

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 27 города Кузнецка
(МБДОУ ДС № 27 г.Кузнецка)

ПРИНЯТО
Педагогическим советом
Протокол № 3 от 31.08.2023

УТВЕРЖДЕНО
Заведующим МБДОУ ДС № 27
г. Кузнецка
/Н.А. Риль /
Приказ № 44-ОС от 29.09.2023



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«ФИКСИКИ»**

для детей от 5 до 7 лет

Срок реализации: 02.10.2023г.- 31.07.2024г.

Составили: Гудкова Е. В.,
Кошкарговская М. Н.,
воспитатели

г. Кузнецк,
2023 г.

Содержание

1	Пояснительная записка	стр.3
2	Учебно-тематический план	стр.6
3	Содержание программы	стр.8
4	Методическое обеспечение программы	стр.9
5	Список литературы	стр.20

1. Пояснительная записка.

Дополнительная общеразвивающая Программа технической направленности «Фиксики» (далее Программа) носит инновационный характер. Программа ориентирована на развитие интеллектуальной, действенно-практической, культурно-эстетической и эмоционально-волевой сферы дошкольника.

Актуальность Программы обусловлена тем, что в настоящее время глобальный процесс компьютеризации охватывает все стороны нашей жизни и образования в том числе. Образовательный процесс обуславливает необходимость формирования компьютерной грамотности у ребёнка дошкольника. Использование инновационных компьютерных технологий способствует развитию интеллектуальной, творческой, речевой компетентности.

Данная Программа ориентирована на развитие умения рассуждать строго и логически, на развитие алгоритмического и системного мышления, развитие фантазии и творческого воображения. Она научает его выделять и понимать знаки, систематизировать информацию, находить закономерности, следовать указаниям и т.д. Необходимость развить данные умения у ребенка связана с тем, что работа на компьютере постоянно заставляет нас строить мостик между окружающим нас миром и миром формального, миром цифр, искусственных языков, таблиц, файлов и значков.

Большую роль в развитии выше указанных навыков у ребенка играют компьютерные игры, которые делают образовательную деятельность увлекательной. Специально созданные для младших дошкольников компьютерные игры спроектированы так, что у ребенка развиваются все важнейшие операции мышления. В процессе занятий детей на компьютерах улучшаются их память и внимание.

Образовательная деятельность проводится два раза в неделю во второй половине дня, продолжительностью не более 25 минут, из которых 10-15 минут отводятся практической работе на компьютере. В содержание включается вводная беседа, освоение детьми теоретических навыков, гимнастика для снятия усталости глаз. Программа обусловлена современными требованиями модернизации системы образования и потенциалом образовательного учреждения.

Нормативная документация

-Федеральный закон от 29.12.2012г.№273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

-Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 г. Москвы «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

-СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;

-Письмо Минобрнауки РФ от 11.12.2006 №06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;

-Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 04.09.14. №1726-Р.

Цель: создание условий для развития интеллектуальных и творческих способностей детей с использованием современных информационных технологий;

Задачи:

- формирование представлений о функциональной структуре компьютера и его составными устройствами (монитор, мышь клавиатура, системный блок);
- ознакомление с приемами работы в среде «Windows» (сохранение, выделение, перетаскивание, копирование);
- формирование навыков работы в графическом редакторе «Paint» и текстовом редакторе «Word»;
- ознакомление детей с такими понятиями, как: графика, последовательность событий, порядок действий, алгоритм, кодирование;
- ознакомление с компьютерными играми и их правилами, развитие и совершенствование с их помощью процессов мышления;
- развитие творческих способностей в процессе создания рисунков с помощью компьютерной технологии;
- воспитание потребности в сотрудничестве со сверстниками и взрослыми.

В Программе ориентирована на детей от 5 до 7 лет.

Срок реализации программы с 02.10.2023г. по 31.07.2024г.

Формы проведения: игровой практикум, творческая мастерская, мастер-класс, мозговой штурм, практическое упражнение.

Календарный учебный график

Образовательная деятельность проводится два раза в неделю с 2 октября по 31 июля в режиме пятидневной рабочей недели. Всего 40 недель. В соответствии со следующим объемом нагрузки:

Продолжительность занятий	Количество занятий в неделю	Количество занятий в месяц	Количество занятий по программе в год
не более 25 мин.	2 занятия	8-9 занятий	80 занятий

Программа включает в себя 80 занятий и предусматривает три раздела:

- правила безопасного поведения в компьютерном зале и в работе с компьютерами;
- изучение компьютера и его возможностей (теоретическая подготовка);
- использование компьютера как средства познавательного, творческого развития (практическая подготовка).

