

ПРИНЯТО

Педагогическим советом МБДОУ «Мишутка»

Протокол № _____ от « _____ » _____ 20__ г

УТВЕРЖДЕНО

Заведующей МБДОУ «Мишутка»

Литвиненко ТА

Приказ № _____ от « _____ » _____ 20__ г

Рабочая учебная программа

Дополнительного образования

«Занимательная информатика»

для детей старшей и подготовительной групп

Составитель:
Пасичник Жанна Дмитриевна
Преподаватель
1 квалифицированной категории

1. Целевой раздел.

1.1. Пояснительная записка (цели, задачи, направления деятельности)

Современное общество живет в мире постоянного умножения потока информации, которая каждые несколько лет практически удваивается. Не утонуть в этом информационном море, а точно ориентируясь, решать практические задачи человеку помогает компьютер. «Завтра» наших детей - это информационное общество. Если сегодня еще есть сферы жизни, где можно обойтись без компьютера, то в информационном обществе неумение пользоваться компьютером будет означать социальную инвалидность. В сегодняшних условиях информации общества педагоги и родители должны быть готовы к тому, что при поступлении в школу ребенок, скорее всего, столкнется с применением вычислительной техники. Поэтому необходимо заранее готовить ребенка к предстоящему взаимодействию с информационными технологиями образования в школе.

Хотя школьный курс информатики ставит одной из своих задач формирование навыков работы на компьютере и освоение популярных компьютерных технологий, самое главное для эффективного применения компьютера – это развитое логическое, алгоритмическое и системное мышление.

Проанализировав свою работу по обеспечению условий развития познавательной деятельности, пришла к выводу, введение компьютера в жизнь педагогического процесса детского сада позволяет переложить на него часть дидактической нагрузки, делая при этом процесс обучения более интересным, разнообразным и интенсивным. Компьютер не заменяет традиционное занятие, а только дополняет его.

Данная программа разрабатывалась в тесной взаимосвязи с воспитателями возрастных групп и логопедом. Может меняться в зависимости от возрастных особенностей детей отдельных групп по запросу воспитателей.

Цель программы: обеспечить принятие ребёнком нового вида деятельности, направленного на формирование мотивационной, интеллектуальной и операционной готовности к обучению в школе, посредством компьютерного - игрового комплекса.

Задачи:

- Формировать умение строить информационные логические модели.
- Освоение базиса аппарата формальной логики, а также формирование навыков для описания модели рассуждений.
- Формировать у детей интерес к компьютерам, к играм с использованием компьютерных программ.
- Способствовать развитию у детей теоретического уровня мышления, рефлексии (осознания) способов действия, способов решения поставленных задач своей деятельности с помощью компьютера.
- Знакомить детей с постановкой и решением игровых задач, познавательных и изобразительных в ходе деятельности за компьютером.
- Знакомить детей с особенностями компьютера, способами управления событиями на экране, с помощью операторов (мышка, клавиатура) и с учетом возможностей (меню) той или иной программы.
- Развитие фантазии и воображения.

1.2. Планируемые результаты освоения рабочей программы.

В результате проведения занятий по информатике дети будут знать и уметь:

- ◆ названия и функции основных частей компьютера;
- ◆ технику безопасности и правила поведения в компьютерном кабинете;
- ◆ понятие истинного и ложного высказывания;
- ◆ понятие симметрии;

- ◆ использовать в работе клавиатуру и мышь;
- ◆ осуществлять необходимые операции при работе в различных программах;
- ◆ называть части компьютера;
- ◆ определять истинные и ложные высказывания;
- ◆ сравнивать предметы, объединять в группу по признакам;
- ◆ находить закономерности в изображении предметов;
- ◆ соотносить элементы двух множеств по признаку;
- ◆ составлять целое из частей;
- ◆ составлять симметричный узор;
- ◆ расставлять предметы в определенной последовательности;
- ◆ объединять множества.

3. Содержательный раздел

Настоящая рабочая учебная программа «Занимательная информатика» разработана *в соответствии:*

- Федерального закона Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации";
- Федеральных Государственных Образовательных Стандартов Дошкольного образования, утвержденных Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 17 октября 2013 г. N 1155 (Далее ФГОС ДО),
- Постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 15 мая 2013 г. N 26 г. Москва от "Об утверждении СанПиН 2.4.1.3049-13 "Санитарно эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций" (Далее СанПиН),
- Письма Минобрнауки РФ от 14.03.2000 n 65/23-16 «О гигиенических требованиях к максимальной нагрузке на детей дошкольного возраста в организованных формах обучения»,
- Устава МБДОУ «Мишутка» п. Хандыга Томпонского района Республики Саха (Якутия).

Программа построена для детей старшей и подготовительной групп *на основе:*

- ✓ Программы подготовки дошкольников по информатике (авторы: А.В. Горячев, Н.В. Ключ). Данная программа по информатике для дошкольников согласуется с программой по информатике для начальной школы «Информатика в играх и задачах», рекомендованной Министерством образования РФ, и является начальным звеном непрерывного курса информатики 0-11, который разрабатывается в рамках образовательной программы «Школа 2100» под руководством А.В. Горячева. Использовались пособия к данной программе: «Все по полочкам. Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников» (авторы: А.В. Горячев, Н.В. Ключ).
- ✓ Зылевич И. А. Рабочая программа по компьютерному обучению в детском саду «Игровая информатика» для детей старшего дошкольного возраста [Текст] // Актуальные вопросы современной педагогики: материалы VII Междунар. науч. конф. (г. Самара, август 2015 г.). — Самара: ООО "Издательство АСГАРД", 2015. — С. 30-38.
- ✓ Дошколенок + компьютер: перспективно-тематическое планирование. Конспекты занятий с детьми 5-7 лет/ авт. сост. Л. А. Коч, Ю. А. Бревнова. - Волгоград: Учитель, 2011.-179 с.
- ✓ «Изучаем компьютер» / авт. сост. Дуванов А.А. – М. : Эксмо, 2012. – 112 с.
- ✓ Авторские игровые и обучающие презентации (преподаватель Пасичник Ж.Д.);

Использовались компьютерные обучающие программы:

- ✓ «Мир информатики» компании «Кирилл и Мефодий»

- ✓ Серия дисков «Смешарики. Компьютер Ёжика»
- ✓ Онлайн-игры сети Интернет, направленные на развитие графических навыков, художественных и творческих способностей;
- ✓ Серия рабочих тетрадей с заданиями для развития детей: «Информатика» (1,2 часть), «Игровая информатика» (1,2 часть);
- ✓ Авторские интерактивные игры (преподаватель Пасичник Ж.Д.)

3.1. Общие положения (новизна, методы обучения, формы и режим занятий)

Программа «Занимательная информатика» построена с учетом возрастных особенностей, рассчитана на 2 года обучения, от простого к более сложному, предусматривает преемственность содержания по разделам, ориентирована на детей в возрасте 5-7 лет.

1 год обучения – 5-6 лет. Представляет собой серию упражнений и игр, направленных на овладение начальными навыками владения компьютерной техникой, ознакомление с элементарной работой на компьютере, правилах обращения с компьютером. Происходит формирование начальных основ логического мышления, умений систематизировать, умения находить закономерности, различать и выделять признаки, состав предметов.

