

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ДЕТСКИЙ САД «ИЗУМРУДНЫЙ ГОРОД»

Принято

Заседание педагогического совета
12.09.2023 № 1

Утверждено

Заведующий МБДОУ «Детский сад
«Изумрудный город»
_____ О. В. Абросимова
Приказ от _____ 2023 № 160 - о. д.

Рабочая программа дополнительного образования
по образовательной области
«Познавательное развитие»

«Занимательная информатика»

Возрастная группа детей: от 6 до 7 лет

Год составления программы: 2023

Составитель: воспитатель

Попова Е.И.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Пояснительная записка
2. Цель и задачи
3. Тематическое планирование
4. Содержание программы
5. Методическое обеспечение
6. Литература

Пояснительная записка

Научно-техническая революция стала основой процесса информатизации всех сфер жизни общества, в том числе и образования. Именно поэтому одной из приоритетных задач развития образования в России является создание единой образовательной информационной среды.

Для достижения целей программы дополнительного образования дошкольников по информатике первостепенное значение имеет реализация принципа преемственности со школой.

Разработанная рабочая программа имеет отличительную особенность:

- программа решает проблему непрерывности дошкольного и школьного образования по курсу информатики;
- согласуется с программой по информатике для начальной школы.

Настоящая программа описывает курс подготовки по информатике для детей дошкольного возраста (6—7 лет). Программа разработана на основе источников, приведенных в списке литературы.

Цель курса — пропедевтика основных понятий информатики, развитие интеллекта, творческих способностей детей.

Ведущими целями курса информатики «Дошколенок + компьютер» являются: создание условий для развития интеллектуальных и творческих способностей; расширение знаний об окружающем мире; пропедевтика основных понятий информатики. Данные цели достигаются в процессе разнообразных видов деятельности: игровой, учебной, двигательной, художественной.

Для достижения целей программы значение имеют:

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

Основными задачами курса являются:

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

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

В результате изучения курса дети должны

знать:

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

уметь:

- использовать в работе клавиатуру и «мышь»;
- воспринимать и анализировать информацию с экрана;
- осуществлять необходимые операции в «Word» и графическом редакторе «Paint»;
- находить закономерности в изображаемых предметах, обобщать категории;
- ориентироваться во времени и пространстве;
- составлять целое из предложенных частей;
- осознавать цели и выбирать систему действий для достижения и оценивания результата своей работы.

Режим проведения занятий.

Занятия с детьми старшей группы проводятся 1 раз в неделю (всего 36 занятий):

- теоретическое продолжительностью 20 минут;
- практическое с использованием компьютеров - 10 минут по подгруппам.

Содержание программы

Раздел I. Компьютер

Компьютер. Устройство компьютера. Монитор. Системный блок. Клавиатура. Манипулятор «мышь». Правила работы в компьютерном зале.

Требования к знаниям и умениям:

- называть части компьютера и назначение;
- использовать в своей работе клавиатуру и манипулятор «мышь»;
- осуществлять необходимые операции при работе в различных программах;
- правила работы в компьютерном зале.

Раздел II. Предметы. Отличительные признаки, составные части и действия

предметов

Тема 1. Признаки и составные части предметов

Цвет предметов. Форма и размеры предметов. Названия предметов. Наделение предметов новыми свойствами. Перенос свойств с одних предметов

на другие. Поиск совпадающих свойств у разнородных предметов. Рассмотрение положительных и отрицательных сторон у одних и тех же свойств предметов.

Тема 2. Действия предметов

Последовательность действий, заданная устно и графически. Последовательность действий и состояний в природе.

Требования к знаниям и умениям:

- находить предметы с одинаковым значением признака (цвет, форма, размер, число элементов и др.);
- объединять предметы в группы по признакам;
- обобщать по признаку, находить закономерность по признаку;
- выделять существенный признак предмета или нескольких предметов;
- находить лишний предмет в группе однородных;
- выделять группы однородных предметов среди разнородных и называть их;
- расставлять события в правильной последовательности;
- выполнять перечисляемую или изображенную последовательность действий;
- описывать свои действия.

Раздел III. Элементы логики

Истинные и ложные высказывания. Отрицания. Разрешающие и запрещающие знаки. Логические операции «И» и «ИЛИ».