Учебный план

№ п/п	Разделы	Объем образовательной нагрузки за весь период обучения теория/практика
1	Правила безопасного поведения в компьютерном зале и в работе с компьютерами	1,5/0,5
2	Изучение компьютера и его возможностей (теоретическая подготовка)	10/18
3	Использование компьютера как средства познавательного, творческого развития (работа на компьютере)	15/35
	Итого	80

Ожидаемые результаты и способы определения их результативности

Подведение итогов реализации Программы осуществляется в ходе проведения викторин, творческих мастерских, коллажей компьютерных рисунков.

В результате реализации Программы воспитанники будут знать и уметь:

Уметь:

- использовать в своей работе клавиатуру и мышь;
- осуществлять необходимые операции в «Word» (название и функции основных клавиш, набор текста и цифрового ряда);
- рисовать, конструировать с помощью графического редактора «Paint» (заливка, кисть, карандаш, фигуры, распылитель);
- входить и выходить из программ и игр;
- использовать главные знаковые клавиши enter, пробел, shift;
- применять полученные знания, умения, навыки в образовательной деятельности, в группе, в повседневной жизни, в домашних условиях и самостоятельной деятельности.

Знать:

- правила поведения в компьютерном классе,

- названия основных частей и дополнительных устройств компьютера, их применение;
- что такое компьютер; что такое информация, ее виды, 5 каналов получения информации;
- создавать графические изображения;
- что такое сопоставление, разрешающие и запрещающие знаки, алгоритм, закономерность, пиктограмма, множества, кодирование;
- виды графических редакторов, что такое палитра, инструменты палитры, способы рисования.

2. Учебно - тематический план

№ п/п	Тема программы	Теория	Практика	Всего
1.	Правила поведения и техника безопасности	1,5	0,5	2
1.1	Здравствуй класс компьютерный! Правила поведения в компьютерном классе.	1		1
1.2	«Нам компьютер верный друг!». Техника безопасности при работе с компьютером	0,5	0,5	1
2	Знакомство с компьютером	10	18	28
2.1	«Для чего нужны компьютеры?»	1		1
2.2	Компьютер и его части: устройство «монитор».	1	0,5	1,5
2.3	Средства управления - «мышь» Введение понятия «алгоритм».	1	0,5	1,5
2.4	Рабочий стол.	1	1	2
2.5	Путешествие по клавиатуре.	1	2	3
2.6	Графический редактор «Paint».	2	3	5
2.7	«Word», или Лягушонок на клавиатуре.	2	2	4
2.7	Устройство «Принтер» и его назначение.	1	1	2

2.8	Разновидности компьютерных игр.		8	8
3	Работа за компьютером.	15	35	50
3.1	Школа волшебников. Строчные и заглавные буквы.	1	1	2
3.2	Маленькие наборщики.		1	1
3.3	Цифровой ряд клавиатуры.	1	1	2
3.4	Создание и редактирование текста.	1	2	3
3.5	В гостях у Пэйнтика, или веселая «рисовалка» (графический редактор «Paint»).	1	2	3
3.6	Выполнение действий по алгоритму.	1	1	2
3.7	Палитра.	1	2	3
3.8	Раскрашивание замкнутого контура.	1	2	3
3.9	Основной цвет кисти и цвет фона.	1	2	3
3.10	Создание компьютерного рисунка.	1	2	3
3.11	Сохранение компьютерного рисунка.	1	1	2
3.12	Редактирование компьютерного рисунка.	1	2	3
3.13	Построение линий и фигур.	1	2	3
3.14	Выделение прямоугольной области.	1	2	3
3.15	Моделирование в среде графического редактора.	1	2	3
3.16	В творческой мастерской. Рисунок по выбору.	1	5	6
3.17	Развивающие игры на компьютере		5	5

3. Содержание программы

Программа состоит из трех разделов: «Правила безопасного поведения в компьютерном зале и в работе с компьютерами», «Изучение компьютера и его возможностей», «Использование компьютера как средства познавательного, творческого развития».