2 год обучения – 6-7 лет. Представляет собой серию упражнений и игр, закладывающих первые представления о знаковом мире, способах получения информации, его составных частей, таких понятий как компьютерная графика, конструирование. Происходит формирование основ логического, системного мышления, умений систематизировать, выделять часть из общего, умения находить закономерности, различать и выделять признаки, состав предметов, формируются такие понятия как: истинность и ложность высказывания, кодирование, множество, сопоставление, отрицание, знаки и символы.

Структура построения занятия:

При построении занятия учитываются возрастные психические и физические особенности детей среднего, старшего и подготовительного возраста. Занятия организуются и проводятся подгруппами по 8 - 10 человек, длится 25 - 30 минут, в зависимости от возраста детей. Частота занятий – 3 раза в неделю. Каждое занятие носит комплексный характер, и имеет следующую структуру построения:

- Вводная часть (развивающая фронтальная игра, беседа)
- Основная часть (работа за компьютером (объяснение, самостоятельная работа с программой под руководством педагога, полный либо частичный показ способов управления, задания-игры на индивидуальных листах). В этот блок обязательно включена гимнастика для глаз.
- Заключительная физкультминутка, анализ, домашнее задание.

В зависимости от цели занятия педагог может изменить структуру занятия, поменять местами блоки, заменить физкультминутку подвижным заданием или подвижной игрой.

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

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

В результате освоения программы ребята получают целый комплекс знаний и приобретают определенные умения:

Воспитанники должны знать:

- назначение основных устройств, входящих в состав мини нетбуков: клавиатура, манипулятор «мышь»;

- правила безопасной работы с компьютером.

Уметь:

- пользоваться манипулятором «мышь»;
- различать на экране монитора указатель курсора и указатель мыши;
- выбирать объект на экране с помощью мыши (устанавливать указатель мыши и щелкать левой кнопкой мыши);
- перемещать объект с нажатой левой кнопкой мыши;
- пользоваться клавиатурой: вводить буквы и цифры, пользоваться клавишей «Enter»;
- выбирать щелчком мыши нужную строку в поле запроса типа «список» (главное меню, меню уровней);
- нажимать щелчком мыши кнопки действий на экране;
- свободно оперировать предложенными детскими игровыми программами, принимать и выполнять поставленные цели

В конце учебного года проводится диагностика уровня усвоения образовательной программы. Для анализа овладения используются имеющиеся развивающие и обучающие компьютерные игры.

Критерии оценки усвоения программы

Критериями оценки усвоения разделов образовательной программы служит самостоятельность ребенка, показанная в играх:


- ребенок практически не справляется с выполнением поставленной перед ним задачей даже с помощью взрослого - это говорит о низком уровне развития;
- на среднем уровне - справляется с помощью взрослого;
- на высоком - выполняет задание самостоятельно.

Результаты диагностики и анализ усвоения детьми программы используется для того, чтобы помочь ребенку преодолеть трудности в усвоении программы, привлечь внимание специалистов на проблему и совместно решить её.

**4. Перспективно-тематический план
«Занимательная информатика» (I год обучения 5-6 лет)**

Сентябрь

№ Занятия	Тема	Цель, задачи	Содержание (НОД)	Название игры (дидактические задания)	Кол-во занятий в неделю	Кол-во занятий в месяц
1.	I Блок. Компьютер. Знакомство с компьютером. Правила поведения в КИЦ.	1. Познакомить детей с компьютером. 2. Познакомить с правилами поведения за работой с компьютером	Организация детей. Познавательная беседа. Просмотр презентации. Реализация игровой и дидактической задачи. Анализ. Физ. минутка, гимнастика для глаз.	«Изучаем компьютер». Дуванов А.А. Правила поведения в кабинете информатики. Д/задания по картинкам. Знаковая система правил. Правила поведения в кабинете информатики.	1	1
2.	Применение компьютеров в жизни человека.	1. Познакомить детей с компьютером как электронной машиной, виды эл. машин. 2. Познакомить детей с применением компьютеров в разных сферах человеческой жизни.	Организация детей. Познавательная беседа. Просмотр презентации. Реализация игровой и дидактической задачи. Анализ проделанной работы. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.	«Изучаем компьютер». Дуванов А.А. (№ 4) Видеофильм «Применение компьютеров в жизни человека». Игра «Найди отличия. 1 год обучения».	1	1
3	Компьютер и его основные устройства.	1. Познакомить детей с основными и дополнительными устройствами компьютера. 2. Познакомить детей с клавишами. Научить детей управлять манипулятором мышь: щелчок, двойной щелчок, удерживание, перетягивание.	Организация детей. Беседа. Презентация «Изучаем компьютер». Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.	Презентация «Компьютерная мышь» (Пасичник Ж.Д.) «Изучаем компьютер». Дуванов А.А. (№10) Развивающая игра "Подбери пару" (автор Пасичник Ж.Д.)	1	1

4.	Составные части компьютера: мышь, клавиатура, стрелки, клавиши «shift, enter. Пиктограммы	<ol style="list-style-type: none"> 1. Научить детей легко нажимать на клавиши. 2. Научить детей удерживать клавишу. 3. Познакомить детей с клавишами (работа с клавишами 	<p>Организация детей. Познавательная беседа. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.</p>	<p>Клавиатура, работа на клавиатуре. В гостях у Тигры «Лабиринт»</p>	1	
----	---	---	--	--	---	--

Октябрь

1.	Итоговая встреча Чему мы научились	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторить основные устройства компьютера. 2. Закрепить понятия двойной щелчок, удерживание, перетягивание 	<p>Организация детей. Беседа. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.</p>	<p>Закрепить понятие «Манипулятор: мышь». Игра «Одень куклу по сезону»</p>	1	1
2.	<p style="text-align: center;"><u>II Блок.</u> Информация</p> <p>Информация вокруг нас</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Сформировать у детей представление об общении как процессе передачи и восприятия информации. 2. Повторить составные части компьютера. 	<p>Организация детей. Познавательная беседа. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. минутка, гимнастика для глаз</p>	<p>Презентация «Интернет в жизни человека» Пасичник Ж.Д. Математическая игра "Собери пазлы - Цифры"</p>	1	1

3.	Пять способов получения информации	<p>1. Сформировать представления у детей об органах чувств как каналах получения информации человеком.</p> <p>2. Закрепить знания о составных частях ПК.</p>	<p>Организация детей. Познавательная беседа. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Анализ проделанной работы. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.</p>	<p>«Мир информатики. 1 год обучения». Задание. Как мы получаем информацию. Развивающая ОНЛАЙН-ИГРА «Соедини по порядку»</p>	1	1
4.	<p>Как мы передаём информацию, символические изображения.</p> <p>Виды общения (устное, письменное, мимика, танец)</p>	<p>1. Повторить основные устройства компьютера.</p> <p>2. Сформировать представления о видах информации.</p>	<p>Организация детей. Познавательная беседа. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.</p>	<p>«Мир информатики. 1 год обучения». Способы представления и передачи информации. Игра «Раскрась картинку» Мир информатики 1 год»</p>	1	1

Ноябрь

1	Итоговая встреча. Информатика	<p>1. Повторить способы получения информации, виды.</p> <p>2. Закрепить знания о пиктограмме, основных клавишах компьютера.</p>	<p>Организация детей. Познавательная беседа. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. минутка, гимнастика для</p>	<p>«Мир информатики». 1 год обучения». Способы представления и передачи информации. Задания в рабочей тетради «Информатика в играх и задачах» № 6-8</p>	1	1
---	-------------------------------	---	--	--	---	---

