

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Центр образования № 40  
имени Героя Советского Союза Ивана Андреевича Дементьева»

Принято на заседании  
Педагогического совета  
МБОУ «ЦО № 40»  
Протокол № 1 от 26.08.2021



**Дополнительная  
общеобразовательная программа  
«Основы компьютерной грамоты  
у дошкольников»**

Составил:  
педагог дополнительного образования  
Щербакова Цветана Николаевна

## Оглавление

1. Пояснительная записка .....	2 – 6
1.1 Направленность программы .....	2
1.2 Новизна программы .....	2
1.3 Актуальность программы .....	3
1.4 Педагогическая целесообразность .....	3
1.5 Срок реализации программы .....	3
1.6 Цель программы .....	3
1.7 Принципы и подходы к формированию программы.....	4
1.8 Планируемые результаты (целевые ориентиры) освоения программы .....	5
1.9 Режим занятий .....	6
1.10 Формы организации деятельности детей на занятии .....	6
1.11 Формы проведения занятий .....	6
2. Содержание программы .....	7
3. Учебно-тематический план .....	8
4. Календарно-тематическое планирование .....	10
4.1 Календарно-тематическое планирование I год обучения .....	10
4.2 Календарно-тематическое планирование II год обучения .....	15
4.3 Календарно-тематическое планирование III год обучения .....	22
5. Особенности проведения педагогического мониторинга .....	28
6. Методическое обеспечение программы .....	41
7. Перечень электронных образовательных ресурсов .....	45
8. Список используемой литературы .....	45

## Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа составлена на основе следующих нормативно-правовых документов:

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»,
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29.08.2013 г. № 1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
- Концепция развития дополнительного образования в Российской Федерации до 2020 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р)
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р)
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 04.07.2014 г. №41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 11.12.2006 № 06-1844 «О Примерных требованиях к программам дополнительного образования детей» (рассматривается только как методические рекомендации)
- Устав МБОУ «ЦО № 40 им. Героя Советского Союза И. А. Дементьева».
- Авторская программа развития логического мышления и творческого воображения «Всё по полочкам» (авторы А.В. Горячев, Н. В. Ключ) для детей дошкольного возраста от 5 до 7 (8) лет.

**Направленность** программы «Основы компьютерной грамоты» – общеразвивающая.

«Завтра» наших детей – это информационное общество. Компьютер, обладая огромным потенциалом игровых и обучающих возможностей, оказывает значительное воздействие на ребенка, но, как и любая техника, он не самоценен, и только во взаимодействии педагога, ребенка и компьютера можно достичь положительного результата.

В сегодняшних условиях педагоги и родители должны быть готовы к тому, что при поступлении в школу ребенок столкнется с применением компьютерной 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.

Но если навыки работы с конкретными прикладными программами можно приобрести и в старшей школе, то опоздание с развитием логического мышления – это опоздание навсегда. Понятно, что для логического мышления компьютеры использовать не обязательно, достаточно тщательно подобранной серии игр и задач.

**Новизна программы** заключается в углубленном развитии общих и специальных интеллектуальных способностей путем вооружения детей инструментом

интеллектуального действия и обучения методам самостоятельного добывания знаний и создания специальной образовательно-интеллектуальной среды.

**Актуальность программы** состоит в том, что она реально решает проблему непрерывности дошкольного и школьного образования по курсу информатики, 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.

### **Педагогическая целесообразность**

Программа построена таким образом, чтобы в процессе воспитания и привития интереса к компьютеру осуществлялось комплексное воздействие на интеллектуальную, эмоциональную и волевую сферы ребенка.

**Срок реализации программы** – 3 года.

**Возраст детей, участвующих в реализации программы:** для детей 4 -7 лет.

### **Цель дополнительной общеобразовательной программы «Основы компьютерной грамоты»**

1. Формирование у детей положительного эмоционального отношения к компьютеру, восприятие его как помощника в различных видах деятельности, понимание его назначения и возможностей для достижения поставленных целей.

2. Формирование новых способов работы с информацией, навыков решения логических, нестандартных творческих задач и знакомство с общими принципами решения задач.

3. Подготовка дошкольников к изучению школьной дисциплины "Информатика".

4. Развитие зрительного и слухового восприятия, внимания, памяти, логического мышления, творческого воображения.

5. Развитие личности ребенка, способного к творческому самовыражению.

#### **Задачи первого года обучения:**

обучающие:

- ознакомление детей с понятием "свойство предмета", "множество", "часть и целое", "компьютер";

развивающие:

- развитие познавательного интереса;

воспитательные:

- привитие бережного и безопасного отношения к технике;
- приобретение навыков здорового образа жизни.

#### **Задачи второго года обучения:**

обучающие:

- ознакомление детей с понятием "информация", "функция", "последовательность", "компьютер", "пользователь";
- ознакомление детей с основными правилами поведения в компьютерном классе;
  - ознакомлениями с основными элементами Рабочего стола (окно, пиктограмма, меню);
- приобретение навыков работы с мышью.

развивающие:

- приобретение навыков самостоятельной работы;

- развитие творческих способностей дошкольников.

воспитательные:

- привитие бережного и безопасного отношения к технике;
- приобретение навыков здорового образа жизни.

#### **Задачи третьего года обучения:**

обучающие:

- ознакомление детей с понятием "истина/ложь", "закономерность", "аналогия";
- ознакомление с основными частями компьютера и их назначением;
- приобретение навыков работы с клавиатурой;
  - расширение навыков работы с мышью;
- приобретение знаний, умений и навыков работы с графическим редактором;

развивающие:

- развитие памяти, внимания, наблюдательности;
- развитие абстрактного и логического мышления;
- развитие настойчивости, собранности, организованности, аккуратности;
- развитие творческого и рационального подхода к решению задач;

воспитательные:

- обучение работать в паре, группе, привитие культуры общения;
- способствование развитию навыков самостоятельной работы;
- привитие бережного и безопасного отношения к технике;
- приобретение навыков здорового образа жизни.