Требования к знаниям и умениям:

- определять истинные и ложные высказывания;
- отличать заведомо ложные фразы;
- формулировать отрицание по аналогии;
- называть противоположные по смыслу слова;
- подбирать слова, отрицающие данные;
- пользоваться разрешающими и запрещающими знаками;
- видеть вред и пользу свойства у разных предметов;
- объединять отдельные предметы в группу с общим названием.

Средства обучения

Наряду с живым словом педагога важным компонентом образовательного процесса являются:

Печатные

Рабочие тетради с индивидуальными заданиями, построенные на основе пособий для дошкольников по курсу информатики А.В.Горячева «Все по полочкам»;

Дидактические игры в «пеналах»: пазлы, головоломки.

Электронные образовательные ресурсы (образовательные мультимедийные учебники, сетевые образовательные ресурсы, мультимедийные универсальные энциклопедии и т.п.)

Компьютерные игры и учебные программы:

- клавиатурные тренажеры с регулируемой скоростью работы (СБПО)
 - компьютерные раскраски и геометрические конструкторы (СБПО) «Paint», «Тих Paint», «Раскрась-Ка» (демоверсия)
 - компьютерные мозаики; пазлы *S* «Мир информатики. 1-2 год обучения»;
- Учебная техника*
- Компьютерная техника: принтер, мультимедиа проектор, сканер.

Каждое занятие - комплексное и включает в себя 3 этапа:

подготовительный - погружение в сюжет занятия, подготовка к работе за компьютером (10 мин);

основной - овладение способом управления программой для достижения результата и самостоятельную деятельность ребенка за компьютером (15 мин);

заключительный - снятие зрительного и физического напряжения (5 мин).

Структура организации образовательной области «ПОЗНАВАТЕЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ»

Название деятельности	Количество	Количество
	в неделю	в месяц
Занимательная информатика	1 раз в неделю	4
Длительность 1 образовательной ситуации составляет 30 минут		

Календарно-тематическое планирование по курсу «Занимательная информатика «Дошколенок + компьютер»

№ занятия	Тема	Программное содержание	Содержание ОД
1	Здравствуй, класс компьютерный	Познакомиться с техникой безопасности и правилами по	- Видео «Развитие детей. Компьютерики или Весёлый Компьютер» (https://www.youtube.com/w

		<p>ведения в компьютерном классе. Способствовать развитию внимания, интереса к занятиям</p>	<p>atch?v=- bmUoQR9HEs&list=PLs-yJ9DOsIMTd jLf2U_9Fpx2yTSwbGEr&index=2)- Д/игра «Хорошо, плохо»</p>
2	<p>Знакомство с компьютером</p>	<p>Познакомить с многообразием компьютерной техники, применением. Дать общие сведения о компьютере, его свойствах, назначении. Развивать связную речь</p>	<p>- Беседа о назначении компьютера, его роли в жизни человека. Выяснить, у кого из детей есть компьютер дома. Для чего нужен компьютер? Где можно встретить компьютер? - Видео «Безопасность на занятиях по информатике» (https://www.youtube.com/watch?time_continue=215&v=sPtLgAiqXRY)</p>

			- Д/игра «Третий лишний?»
3	Устройство компьютера	<p>Познакомить с функциональной структурой и основными устройствами компьютера.</p> <p>Расширять кругозор и развивать интеллектуальные способности.</p> <p>Развивать внимание, память</p>	<p>- Видео «Как устроен компьютер. Курс Компьютерики. Урок 2» (https://www.youtube.com/watch?v=YVbllg_K3Gk&list=PLsYJ9DOsIMTd-jLf2U_9Fpx2yTSwbGEr&index=3)- Д/игра «Собери компьютер»</p>
4	Устройство «Монитор»	<p>Познакомить с устройством «монитор».</p> <p>Закрепить умение создавать множество</p>	<p>- Мультфильм «Как устроен компьютер. Курс Компьютерики. Урок 2</p> <p>- Д/игра «Найди отличия»</p>