			глаз, релаксация.			
2,3.	III Блок. Информационные технологии. Графика	<ol style="list-style-type: none"> 1. Познакомить детей с понятием графика в компьютерном мире. 2. Научить определять и классифицировать предметы по цвету. 3. Сформировать представления о цветовом круге. 4. Научить выявлять закономерности в чередовании цветов. 	<p>Организация детей. Познавательная беседа. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.</p>	<p>«Мир информатики» I год обучения. Графика (1 -4) Онлайн-игра Собери картинку, раскрась её. Задание «Бусины». (Информатика. 1 год обучения. Рудченко, Семенов) Задание «Бусины»</p>	1	2
4.	Раскрашивание компьютерных рисунков	<ol style="list-style-type: none"> 1. Познакомить детей со способами и правилами рисования на компьютере, графическими редакторами. 2. Чем мы можем рисовать. 3. Закрепить основные цвета. Палитра на ПК. 	<p>Организация детей. Познавательная беседа. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. Минутка.</p>	<p>«Мир информатики» I год обучения. Раскрашивание компьютерных рисунков. Развивающая дидактическая игра для детей «Дорисуй и раскрась!»</p>	1	1

Декабрь

1.	Раскрашивание компьютерных рисунков	<p>1. Познакомить детей со способами и правилами рисования на компьютере, графическими редакторами.</p> <p>2. Чем мы можем рисовать.</p> <p>3. Закрепить основные цвета. Палитра на ПК.</p>	<p>Организация детей. Познавательная беседа. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.</p>	<p>«Мир информатики» I год обучения. Раскрашивание компьютерных рисунков. «Всё по полочкам» Горячев. Задание «Раскрась правильно» (занятие 16)</p>	1	1
2.	Конструирование	<p>1. Познакомить детей с понятием «Конструктор», из чего он состоит.</p> <p>2. Что такое конструирование и виды компьютерных конструкторов.</p> <p>3. Развивать внимание, логику и воображение</p>	<p>Организация детей. Познавательная беседа. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.</p>	<p>«Мир информатики» I год обучения. Собери конструктор по образцу - игра Лего. Творческое задание (сконструируй по замыслу).</p>	1	1

3.	Компьютерные символы в игре. Читаем знаки.	1. Учить выполнять действия, закодированные цветом и цифрами, находить спрятанный предмет (картинку) по подсказке (жесткий код). 2. Учить читать и понимать знаки.	Организация детей. Познавательная беседа. . Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.	«Мир информатики». 1 год обучения. Кодирование. Онлайн-игра «Найди дорожку». «Всё по полочкам» Горячев. Задание «Кто куда попадет» (занятие 13)	1	1
4.	Итоговая встреча. Чему мы научились.	1. Повторить правила раскрашивания компьютерных рисунков, палитру. 2. Повторить способы конструирования на компьютере.	Организация детей. Познавательная беседа. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Закрепляющая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.	Развивающая игра «Новогодние логические цепочки»; Игра «Составь картинку из геометрических фигур»	1	1

Январь

1.	<p>IV Блок. Предметы. Признаки предметов.</p> <p>Выделение предметов.</p>	<p>1. Научить выделять признаки и свойства у предметов. 2. Учить делить группу предметных картинок на множества. 3. Учить соотносить множества по числу элементов.</p>	<p>Организация детей. Познавательная беседа. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.</p>	<p>Информатика 1 год обучения. Рудченко Игра Теневое лото «Школа и школьные принадлежности»</p>	1	1
2.	<p>Сравнение признаков предметов</p>	<p>1. Учить сравнивать предметы по различным признакам. 2. Развивать воображение. 3. Учить соотносить элементы двух множеств.</p>	<p>Организация детей. Познавательная беседа. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.</p>	<p>Игра «Волшебный пасьянс» Онлайн-игра Найди одинаковые по цвету предметы. (сайт https://chudo-udo.info)</p>	1	1

3.	Формирование понятия «часть-целое»	<ol style="list-style-type: none"> 1. Объяснить детям, что категория «Часть-целое» относится не только к объектам, но и к действиям. 2. Научить разделять действие-целое на действия-части. 3. Учить расставлять действия-части по порядку так, чтобы добиться наилучшего результата. 	<p>Организация детей. Познавательная беседа. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.</p>	<p>«Мир информатики. 1 год обучения». Собери картинку. Д/и «Часть-целое. Военная техника» (подготовительная группа) Д/и «Часть-целое. Елочные шары» (старшая группа)</p>	1	1
----	------------------------------------	--	--	--	---	---

Февраль

№ занятий	Тема	Цель, задачи	Содержание (НОД)	Название игры (дидактические задания)	Кол-во занятий в неделю	Кол-во занятий в месяц
1.	Разбиение группы на подгруппы, выделение подгруппы в группе	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторить признаки предмета. 2. Научить детей делить предметы на подгруппы по общему признаку 3. Научить детей обобщать предметы по определенному признаку. 	<p>Организация детей. Познавательная беседа. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.</p>	<p>Интерактивная игра «Найди лишний предмет» (Пасичник Ж.Д.) Тетрадь с заданиями «Игровая информатика» игра Раздели предметы по признакам» стр. 15-16</p>	1	1

2.	Итоговое занятие.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Обобщить пройденный материал 2. Проанализировать полученные знания и умения. 3. Закрепить понятие признаки предмета. 	<p>Организация детей. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Закрепляющая на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.</p>	<p>Д/игра мемори «Овощи»; Д/и «Найди друзей» (по цвету, признаку, размеру и т.д.) (Пасичник Ж.Д.)</p>	1	1
3.	<p>У Блок. Предметы. Действия предметов.</p> <p>Действия предметов</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Научить детей называть характерное действие предмета. 2. Научить детей называть предмет по характерному действию 3. Научить обобщать и классифицировать предметы по их действиям. 4. Развивать воображение. 	<p>Организация детей. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.</p>	<p>«Мир информатики. 1 год обучения». Игра «Назови действие» - с мячом. Задание «Зачеркни лишнее». Д/и «Всё по полочкам» Горячев.</p>	1	1
4.	Последовательность событий	<ol style="list-style-type: none"> 1. Учить расставлять события в правильной последовательности 2. Познакомить с отрицанием (не вводя термина). 3. Учить выполнять действия в описанной последовательности. 	<p>Организация детей. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.</p>	<p>Рабочая тетрадь «Солнечные ступень» 1 часть «Расставь по порядку картинки» (стр. 10)</p> <p>Д/и «Собираем снеговика» знание процесса изготовления снеговика; умение пояснять его этапы (автор Пасичник Ж.Д.)</p>	1	1

Март

1.	Разбиение действий на этапы	<p>1. Учить составлять команды для выполнения действия.</p> <p>2. Учить расставлять предметы в определенном порядке, описывая свои действия. Научить находить пропущенное действие</p> <p>4. Развивать воображение.</p>	<p>Организация детей. Просмотр презентации.</p> <p>Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы.</p> <p>Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.</p>	<p>«Мир информатики. 1 год обучения». Игра «Соедини между собой», «Все по полочкам. Пособие. Горячев» Игра «Вундеркинд малышам».</p>	1	1
2.	Понятие «Алгоритм»	<p>1. Познакомиться с алгоритмом игры «Иду в гости»</p> <p>2. Учить сравнивать геометрические фигуры.</p> <p>3. Учить сравнивать порядок расположения предметов и находить изменения.</p> <p>4. Повторить последовательность разбиения действий на этапы.</p> <p>5. Развивать умение логически мыслить.</p>	<p>Организация детей. Просмотр презентации.</p> <p>Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы.</p> <p>Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.</p>	<p>«Мир информатики. 1 год обучения». Игра «Строительство дома» Игра «Большая стирка». Игра «Иду в гости» «Все по полочкам. Методическое пособие.</p>	1	1