### **Принципы и подходы к формированию дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы "Основы компьютерной грамоты"**

#### **Принципы:**

- поддержка разнообразия детства;
- личностно-развивающий и гуманистический характер взаимодействия взрослых и детей;
- уважение личности ребенка;
- учет индивидуальных потребностей ребенка, связанных с его жизненной ситуацией и состоянием здоровья;
- построение образовательной деятельности на основе индивидуальных особенностей каждого ребенка, при котором сам ребенок становится активным в выборе содержания своего образования, становится субъектом образования;
- поддержка инициативы детей в различных видах деятельности;
- формирование познавательных интересов и познавательных действий ребенка в различных видах деятельности;
- возрастная адекватность дошкольного образования (соответствие условий, требований, методов возрасту и особенностям развития).

#### **Подходы:**

- **Личностно-ориентированный подход** – организация образовательного процесса с учетом того, что развитие личности ребенка является главным критерием его эффективности. Механизм реализации личностно-ориентированного подхода – создание условий для развития личности на основе изучения ее задатков, способностей, интересов, склонностей с учетом признания уникальности личности, ее интеллектуальной и нравственной свободы, права на уважение.

- **Деятельностный подход** – организация целенаправленной деятельности в общем контексте образовательного процесса: ее структурой, взаимосвязанными мотивами и

целями; видами деятельности (нравственная, познавательная, трудовая, художественная, игровая, спортивная и другие); формами и методами развития и воспитания; возрастными особенностями ребенка при включении в образовательную деятельность.

- **Аксиологический (ценностный) подход** – организация развития и воспитания на основе общечеловеческих ценностей (например, ценности здоровья, что в системе образования позволяет говорить о создании и реализации моделей сохранения и укрепления здоровья воспитанников).

- **Компетентностный подход** – формирование готовности воспитанников самостоятельно действовать в ходе решения актуальных задач.

- **Системный подход** – методологическое направление, в основе которого лежит рассмотрение объекта как целостного множества элементов в совокупности отношений и связей между ними.

### **Планируемые результаты (целевые ориентиры) освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы "Основы компьютерной грамоты"**

В данной не ставится цель приобретения новых знаний и формирования каких-либо устойчивых навыков. Скорее всего можно говорить о приобретении и развитии ряда умений.

В результате проведения занятий по ОКГ дети будут уметь:

#### **Средняя группа (4-5 лет)**

- выделять свойства предметов, находить предметы, обладающие заданным свойством или несколькими свойствами, разбивать множество на подмножества, характеризующиеся общим свойством;

- сопоставлять части и целое для предметов и действий;
- уметь выполнять основные действия с мышью;
- выполнять комплекс упражнений для глаз;
- выполнять комплекс упражнений для пальчиков;
- уметь выполнять задание самостоятельно.

#### **Старшая группа (5-6 лет)**

- обобщать по некоторому признаку, находить закономерность по признаку;
- называть главную функцию (назначение) предметов;
- расставлять события в правильной последовательности;
- выполнять перечисляемую или изображённую последовательность действий;
- применять какое-либо действие по отношению к разным предметам;
- описывать простой порядок действий для достижения заданной цели;
- уметь управлять основными элементами Рабочего стола;
- уметь выполнять основные действия с мышью;
- выполнять комплекс упражнений для глаз;
- выполнять комплекс упражнений для пальчиков;
- уметь работать самостоятельно и в паре;
- уметь бережно и безопасно относиться к технике.

#### **Подготовительная группа (6-7 (8) лет)**

- находить ошибки в неправильной последовательности простых действий;
- приводить примеры истинных и ложных высказываний;
- приводить примеры отрицаний (на уровне слов и фраз «наоборот»);

- формулировать отрицание по аналогии;
- пользоваться разрешающими и запрещающими знаками;
- видеть пользу и вред свойства в разных ситуациях;
- проводить аналогию между разными предметами;
- находить похожее у разных предметов;
- уметь называть части компьютера и их функцию;
- уметь создавать простейшие компьютерные рисунки в среде графического редактора;
- уметь работать в группе;
- уметь выполнять последовательность практических действий, в том числе с помощью компьютера;
- уметь бережно и безопасно относиться к технике.

### **Режим занятий**

**1 год обучения** (средняя группа: 4-5 лет) – 18 часов, из расчета одно занятие в две недели продолжительностью 20 минут;

**2 год обучения** (старшая группа: 5-6 лет) – 18 часов, из расчета одно занятие в две недели продолжительностью 25 минут;

**3 год обучения** (подготовительная группа: 6-7(8) лет) – 18 часов, из расчета одно занятие в две недели продолжительностью 30 минут.

### **Формы организации деятельности детей на занятии:**

- индивидуальная,
- групповая,
- работа по подгруппам.

**Формы проведения занятий:** беседа эвристическая, галерея, игра-путешествие, игра сюжетно-ролевая, игровая программа, конкурс, наблюдение, открытое занятие, праздник, практическое занятие, тренинг, турнир, компьютерная эстафета.

## Содержание программы

### I год обучения (18 часов)

**1. Предметы. Свойства и составные части предметов (10 часов)** Цвет. Форма. Размер. Название. Часть и целое. Множества. Подмножества. Состав предметов.

**2. Первоначальное изучение возможностей компьютера (8 часов)** Знакомство с компьютерным классом. Правила ТБ поведения в компьютерном классе. Приобретение элементарных навыков работы за компьютером. Действия с мышью.

### II год обучения (18 часов)

**1. Признаки предметов (3 часа)** Признаки предметов и значения признаков. Обобщение по признаку. Закономерности.

**2. Действия предметов (6 часов)** Последовательность действий. Первоначальное знакомство с понятием «алгоритм». Целое действие и его части. Одно действие, применяемое к разным предметам.

**3. Первоначальное изучение возможностей компьютера (9 часов)** Знакомство с компьютерным классом. Правила ТБ поведения в компьютерном классе. Приобретение элементарных навыков работы за компьютером. Действия с мышью. Знакомство с клавиатурой. Компьютерное конструирование.

### III год обучения (18 часов)

**1. Элементы логики (4 часа)** Истина и ложь. Отрицание. Разрешающие и запрещающие знаки. Логическая операция «И».

**2. Развитие творческого воображения (4 часа)** Наделение предметов новыми свойствами. Поиск совпадающих свойств у разнородных предметов. Рассмотрение положительных и отрицательных сторон одних и тех же свойств предметов.