		<p>и з р а з н ы х п о к о л и ч е с т в у э л е м е н т о в . Р а з в и в а т ь п р о с т р а н с т в е н н ы е о р и е н т и р о в к и</p>	
5	<p>М а н и п у л я т о р «М ы ш ь»</p>	<p>П о з н а к о м и т ь с м а н и п у л я т о р о м «м ы ш ь». У ч и т ь н а ж и м а т ь н а л е в у ю к н о п о ч к у м ы ш и о д и н р а з , в ы п о л н я т ь д в о й н о й щ е л ч о к . З а к р е п л я т ь у м е н и е к л а с с и ф и ц и р о в а т ь п р е д м е т ы п о о п р е д е л е н н ы м</p>	<p>- Р а с с к а з К о м п ь ю т о ш к и о б у с т р о й с т в е в в о д а – «м ы ш ь», р а с с м о т р е т ь д е й с т в у ю щ и е к н о п к и и к о л е с о п р о к р у т к и , д е м о н с т р а ц и я с п о с о б а п е р е т а с к и в а н и я м ы ш ь ю – д и д . з а д а н и е «П о в т о р и » - К / и г р а «Ч т о о б щ е г о ?». (П р о г р а м м а «И г р ы д л я м а л е н ь к о г о г е н и я». И г р о д р о м</p>

		признакам. Развивать логическое мышление	
6	Манипулятор «Мышь»	Совершенствовать навыки работы с «мышью», учить перетаскивать элементы с помощью мыши. Познакомить с понятием «алгоритм». Развивать внимание, быстроту реакции	- Компьютошка знакомит с алгоритмом. - Д/игра «Составь алгоритм» - К/игра «Разложи». (Программа «Игры для маленького гения». Игродром 1)
7	Клавиатура	Познакомить с клавиатурой: названия и функции основных клавиш. Формирова	- Мультфильм «Фиксики - Клавиатура» (https://www.youtube.com/watch?v=IJ5WjAokm8w) - Тренировочные упражнения - Д/игра ««Что изменилось?»

		<p>ть умение ориентироваться в пространстве: слева, справа, вверху, внизу. Развивать память</p>	
8	Системный блок	<p>Продолжать знакомить детей с устройством компьютера. Познакомить с устройством системного блока. Развитие зрительного восприятия</p>	<p>- Мультфильм «Устройство компьютера» https://www.youtube.com/watch?time_continue=6&v=hGE3ARFQRM VM - К/игра «Вкладыши». (Программа «Игры для маленького гения». Игродром 1)</p>
9	Мыс компьютер	Обобщить знания по	- Викторина

	т е р о м н а т ы	т е м е «У с т р о й с т в о к о м п ь ю т е р а». С о в е р ш е н с т в о в а т ь н а в ы к и р а б о т ы м ы ш ь ю . Р а з в и в а т ь т в о р ч е с к и е с п о с о б н о с т и	
10	Р а б о ч и й с т о л	Д а т ь п о н я т и е «р а б о ч и й с т о л», п о з н а к о м и т ь с с о д е р ж а н и е м «Р а б о ч е г о с т о л а». З а к р е п и т ь у м е н и е о р и е н т и р о в а т ь с я н а э к р а н е м о н и т о р а, п о н и м а т ь	- В и д е о «К а к п р а в и л ь н о р а б о т а т ь с р а б о ч и м с т о л о м к о м п ь ю т е р а . К у р с К о м п ь ю т е р и к и . У р о к 3». (<a href="https://www.youtube.com/watch?v=1vRFE9_xoLc&list=PLs
yJ9DOslMTd-
jLf2U_9Fpx2yTSwbGEr&index
=4">https://www.youtube.com/w atch?v=1vRFE9_xoLc&list=PLs yJ9DOslMTd- jLf2U_9Fpx2yTSwbGEr&index =4) - Д / и г р а «У к р а с ь р а б о ч и й с т о л»

		<p>смысл пространственных отношений. Развивать логическое мышление</p>	
11	Программы	<p>Дать понятие «программа», «программист», учить различать ярлычки программ, запускать программы с рабочего стола. Совершенствовать умение складывать из частей разные предметы. Развивать логическое мышление</p>	<p>- Рассказ Компьютошки о программах, программистах, ярлычках программ</p> <p>- К/игра «Собери игрушку!».</p> <p>(Программа «Игры для маленького гения».</p> <p>Игродром 2)</p> <p>- Д/игра «Танграм»</p>