3.	Кодирование действий условными знаками.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Научить кодировать информацию и действия. 2. Учить выполнять действия, закодированные цветом и цифрами. 3. Развивать воображение. 	<p>Организация детей. Просмотр презентации.</p> <p>Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы.</p> <p>Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.</p>	<p>«Мир информатики. 1 год обучения».</p> <p>Игра «Найди дорогу». Все по полочкам. Пособие, Игра «Что случилось?» Соколова. Информатика</p>	1	1
4.	<p>VI Блок</p> <p>Элементы логики.</p> <p>Суждение истинное и ложное</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Познакомить детей с понятием ложь и истина. 2. Научить детей определять суждение: истинное оно или ложное 3. Развивать логическое мышление 	<p>Организация детей. Просмотр презентации.</p> <p>Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы.</p> <p>Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.</p>	<p>«Мир информатики. 1 год обучения».</p> <p>Игра «Неправильные картинки». «Информатика в играх и задачах». Горячев. Часть 1.</p> <p>Задание «Что неправильно?» Всё по полочкам. Горячев</p>	1	1

Апрель

1.	Сопоставление	<ol style="list-style-type: none"> 1. Научить находить сходства и различия между предметами. 2. Учить расставлять предметы в определенном порядке 3. Развивать память и воображение. 4. О чем мы узнаем, сравнивая предметы 	<p>Организация детей. Просмотр презентации.</p> <p>Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. Минутка, гимнастика для глаз, релаксация.</p>	<p>«Мир информатики. 1 год обучения».</p> <p>Игра «Одинаковые цепочки». Информатика.1». Рудченко</p> <p>Игра «Продолжи ряд»</p>	1	1
----	---------------	---	--	---	---	---

2,3	Закономерность	1. Понятие закономерности. 2. Научить детей видеть закономерность и уметь её продолжать. 3. Развивать воображение и логическое мышление.	Организация детей. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. Минутка, гимнастика для глаз, релаксация	«Мир информатики. 1 год обучения». Задание «Дорисуй следующий предмет». «Информатика в играх и задачах. Часть 2 Д/и «Всё по полочкам» Горячев.	1	2
4.	Отрицание	1. Формировать понятие «отрицание». 2. Учить составлять истинные высказывания и строить на их основе ложные высказывания. 3. Формировать культуру речи 4. Развивать внимание.	Организация детей. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. Минутка, гимнастика для глаз, релаксация	«Мир информатики. 1 год обучения». Игра «Маленький искатель» Задачи-шутки. «Все по полочкам» Методическое пособие.	1	1

Май

1.	Знаки в нашей жизни. Разрешающие и запрещающие	<p>1. Познакомить детей с разрешающими и запрещающими знаками.</p> <p>2. Учить находить ошибки в неправильной последовательности действий.</p> <p>3. Развивать умение самостоятельно пользоваться разрешающими и запрещающими знаками.</p>	<p>Организация детей. Просмотр презентации.</p> <p>Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы.</p> <p>Физ. Минутка, гимнастика для глаз, релаксация.</p>	«Мир информатики. 1 год обучения». Игра «Светофор» Игра « В гостях у тигры»	1	1
2,3	Итоговая встреча. Чему мы научились	<p>1. Обобщить и повторить пройденный материал за год.</p> <p>2. Анализ и подведение итогов.</p> <p>3. Награждение.</p>	<p>Организация детей. Анализ проделанной работы.</p> <p>Закрепляющая игра-викторина. Физ. Минутка.</p> <p>Награждение.</p>	Игра-викторина по пройденным темам	1	2

**5. Перспективно-тематический план
«Занимательная информатика» (II год обучения 6-7 лет)**

Сентябрь

№ встречи	Тема	Цель, задачи	Содержание (НОД)	Название игры (дидактические задания)	Кол-во встреч в неделю	Кол-во встреч в месяц
1.	Правила поведения. Компьютер. Составные части	1. Вспомнить с детьми навыки управления компьютером, основные кнопки 2. Познакомить с правилами поведения. 3. Развивать непроизвольное внимание.	Организация детей. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. Минутка, гимнастика для глаз, релаксация	Правила поведения в кабинете информатики. Презентация «Компьютер. Составные части»	1	1
2.	Компьютер: Функции составных частей (мышь, клавиатура, монитор, системный блок)	1. Упражнять детей в освоении навыков управления компьютером. 2. Продолжать знакомить с клавиатурой: кнопки вверх, вправо, вниз, влево. 3. Развивать непроизвольное внимание.	Организация детей. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. Минутка, гимнастика для глаз, релаксация	«Изучаем компьютер». Дуванов А.А. (№10) Развивающая игра "Подбери пару" (автор Пасичник Ж.Д.)	1	1

3.	Цвет предметов	<p>1. Научить квалифицировать предметы по их цвету.</p> <p>2. Научить выявлять закономерности в Чередовании цветов.</p> <p>3. Упражнять детей в освоении навыков управления компьютером.</p>	<p>Организация детей. Просмотр презентации.</p> <p>Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы.</p> <p>Физ. Минутка, гимнастика для глаз, релаксация</p>	<p>Компьютерная игра «Различаем цвета предметов» (раздел окружающий мир) Работа в рабочей тетради «Все по полочкам» стр. 32</p>	1	1
4.	Форма предметов	<p>1. Научить определять форму предметов.</p> <p>2. Научить классифицировать предметы по форме.</p> <p>3. Научить выявлять закономерности в чередование фигур различной формы.</p> <p>4. Упражнять детей в освоении навыков управления ПК</p>	<p>Организация детей. Просмотр презентации.</p> <p>Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы.</p> <p>Физ. Минутка, гимнастика для глаз, релаксация</p>	<p>Компьютерная игра «Сравни предмет по признакам» (раздел сравнение предметов), Дидактическая игра «Танграм цифры от 0 до 9» (из семи простых геометрических фигур нужно собрать новую, более сложную фигуру, обозначенную контуром)</p>	1	1

Октябрь

№ встречи	Тема	Цель, задачи	Содержание (НОД)	Название игры (дидактические задания)	Кол-во встреч в неделю	Кол-во встреч в месяц
1.	Размер предметов	<p>1. Ввести понятие размера предмета: большой, маленький, средний. Научить сравнивать и классифицировать предметы по их размеру.</p> <p>2. Закрепить навыки выявления закономерности в чередовании предметов.</p> <p>4. Упражнять детей в освоении навыков управления ПК</p>	<p>Организация детей. Просмотр презентации.</p> <p>Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы.</p> <p>Физ. Минутка, гимнастика для глаз, релаксация</p>	<p>Компьютерная игра «Что большое, а что маленькое» (раздел сравнение предметов). Дидактическая игра «Собери набор посуды по размеру — большой, средний, маленький»</p>	1	1
2.	Названия предметов	<p>1. Ввести понятие «общее название» для группы предметов.</p> <p>2. Научить обобщать и классифицировать предметы по их общему названию.</p> <p>3. Упражнять детей в освоении навыков управления ПК.</p>	<p>Организация детей. Просмотр презентации.</p> <p>Пальчиковая гимнастика. Реализация игровой и дидактической задачи. Игра на компьютере. Анализ проделанной работы.</p> <p>Физ. Минутка, гимнастика для глаз, релаксация</p>	<p>Компьютерная игра «Признак нескольких предметов» (раздел ищем общее) Работа в тетради «Информатика» (2 часть) Стр 19 «Раздели предметы на группы»</p>	1	1