**3. Первоначальное изучение возможностей компьютера (10 часов)** Знакомство с компьютерным классом. Правила ТБ поведения в компьютерном классе. Приобретение элементарных навыков работы за компьютером. Действия с мышью. Знакомство с клавиатурой. Компьютерное конструирование. Приобретение навыков работы в среде графического редактора.



**Учебно-тематический план**

<b>Год обучения</b>	<b>№ п/п</b>	<b>Наименование раздела и тем</b>	<b>Количество занятий</b>
<b>I год обучения</b> <b>(средняя группа – 4-5 лет)</b>  <i>20 мин. 1 раз/ в 2 нед.</i>	<b>РАЗДЕЛ 1. Предметы. Свойства и составные части предметов.</b>		
	1	Свойства предмета.	1
	2	Цвет.	1
	3	Форма.	1
	4	Размер.	1
	5	Название.	1
	6	Предметы, обладающие указанным свойством.	1
	7	Множества предметов, обладающих указанным свойством.	1
	8	Подмножества предметов, обладающие совокупностью указанных свойств.	1
	9	Состав предметов.	1
	10	Часть и целое.	1
	<b>РАЗДЕЛ 2. Первоначальное изучение возможностей компьютера.</b>		
	11	Знакомство с компьютером.	1
12	Правила техники безопасности в компьютерном классе.	1	
13	Приобретение навыков работы за компьютером.	6	
		<b>Всего занятий:</b>	<b>18</b>
<b>II год обучения</b> <b>(старшая группа – 5-6 лет)</b>  <i>25 мин. 1 раз/ в 2 нед.</i>	<b>РАЗДЕЛ 1. Признаки предметов.</b>		
	14	Признаки предметов и значения признаков.	1
	15	Обобщение по признаку.	1
	16	Закономерности в значении признаков у серии предметов.	1
	<b>РАЗДЕЛ 2. Действия предметов.</b>		
	17	Последовательность действий, заданная устно.	1
	18	Последовательность действий, заданная графически.	1
	19	Последовательность действий и состояний в природе.	1
	20	Порядок действий, ведущих к заданной цели.	1
	21	Целое действие и его части.	1
	22	Одно действие, применяемое к разным предметам.	1
	<b>РАЗДЕЛ 3. Первоначальное изучение возможностей компьютера.</b>		
	23	Правила техники безопасности в компьютерном классе.	1
24	Приобретение навыков работы за компьютером.	8	
		<b>Всего занятий:</b>	<b>18</b>
<b>III год обучения</b> <b>(подготовительная группа – 6-7 лет)</b>  <i>30 мин. 1 раз/ в 2 нед.</i>	<b>РАЗДЕЛ 1. Элементы логики.</b>		
	25	Истинные и ложные высказывания.	1
	26	Отрицания (слова и фразы "наоборот")	1
	27	Разрешающие и запрещающие знаки.	1
	28	Логическая операция "И".	1

нед.	<b>РАЗДЕЛ 2. Развитие творческого воображения.</b>		
	29	Наделение предметов новыми свойствами.	1
	30	Перенос свойств с одних предметов на другие.	1
	31	Поиск совпадающих свойств у разнородных предметов.	1
	32	Рассмотрение положительных и отрицательных сторон одних и тех же свойств предметов.	1
	<b>РАЗДЕЛ 3. Первоначальное изучение возможностей компьютера.</b>		
	33	Правила техники безопасности в компьютерном классе.	1
	34	Устройства компьютера и их функции.	1
	35	Приобретение навыков работы в среде графического редактора.	8
		<b>Всего занятий:</b>	
<b>ВСЕГО ЗАНЯТИЙ:</b>			<b>54</b>

### Календарно-тематическое планирование I год обучения

№ п/п	Дата	Тема занятия	Основные виды деятельности	Целевые ориентиры			Примечание
				Метапредметные	Предметные	Личностные	
1	сентябрь	Свойства предмета.	игровая, коммуникативная, двигательная.	1) выполнять комплекс упражнений для глаз;  2) выполнять комплекс упражнений для пальчиков;	ввести понятие признаков предмета (цвет, форма, размер, материал, вкус, название);  научить описывать предметы по их признакам;  группировать предметы по какому-либо признаку.	1) овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;	
2	сентябрь	Цвет.	игровая, коммуникативная, двигательная.	3) уметь выполнять задание самостоятельно;	научить определять цвет предметов;  группировать предметы по цвету;  выявлять закономерность в группировании предметов по цвету.	2) развитие мотивов учебной деятельности;	
3	октябрь	Форма.	игровая,		научить определять		

			коммуникативная, двигательная.		форму предметов;  группировать предметы по форме;  выявлять закономерность в группировании предметов по форме.	3) развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности, на основе	
4	октябрь	Размер.	игровая, коммуникативная, двигательная.	4) активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;	познакомить детей с понятием размера предмета;  научить описывать предметы по размеру;  группировать предметы по размеру;  выявлять закономерность в группировании предметов по размеру.	представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;	
5	ноябрь	Название.	игровая, коммуникативная, двигательная.	5) готовность слушать собеседника и вести диалог;	научить называть группу предметов;  группировать предметы со сходным	4) развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных	

					названием.	ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций; 5) овладение навыками работы на компьютере; проявление интереса к выполняемой работе, к творческому труду;	
6	ноябрь	Предметы, обладающие указанным свойством.	игровая, коммуникативная, двигательная.		находить предметы, обладающие указанным свойством.		
7	декабрь	Множества предметов, обладающих указанным свойством.	игровая, коммуникативная, двигательная.	б) готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;	закреплять умение выделять свойства предметов;		
					учить делить группу предметных картинок на множества.		
8	декабрь	Подмножества предметов, обладающие совокупностью указанных свойств.	игровая, коммуникативная, двигательная.		учить выделять из множества предметов вложенное в него множество.		
9	январь	Состав предметов.	игровая, коммуникативная, двигательная.		называть составные части предметов.		
10	январь	Часть и целое.	игровая, коммуникативная, двигательная.		учить различать части и целое.	б) способность	