Содержание работы направлено на знакомство с функциональной структурой компьютера и его устройствами.

Реализация раздела: «Правила безопасного поведения в компьютерном зале и в работе с компьютерами» предполагает формирование правил поведения в компьютерном зале и правил техники безопасности при работе на компьютере.

Содержание раздела: «Изучение компьютера и его возможностей» направлено на формирование положительного эмоционального отношения к компьютеру, восприятие его как помощника в различных видах деятельности, понимание его назначения и возможностей, информационной и коммуникативной культуры у детей, а также знакомство с понятиями:

- «монитор»
- «мышь»
- «алгоритм»
- «принтер»
- «процессор»

Много новых понятий содержит раздел «Использование компьютера как средства познавательного, творческого развития»:

- «Paint»
- «Word»
- «файл»
- «панель управления»
- «Shift»
- «заливка»
- «распылитель»

Развивающая направленность предлагаемых игровых заданий выражена через приемы работы с детьми, которые предполагают освоение содержания в условиях творческой познавательной деятельности, базирующейся на детской самостоятельности.

В основе реализации программы лежит деятельностно - игровой метод.

4. Методическое обеспечение программы

Дата	Тема. Цель	Формы работы, методические приёмы	Материал
1	Тема. Здравствуй класс компьютерный! Правила поведения в компьютерном классе. Задачи: формировать правила поведения и технику безопасности при работе с компьютером, способствовать развитию интереса к занятиям информатикой.	Игра «Знакомство» Пальчиковая игра «Мебель» Чтение рассказа Г.Юдина «Про тигренка Тимку» Игра «Весёлые да-нетки» Компьютерная игра «Найди 10 отличий» Физкультминутка «Вот так!»	Иллюстрации «Правила техники безопасности», компьютерная игра «Найди 10 отличий»
2	Тема: «Нам компьютер верный друг!». Техника безопасности при работе с компьютером. Задачи: формировать представления о функциональной структуре компьютера и его составными устройствами; способствовать формированию навыков диалогической речи, расширению кругозора, развивать интеллектуальные способности, логическое мышление	Игра «Знакомство с весёлыми человечками» Физкультминутка «Весёлые человечки» Игра-забава «Загадки о компьютере» Знакомство с понятием компьютер, интернет. Рассказ как выглядит компьютер, из чего он состоит. Презентация «Нолик и верный друг компьютер» Релаксация «Звонок»	иллюстрации по технике безопасности, интерактивная доска, презентация «Нолик и верный друг компьютер»
3	Тема: «Для чего нужны компьютеры?» Задачи: формировать представления о разнообразии компьютерной техники и	Повторение: Что такое компьютер? Из чего он состоит? Видео сообщение «Где применяют компьютер и с какой целью?» Компьютерная игра «Найди пару»	Интерактивная доска, видео ролик, компьютерная игра «Найди пару»

	использование компьютера в разных сферах человеческой деятельности.		
4	<p>Тема: «Компьютер и его части: устройство «монитор».</p> <p>Задачи: формировать временные представления и пространственную ориентировку, ознакомление с понятием «монитор».</p>	<p>Беседа о времени</p> <p>Игра «Вчера, сегодня, завтра»</p> <p>Физкультминутка «Компьютерный кот»</p> <p>Повторение: Чем «питается компьютер?», Какие правила нужно соблюдать при работе с компьютером?</p> <p>Знакомство с устройством «монитор»</p> <p>Игры с «Пэйнтиком» и «Дядюшкой Вордом»</p> <p>Интерактивная игра «Составь картинку», «Часы»</p> <p>Развивающая игра «Найди пару».</p>	<p>Интерактивная доска, изображения «Пэйнтика» и «Дядюшки Ворда», Развивающая игра «Часы»</p>
5	<p>Тема: Средства управления - «мышь».</p> <p>Введение понятия «алгоритм».</p> <p>Задачи: формировать умения работать с манипулятором «мышь»; развивать навыки ориентации на плоскости и управления компьютерной мышкой; способствовать развитию внимания, памяти, моторных навыков.</p>	<p>Пальчиковая игра "Приветствие"</p> <p>Презентация «Введение в понятие «Алгоритм»</p> <p>Игра «Робот»</p> <p>Физкультминутка «Алгоритм»</p> <p>Знакомство с манипулятором «мышь»</p> <p>Песенка компьютерной мыши.</p> <p>Задание «Управление мышкой»</p> <p>Развивающая компьютерная игра «Собери цветочки для мамы»</p> <p>Игра «Кошки – мышки»</p>	<p>Интерактивная доска, компьютерная игра «собери цветок для мамы», маска робота.</p>

