбор цвета». Заливка замкнутой области, выбор цвета по образцу. инструмент «Кривая». Алгоритм рисования кривых, состоящих из одной и двух дуг	30	Практическая деятельность
44	08.02.24	Тестирование	Алгоритм рисования изображений, обработка. Воспитанникам предлагается фрагмент рисунка, который они «дорисовывают», используя воображение.	30	Работа в тетрадях.
45	13.02.24	Открытка для ветерана	Самостоятельная работа «Открытка» создание при помощи инструментов Paint открытки на заданную тематику. Закреплять умение управлять действиями на экране с помощью компьютерной мышки. Развивать мышление, память.	30	Практическая деятельность
46	15.02.24	Любимые игры	Поддерживать интерес к развивающим компьютерным играм.	30	Развивающие игры по выбору детей

			Закреплять умение управлять действиями на экране с помощью компьютерной мышки. Развивать мышление, память.		«Информатика для дошкольника» (Сказочное образование. Marco Polo Group). Работа в тетрадях.
47	20.02.24	Итоговое развлечение «В стране Умников»	Закрепление материала по графическому редактору «Paint».	30	Развивающие игры «Информатика для дошкольника» (Сказочное образование. Marco Polo Group). Работа в тетрадях.
48	22.02.24	Развивающие игры	Поддерживать интерес к развивающим компьютерным играм. Закреплять умение управлять действиями на интерактивном экране. Развивать мышление, память.	30	Развивающие игры «Информатика для дошкольника» (Сказочное образование. Marco Polo Group). Работа в тетрадях.
49	27.02.24	Создание презентаций в программе Power Point	Знакомство с программой Power Point	30	Практическая деятельность
50	29.02.24	Создание презентаций в программе Power Point	Создание и дизайн слайда	30	Практическая деятельность
51	05.03.24	Компьютерные игры	Поддерживать интерес к развивающим компьютерным играм. Закреплять умение управлять действиями на интерактивном экране. Развивать мышление, память.	30	Развивающие игры «Информатика для дошкольника» (Сказочное образование. Marco Polo Group). Работа в тетрадях.
52	07.03.24	Создание презентаций в программе Power Point	Редактирование слайдов	30	Практическая деятельность
53	12.03.24	Создание презентаций в программе	Оформление слайда	30	Практическая деятельность

		Power Point			
54	14.03.24	Развивающие игры	Поддерживать интерес к развивающим компьютерным играм. Закреплять умение управлять действиями на интерактивном экране. Развивать мышление, память.	30	Развивающие игры «Информатика для дошкольника» (Сказочное образование. Marco Polo Group). Работа в тетрадях.
55	19.03.24	Создание презентаций в программе Power Point	Вставка фигур, рисунков.	30	Практическая деятельность
56	21.03.24	Создание презентаций в программе Power Point	Настройка формата фона, фигуры.	30	Практическая деятельность
57	26.03.24	Развивающие игры	Поддерживать интерес к развивающим компьютерным играм. Закреплять умение управлять действиями на интерактивном экране. Развивать мышление, память.	30	Развивающие игры «Информатика для дошкольника» (Сказочное образование. Marco Polo Group). Работа в тетрадях.
58	28.03.24	Создание презентаций в программе Power Point	Настройка анимации.	30	Практическая деятельность
59	02.04.24	Создание презентаций в программе Power Point	Настройка смены слайдов	30	Практическая деятельность
60	04.04.24	Развивающие игры	Поддерживать интерес к развивающим компьютерным играм. Закреплять умение управлять действиями на интерактивном экране. Развивать мышление, память.	30	Развивающие игры «Информатика для дошкольника» (Сказочное образование. Marco Polo Group). Работа в тетрадях.



61	09.04.24	Создание презентаций в программе Power Point	Вставка и настройка звукового файла	30	Практическая деятельность
62	11.04.24	Создание презентаций в программе Power Point	Самостоятельная работа «Презентация собственных творческих работ» с использованием ранее созданных рисунков.	30	Практическая деятельность
63	16.04.24	Развивающие игры	Поддерживать интерес к развивающим компьютерным играм. Закреплять умение управлять действиями на интерактивном экране. Развивать мышление, память.	30	Развивающие игры «Информатика для дошкольника» (Сказочное образование. Marco Polo Group). Работа в тетрадах.
64	18.04.24	Знакомство программой «Мультипультия» («Сказочное образование») Вводное занятие.	Инструктаж по технике безопасности. Обсуждение перспектив занятий. Настройка.	30	Практическая деятельность
65	23.04.24	Введение в программирование. Знакомство с режимом работы.	Создание мини проектов с использованием простейших команд исполнителя. Знакомство с назначением кнопок управления программой.	30	Практическая деятельность
66	25.04.24	Знакомство со средой программирования.	Создание, сохранение проектов.	30	Практическая деятельность
67	30.04.24	Создание, сохранение проектов.	Поддерживать интерес к развивающим компьютерным играм. Закреплять умение управлять действиями на интерактивном экране. Развивать	30	Практическая деятельность