11	февраль	Знакомство с компьютером.	коммуникативная, познавательная-исследовательская, двигательная.	7) овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям.	познакомить с понятием «компьютер» и его назначением.	преодолевать трудности, доводить начатую работу до её завершения; 7) самостоятельность, самооценка на основе критериев успешности учебной деятельности.	
12	февраль	Правила техники безопасности в компьютерном классе.	коммуникативная, познавательная-исследовательская, двигательная.		Познакомить с правилами поведения в компьютерном классе.		
13	март	Основные части компьютера.	коммуникативная, познавательная-исследовательская, двигательная.		Знать и уметь называть основные части компьютера и их назначение.		
14	март	Действия с манипулятором «мышь».	коммуникативная, познавательная-исследовательская, двигательная.		Уметь выполнять все виды щелчков мышью (двойной, одинарный), перетаскивание мышью.		
15	апрель	Действия с манипулятором «мышь».	коммуникативная, игровая; познавательная-исследовательская, двигательная.		Знать назначение кнопок мыши. Компьютерные раскраски.		
16	апрель	Приобретение	познавательная-		Уметь выполнять		

17	май	элементарных навыков работы за компьютером.	исследовательская, двигательная; игровая.		все виды щелчков мышью (двойной, одинарный), перетаскивание мышью.  Знать назначение кнопок мыши. Компьютерные раскраски.	8) Работать в группе: сотрудничать в ходе решения задач со сверстниками, использовать групповое разделение труда, использовать речевые средства для решения задачи, вести диалог.	
18	май						

### Календарно-тематическое планирование II год обучения

№ п/п	Дата	Тема урока	Основные виды деятельности	Целевые ориентиры			Примечание
				Метапредметные	Предметные	Личностные	
1	сентябрь	Вводное занятие. Здравствуй, класс компьютерный. Правила поведения в компьютерном классе.	игровая, коммуникативная, двигательная.	1) выполнять комплекс упражнений для глаз;	Познакомить детей с компьютерным классом; объяснить особенности класса; познакомить с правилами поведения в компьютерном классе.	1) овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;	Мир информатики: 1 год обучения
2	сентябрь	Сравнение предметов по свойству. Разнообразие инструментов-«помощников» человека.	игровая, коммуникативная, двигательная.	2) выполнять комплекс упражнений для пальчиков;	Познакомить со свойствами предметов и живых существ; формировать умения находить в своем окружении предметы, обладающие общим свойством.		CD«Веселая информатика для малышей»
3	октябрь	Подготовка к знакомству с отрицанием. Компьютер – наш	игровая, коммуникативная, двигательная.		Познакомить с истинными и ложными высказываниями; формировать	2) развитие мотивов учебной деятельности;	CD«Веселая информатика для малышей»; Страна



		помощник и друг.			умения выделять свойства предмета; находить закономерности по признаку.		Фантазия (1 год обучения)
4	октябрь	Подготовка к введению понятий «истина» и «ложь». Как компьютер помогает человеку? Компьютеры – «невидимки».	игровая, коммуникативная, двигательная.	3) уметь выполнять задание самостоятельно;	Познакомить с истинными и ложными высказываниями; формировать умение оценивать истинность простых высказываний; познакомить с областями применения компьютеров.	3) развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;	CD«Веселая информатика для малышей»
5	ноябрь	Отрицание по аналогии. Поиск закономерностей. Немного истории: как появился компьютер?	игровая, коммуникативная, двигательная.	4) активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения	Формировать умения формулировать отрицание по аналогии; восстанавливать нарушенную закономерность; познакомить с историей компьютера.		CD«Веселая информатика для малышей»; Презентация «История компьютера»
6	ноябрь	Подмножества с общим свойством.	игровая, коммуникативная,	коммуникативных и познавательных задач;	Учить разбивать множества на подмножества по	4) развитие навыков	Мир информатики: 1

		Часть и целое. Ознакомление с устройством компьютера.	двигательная.	5) готовность слушать собеседника и вести диалог;	общим свойствам; познакомить с объединением множеств; учить различать части и целое; познакомить с основными устройствами компьютера.	сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;	год обучения
7	декабрь	Описание последовательности и действий. Комплекс пальчиковой гимнастики	игровая, коммуникативная, двигательная.	6) готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь своё мнение и аргументировать свою точку зрения	Формировать умения самостоятельно описывать свои действия; выполнять заданную последовательность действий; познакомить детей с использованием разрешающих и запрещающих знаков; учить выполнять упражнения пальчиковой гимнастики.	5) овладение навыками работы на компьютере; проявление интереса к выполняемой работе, к творческому труду;	Обучающая игра «Обучение с приключением»
8	декабрь	Функции (назначение) предметов. Логическая операция «И».	игровая, коммуникативная, двигательная.		Познакомить детей с функцией предмета; познакомить детей с логической операцией «И»;		CD«Веселая информатика для малышей»

		Комплекс гимнастики для глаз.		и оценку событий;	разучить с детьми комплекс упражнений для глаз.		
9	январь	Элементы кодирования. Симметрия по образцу.  Как человек управляет компьютером?	игровая, коммуникативная, двигательная.		Формировать умения выполнять действия, которые заданы при помощи рисунков; научить дорисовывать симметричный рисунок; познакомить детей с устройствами ввода информации.	6) способность преодолевать трудности, доводить начатую работу до её завершения;  7) самостоятельность, самооценка на основе критериев успешности учебной деятельности.	Страна Фантазия (1 год обучения)
10	январь	Обобщение по признаку.  Рабочее место для работы на компьютере. Правила техники безопасности при работе за компьютером. Правильная посадка за компьютером.	игровая, коммуникативная, двигательная.	7) овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по	Формировать умения находить вокруг себя предметы, обладающие заданным свойством; сравнивать предметы по свойству; видеть вред и пользу свойства в разных ситуациях; познакомит с правилами ТБ при работе за компьютером.		Обучающие игры серий «Гарфильд: все обо всем»