3.	Признаки предметов	<p>1. Познакомить детей с понятием признаков предметов (цвет, форма, размер, название и т.п.).</p> <p>2. Научить описывать и определять предметы через их признаки.</p> <p>3. Научить обобщать и классифицировать предметы по какому-либо общему признаку.</p>	<p>Организация детей. Просмотр презентации.</p> <p>Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы.</p> <p>Физ. Минутка, гимнастика для глаз, релаксация</p>	<p>Компьютерная игра «Найди пару» (раздел ищем общее)</p> <p>Дидактическая игра теневое лото «Школа и школьные принадлежности»</p>	1	1
4.	Состав предметов	<p>1. Познакомить детей с понятием составных частей предметов.</p> <p>2. Научить описывать и определять предметы через их составные части.</p> <p>3. Упражнять детей в освоении навыков управления ПК</p>	<p>Организация детей. Просмотр презентации.</p> <p>Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы.</p> <p>Физ. Минутка, гимнастика для глаз, релаксация</p>	<p>Компьютерная игра «Фотопазлы» (раздел развиваем зрительное внимание)</p> <p>Дидактическая игра «Собери картинку из частей»</p>	1	1

Ноябрь

№ встречи	Тема	Цель, задачи	Содержание (НОД)	Название игры (дидактические задания)	Кол-во встреч в неделю	Кол-во встреч в месяц
1.	Понятия «равно», «не равно»	1. Ввести понятия «столько же», «равно», «не равно». 2. Научить сравнивать группы предметов по количеству. 3. Упражнять детей в освоении навыков управления ПК	Организация детей. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. Минутка, гимнастика для глаз, релаксация	Компьютерная игра «Сравни предметы» (раздел сравниваем предметы)	1	1
2.	Отношения «больше» и «меньше»	1. Ввести понятия «больше» и «меньше». 2. Научить сравнивать группы предметов по количеству. 3. Упражнять детей в освоении навыков управления ПК	Организация детей. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. Минутка, гимнастика для глаз, релаксация	Компьютерная игра «Найди пару» (раздел ищем общее) Работа в рабочей тетради «Математика для дошколят» «Найди у кого больше» стр. 28	1	1

3.	Понятия «вверх», «вниз», «вправо», «влево»	1. Изучить понятия «вверх», «вниз», «вправо», «влево». 2. Закрепить умение пользоваться этими понятиями. 3. Научить ориентироваться на листе бумаги.	Организация детей. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. Минутка, гимнастика для глаз, релаксация	Компьютерная игра «Графический диктант» (раздел изучаем позицию в пространстве) Работа в тетради «Информатика» (2 часть) Стр. 27 «Графический диктант»	1	1
4.	Действия предметов	1. Научить определять и называть действия предметов. 2. Научить обобщать и классифицировать предметы по их действиям. 3. Научить описывать и определять предметы через их признаки, составные части и действия.	Организация детей. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. Минутка, гимнастика для глаз, релаксация	Компьютерная игра «Изменение, отражение, поворот» (раздел изучаем позицию в пространстве)	1	1

Декабрь

№ встречи	Тема	Цель, задачи	Содержание (НОД)	Название игры (дидактические задания)	Кол-во встреч в неделю	Кол-во встреч в месяц
1.	Последовательность событий	<p>1. Провести подготовку к введению понятия «алгоритм».</p> <p>2. Научить определять последовательность событий. 3. Упражнять детей в освоении навыков управления ПК</p>	<p>Организация детей. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. Минутка, гимнастика для глаз, релаксация</p>	<p>Компьютерная игра «Что сначала, что потом» Работа в рабочей тетради «Все по полочкам» стр. 49</p>	1	1
2.	Порядок действий	<p>1. Провести подготовку к введению понятия «алгоритм».</p> <p>2. Научить определять порядок действий.</p> <p>3. Упражнять детей в освоении навыков управления ПК</p>	<p>Организация детей. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. Минутка, гимнастика для глаз, релаксация</p>	<p>«Мир информатики» II год обучения</p>	1	1

3.	Знакомство с графическим редактором «Pint» (создание рисунков)	<p>1. Познакомить детей с возможностями графического редактора (панель инструментов, палитра красок).</p> <p>2. Развивать воображение, интерес.</p> <p>3. Упражнять детей в освоении навыков управления ПК</p>	<p>Организация детей.</p> <p>Просмотр презентации.</p> <p>Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы.</p> <p>Физ. Минутка, гимнастика для глаз, релаксация</p>	Рисуем «Зиму»	1	1
4.	Цифры	<p>1. Познакомить с порядком следования чисел натурального ряда.</p> <p>2. Познакомить с порядковыми числительными.</p> <p>3. Научить сравнивать числа.</p>	<p>Организация детей.</p> <p>Просмотр презентации.</p> <p>Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы.</p> <p>Физ. Минутка, гимнастика для глаз, релаксация</p>	<p>Компьютерная игра «Состав числа » (раздел считаем до 10)</p> <p>Работа в рабочей тетради «Математика для дошколят» стр 23 задание 18</p>	1	1

Январь

№ встречи	Тема	Цель, задачи	Содержание (НОД)	Название игры (дидактические задания)	Кол-во встреч в неделю	Кол-во встреч в месяц
1	Возрастание, убывание	1. Закрепить умение сравнивать числа. 2. Научить записывать числа в порядке возрастания и убывания. 3. Упражнять детей в освоении навыков управления ПК	Организация детей. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. Минутка, гимнастика для глаз, релаксация	Компьютерная игра «Числовая прямая до 10» (раздел изучаем цифры)	1	1
2.	Множество и его элементы	1. Ввести понятие «множества». 2. Ввести понятие «элемента множества». 3. Научить определять принадлежность элемента множеству.	Организация детей. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. Минутка, гимнастика для глаз, релаксация	Компьютерная игра «Число. Цифра. Количество» (раздел решаем задачи и примеры) Дидактическая игра «Один-мало-много»	1	1

3.	Способы задания множеств	<p>1. Закрепить знание понятий «множество» и «элемент множества».</p> <p>2. Изучить различные способы заданий множеств: перечисление и задание общего свойства его элементов.</p>	<p>Организация детей.</p> <p>Просмотр презентации.</p> <p>Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. Минутка, гимнастика для глаз, релаксация</p>	<p>Компьютерная игра «Число. Цифра. Количество» (раздел решаем задачи и примеры)</p> <p>Дидактическая игра «Один-мало-много»</p>	1	1
----	--------------------------	---	--	--	---	---

Февраль

№ встречи	Тема	Цель, задачи	Содержание (НОД)	Название игры (дидактические задания)	Кол-во встреч в неделю	Кол-во встреч в месяц
1.	Сравнение множеств	<p>1. Научить сравнивать множества по числу элементов в них.</p> <p>2. Ввести понятие равенства множеств.</p> <p>3. Упражнять детей в освоении навыков управления ПК</p>	<p>Организация детей.</p> <p>Просмотр презентации.</p> <p>Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. Минутка, гимнастика для глаз, релаксация</p>	<p>Компьютерная игра «Соотнесим предметы и числа до 10» (раздел считаем до 10)</p>	1	1