6	<p>Тема: «Рабочий стол» Задачи: формировать представления о понятии «рабочий стол» и его содержание; развивать навыки владения компьютерной мышкой, умения соблюдать последовательность действий, заданных устно; способствовать развитию знаний об окружающем мире.</p>	<p>Беседа «Времена года» Игра «Назовись месяцем» Загадывание загадок Повторение: презентация «Посмотрите на компьютер» Знакомство с «рабочим столом» компьютера Компьютерная игра «Одень куклу по сезону» Физкультминутка «Осенние листья»</p>	<p>Иллюстрации «Времена года», интерактивная доска, компьютерная игра.</p>
7	<p>Тема: «Путешествие по клавиатуре» Задачи: формировать умения называть основные клавиши и их функции; способствовать формированию навыка работы с клавиатурой и «Мышью», развивать комплексное и комбинированное мышления, память.</p>	<p>Игра - забава «Собираем багаж» Пальчиковая игра «Бабочка» Игра - тренинг «Найди и назови букву» Вопросы для закрепления: - Назовите клавиши которые вы запомнили? - Какой ряд клавиатуры нужно использовать? - Какая клавиша помогает сделать промежуток? Развивающая компьютерная игра «Составь слово»</p>	<p>Изображения клавиш, набор картинок «Буквы», компьютерная игра «Составь слово».</p>
8	<p>Тема: «Word», или Лягушонок на клавиатуре. Задачи: познакомить с клавишей "Shift", формировать представления о понятии «строчные и заглавные буквы»; развивать умения пользоваться клавишами «Enter» и «Пробел», «Стрелка»; способствовать формированию</p>	<p>Игра – тренинг «Путешествие по клавиатуре» Пальчиковая игра «Лягушата» Игра «Буквы делают зарядку» Физкультминутка «Лягушки» Развивающая игра «Буквы и звуки»</p>	<p>Иллюстрации букв, интерактивная доска, компьютерная игра «Буквы и звуки».</p>

	навыков работы по алгоритму.		
9	<p>Тема: «Графический редактор «Paint».</p> <p>Задачи: познакомить со средой графического редактора «Paint»; формировать умение создавать простейший рисунок, используя встроенные инструменты графического редактора; способствовать формированию наглядно – образного мышления, творческого рисования.</p>	<p>Презентация «Рисую без карандашей»</p> <p>Знакомство с панелью инструментов в программе «Paint»</p> <p>Игра «Назови инструмент для рисования»</p> <p>Физкультминутка «Хоровод»</p> <p>Работа за компьютером</p> <p>Интерактивная игра «Раскрась картинку»</p>	<p>Интерактивная доска, компьютерная игра «Раскраски».</p>
10	<p>Тема: «Устройство «Принтер» и его назначение»</p> <p>Задачи: формировать представления о «принтере», его назначении и возможностях; способствовать развитию диалогической речи, логического мышления, самостоятельности.</p>	<p>Повторение материала: «Что такое компьютер?», «Из чего он состоит, для чего нужен?», «Какие компьютерные программы мы использовали, чтобы научиться печатать, рисовать?»</p> <p>Знакомство с принтером;</p> <p>Пальчиковая игра «Замок принцессы»</p> <p>Развивающая игра «Найди 10 отличий»</p>	<p>Принтер, интерактивная доска, листы бумаги А4, компьютерная игра «Найди отличия»</p>