11	февраль	<p>Повторение тем о свойствах, обобщении по признакам.</p> <p>Первоначальное изучение возможностей компьютера.</p> <p>Включение компьютера.</p> <p>Рабочий стол в реальном и виртуальном мире.</p>	<p>коммуникативная, познавательная-исследовательская, двигательная.</p>	<p>родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям.</p>	<p>Формировать умения сравнивать предметы по различным признакам; развивать воображение; соотносить элементы двух множеств; разделять на группы по определенному признаку; познакомить детей с понятием «Рабочий стол», с алгоритмом включения компьютера.</p>	<p>8) Работать в группе: сотрудничать в ходе решения задач со сверстниками, использовать групповое разделение труда, использовать речевые средства для решения задачи, вести диалог.</p>	<p>CD«Веселая информатика для малышей»</p>
12	февраль	<p>Выделение главных свойств предметов.</p> <p>Компьютерная помощниц – мышь. Освоение работы с мышью. Указатели и стрелка. Щелчок, двойной щелчок.</p>	<p>игровая, коммуникативная, двигательная.</p>	<p>Формировать умение подбирать иллюстрации, обозначающие объединение множеств; управлять мышью.</p>	<p>Мир информатики: 1 год обучения</p>		
13	март	<p>Разбиение множеств на подмножества с общими</p>	<p>игровая, коммуникативная,</p>	<p>Формировать умение разбивать множество на подмножества с</p>	<p>Мир информатики: 1 год обучения</p>		

		свойствами. Меню – возможность выбора. Главное компьютерное меню. Пуск. Завершение работы компьютера.	двигательная.		общими свойствами; познакомить с понятием «меню», с алгоритмом завершения работы компьютера.	
14	март	Вложенность множеств предметов общими свойствами. Запуск компьютерной программы. Завершение работы с программой.	игровая, коммуникативная, двигательная.		Формировать умения подбирать родовое понятие к видовым, видовые – к родовому; выяснять, объем какого множества больше; учить находить закономерности в расположении фигур и продолжать заданную закономерность.	CD«Веселая информатика для малышей»
15	апрель	Действия при наличии разрешающих и запрещающих знаков. Отработка основных навыков работы с мышью.	игровая, коммуникативная, двигательная.		Учить находить ошибки в неправильной последовательности и действий; различать истинные и ложные высказывания; развивать умение	Обучающая программа «Обучение с приключением»

					самостоятельно пользоваться разрешающими и запрещающими знаками; приобретать навыки работы с мышью.		
16	апрель	Подготовка к введению понятия «Алгоритм».  Чему мы научились? Отработка простейших технических приемов обращения с компьютером.	игровая, коммуникативная, двигательная.		Познакомить с алгоритмом игры; приобретать навыки обращения с компьютером.		Обучающая игра «Баба-Яга: пойдя туда, не знаю куда... »
17	май	Повторение. Отработка основных навыков работы с мышью.	игровая, коммуникативная, двигательная.				Раскраски
18	май	Повторение. Отработка простейших технических приемов обращения с компьютером.	игровая, коммуникативная, двигательная.				CD«Маша и медведь»

### Календарно-тематическое планирование III год обучения

№ п/п	Дата	Тема урока	Основные виды деятельности	Целевые ориентиры			Примечание	
				Метапредметные	Предметные	Личностные		
1	сентябрь	Экскурсия в компьютерный класс. Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе.	игровая, коммуникативная, двигательная.	1) выполнять комплекс упражнений для глаз;	Повторить правила ТБ в компьютерном классе.	) овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;		
2	сентябрь	Закономерность в расположении фигур и предметов. Основные и дополнительные устройства компьютера, их функции.	игровая, коммуникативная, двигательная.	2) выполнять комплекс упражнений для пальчиков;	Учить создавать свои закономерности и располагать предметы в этой последовательности; познакомить с основными и дополнительными устройствами компьютера.			CD«Веселая информатика для малышей»
3	октябрь	Логическая операция «И». Клавиатура. Начальные навыки работы с	игровая, коммуникативная, двигательная.		Учить называть как можно больше свойств и признаков одного объекта; находить по названной			2) развитие мотивов учебной деятельности;

		клавиатурой.			функции предмет, выполняющий ее; познакомить с основными группами клавиш.		
4	октябрь	Упорядочение серии предметов по разным признакам. Начальные навыки работы с клавиатурой.	игровая, коммуникативная, двигательная.	3) уметь выполнять задание самостоятельно;	Учить расставлять предметы в определенном порядке; находить и продолжать заданную закономерность.	3) развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;	CD«Веселая информатика для малышей»  Клавиатурный тренажер
5	ноябрь	Последовательность событий. Расширение навыков работы с мышью.	игровая, коммуникативная, двигательная.		Учить расставлять события в правильной последовательности ; выполнять действия в описанной последовательности .		CD«Веселая информатика для малышей»
6	ноябрь	Расстановки и перестановки. Помощники человека при счете. Учимся считать с помощью компьютера.	игровая, коммуникативная, двигательная.	4) активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных	Учить строить высказывания, отрицающие данные; выполнять действия, используя разрешающие и запрещающие знаки.		4) развитие
7	декабрь	Задачи-шутки (на внимание и	игровая,		Учить выделять главные свойства,	CD «Гарфильд малышам –	



		логические рассуждения). Учим буквы с помощью компьютера.	коммуникативная, двигательная.	задач;  5) готовность слушать собеседника и вести диалог;	математические отношения, замаскированные в виде задач-шуток, загадок и пр.	навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;	Учим буквы и слова»
8	декабрь	Упражнения на развитие воображения.  Мои успехи по математике и грамоте.	игровая, коммуникативная, двигательная.		Развивать воображение; учить выявлять и продолжать закономерность в расположении предметов.		CD «Гарфильд малышам – Учим буквы и слова», «Гарфильд первоклассника м – Математика»
9	январь	Повторение тем: упорядочение, последовательность действий, логические операции.  Играем с помощью компьютера.	игровая, коммуникативная, двигательная.	6) готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать своё мнение и аргументировать	Учить определять истинность или ложность высказывания; продолжать данную закономерность; находить предмет, обладающий группой названных свойств; выполнять движения, последовательность которых закодирована.	5) овладение навыками работы на компьютере; проявление интереса к выполняемой работе, к творческому труду;	CD«Веселая информатика для малышей»
10	январь	Части – целое.  Рисуем с помощью компьютера. Знакомство с	игровая, коммуникативная, двигательная.		Учить разделять действие-целое на действия-части; расставлять		ГР Paint