2.	Отображение множеств	<ol style="list-style-type: none"> 1. Познакомить с понятием «отображение множеств». 2. Научить ставить в соответствие элементам одного множества элементы другого множества. 3. Упражнять детей в освоении навыков управления ПК 	<p>Организация детей. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. Минутка, гимнастика для глаз, релаксация</p>	<p>«Мир информатики» «Множества»</p>	1	1
3.	Симметрия фигур	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ввести понятие симметричности фигур. 2. Ввести понятие оси симметрии. 3. Научить находить ось симметрии некоторых фигур. 	<p>Организация детей. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. Минутка, гимнастика для глаз, релаксация</p>	<p>Компьютерная игра «Дроби и симметрия фигур» (раздел изучаем фигуры) Дидактическая игра «Составь картину из частей» 2 часть</p>	1	1

4.	Чему мы научились.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторить и закрепить предыдущие темы. 2. Проверить знания детей. 3. Развивать творчество. 3. Упражнять детей в освоении навыков управления ПК	Организация детей. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Закрепляющая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. Минутка, гимнастика для глаз, релаксация	«Мир информатики» «Множества»	1	1
----	--------------------	---	--	----------------------------------	---	---

Март

№ встречи	Тема	Цель, задачи	Содержание (НОД)	Название игры (дидактические задания)	Кол-во встреч в неделю	Кол-во встреч в месяц
1.	Чему мы научились.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Повторить и закрепить предыдущие темы. 2. Проверить знания детей. 3. Развивать творчество. 3. Упражнять детей в освоении навыков управления ПК	Организация детей. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Закрепляющая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. Минутка, гимнастика для глаз, релаксация	«Мир информатики» «Множества»	1	1

2.	Знакомимся с профессиями	<p>1. Познакомить профессиями</p> <p>2. Научить классифицировать предметы по одному свойству.</p>	<p>Организация детей. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. Минутка, гимнастика для глаз, релаксация</p>	<p>Компьютерная игра «Профессии и инструменты» (раздел окружающий мир) Дидактическое лото «Изучаем профессии»</p>	1	1
3.	Профессии и инструменты	<p>1. Познакомить профессиями</p> <p>2. Научить классифицировать предметы по одному свойству.</p>	<p>Организация детей. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. Минутка, гимнастика для глаз, релаксация</p>	<p>Компьютерная игра «Профессии и инструменты» (раздел окружающий мир) Дидактическое лото «Изучаем профессии»</p>	1	1

4.	Эмоции и чувства	<p>1. Познакомить с понятием «эмоции» и «чувства».</p> <p>2. Упражнять детей в освоении навыков управления ПК</p>	<p>Организация детей. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. Минутка, гимнастика для глаз, релаксация</p>	<p>Компьютерная игра «Эмоции и чувства » (раздел окружающий мир</p>	1	1
----	------------------	---	--	---	---	---

Апрель

№ встречи	Тема	Цель, задачи	Содержание (НОД)	Название игры (дидактические задания)	Кол-во встреч в неделю	Кол-во встреч в месяц
1,2.	Весна пришла	<p>1. Провести наблюдения за природой;</p> <p>2. Отгадывание загадок</p>	<p>Организация детей. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. Минутка, гимнастика для глаз, релаксация</p>	<p>Интегрированная игра «Весна пришла» Автор Пасичник Ж.Д. Дидактическая игра «Преврати зиму в весну»</p>	1	2

3.	Понятие «дерево»	<p>1.Познакомить с понятием «дерево».</p> <p>2. Научить классифицировать предметы по нескольким свойствам.</p> <p>3. Научить узнавать предметы по нескольким свойствам (с помощью дерева).</p>	<p>Организация детей.</p> <p>Просмотр презентации.</p> <p>Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. Минутка, гимнастика для глаз, релаксация</p>	<p>Интегрированная игра «Все о деревьях для дошколят» автор Пасичник Ж.Д.</p>	1	1
4.	Логические задачи	<p>1. Закрепить приобретенные навыки в решении задач комбинаторного типа.</p> <p>2. Привить навыки решения логических задач.</p> <p>3. Упражнять детей в освоении навыков управления ПК</p>	<p>Организация детей.</p> <p>Просмотр презентации.</p> <p>Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. Минутка, гимнастика для глаз, релаксация</p>	<p>«Мир информатики» II год обучения</p>	1	1

Май

№ встречи	Тема	Цель, задачи	Содержание (НОД)	Название игры (дидактические задания)	Кол-во встреч в неделю	Кол-во встреч в месяц
1,2,3.	Чему мы научились? Итоговая встреча	1. Повторить пройденный материал, отработать и закрепить приобретенные знания и умения. 2. Подвести итоги. 3. Почетное награждение.	Организация детей. Закрепляющая игра- турнир. Анализ проделанной работы. Подведение итогов. Физ. минутка, гимнастика для глаз, релаксация.	Турнир. Награждение	1	2

Система мониторинга достижения детьми планируемых результатов освоения программы.

Т. С. Комарова, И. И. Комарова, А. В. Туликов. «Информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовании»
(Библиотека программы «От рождения до школы»)

1 год обучения

Время проведения: 2 раза в год сентябрь-май.

Задача: определить уровень освоения ребёнком программы и влияние образовательного процесса, на его развитие. Мониторинг детей проводится преподавателем дополнительного образования, ведущим занятия с дошкольниками. Форма проведения мониторинга представляет собой наблюдение за работой детей при посещении кружка. Оценка знаний ребёнка происходит в системе «+», «-», или «Знает» — «Не знает» и оценивается по каждой теме перспективного планирования, которая включает в себя отдельные темы.

Компьютер *Группа № Дата проведения (начало учебного года) (конец учебного года)* *Ф. И. О. педагога*

№	Ф.И. ребёнка.	История компьютера		Правила поведения за компьютером		Составные части компьютера		Применение компьютера	
		н	к	н	к	н	к	н	к

Подпись

Действие с предметами.

Группа № Дата проведения (начало учебного года) (конец учебного года)
Ф. И. О. педагога

Ф.И. ребёнка.	Выделение свойств предметов.		Отличия.		Части и целое.		Задачи на развитие мышления.		Мышление.		Воображение	
	н	к	н	к	н	к	н	к	н	к	н	к

Подпись.

**Система мониторинга достижения детьми планируемых результатов освоения программы.
2 год обучения**

Время проведения: 2 раза в год сентябрь-май.

№ п/п	Ф.И.О. ребенка	Усвоение детьми элементарных навыков управления компьютером			Самостоятельность деятельности ребенка			Осознание ребенком смысла компьютерной игры.			Длительность сосредоточенной деятельности с программой			Успешность выполнения, завершения компьютерной игры.			уровень познавательной активности ребенка			Уровень произвольного внимания, работо- способности ребенка.					
		В	С	Н	В	С	Н	В	С	Н	В	С	Н	В	С	Н	В	С	Н	В	С	Н			
1.																									
2.																									

По каждому параметру выделяются уровни сформированности деятельности ребенка игре на компьютере: высокий, средний или низкий:

- Высокий уровень (оценивается в 3 балла).
- Средний уровень (оценивается в 2 балла).
- Низкий уровень (оценивается в 1 балл).