11	<p>Тема: «Разновидности компьютерных игр» Задачи: формировать умение составлять компьютерную игру; совершенствовать уровень усвоения и навык работы с программами компьютера.</p>	<p>Творческое задание «Рисуем лабиринт» Беседа по вопросам. Творческая мастерская «Игра лабиринт» Логическая игра «Составь фигуру» Физкультминутка «Ракета»</p>	<p>Листы бумаги А4; Компьютерная игра «Составь фигуру», Интерактивная доска.</p>
12	<p>Тема: «Школа волшебников. Строчные и заглавные буквы» Задачи: закреплять умение называть и находить основные клавиши, формировать представления о понятии: «заголовок», «основная мысль»; способствовать формированию навыка набора отдельных слов; развивать самостоятельность, внимание, речь.</p>	<p>Игровое упражнение «Школа волшебников» Физкультминутка «Колобок» Знакомство с клавишей «Shift» Творческое упражнение «Печатаем заголовок», «Составим перечень героев» Релаксация «Колокольчик» Интерактивная игра «Раскрась картинку «Герои сказок»</p>	<p>Интерактивная доска, иллюстрации героев сказки, аудиозапись «Волшебник – недоучка».</p>
13	<p>Тема: «Маленький наборщик» Задачи: закреплять знания о клавиатуре; развивать навыки набора отдельных слов; способствовать формированию языковых компетенций.</p>	<p>Игра – забава «Рифмы» Лингвистическая игра «Найди рифму» Игра «Девочки – мальчики» Пальчиковая игра «Моем мыло» Повторение материала: (основные клавиши для работы в программе Word) Практическое упражнение «Матрёшка», «Фокусы» Релаксация «В гостях у тети Разыгра»</p>	<p>Интерактивная доска», игрушка матрёшка.</p>

14	<p>Тема: «Цифровой ряд клавиатуры» Задачи: формировать представления о цифровом ряде клавиатуры; формировать умение использовать цифровой ряд клавиатуры при наборе задач и примеров; закрепить элементарные математические навыки.</p>	<p>Игровое упражнение «Волшебные цифры» Конкурс знатоков «Сосчитай-ка» Практическое упражнение «Набираем в ряд нужные цифры» Развивающая игра «Десять обезьянок» Пальчиковая игра «Вы скачите, пальчики»</p>	<p>Интерактивная игра, компьютерная игра «Десять обезьянок».</p>
15	<p>Тема: «Создание и редактирование текста» Задачи: познакомить с понятием «текст»; формировать навык использования клавиши «знаки препинания»; способствовать развитию устной и письменной речи.</p>	<p>Беседа «О профессиях» Игра «Назови профессии» Физкультминутка «Покажи, кто как работает» Пальчиковая игра «Наборщики», Повторение материала: устройство для набора текста, алфавит, пробел, текст. Практическое упражнение «Знаки припенания»</p>	<p>Иллюстрации «Профессии», интерактивная доска.</p>
16	<p>Тема: «В гостях у Пэйнтика, или веселая «рисовалка». Задачи: формировать представления о панели инструментов программы «Paint», развивать навык работы с инструментами «Карандаш», «Кисть», «Ластик»; способствовать формированию наглядно – образного мышления, творческого</p>	<p>Повторение материала: «Как называется программа для рисования?», «Чем можно рисовать на компьютере?» и т.д. Игра «Весёлые человечки» Практическое упражнение «Волшебная палочка» Развивающая игра «Раскрась картинку»</p>	<p>Интерактивная доска, изображения «Пэйнтика и Дядюшки Ворда».</p>

	рисования.		
17	<p>Тема: «Выполнение действий по алгоритму»</p> <p>Задачи: формировать умение выполнять линейные алгоритмы с помощью указаний и выделять главные свойства математических отношений в виде задач-шуток; способствовать развитию зрительного восприятия, творческого воображения, графических навыков.</p>	<p>Игра – ситуация «Случай в зоопарке»</p> <p>Практическое упражнение «Фоторобот»</p> <p>Игра – забава «Повадки животных»</p> <p>Закрепление понятия «алгоритм»</p> <p>Презентация работ детей</p> <p>Упражнение для снятия напряжения</p>	<p>Интерактивная игра «Алгоритм»,</p> <p>Интерактивная доска,</p> <p>иллюстрации животных зоопарка.</p>
18	<p>Тема: «Палитра»</p> <p>Задачи: формировать представления о палитре цветов, понятии «замкнутый контур» и инструмент «заливка»; формировать умение создавать простейший рисунок, используя графические примитивы и встроенные инструменты графического редактора.</p>	<p>Игра «Собери букет»</p> <p>Инсценировка «Солнышко, цветы и насекомые»</p> <p>Пальчиковая игра «Насекомые»</p> <p>Практическое упражнение «Познакомимся с палитрой», «Выбираем цвет»</p> <p>Творческое задание «Цветочная полянка»</p> <p>Релаксация «Бабочка»</p> <p>Презентация детских работ</p> <p>Игра «Бабочки и цветы»</p>	<p>Иллюстрации «Цветы»,</p> <p>интерактивная доска.</p>