		графическим редактором Paint. Инструменты, палитра.		свою точку зрения и оценку событий;	действия-части по порядку так, чтобы добиться наилучшего результата; познакомить с ГР: интерфейсом, основными инструментами, меню.		
11	февраль	Сравнение объектов. Отличия.  Создание простейшего компьютерного рисунка. Раскрашивание. Контуры	коммуникативная,  познавательно-исследовательская ,  двигательная.		Учить сравнивать реальные предметы между собой по разным признакам; расставлять предметы разными способами; развивать воображение.	б) способность преодолевать трудности, доводить начатую работу до её завершения;	ГР Paint
12	февраль	Объединение множеств, задаваемых свойством.  Фрагмент рисунка. Сборка рисунка из деталей. Компьютерное конструирование.	коммуникативная,  познавательно-исследовательская ,  двигательная.	7) овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза,	Учить выделять главные свойства, математические отношения, замаскированные в виде задач-шуток, загадок и пр.; познакомить с понятием компьютерного конструирования, фрагмента рисунка, меню основных		Мир информатики: 1 год обучения

				обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям.	форм.			
13	март	Вложенность множеств, характеризующих свойствами. Отображение множеств.  Создание компьютерных рисунков разными способами. Конкурс рисунков.	коммуникативная, познавательная-исследовательская , двигательная.		Учить отгадывать загадки, ответами на которые является объединение множеств, перечисленных в загадке; выделять этапы заданного действия; сочинять загадки, опираясь на заданную в иллюстрациях последовательность .	7) самостоятельность , самооценка на основе критериев успешности учебной деятельности.	Мир информатики: 1 год обучения  ГР Paint	
14	март	Элементы кодирования.  Слушаем и сочиняем музыку с помощью компьютера.	коммуникативная, познавательная-исследовательская , двигательная.		Учить выполнять действия, закодированные цветом и цифрами, жестами и пр.		CD «Развивайка для дошколят»	
15	апрель	Простейшие алгоритмы расстановки.  Компьютерная среда и алгоритмы.	коммуникативная, игровая;  познавательная-исследовательская , двигательная.		Учить составлять команды для выполнения действия; выполнять алгоритмы расстановки.		8) Работать в группе: сотрудничать в	CD«Веселая информатика для малышей»
16	апрель	Функции (назначение)	познавательная-исследовательская		Учить называть предметы,			Обучающая игра «Баба-Яга:

		предметов. Развиваем логическое мышление помощью компьютера.	, двигательная; игровая.		выполняющие некоторую функцию; Учитывать выделять главные свойства, математические отношения, замаскированные в виде задач-шуток, загадок и пр.	ходе решения задач со сверстниками, использовать групповое разделение труда, использовать речевые средства для решения задачи, вести диалог	пойди туда, не знаю куда... »
17	май	Отображение множеств. Отработка простейших технических приемов обращения с компьютером, пользования обучающим программным обеспечением.	коммуникативная, познавательно-исследовательская, , двигательная.		Учитывать выявлять и изображать свойства группы предметов; соотносить элементы двух множеств по некоторому принципу.		CD«Веселая информатика для малышей»
18	май	Повторение. Чему мы научились? Отработка простейших технических приемов обращения с компьютером, пользования обучающим	познавательно-исследовательская, , двигательная; игровая.				CD«Лунтик: подготовка к школе»

		программным обеспечением.					
--	--	---------------------------	--	--	--	--	--

### Особенности проведения педагогического мониторинга

Мониторинг уровня усвоения программного содержания проводится в октябре.

Для проведения данного исследования используются следующие разнообразные упражнения и задания, в том числе компьютерные развивающие и обучающие игры.

№ п/п	Умения для развития познавательных возможностей дошкольников	Задания
1	Выделять свойства предметов, находить предметы, обладающие заданным свойством или несколькими свойствами.	«Классификация понятий», «Признаки понятий», «Сравнение понятий», «Найди пару», «Четвертый лишний».
2	Разбивать множество на подмножества, характеризующиеся общим свойством.	«Классификация понятий», «Признаки понятий», «Обобщение понятий», «Разложи картинки».
3	Находить закономерность по признаку.	«Продолжи узор», «Закономерности расположения фигур».
4	Сопоставлять части и целое для предметов и действий.	«Часть-целое», «Собери картинку (пазл)».
5	Расставлять события в правильной последовательности, выполнять перечисляемую или изображенную последовательность действий.	«Выполни команды», «Рассказ по картинке».
6	Приводить примеры истинных и ложных высказываний.	«Истинность-ложность».
7	Формулировать отрицание по аналогии.	«Говори наоборот».
8	Пользоваться разрешающими и запрещающими знаками.	«Лабиринт».
9	Проводить аналогию между разными предметами, находить похожее у разных	«Продолжи узор», «Закономерности расположения

	предметов.	фигур».
10	Упражнения для развития творческого воображения.	«Нарисуй», «Рассказ по картинке», «Закрась», «Перерисуй, не допуская ошибок».

Анализ результатов дает возможность:

- скорректировать собственную деятельность и содержание образовательного процесса;
- увидеть по каким конкретным умениям успешен каждый воспитанник, а по каким ему необходима поддержка.

**Результаты мониторинга в I подгруппе 2Б группы  
(I год обучения, октябрь 2019г.)**

*Критерии оценивания уровня усвоения программных задач:*

*0 — ребенок не усвоил программную задачу, не справляется с решением упражнений;*

*1 — ребенок выполняет задание с помощью учителя/воспитателя;*

*2 — ребенок самостоятельно выполняет задание, программная задача усвоена.*

Ф. И.	Умения	Выделять свойства предметов, находить предметы, обладающие заданным свойством или несколькими свойствами	Разбивать множество на подмножества, характеризующиеся общим свойством.	Обобщать по некоторому признаку, находить закономерность по признаку.	Сопоставлять части и целое для предметов и действий.	Называть главную функцию (назначение) предметов.	Расставлять события в правильной последовательности.	Выполнять перечисляемую или изображенную последовательность действий.	Применять какое-либо действие по отношению к разным предметам.	Описывать простой порядок действий для достижения заданной цели.	Находить ошибки в неправильной последовательности простых действий.	Применять основные приемы работы с мышью.	Пользоваться простым меню.
Антишин Д.	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	
Богатырев Р.	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	
Губанова В.	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	

