

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад «Изумрудный город»**

Рассмотрена и рекомендована
к утверждению на педагогическом
совете МБДОУ «Детский сад
«Изумрудный город»
протокол от 02.09.2024 г. № 1

Утверждаю
Заведующий МБДОУ
«Детский сад «Изумрудный город»
_____ О.В. Абросимова
приказ от 02.09.2024г. № 138-о.д.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Занимательная информатика»
Уровень освоения: ознакомительный
Возраст учащихся: 5 – 7 лет
Срок реализации: 2 года

Автор-составитель:
Попова Е.И.,
воспитатель

Информационная карта

1. Учреждение	Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Датский сад «Изумрудный город»
2. Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа естественнонаучной направленности «Занимательная информатика»
3. Сведения об авторах:	
3.1. Ф.И.О., должность	Попова Е.И., воспитатель
4. Сведения о программе:	
4.1. Нормативная база:	- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (в редакции от 14.07. 2022); - Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р); - Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 № 629); - Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 года № 09-3242); - Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»; - Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи СП 2.4. 3648-20 (постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28); - Приказ Минтруда России от 22.09.2021 № 652н "Об утверждении

	профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (Зарегистрировано в Минюсте России 17.12.2021 N 66403); - Устав муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения.
4.2. Область применения	Дополнительное образование в условиях дошкольного образовательного учреждения
4.3. Направленность	техническая
4.4. Вид программы	общеразвивающая
4.5. Возраст обучающихся по программе	5 –7 лет
4.6. Продолжительность обучения	2 года

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Занимательная информатика» (далее – Программа) имеет техническую направленность. В данной программе представлен материал, способствующий развитию логического мышления и творческого воображения детей в области познавательного развития и рассчитана на 2 года.

Данная программа является модифицированной. В основу данной программы легла программа «Всё по полочкам» (авт. А.В. Горячев), предусматривает обучение детей дошкольного возраста, начиная с 5 лет, а также источников, приведенных в списке литературы. Настоящая программа описывает курс подготовки по информатике для детей дошкольного возраста.

Актуальность программы. Дошкольное образование детей является важным звеном общей системы образования. На современном этапе к дошкольнику предъявляются высокие требования. Ребенок должен быть любознательным, активным, физически развитым, т.е. всесторонне развит. Одна из важнейших задач воспитания маленького ребёнка – развитие интеллектуальных способностей.

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 столкнется с применением вычислительной техники. Поэтому необходимо заранее готовить ребенка к предстоящему взаимодействию с информационными технологиями образования в школе.

Отличительной особенностью Программы от уже существующих является усиление практической направленности деятельности дошкольников, она составлена с учётом интересов детей, их возможностей, уровня подготовки и владения практическими умениями и навыками и охватывает познавательную сферу основ информатики. А также внесение элемента творчества в процесс освоения сугубо технического предмета. Это позволяет с лёгкостью и интересом заниматься детям, давая возможность самому ребёнку познавать новую прикладную программу. Педагог направляет его действия, побуждает заниматься самообразованием и в будущем.

Педагогическая целесообразность заключается в развитии личностных качеств обучающихся, а также умения анализировать, сравнивать, выделять главное, решать проблему, способности к самосовершенствованию, быть ответственным, самостоятельным, умения творить и сотрудничать.

Возрастные особенности детей от 5 до 6 лет

Программа рассчитана на обучающихся дошкольного возраста. Важными составляющими развития детей среднего дошкольного возраста являются совершенствование умения планировать свои действия, создавать и воплощать определенный замысел. Особое значение приобретает сюжетно-ролевая игра,

происходит интенсивное развитие продуктивных видов деятельности, восприятие становится более расчлененным, формирование умения оперировать в уме представлениями о предметах, обобщенных свойствах этих предметов, связях и отношениях между предметами и событиями.

Возрастные особенности детей от 6 до 7 лет

В старшем дошкольном возрасте происходит интенсивное развитие интеллектуальной, нравственно-волевой и эмоциональной сфер личности ребенка. Реализация данной образовательной программы позволит обеспечить не только высокую готовность детей к школьному обучению, но и их раннюю позитивную социализацию.