			мышление, память.		
68	07.05.24	Алгоритм действий в программе «Маленький мультипликатор»» («Сказочное образование») Создание анимационного клипа.	Создание анимационных проектов.	30	Практическая деятельность
69	09.05.24	Циклический алгоритм	Создание анимации – смены картинок, с циклами всегда и повтори.	30	Практическая деятельность
70	14.05.24	Развивающие игры	Поддерживать интерес к развивающим компьютерным играм. Закреплять умение управлять действиями на интерактивном экране. Развивать мышление, память.	30	Развивающие игры «Информатика для дошкольника» (Сказочное образование. Marco Polo Group). Работа в тетрадях.
71	16.05.24	Знакомство программой «Маленький мультипликатор»» («Сказочное образование») Вводное занятие.	Создание простой анимационной игры	30	Практическая деятельность
72	21.05.24	Запись звука.	Озвучивание игры, использование библиотеки звуков, импорт звуков, конвертация звука для импорта в программу.	30	Практическая деятельность
73	23.05.24	Создание анимации, творческих проектов.	Создание анимационного клипа, мультфильма.	30	Практическая деятельность
74	29.05.24			30	

75	31.05.24			30	
<b>Итого: 75 занятий</b>					

### 2.3. Мониторинг возможных достижений воспитанников

Мониторинг возможных достижений проводится в следующих формах:

- проблемно-игровые ситуации;
- развивающие игры;
- задачи на смекалку, сообразительность;
- логические задачи;
- игры-головоломки;

Фамилия имя ребенка \_\_\_\_\_

Группа \_\_\_\_\_ Возраст \_\_\_\_\_

<b>Индикаторы деятельности/ Критерии оценки</b>	<b>Стадия поддержки (1 балл)</b>	<b>Стадия самостоятельности (2 балла)</b>	<b>Стадия инициативы и творчества (3 балла)</b>
	Испытывает значительные затруднения, задание выполняется только при помощи педагога.	Самостоятельно выполняет задание, однако имеются умеренные трудности.	Выполняет задание самостоятельно и правильно, проявляет инициативу.
Правила поведения в компьютерном классе			
Технику безопасности при работе за компьютером			
Названия и функции основных частей компьютера			
Внутреннюю память компьютера			
Устройства внешней памяти			
Устройства ввода информации			
Устройства вывода информации			
Компьютерную технику (узнавать и называть)			
Об интернете			
Включать и выключать			

компьютер			
Пользоваться мышью: водить курсором мышы; один щелчок левой кнопкой; двойной щелчок; перетаскивать предметы, удерживая кнопку			
Пользоваться клавиатурой: кнопки со стрелками ENTER ESC ПРОБЕЛ DELETE CAPS LOCK			
Работать на интерактивной доске стилусом, 3d ручкой.			
Владеет знаниями изученных компьютерных программ.			
Работает над проектом в команде, эффективно распределяет обязанности			
Итоговые данные (ср/показатель стадии)			

**Критерии и индикаторы деятельностных проявлений ребенка в познавательном развитии**

<b><u>Критерии и индикаторы</u></b>	Сформированность целостной картины мира	Способность к познавательно- исследовательской деятельности	Способность к освоению элементарно- математических представлений и выполнению логических операций
Стадия поддержки взрослого <b>1</b>	По побуждению взрослого применяет разнообразные способы обследования предметов, пытается придумывать объяснения явлениям природы и поступкам людей. Обобщает и анализирует картину мира, испытывает потребность в расширении кругозора.	При поддержке взрослого в исследовательской деятельности уделяет внимание анализу эффективности источников информации. Согласовывает свои действия с действиями других.	С помощью воспитателя считает в пределах 20; составляет и расширяет арифметические задачи, пользуясь знаками действий и цифрами. Для измерения пользуются условной меркой.
Стадия самостояте	Устанавливает связи разной степени	Демонстрирует знания сенсорных	Самостоятельно считает в пределах 20, делит фигуры