По набранным баллам заполняется сводная таблица

Уровень сформированности детей игре на компьютере оценивается в соответствии с набранными баллами:

- высокий уровень—15—18 баллов;
- средний уровень — 10—14 баллов;
- низкий уровень —6—9 баллов.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА К ДИАГНОСТИКЕ ПОКАЗАТЕЛЕЙ

Методика проведения диагностики: Педагог дает оценку в процессе наблюдений за деятельностью ребенка во время занятий.

1. Показатель. Цель: выявить уровень усвоения ребенком элементарными навыками управления компьютером и мышью

Оценка результатов:

- ребенок увлеченно слушает объяснения педагога на занятиях, с интересом выполняет предложенное задание, уверенно владеет клавишами направлений и манипулятором «мышью», движения рук плавные и уверенные – 3 балла.
- на занятиях задания педагога выполняет со словесной инструкцией педагога, не уверенно владеет мышью, наблюдается напряжение в движении рук – 2 балла.
- на занятиях не выражает желание выполнять задания и выполняет только с помощью педагога, пользуется мышью и клавиатурой только при активном участии педагога, движение рук резкие - 1 балл.

2. Показатель. Цель: выявить уровень самостоятельности деятельности ребенка

Оценка результатов:

- ребенок во время выполнения задания играет самостоятельно без помощи педагога. Проявляет инициативу, помогая другим детям – 3 балла.
- на занятиях ребенок выполняет задания с небольшой помощью педагога, иногда помогает другим детям. – 2 балла.
- на занятиях не выражает желание выполнять задания и выполняет только с помощью педагога, не помогает другим детям - 1 балл.

3. Показатель. Цель: выявить уровень осознание ребенком смысла компьютерной игры.

Оценка результатов:

- Осознаёт смысл компьютерной игры и понимает игровые цели самостоятельно. Умеет понять и принять условия игры– 3 балла.
- Осознаёт смысл компьютерной игры и понимает игровые цели с не первого раза или с небольшой помощью педагога. Не всегда понимает и принимает условия игры – 2 балла.
- Осознать смысл компьютерной игры и ставить игровые цели самостоятельно не может, только с участием педагога. Не понимает и не принимает условия игры - 1 балл.

4. Показатель. Цель: определить длительность сосредоточенной деятельности с программой.

Оценка результатов:

- ребенок сосредоточен, увлечен и внимателен в течение всей игры– 3 балла.

- ребенок не может длительно удерживать внимание, начинает отвлекаться, к конце игры внимание рассеивается, познавательная активность снижается к концу деятельности – 2 балла.

- ребенок отвлекается и быстро устает в процессе всей - 1 балл.

5. Показатель. Цель: определить успешность выполнения и завершения компьютерной игры.

Оценка результатов:

- ребенок сосредоточен, увлечен и внимателен в течение всей игры– 3 балла.

- ребенок не может длительно удерживать внимание, начинает отвлекаться, к конце игры внимание рассеивается, познавательная активность снижается к концу деятельности – 2 балла.

- ребенок отвлекается и быстро устает в процессе всей - 1 балл.

6. Показатель. Цель: выявить уровень познавательной активности

Оценка результатов:

- ребенок увлеченно слушает объяснения педагога на занятиях, с интересом выполняет предложенное задание, задает вопросы разного характера; проявляет ярко выраженную познавательную активность в разных видах деятельности вне занятий, делится со сверстниками и взрослыми информацией по какому-либо вопросу, теме, полученной вне занятий – 3 балла;

- ярко выраженной познавательной активности не проявляет; на занятиях задания педагога может выполнять увлеченно, с интересом, но вне занятий интерес к деятельности пропадает; вопросы разного характера задает редко – 2 балла;

- не проявляет заинтересованности и активности; не выражает особого желания, предпочтения заниматься каким-либо видом деятельности; на занятиях пассивен; вопросы разного характера практически не задает – 1 балл.

7. Показатель. Цель: определить уровень произвольного внимания, работоспособности

Оценка результатов:

- ребенок в течение занятия сосредоточен, активен – 3 балла;

- ребенок не может длительно удерживать внимание, начинает отвлекаться во второй половине занятия, познавательная активность снижается к концу деятельности – 2 балла;

- ребенок отвлекается в процессе всей деятельности – 1 балл.

Качественная характеристика уровней сформированности деятельности ребенка на компьютере:

Высокий уровень (15—18 баллов)

Ребенок самостоятельно ориентируется и владеет клавишами управления клавиатурой (вверх, вниз, вправо, влево, ввод). Умеет пользоваться мышью и другими средствами ввода информации. Хорошо развита моторика мелкой мускулатуры пальцев рук. При игре на компьютере у ребенка правильная поза, движения рук плавные и уверенные.

Осознает соотношения действий управления с изображением на экране.

Играет самостоятельно без помощи педагога. Проявляет инициативу, помогая другим детям. Уровень творческой направленности у ребенка высокий. Выполняет задание по образцу, по словесной инструкции, а также создаёт новые оригинальные образы успешно.

Осознаёт смысл компьютерной игры и понимает игровые цели самостоятельно. Умеет понять и принять условия игры.

Сосредоточен, увлечен и внимателен в течение всей игры.

При игре на компьютере успешно выполняет задание с первого раза.

Средний уровень (10—14 баллов)

Ребенок ориентируется и владеет клавишами управления клавиатурой со словесной инструкцией педагога (вверх, вниз, вправо, влево, ввод). Умеет пользоваться мышью и другими средствами ввода информации при небольшой помощи педагога.

Развитие мелкой мускулатуры пальцев рук на среднем уровне. При игре на компьютере у ребенка легкое напряжение в позе и в движении рук.

Играет с небольшой помощью педагога. Проявляет инициативу, иногда помогает другим детям. Уровень творческой направленности у ребенка средний. Выполняет задание по образцу, по словесной инструкции, а также создаёт новые оригинальные образы с небольшой помощью педагога.

Осознаёт смысл компьютерной игры и понимает игровые цели с не первого раза или с небольшой помощью педагога. Не всегда понимает и принимает условия игры.

Сосредоточен, увлечен и внимателен в начале игры, а к концу игры внимание рассеивается.

При игре на компьютере выполняет задание при подсказке, помощи взрослого и с не - большими ошибками.

Низкий уровень (6—9 баллов)

Ребенок ориентируется и владеет клавишами управления клавиатурой (вверх, вниз, вправо, влево, ввод) и пользуется мышью только с помощью педагога. Слабо развита моторика мелкой мускулатуры пальцев рук. При игре на компьютере у ребенка поза напряженная, движения рук резкие и урывистые.

Играет на компьютере только при помощи педагога. Не проявляет инициативу и не помогает другим детям.

Уровень творческой направленности у ребенка низкий. Выполняет задание по образцу, по словесной инструкции, только с помощью педагога.

Осознать смысл компьютерной игры и ставить игровые цели самостоятельно не может, только с участием педагога. Не понимает и не принимает условия игры.

Во время игры на компьютере у ребенка быстро наступает усталость, не внимательность и внимание рассеивается уже в начале игры.

Ребенок не справляется с заданием игры, либо только с помощью педагога.

Итоговый тест по курсу «Занимательная информатика»

Система оценки: Зачёт/Незачёт

Список вопросов теста

Вопрос 1

Определите, где нарушаются правила работы за компьютером?