Адресат Программы

Программа ориентирована на детей старшего дошкольного возраста (5 – 7 лет). В этом возрасте развитие ребенка проходит очень динамично. Закладываются основы будущей личности. Активизируются важные механизмы: мышление, внимание, память, воображение.

Условия набора и зачисления учащихся

Набор обучающихся по программе дополнительного образования происходит по возрастному принципу. Зачисление на обучение, а также отчисление обучающихся по программе, осуществляется приказом заведующего.

Количество участников

Формируются группы. В группе – от 5 – 10 человек.

Состав группы: постоянный.

Объем и срок освоения Программы

Программа предназначена для реализации в дошкольном образовательном учреждении, рассчитана на 2 года обучения в количестве 72. Занятия проводятся с учетом предусмотренного учебного плана. Учебный план рассчитан на 1 занятие в неделю (4 раза в месяц). В учебном плане соблюдены нормативы максимально допустимого объема по реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (с детьми 5-6 лет – 25 минут, с детьми 6-7 лет – 30 минут).

Особенности организации образовательного процесса в соответствии с учебным планом в сформированных в группы учащихся одного возраста. Предложенная программа является вариативной, то есть при возникновении необходимости допускается корректировка содержания и форм занятий, времени прохождения материала.

Форма обучения – очная.

Режим организации занятий по данной Программе определяется согласно учебному плану МБДОУ «Детский сад «Изумрудный город» и соответствует нормам, утвержденным «СанПиН требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (СанПиН 2.4.3648-20).

Форма организации:

групповая;

индивидуальная.

Формы занятий по содержанию: организационные, теоретические, практические. Организационная часть включает в себя презентацию Программы, деление на группы и т.д. Большая часть времени отводится на практическую часть. При реализации программы используются: информационно коммуникативные

технологии, метод интерактивной игры, технологии развивающего обучения, технология развития критического мышления, игровые технологии, технология проектирования, здоровьесберегающие технологии.

1.2. Цель и задачи Программы

Цель: формирование компетентностей в области обработки информации, развитие творческих способностей, обучающихся посредством современных компьютерных технологий.

Задачи:

Обучающие:

сформировать первоначальные представления о правилах поведения в интерактивной студии и технике безопасности;

сформировать первоначальные представления о компьютере и сферах его применения;

сформировать первоначальные представления о свойствах информации, её видах и способах работы с ней;

сформировать первоначальные представления о признаках и составных частях предметов (цвет, форма, размер, название), о понятии «сопоставление», о разрешающих и запрещающих знаках, о понятиях «отрицание», «алгоритм», «закономерность», «пиктограмма», «множества», «кодирование»;

сформировать практические умения и навыки работы на ПК;

Развивающие:

развивать познавательный интерес к предметной области «Информатика» через игровое взаимодействие педагога и детей;

развивать память, внимание, наблюдательность;

развивать абстрактное и логическое мышление;

развивать мелкую моторику пальцев и рук, координацию действий «глаз – рука»;

Воспитывающие:

воспитывать информационную культуру;

патриотизм, любовь к Родине;

воспитывать настойчивость, организованность, аккуратность;

воспитывать культуру общения, ведения диалога.

1.3. Содержание программы

Учебный план первого года обучения

№ п/п	Раздел, тема	Количество часов			Форма аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие: Первое знакомство. Техника безопасности и ЗОЖ. Правила поведения в интерактивной студии.	1	0,5	0,5	игра
I	Раздел: «Компьютер»				