12	Файлы и папки	<p>Дать понятие «папка», «файл», учить различать их ярлыки. Закрепить умение выделять характерные признаки предметов. Развивать внимание</p>	<p>- Рассказ Компьютошки о папках и файлах. Рассмотреть внешний вид, познакомить со свойствами.</p> <p>- Мультфильм «Почему чка: информатика» (файлы и папки) (https://www.youtube.com/watch?time_continue=3&v=whcMkb8Cхvk)</p> <p>- Д/игра: «Найди и назови отличие»</p> <p>- К/игра «Похожи» (Программа «Игры для маленького гения». Игродром 1)</p>
13	Компьютерные игры	<p>Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми.</p>	<p>- Рассказ Компьютошки о компьютерной игре, о функциональном назначении клавиш и способах управления</p>

		Закрепляют умение классифицировать предметы по определенным признакам. Развивать логическое мышление	- Д/игра «Найди одинаковые предметы» - К/игра «Больше-меньше». (Программа «Игры для маленького гения». Игродром 1)
14	Компьютерные игры	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закрепляют умение пользоваться компьютерной мышью. Развивать логическое мышление	- Рассказ Компьютошки о компьютерной игре, о функциональном назначении клавиши способах управления - Д/игра «Третий лишний». (Программа «Игры для маленького гения». Игродром 1)
15	В гостях	Познакомить с	- Видео о «Юный дизайнер».

	<p>у Пэйн тика. Инстру менты «Каранд аш», «Кисть»</p>	<p>панелью инструмен тов графическ ого ре дактора «Paint». Развивать навыки работы с инструмен тами «Карандаш», «Кисть», эстетичес кий вкус, творческо е воображен ие. Формирова ть наглядно – образное мышление</p>	<p>Рисуем в Paint. Курс Компьюте рики. Урок 6» (https://www.youtube.com/watch?v=GXVig3J6Kx4&list=PLsuyJ9DOsiMTd-jLf2U_9Fpx2yTSwbGEr&index=7) - Компьютерный рисунок «Волшебная палочка» - Д/игра «Раскрась картинку»</p>
16	<p>Инстру мент «Ла стик»</p>	<p>Познакоми ть с инструмен том «Ластик», с панелью ко манд:</p>	<p>- Рисунок «Фоторобот» - Д/игра «Дорисуй картинку»</p>

		<p>«Файл» - «Создать». Развивать навыки работы с инструмен тами «Карандаш», «Кисть», эстетичес кий вкус.</p>	
17	Практи ческая работа	<p>Совершенс твовать навыки работы в среде графическ ого редактора. Закрепить гендерные представл ения детей. Развивать творчески е способнос ти</p>	<p>- Компьютерный рисунок «Я – мальчик, я – девочка» - Д/игра «Я расту»</p>
18	Палитр а. Ин	Познакоми ть с	- Компьютерный рисунок «Мой

	<p>струмент «Заливка»</p>	<p>палитрой цветов, понятием «замкнуты й контур» и инструмен том «Заливка». Закрепить названия цветов. Развивать творчески е способнос ти</p>	<p>дом» - Легоконструир ование «Дома»</p>
19	<p>Веселая «рисовалка»</p>	<p>Совершенствовать работу с инструмен тами «Кисть», «Заливка»: раскрашивание замкнутого контура. Расширять представл ения о зимних</p>	<p>- Компьютерный рисунок «Лыжник» - Д/игра «Назови вид спорта»</p>

		<p>видах спорта. Развивать творческие способности</p>	
20	<p>Основной цвет кисти и фона</p>	<p>Познакомить с основным цветом кисти и цветом фона. Закрепить названия геометрических фигур, умение различать их по характерным признакам. Развивать творческое воображение</p>	<p>- Компьютерный рисунок «Машина» - Д/игра «Подбери заплатку»</p>
21	<p>Основной цвет</p>	<p>Продолжат</p>	<p>- Компьютерный рисунок на</p>

	<p>кисти и цвет фона</p>	<p>знакомить с основным цветом кисти и цветом фона. Закрепляют умение находить закономер ности в расположе нии предметов. Развивать творческо е воображен ие</p>	<p>произвольную тему - Д/игра «Продолжи ряд»</p>
22	<p>Инстру мент «Распыл итель»</p>	<p>Познакоми ть с инструмен том «Распылит ель». Закрепляют навыки работы в среде графическ ого</p>	<p>- Компьютерный рисунок «Открытка для папы» - Д/игра «Рода войск»</p>