19	<p>Тема: «Раскрашивание замкнутого контура» Задачи: развивать умение создавать простейший рисунок, используя графические примитивы и встроенные инструменты графического редактора; формировать умение выбирать объекты из меню и фиксировать их на экране .</p>	<p>Игра – путешествие «Лес и его обитатели» Игра «Кузовок с грибами» Игровое упражнение «Рисуем полянку», «Рисуем ёжика», «Рисуем грибы», «Сохраняем» Пальчиковая гимнастика «В лесу»</p>	<p>Иллюстрации грибов, лесных птиц, лесных животных (белка, ёж, заяц), интерактивная доска</p>
20	<p>Тема: «Основной цвет кисти и цвет фона» Задачи: формировать представления о основном цвете кисти и цвете фона; способствовать совершенствованию навыков использования встроенных инструментов: «Кисть», «Распылитель», «Заливка», развивать творческое воображение.</p>	<p>Игра-забава: «Плывут по небу облака» (загадки) Упражнение (для глаз) «Солнышко и тучки» Творческое упражнение «Плывут по небу облака» Игра «Воевода» Физкультминутка «Поезд» Упражнение (для глаз) «Снежинка» Творческое задание: «Зимний пейзаж» Игра «Танец снежинок»</p>	<p>Загадки, интерактивная доска, снежинки из бумаги</p>
21	<p>Тема: «Создание компьютерного рисунка» Задачи: совершенствовать навыки работы с встроенными инструментами графического редактора; способствовать</p>	<p>Ситуативная беседа: «Зимние игры и забавы» Скороговорки и загадки о зиме Творческое упражнение: «Рисуем снеговик» Презентация работ Развивающая игра «Снеговик» Игра-импровизация «Игра в снежки», «Катание на лыжах»</p>	<p>Иллюстрации о зиме, зимних забавах, интерактивная доска, игра «Снеговик»</p>

	<p>формированию умения выполнять действия по алгоритму; развивать фантазию, эстетический вкус, самостоятельность.</p>		
22	<p>Тема: «Сохранение компьютерного рисунка» Задачи: формировать представления о панели команд, инструменте «Пипетка»: формировать умение сохранять компьютерный рисунок.</p>	<p>Игровая ситуация «Дикие и домашние животные» Физкультминутка «Весёлые кролики» Игра «Кто живёт у нас в сарае» Творческое задание «Барашек» Презентация рисунков Развивающая игра «Звуковое лото» Пальчиковая гимнастика «Ферма»</p>	<p>интерактивная доска, загадки о домашних животных</p>
23	<p>Тема: «Редактирование компьютерного рисунка» Задачи: развивать умение пользоваться инструментом «художника», закрепить навыки работы с мышью, строкой меню.</p>	<p>Ситуативный разговор «Птцы» Пальчиковая игра «Накорми птичек» Чтение рассказа Г.Юдина «Цыплёнок Цып» Творческое задание «Курочка» Динамическая игра «Гуси»</p>	<p>рассказ Г.Юдина «Цыплёнок Цып» интерактивная доска, иллюстрации домашних птиц</p>
24	<p>Тема: «Построение линий и фигур» Задачи: совершенствовать навыки работы со встроенными инструментами графического редактора; закреплять умение пользоваться выбором при создании виртуального рисунка,</p>	<p>Ситуативная беседа «Море и его обитатели» Физкультминутка «Морские обитатели» Творческое задание «Морской пейзаж» Презентация работ Развивающая игра «Кораблик» Пальчиковая игра «Волшебный песок»</p>	<p>интерактивная доска, иллюстрации морских обитателей, игра «Кораблик»</p>