1.1	Знакомство с компьютером. Применение компьютеров в жизни человека	1	0,5	0,5	опрос
1.2	Компьютер и его основные устройства	1	0,5	0,5	опрос
1.3	Составные части компьютера: мышь, клавиатура, стрелки, клавиши shift, enter. Пиктограммы.	1	0,5	0,5	опрос
1.4	Итоговое занятие по теме раздела	1	0,5	0,5	викторина
II	Раздел: «Информация»				
2.1	Информация вокруг нас	1	0,5	0,5	опрос
2.2	Пять способов получения информации	1	0,5	0,5	опрос
2.3	Как мы передаём информацию, символические изображения. Виды общения (устное, письменное, мимика, танец)	1	0,5	0,5	опрос
2.4	Итоговое занятие по теме раздела	1	0,5	0,5	викторина
IV	Раздел: «Предметы. Признаки предметов»				
3.1	Выделение признаков предметов.	1	0,5	0,5	Тренировочные упражнения
3.2	Сравнение признаков предметов	1	0,5	0,5	Тренировочные упражнения
3.3	Формирование понятия «часть-целое»	1	0,5	0,5	Тренировочные упражнения
3.4	Разбиение группы на подгруппы, выделение подгруппы в группе	2	1	1	Тренировочные упражнения
IV	Раздел: «Предметы. Действия предметов»				
4.1	Действия предметов	1	0,5	0,5	Тренировочные упражнения
4.2	Последовательность событий	2	1	1	Тренировочные упражнения
4.3	Разбиение действий на этапы	1	0,5	0,5	Тренировочные упражнения
4.4	Понятие «Алгоритм»	2	1	1	Тренировочные упражнения
4.5	Кодирование действий условными знаками.	1	0,5	0,5	Тренировочные упражнения
V	Раздел: «Введение в логику»				
5.1	Суждение истинное и ложное	1	0,5	0,5	Тренировочные упражнения
5.2	Сопоставление	1	0,5	0,5	Тренировочные упражнения
5.3	Закономерность	2	1	1	Тренировочные упражнения
5.4	Отрицание	2	1	1	Тренировочные упражнения
5.5	Знаки в нашей жизни. Разрешающие и запрещающие	1	0,5	0,5	Тренировочные упражнения

5.6	Формирование понятия «Логическая операция «И»	1	0,5	0,5	Тренировочные упражнения
VI	Раздел: «Графический редактор «Paint»»				
6.1	В гостях у Пэйнтика, или веселая «рисовалка».	1	0,5	0,5	Практическая работа
6.2	Инструмент «Ластик», «Палитра»	1	0,5	0,5	Практическая работа
6.3	Палитра. Инструмент «Заливка»	1	0,5	0,5	Практическая работа
6.4	Основной цвет кисти и фона	1	0,5	0,5	Практическая работа
6.5	Творческая мастерская	1	0,5	0,5	Практическая работа
6.6	Закрепление навыков работы с инструментами графического редактора	1	0	1	Практическая работа
	Итоговое занятие	1	0	1	Викторина «Мой друг - компьютер»
	ИТОГО:	36	17,5	18,5	

Содержание учебного плана первого года обучения

Вводное занятие. Первое знакомство. Техника безопасности. Правила поведения в интерактивной студии»

Теория: Цели и задачи обучения по программе, знакомство с планом обучения, разделами и темами программы. Технические средства обеспечения обучения, используемые сервисы и ресурсы. Компьютеры в нашей жизни. Знакомство с техникой безопасности и правилами поведения в компьютерном классе.

Практика. Закрепление полученной информации через игровую деятельность. Отработка навыка включения и выключения компьютера. Опрос для закрепления правил по ТБ, игра «Весёлые да-нетки». Проведение входной диагностики (приложение № 1).

Раздел I: «Компьютер»

Тема 1.1 «Знакомство с компьютером»

Теория: Знакомство с многообразием компьютерной техники, её применением. Гимнастика для глаз и рук. Общие сведения о компьютере, его свойствах, назначении.

Практика: Дидактическая игра «Найди инструмент и составь о нем рассказ», компьютерная игра «Найди 5 отличий».

Тема 1.2 «Применение компьютеров в жизни человека»

Теория: Знакомство с применением компьютеров в разных сферах человеческой жизни.

Практика: Дидактическая игра «Компьютер-помощник», «Компьютерная игра «Собери картинку»

Тема 1.3 «Компьютер и его основные устройства»

Теория: Определение технических средств, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер

Практика: Отработка навыков движения компьютерной мыши по экрану, одинарного щелчка левой кнопки мыши. Д/игра «Собери компьютер».

Тема 1.4 «Составные части компьютера»

Теория: Знакомство с основными и дополнительным и устройствами компьютера.

Практика: Практическая работа на компьютере: учимся управлять манипулятором мышью, знакомство с клавишами клавиатуры.

Раздел II: «Информация»

Тема 2.1 «Информация вокруг нас»

Теория: Формирование представления об общении как процессе передачи и восприятия информации. Примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике.

Практика: Игра «Чудесный мешочек», компьютерная игра «Найди 5 отличий».