Евдокимов А.	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1
Жихарев Я.	1	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2	1
Забродная С.	1	1	1	2	2	2	1	1	2	1	1	1
Захаров Е.	1	2	2	2	1	1	1	0	1	1	2	1
Звонова М.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Ильюхина В.	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1
Королев Г.	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	1
Мещанинов А.	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1
Пазина А.	1	1	1	2	2	2	1	1	2	1	1	1
Пастухова Е.	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1



**Результаты мониторинга во II подгруппе 2Б группы  
(I год обучения, октябрь 2019 г.)**

Умения  Ф. И.	Выделять свойства предметов, находить предметы, обладающие заданным свойством или несколькими свойствами	Разбивать множество на подмножества, характеризующиеся общим свойством.	Обобщать по некоторому признаку, находить закономерность по признаку.	Сопоставлять части и целое для предметов и действий.	Называть главную функцию (назначение) предметов.	Расставлять события в правильной последовательности.	Выполнять перечисляемую или изображенную последовательность действий.	Применять какое-либо действие по отношению к разным предметам.	Описывать простой порядок действий для достижения заданной цели.	Находить ошибки в неправильной последовательности простых действий.	Применять основные приемы работы с мышью.	Пользоваться простым меню.
Першикова С.	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1
Постарнак А.	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0
Самофалов М.	2	2	2	1	0	0	1	1	1	1	2	1
Симунин С.	1	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2	1
Станюков М.	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0
Таиров Д.	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0
Фадеева У.	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1
Федосов Д.	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1

Хлопикова С.	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1
Хрынина Е.	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0

**Результаты мониторинга в I подгруппе 3 А группы  
(I год обучения, октябрь 2019 г.)**

Ф. И.	Умения	Выделять свойства предметов, находить предметы, обладающие заданным свойством или несколькими свойствами	Разбивать множество на подмножества, характеризующиеся общим свойством.	Обобщать по некоторому признаку, находить закономерность по признаку.	Сопоставлять части и целое для предметов и действий.	Называть главную функцию (назначение) предметов.	Расставлять события в правильной последовательности.	Выполнять перечисляемую или изображенную последовательность действий.	Применять какое-либо действие по отношению к разным предметам.	Описывать простой порядок действий для достижения заданной цели.	Находить ошибки в неправильной последовательности простых действий.	Применять основные приемы работы с мышью.	Пользоваться простым меню.
Акульшин Р.		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Арбузова Я.		2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2
Белоусова С.		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Большева М.		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Власов Д.		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Гадзенко А.		2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0

Галынин Р.	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0
Голованова В.	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	1
Грехов Т.	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1
Калинин М.	1	2	2	2	2	2	2	2	1	0	1	1
Канатъев А.	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1
Карпов А.	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	1

**Результаты мониторинга во II подгруппе 3 А группы  
(I год обучения, октябрь 2019г.)**

Ф. И.	Умения	Выделять свойства предметов, находить предметы, обладающие заданным свойством или несколькими свойствами	Разбивать множество на подмножества, характеризующиеся общим свойством.	Обобщать по некоторому признаку, находить закономерность по признаку.	Сопоставлять части и целое для предметов и действий.	Называть главную функцию (назначение) предметов.	Расставлять события в правильной последовательности.	Выполнять перечисляемую или изображенную последовательность действий.	Применять какое-либо действие по отношению к разным предметам.	Описывать простой порядок действий для достижения заданной цели.	Находить ошибки в неправильной последовательности простых действий.	Применять основные приемы работы с мышью.	Пользоваться простым меню.
Крапивенцев Л.		2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1
Кузнецова П.		2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2
Масленников К.		2	2	2	1	0	0	1	1	1	1	2	1
Мельникова В.		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Перегудова А.		1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	2
Постникова М.		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

Прибылов И.	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	2
Рязанцева С.	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2
Сальников М.	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2
Трифорова М.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Федорова И.	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1
Царев М.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2
Чухланцева С.	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2

**Результаты мониторинга в I подгруппе 3 Б группы  
(II год обучения, октябрь 2019 г.)**

Умения  Ф. И.	Приводить примеры истинных и ложных высказываний.	Приводить примеры отрицаний (на уровне слов и фраз «наоборот»).	Формулировать отрицание по аналогии.	Пользоваться разрешающими и запрещающими знаками.	Видеть пользу и вред свойства в разных ситуациях.	Проводить аналогию между разными предметами.	Находить похожее у разных предметов.	Переносить свойства одного предмета на другие.	Применять основные приемы работы с мышью.	Пользоваться клавиатурой (некоторыми служебными)	Пользоваться простым меню.
Авдюшкина К.	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2
Белоцерковская С.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Даллакян А.	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Дельфонцев А.	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1
Казаков Т.	2	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1
Климкина М.	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2

Кончаковская С.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Куликова Е.	2	0	0	2	1	1	1	1	1	1	2
Лыкова А.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Мазалов А.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
Макаров М.	2	1	1	1	1	2	2	1	2	1	2
Минаков К.	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2
Мухина В.	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1

**Результаты мониторинга во II подгруппе 3 Б группы  
(II год обучения, октябрь 2019г.)**

Умения  Ф. И.	Приводить примеры истинных и ложных высказываний.	Приводить примеры отрицаний (на уровне слов и фраз «наоборот»).	Формулировать отрицание по аналогии.	Пользоваться разрешающими и запрещающими знаками.	Видеть пользу и вред свойства в разных ситуациях.	Проводить аналогию между разными предметами.	Находить похожее у разных предметов.	Переносить свойства одного предмета на другие.	Применять основные приемы работы с мышью.	Пользоваться клавиатурой (некоторыми служебными)	Пользоваться простым меню.
Полукеев Ю.	1	1	1	1	2	1	1	1	1	0	1
Рыжова К.	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2
Судин Д.	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1
Сухов Д.	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2
Турбин Д.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Федорова А.	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1
Федорченко М.	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2



Федулов С.	2	0	0	2	1	1	1	1	1	1	2
Фомина Д.	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2
Харитонов Д.	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2

Важно, что компьютерные игры являются своеобразной диагностикой, во-первых, уровня сформированности основных познавательных способностей дошкольников, а, во-вторых, деятельности педагога, так как сразу выявляют пробелы в тех или иных вопросах воспитательно-образовательной работы. Во многих компьютерных играх заложены проверка и оценка решений ребенка, что позволяет диагностировать уровень развития его основных познавательных способностей и, конечно, корректировать их.