льности <b>2</b>	сложности причинные и временные и т.д.; рассуждает и демонстрирует свой опыт в продуктивной деятельности, передавая свои впечатления о мире природы и окружающей действительности.	эталонов и умение ими пользоваться. Самостоятельно действует в соответствии с предлагаемым алгоритмом, корректирует свою деятельность.	на несколько частей и составляет фигуры, оперирует временными представлениями; ориентируется на ограниченной территории в указанном направлении и отражает в речи. Пользуется планом, картой. Схемой, маршрутом.
Стадия инициативности и творчества <b>3</b>	Ребёнок проявляет инициативу в наблюдении, при анализе новых ситуаций и находит оригинальное решение.	Проявляет инициативу при обсуждении задания, отстаивает (доказывает) свою точку зрения.	Проявляет инициативу в моделировании пространственных отношений между объектами в виде рисунка, плана, схемы. Составляет тематические композиции из геометрических фигур по собственному замыслу и составляет логические задачи.

### **Критерии и индикаторы деятельностных проявлений ребенка в речевом развитии**

	Сформированность предпосылок грамотности способность речевого общения со сверстниками и взрослыми
Стадия поддержки взрослого <b>1</b>	С помощью взрослого строит сложно-подчиненные предложения, использует языковые средства для соединения их частей, делить двухсложные и трехсложные слова с открытыми слогами на части, выделяет последовательность звуков в словах.
Стадия самостоятельности <b>2</b>	Ребёнок самостоятельно называет слова с определенным звуком и находит слова с этим звуком в предложении. Образовывает однокоренные слова по образцу, составляет предложения с указанием последовательности слов в предложении.
Стадия инициативности и творчества <b>3</b>	Ребёнок проявляет инициативу в придумывании организации словесных игр и вовлекает сверстников.

### **Карта индивидуального развития ребенка /ОО «Познавательное развитие»/**

Ф.И. ребенка	Сформированность целостной картины мира	Способность к познавательно-исследовательской деятельности	Способность к освоению элементарно-математических представлений и выполнению логических операций


### **Карта индивидуального развития ребенка / ОО «Речевое развитие»/**

Ф.И. ребенка	Сформированность предпосылок грамотности способность речевого общения со сверстниками и взрослыми

## **3. Организационный раздел**

### **3.1. Расписание занятий**

1	вторник	19.00-19.30
2	четверг	19.00-19.30

### **3.2. Материально-техническое обеспечение программы:**

- Интерактивный стол, интерактивная доска
- ПК, ноутбук
- Медиатека (аудио и CD диски с программным обеспечением)

### **3.3. Программно-методическое обеспечение**

- ✓ Волошина, О.В. Развитие пространственных представлений на занятиях информатики в детском саду / О.В. Волошина // Информатика. – 2006. – №19.
- ✓ Горвиц, Ю.М. Новые информационные технологии в дошкольном образовании
- ✓ / Ю.М. Горвиц, А.А. Чайнова, Н.Н. Поддъяков. – М. : Линка-Пресс, 1998. – 328 с.
- ✓ Горячев, А.В. Все по полочкам: пособие для дошкольников 5–6 лет /А.В. Горячев, Н.В. Ключ. – 2-е изд., испр. – М. : Баласс, Издательство Школьный дом, 2013. – 64 с. : ил. (Образовательная система «Школа 2100»; Образовательная программа развития и воспитания дошкольников «Детский сад 2100»).
- ✓ Горячев, А.В. Все по полочкам. Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников/ А.В. Горячев, Н.В. Ключ. – М. : Баласс, 2013. – 64 с.
- ✓ Комарова Т.С. Информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовании / Т.С. Комарова, И.И. Комарова, А.В. Туликов. – Москва: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2011 г. – 170 с.
- ✓ Кравцов, С.С. Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников / С.С. Кравцов, Л.А. Ягодина // Информатика. – 2006. – №12.
- ✓ Леонова, Л.А. Компьютер и здоровье ребенка [Текст] / Л.А. Леонова, Л.В. Макарова. – М., 2003.

- ✓ Коч Л.А. Дошколенок + компьютер: перспективно-тематическое планирование. Конспекты занятий с детьми 5-7 лет / Л.А. Коч, Ю.А. Бревнова. – Волгоград: Учитель, 2011 г. – 179 с.
- ✓ Познавательные интерактивные занятия в видеосюжетах. Компакт-диски для ПК.
- ✓ Развивающая программа «Сказочное образование» - «Информатика для дошкольников» и др.
- ✓ Электронные ресурсы.