Тема 2.2 «Пять способов получения информации»

Теория: Формирование представления об органах чувств как каналах получения информации человеком. Просмотр видео «Органы чувств».

Практика: Развивающая онлайн-игра «Соедини по порядку»

Тема 2.3 «Виды общения (устное, письменное, мимика)»

Теория: Формирование представления о видах общения.

Практика: Игра «Скажи без слов», игра «Волшебная шляпа эмоций», компьютерная онлайн-игра «Раскрась картинку»

Тема 2.4 «Как мы передаём информацию, символические изображения»

Теория: Формирование представления о видах информации. Продолжение знакомства с клавиатурой: названия и функции основных клавиш.

Практика: Совершенствование работы с «мышью». Тренировочные упражнения.

Раздел III: «Предметы. Признаки предметов»

Тема 3.1 «Выделение предметов»

Теория: Подбор объекты с заданным признаком, выделение из группы предметов подгруппу с заданным признаком, разбиение группы на подгруппы с заданными признаками, соотношение численности элементов разных групп.

Практика: Тренировочные упражнения.

Тема 3.2 «Сравнение признаков предметов»

Теория: Знакомство с признаками «мягкое», «твёрдое». Выделение главного признака предметов. Выделение подгруппы с заданным признаком. Соотнесение элементов двух групп.

Практика: Тренировочные упражнения.

Тема 3.3 «Формирование понятия «часть-целое»»

Теория: Формирование понятия «часть-целое». Учить расставлять события в правильной последовательности.

Практика: Тренировочные упражнения.

Тема 3.4 «Разбиение группы на подгруппы, выделение подгруппы в группе»

Теория: Разбивание группы предметов на подгруппы с заданными признаками.

Практика: Тренировочные упражнения.

Раздел IV: «Предметы. Действия предметов»

Тема 4.1 «Действия предметов»

Теория: Характерное действие предмета. Научить называть предмет по характерному действию, обобщать и классифицировать предметы по их действиям.

Практика: Тренировочные упражнения.

Тема 4.2 «Последовательность событий»

Теория: Расставление события в правильной последовательности

Практика: Тренировочные упражнения.

Тема 4.3 «Разбиение действий на этапы»

Теория: Разбивание действия на этапы.

Практика: Тренировочные упражнения.

Тема 4.4 «Понятие «Алгоритм»»

Теория: Формирование понятия «Алгоритм»

Практика: Тренировочные упражнения.

Тема 4.5 «Кодирование действий условными знаками»

Теория: Выполнение действий, кодированных условными знаками.

Практика: Тренировочные упражнения.

Раздел V: «Введение в логику»

Тема 5.1 «Суждение истинное и ложное»

Теория: Формирование понятий «истинное и ложное высказывание»

Практика: Тренировочные упражнения.

Тема 5.2 «Сопоставление»

Теория: Нахождение сходства и различия между предметами. Учить расставлять предметы в определенном порядке.

Практика: Тренировочные упражнения.

Тема 5.3 «Закономерность»

Теория: Формирование понятия «Закономерность»

Практика: Тренировочные упражнения.

Тема 5.4 «Отрицание»

Теория: Формирование понятия «Отрицание».

Практика: Тренировочные упражнения.

Тема 5.5 «Знаки в нашей жизни. Разрешающие и запрещающие»

Теория: Формирование умения пользоваться разрешающими и запрещающими знаками.

Практика: Тренировочные упражнения.

Тема 5.6 «Формирование понятия «Логическая операция «И»

Теория: Формирование понятия «Логическая операция «И».

Практика: Тренировочные упражнения.

Раздел VI: «Графический редактор «Paint»

Тема 6.1 В гостях у Пэйнтика, или веселая «рисовалка».

Теория: Знакомство с панелью инструментов. Развитие навыка работы с инструментами «Карандаш», «Кисть».

Практика: Использование инструментов для создания и редактирования изображений. Развивающая игра «Раскрась картинку».

Тема 6.2 «Инструмент «Ластик», Палитра»

Теория: Знакомство с инструментом «Ластик», «Политрой», с панелью команд: «Файл» - «Создать». Развитие навыков работы с инструментами «Карандаш», «Кисть».