### Методическое обеспечение программы

№	Раздел программы	Формы занятий	Приемы и методы организации учебно-воспитательного процесса	Дидактический материал	Техническое оснащение занятий	Формы подведения итогов
1	Предметы. Свойства, признаки и составные части предметов.	практическое занятие, комбинированное занятие, игра	Словесный, наглядный, практический по способу организации занятия; Фронтальный, групповой, индивидуальный по форме организации деятельности. Приемы: игры, упражнения, решение проблемных ситуаций, беседа, наблюдение, показ видеоматериалов, презентаций, иллюстраций.	Плакаты, настольные игры, дидактические карточки, компьютерные программные средства ("Веселая информатика", "Занимательная информатика")	Компьютеры, мультимедиа проектор, интерактивная доска.	Открытое занятие для родителей, конкурс, самостоятельная работа, презентация творческих работ.
2	Действия		Словесный,	Плакаты, настольные	Компьютеры,	Открытое

	предметов.	практическое занятие, комбинированное занятие, игра	наглядный, практический по способу организации занятия; Фронтальный, групповой, индивидуальный по форме организации деятельности. Приемы: игры, упражнения, решение проблемных ситуаций, беседа, наблюдение, показ видеоматериалов, презентаций, иллюстраций.	игры, дидактические карточки, мультимедийные материалы, компьютерные программные средства ("Веселая информатика")	мультимедиа проектор, интерактивная доска.	занятие для родителей, конкурс, самостоятельная работа, презентация творческих работ.
3	Элементы логики.	практическое занятие, комбинированное занятие, игра	Словесный, наглядный, практический по способу организации занятия; Фронтальный, групповой, индивидуальный по форме организации деятельности. Приемы: игры, упражнения, решение	Плакаты, настольные игры, дидактические карточки, компьютерные программные средства ("Веселая информатика", "Мир информатики")	Компьютеры, мультимедиа проектор, интерактивная доска.	Открытое занятие для родителей, конкурс, самостоятельная работа, презентация творческих работ.

			проблемных ситуаций, беседа, наблюдение, показ видеоматериалов, презентаций, иллюстраций.			
4	Развитие творческого воображения.	практическое занятие, комбинированное занятие, компьютерная эстафета, игра	Словесный, наглядный, практический по способу организации занятия; Фронтальный, групповой, индивидуальный по форме организации деятельности. Приемы: игры, упражнения, решение проблемных ситуаций, беседа, наблюдение, показ видеоматериалов, презентаций, иллюстраций.	Плакаты, настольные игры, дидактические карточки, мультимедийные материалы, компьютерные программные средства("Фантазия")	Компьютеры, мультимедиа проектор, интерактивная доска.	Открытое занятие для родителей, конкурс, самостоятельная работа, презентация творческих работ.
5	Первоначальное изучение возможностей компьютера.	практическое занятие, комбинированное занятие, конкурс, игра	Словесный, наглядный, практический по способу организации занятия; Фронтальный,	Дидактические карточки, мультимедийные материалы, компьютерные программные средства		

			групповой, индивидуальный по форме организации деятельности. Приемы: игры, упражнения, решение проблемных ситуаций, беседа, наблюдение, показ видеоматериалов, презентаций, иллюстраций.	("Фантазия", "Мир информатики", Paint)		
--	--	--	--	--	--	--

## Перечень электронных образовательных ресурсов

- <http://packpacku.com> - детские раскраски, раскраски онлайн, раскраски из цифр, картинки из цифр, детские лабиринты, умелые ручки, развивающие детские онлайн игры, бесплатные онлайн игры для мальчиков и девочек и многое другое для Вашего ребёнка.
- <http://www.lumka.ru> - «Умка - Детский развивающий сайт».
- <http://bukashka.org> – «Букашка», сайт для дошкольников. Уроки рисования и музыки, развивательные игры, детские флеш игры и раскраски, потешки, колыбельные, тесты, скороговорки и потешки.
- <http://teremoc.ru/> Детский портал "Теремок"
- <http://pochemu4ka.ru/> Детский портал "Почемучка"
- <http://internetenok.narod.ru/> Детский портал "Интернетёнок"
- <http://www.klepa.ru/> Детский портал "Клепа"
- <http://www.kinder.ru/> - Интернет для детей. Каталог детских ресурсов.
- <http://www.solnyshko.ee> - Детский портал «Солнышко».
- <http://owl21.ucoz.ru/> Развивающий центр школьников и дошкольников "СОВЁНОК"

## Список используемой литературы

- Горячев А.В. «Все по полочкам. Учебник-тетрадь для дошкольников». – М., Ювента, 2012.
- Горячев А.В. «Все по полочкам. Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников 5 - 6 лет» – М., Ювента, 2012.
- А.В.Горячев, Т.О.Волкова, К.И.Горина, «Информатика в играх и задачах». 1-4 классы. Методические рекомендации для учителя», Москва «Баласс».2012г.
- А.В.Горячев и др. Учебник-тетрадь «Информатика в играх и задачах» 1-4 классы. Москва «Баласс».2008-2012г.
- Бугулавская З. М., Смирнова Е. О. Развивающие игры для детей дошкольного возраста, М. 2002.
- Венгер А. А., Дьяченко О М. Игры и упражнения по развитию умственных способностей у детей дошкольного возраста, М. Клименко В. В. Как воспитать вундеркинда. - Харьков: Фолио, Санкт-Петербург: Кристалл, 1996.
- Никашин А. И. Дидактические игры для развития творческого воображения детей. М.: Просвещение, 2004.
- Новицкая Н., Науменко Г. Раз, два, три, четыре, пять, мы идем с тобой играть. - М.: Просвещение, 1995.
- Михайлова З. А. Игровые занимательные задачи для дошкольников. Книга для воспитателя детского сада. - М.: Просвещение, 1999 г.