	<p>формировать умение пользоваться инструментами «Линия», «Прямоугольник», «Кривая линия»</p>		
25	<p>Тема: «Выделение прямоугольной области» Задачи: формировать представления о инструменте «выделение прямоугольной области; развивать навыки ориентации на плоскости, глазомер; способствовать формированию и расширению знаний об окружающем мире, фантазии, самостоятельности.</p>	<p>Игра – инсценировка «Космическое путешествие» Игровое упражнение «Любишь – не любишь» Физкультминутка «Ракета» Практическое упражнение «Рисуем поросенка» Развивающая игра «Найди маму» Пальчиковая гимнастика «Есть у курицы цыпленок»</p>	<p>Иллюстрации «Космоса», интерактивная доска.</p>
26	<p>Тема: «Моделирование в среде графического редактора» Задачи: формировать умения моделировать компьютерный рисунок встроенными средствами «Paint»; способствовать формированию навыков геометрического конструирования и моделирования; развивать творческое воображение, внимание, память.</p>	<p>Ситуативная беседа «Что нам стоит дом построить» Пальчиковая гимнастика «Сколько в доме этажей» Творческое задание «Рисуем дом», «Выделение прямоугольной области» Презентация детских работ Релаксация «Каждый день мы с детворой»</p>	<p>Иллюстрации домов разной этажности, интерактивная доска.</p>

27	<p>Тема: « В творческой мастерской. Рисунок по выбору»</p> <p>Задачи: закреплять усвоенные навыки работы с программами компьютера;</p> <p>развивать логическое мышление, речь.</p>	<p>Презентация «Наши работы за год»</p> <p>Ситуативная беседа «Какие программы я знаю»</p> <p>Творческая мастерская « Я знаю, что нарисовать»</p> <p>Презентация детских работ.</p>	<p>Интерактивная доска, рисунки детей.</p>
28	<p>Тема: «Развивающие игры на компьютере»</p> <p>Задачи: формировать умения выполнять разнообразные игровые упражнения, тренинги; упражнять в умении играть в развивающие компьютерные игры;</p> <p>развивать диалогическую и монологическую речь.</p>	<p>Ситуативный разговор « Компьютерные игры»</p> <p>Просмотр фрагмента мультфильма «Мышка Мия»</p> <p>Практическое упражнение «Играем с мышкой Мией» - освоение игровых приемов.</p> <p>Релаксация «Солнышко»</p>	<p>Интерактивная доска, мультфильм «Мышка мия».</p>

1. Ноутбуки – 6 шт.
2. Колонки – 6шт
3. Сканер.
4. Принтер.
5. Мультимедиа проектор, экран.
6. Интерактивная доска.
7. Раздаточный материал для каждого ребенка.

5.Список литературы:

1. Л.А. Коч, Ю.А. Бревнова «Дошколёнок + компьютер: перспективно-тематическое планирование. Конспекты занятий с детьми 5-7 лет»: Дополнительное образование в ДОУ 2011 год.
 2. Коч Л.А., Бревнова Ю.А. «Дошколенок +компьютер», Волгоград, издательство «Учитель», 2011 г.
 3. Балабанова Л.К. «Компьютерные игры в обучении детей 4-7 лет», Волгоград, издательство «Учитель», 2012 г.
 4. ГабдуллинаЗ.М. «Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет» Волгоград, издательство «Учитель», 2011 г.
 5. Мельникова В.В. «Ребенок и компьютер: избегаем опасности и извлекаем пользу», Санкт-Петербург, ИД Литера, 2014г.
 6. Комарова И.И., Туликов А.В. «Информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовании» Москва, Мозаика- Синтез,2013 г.
 7. «Мир информатики» А.В.Могилев, Ассоциация 21 век 2003 г.
 8. А.В.Горячев, Н.В. Ключ «Всё по полочкам. Пособие для дошкольников 5-6 лет» М: Изд.Дом РАО Баласс,
 9. А.В. Горячев, Н.В. Ключ «Всё по полочкам. Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников». - М.: изд.
 10. «Информатика. Математика. Логика» Ю.А.Соколова. - М: Изд-во Эксмо, 2004 г. - 224 с., ил. - (Готовимся к школе по интенсивной методике).
 11. Могилев А.В. Мир информатики. - М.: Ассоциация 21 век, 2003 г.
 12. Симонович С.В. Компьютер для детей. Моя первая информатика. - М.: Изд-во «АСТ-ПРЕСС ШКОЛА»,
 13. Зыкина О.В. Компьютер для детей. - М.: Изд-во Эксмо, 2004 г
- Интернет ресурсы:
1. <http://school-collection.edu.ru>
 2. <http://robotlandia.ru/abc/0101.htm> , <http://www.logozavr.ru>
 3. www.klyaksa.net
 4. www.metod-kopilka.ru
 5. www.pedsovet.org
 6. www.uroki.net