1



2



3

Варианты ответов

- 1
- 2
- 3

Вопрос 2

На рисунке 7 объектов. Сколько объектов, которые нельзя приносить в компьютерный класс?



Варианты ответов

- 3
- 5
- 7

Вопрос 3

Отгадайте загадку:

Серая спинка, тоненький хвостик,
Пальчиком тронешь – щелкает носик.
Стрелку гоняет везде, шалунишка!
Как называют проказницу?

Варианты ответов

- Мишка
- Мышка
- Хомячок

Вопрос 4

Отгадайте загадку:

Много клавиш есть на ней.
Набирай слова скорей!
Вот где пальцам физкультура.
Это что?

Варианты ответов

- Клавиатура
- Телефон
- Пульт для телевизора

Вопрос 5

Отгадайте загадку:

Возле монитора – главный блок:
В нем бежит электроток
К самым важным микросхемам.
Этот блок зовут...

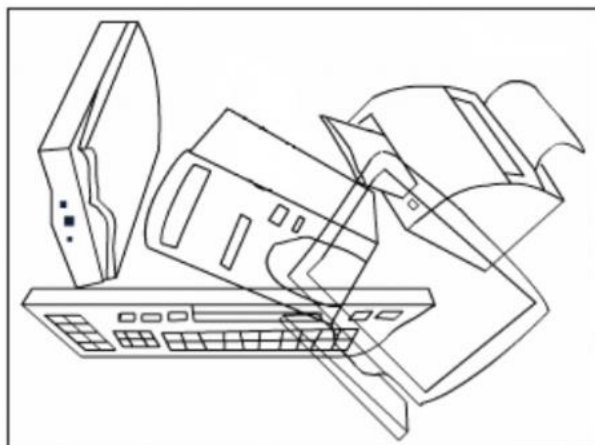
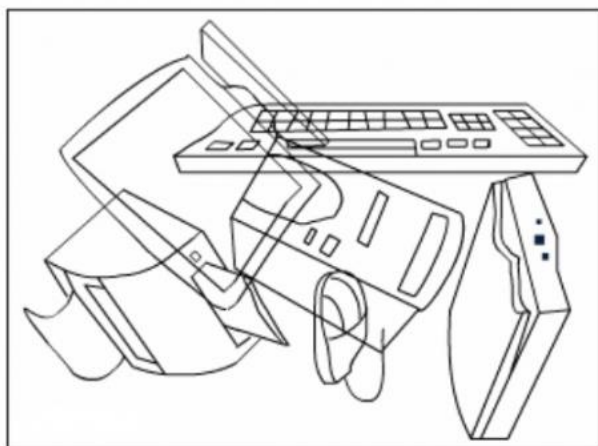
Варианты ответов

- Системный блок
- Блок питания
- Винчестер

Вопрос 6

На рисунке изображены контуры устройств компьютера.

Какое устройство есть на одном рисунке, и его нет на другом?



Варианты ответов

- Принтер
- Мышка
- Сканер

Вопрос 7

Какой предмет является лишним?



1



2



3



4

Варианты ответов

- 1
- 2
- 3
- 4

Вопрос 8

Выбери устройство, с помощью которого можно напечатать на бумаге текст или картинку.



1



2



3

Варианты ответов

- 1
- 2
- 3

Вопрос 9

Включая компьютер на мониторе можно увидеть стол, какой?

Варианты ответов

- Компьютерный стол
- Рабочий стол
- Письменный стол



Вопрос 10

Как называют новичков в компьютерном деле?

Варианты ответов

- Чайник
- Утюг
- Сковородка

Список использованной и рекомендованной литературы:

Основная литература:

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. Габдуллина З.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. А.В.Горячев, К.И. Горина, Т.О. Волкова «Информатика в играх и задачах. Учебник-тетрадь для 1-го класса»
11. А.В.Горячев, К.И. Горина, Т.О. Волкова «Информатика в играх и задачах. 1 класс. Методические рекомендации для учителя»- М.: «Баллас», 2003
12. «Информатика. Математика. Логика» Ю.А.Соколова. - М: Изд-во Эксмо, 2004 г. - 224 с., ил. - (Готовимся к школе по интенсивной методике).
13. Выборочные задания на основе учебника «Информатика. 1 класс» серии «Перспектива» Т.А. Рудченко, А.Л. Семёнова.
14. Могилев А.В. Мир информатики. - М.: Ассоциация 21 век, 2003 г.
15. Соколова Ю.А. Информатика. Математика. Логика. (Готовимся к школе по интенсивной методике). - М: Изд-во Эксмо, 2004 г.
16. Рудченко Т.А., Семёнов А.Л. Информатика. 1класс. - М.: серия «Перспектива», 2011 г.
17. Симонович С.В. Компьютер для детей. Моя первая информатика. - М.: Изд-во «АСТ-ПРЕСС ШКОЛА»,
18. Зыкина О.В. Компьютер для детей. - М.: Изд-во Эксмо, 2004 г
19. Зарецкий А.В. и др. Мой друг - компьютер. Детская энциклопедия. - М.: изд-во «Рон,С» совместно с изд- вом «Ассоциация 21», 1994 г.
20. Матвеева Н.В., Челак Е.Н, Конопатова Н.К. и др. Информатика. Учебник для 1 класса в 2 частях. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012 г.
21. Комарова Т.С., Комарова И.И., Туликов А.В. Информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовании. - М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2014 г.
22. О.П.Окопелов «Процесс обучения в виртуальном образовательном пространстве». // Информатика и образование, 2001. №3
23. Кирмайер Г. Мультимедиа. — М.: Малип, 1994.
24. Из опыта работы по формированию информационной среды образовательного учреждения//Информационные технологии в образовании (ИТО-2002):

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
7. www.intel.ru

8. Александр Глебко «Компьютер сводит с ума». <http://www.medmedia.ru/printarticle.html>
9. А.В. Овчаров «Информатизация образования как закономерный процесс в развитии педагогических технологий». <http://aeli.altai.ru/nauka/sbornik/2000/ovcharov2.html>

Дополнительная литература:

1. И.А. Осина «Развёрнутое перспективное планирование по программе под редакцией М.А. Васильевой, В.В. Гербовой, Т.С. Комаровой. Подготовительная группа»: тематическое планирование в ДОУ 2014 год.
2. К.Ю.Белая, В.Н.Зимонина, Л.А.Кондрыкинская, Л.В.Куцакова, С.И.Мерзлякова, В.Н.Сахаров «Как обеспечить безопасность дошкольников: Конспекты занятий по основам безопасности детей дошкольного возраста». – Москва «Просвещение», 1998 - № 1; 2; 4; 5; 6; 7; 10; 11; 12; 15; 16; 19; 20; 24; 25; 26.
3. В.Н.Волчкова, Н.В.Степанова «Конспекты занятий в старшей группе детского сада. Познавательное развитие». - Воронеж, ТЦ «Учитель», 2005 - № 9; 17; 18; 23.
4. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы./
5. И. Ковалько. - М.: ВАКО, 2007
6. Компьютер для дошколят / Е.Я. Кривич. - М.: Эксмо, 2006
7. Основная общеобразовательная программа дошкольного образования «ОТ РОЖДЕНИЯ ДО ШКОЛЫ» под ред. Н. Е. Вераксы, Т. С. Комаровой, М. А. Васильевой
8. Первые шаги в мире информатики / С.Н.Тур, Т.П.Бокучава: пособие для учителей. - СПб.: БХВ-Петербург, 2002