		редактора. Расширять представл ения о защитника х Родины. Развивать творчески е способнос ти	
23	Компью терный рисуно к «Снегов ик»	Совершенс твовать навыки работы в среде графическ ого редактора. Продолжат ь знакомить с зимними играми и забавами. Развивать внимание	- Компьютерный рисунок «Снеговик» - Д/игра «Составь картинку «Снеговик»
24	Инстру мент «Пипетк а»	Познакоми ть с панелью команд, с инструмен	- Компьютерный рисунок «Мамочке любимой»

		<p>том «Пипетка», формировать умение сохранять компьютерный рисунок. Расширять знания о международном женском дне. Развивать художественные способности</p>	<p>- Д/игра «Назови ласково»</p>
25	<p>Творческая мастерская</p>	<p>Обобщить знания по программе «Paint», панель инструментов. Закрепить представления о признаках весны. Развивать</p>	<p>- Компьютерный рисунок «Пришла весна» - Д/игра «Времена года»</p>

		самостоятельность, фантазию, художественные способности	
26	Развиваем логику	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Совершенствовать навыки владения компьютерной мышкой. Закрепить знание геометрических фигур, умение выделять их характерн	<p>- Рассказ Компьютошки о компьютерной игре, о функциональном назначении клавиши способах управления</p> <p>- Д/игра «Найди пару»</p> <p>- К/игра «Закрась».</p> <p>(Программа «Игры для маленького гения».</p> <p>Игродром 1)</p>

		ые признаки. Раз вивать внимание, быстроту реакции	
27	Учимся считать	Продолжать знакомство ос развивающ ими компьютер ными играми. Закрепить навыки количественного счета предметов в пределах 10. Развивать память	- Рассказ Компьютошки о компьютерной игре, о функционально м назначении клавиши способах управления - Д/игра «Сосчитай птиц» - К/игра «Где сколько?». (Программа «Игры для маленького гения». Игры с числами)
28	Развиваем внимание	Продолжать знакомство ос развивающ ими	- Рассказ Компьютошки о компьютерной игре, о функционально м назначении

		<p>компьютерными играми. Совершенствовать навыки владения компьютерной мышкой и умения использовать ярлыки программ. Развивать внимание</p>	<p>клавиши способами управления</p> <p>- Д/игра «Угадай, какой цветок спрятался»</p> <p>- К/игра «Найди пару».</p> <p>(Программа «Игры для маленького гения».</p> <p>Игродром 2)</p>
29	Развиваем мышление	<p>Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закрепить умение разбивать множество на части и воссоединять их;</p>	<p>- Рассказ Компьютошки о компьютерной игре, о функциональном назначении клавиши способами управления</p> <p>- Д/игра «Часть - целое»</p> <p>- К/игра «Добавь»</p> <p>(Программа «Игры для маленького</p>

		<p>устанавливать отношения между целым множеством и его частью.</p> <p>Развивать логическое мышление</p>	<p>гения». Игры с числами)</p>
30	<p>Развиваем логику</p>	<p>Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми.</p> <p>Закрепить умение ориентироваться в пространстве, понимать смысл пространственных отношений.</p> <p>Развивать</p>	<p>- Рассказ Компьютошки о компьютерной игре, о функциональном назначении клавиш и способах управления</p> <p>- Д/игра «Выложи узор»</p> <p>- К/игра «Повтори узор».</p> <p>(Программа «Игры для маленького гения».</p> <p>Игродром 2)</p>

		мелкую моторику рук	
31	Открытка для ветерана	Совершенствовать навыки работы в среде графического редактора. Закрепляют представления о ветеранах ВОВ. Развивать художественные способности	- Презентация «Они сражались за Родину» - Компьютерный рисунок «Помним ваш подвиг...»
32	Любимые игры	Поддерживать интерес к развивающим компьютерным играм. Закрепляют	- Игры по выбору детей

		<p>ь умение управлять действиям и на экране с помощью компьютер ной мышки. Развивать мышление, память</p>	
33	<p>Играем с любимы ми героям и</p>	<p>Поддержив ать интерес к развивающ им компьютер ным играм. Закрепляют ь умение управлять действиям и на экране с помощью компьютер ной мышки. Развивать самостоят ельность</p>	<p>- Игры по выбору детей</p>

34	Викторина «Мой друг - компьютер»	Закрепить материал по данному курсу	- Загадки, дидактические, математические, лингвистические игры
----	----------------------------------	-------------------------------------	--