Практика: Рисунки «Бабочка и цветы

Тема 6.3 «Творческая мастерская»

Теория: Совершенствование навыков работы в среде графического редактора. Закрепление представлений о приметах весны.

Практика: Компьютерный рисунок «Пришла весна»

Тема 6.4 «Палитра. Инструмент «Заливка»»

Теория: Знакомство с палитрой цветов, понятием «замкнутый контур» и инструментом «Заливка». Закрепить названия цветов.

Практика: Компьютерный рисунок «Мой дом»

Тема 6.5 «Основной цвет кисти и фона»

Теория: Знакомство с основным цветом кисти и цветом фона. Закрепление названия геометрических фигур, умения различать их по характерным признакам.

Практика: Компьютерный рисунок «Машина»

Тема 6.6

«Закрепление навыков работы с инструментами графического редактора»

Теория: Обобщение знаний по программе «Paint», панель инструментов. Закрепление гендерных представлений детей.

Практика: Практическая работа «Создание рисунка «Я – мальчик, я – девочка»»

Итоговое занятие.

Теория: Закрепление материала по курсу «Занимательная информатика»

Практика: Викторина «Мой друг - компьютер». Проведение итоговой диагностики (приложение № 1).

Учебный план второго года обучения

№ п/п	Раздел, тема	Количество часов			Форма аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие: Первое знакомство. Правила поведения в интерактивной студии. Техника безопасности.	2	1	1	игра
I	Раздел: «Компьютер»				
1.1	История компьютера	1	0,5	0,5	Опрос
1.2	Устройство компьютера	1	0,5	0,5	Опрос
1.3	Устройство системного блока	1	0,5	0,5	Опрос
1.4	Рабочий стол	1	0,5	0,5	Опрос
1.5	Тестовое занятие «Компьютер – что это?»	1	0,5	0,5	Кроссворд
II	Раздел: «Текстовый редактор «Word»»				
2.1	Знакомство с текстовым редактором «Word»	2	0,5	1,5	Практическая работа
2.2	Путешествие по клавиатуре	2	0,5	1,5	Практическая работа
2.3	Маленькие наборщики	2	0,5	1,5	Практическая работа
2.4	Пишем письмо Деду Морозу	1	0,5	0,5	Практическая работа
2.5	Цифровой ряд клавиатуры	1	0,5	0,5	Практическая работа
2.6	Обобщающее занятие по теме «Word»	1	0,5	0,5	Тест
III	Раздел: «Графический редактор «Paint»»				

3.1	В гостях у Пэйнтка. Построение линий и фигур.	2	1	2	Практическая работа
3.2	Инструменты «Линия» и «Прямоугольник». Открытка на 23 февраля	2	0,5	0,5	Практическая работа
3.3	Инструмент «Овал».	1	0,5	0,5	Практическая работа
3.4	Инструмент «Кривая линия».	2	0,5	1,5	Практическая работа
3.5	Построение линий и фигур.	2	0,5	1,5	Практическая работа
3.6	Выделение прямоугольной области. Открытка на день космонавтики.	2	0,5	1,5	Практическая работа
3.7	Моделирование в среде графического редактора	2	0,5	1,5	Практическая работа
3.8	Открытка для ветерана	2	0,5	1,5	Практическая работа
3.9	Практическая работа «Создание рисунка на свободную тему»	2	0,5	1,5	Практическая работа
IV	Раздел: «Интернет»				
4.1	История создания компьютерной сети, ее возможностями.	1	1	0	Практическая работа
4.2	Поиск нужной информации в интернете.	1	0	1	Практическая работа
	Итоговое занятие	1	0	1	Викторина «Мой друг - компьютер»
	ИТОГО:	36	12,5	23,5	

Содержание учебного плана второго года обучения

Вводное занятие. Первое знакомство. Техника безопасности. Правила поведения в интерактивной студии

Теория: Цели и задачи обучения по программе, знакомство с планом обучения, разделами и темами программы. Технические средства обеспечения обучения, используемые сервисы и ресурсы. Повторение техники безопасности и правил поведения в компьютерном классе.

Практика. Отработка навыка включения и выключения компьютера. Опрос для закрепления правил по ТБ, игра «Весёлые да-нетки». Проведение входной диагностики (приложение № 1).

Раздел I: «Компьютер»

Тема 1.1 «История компьютера»

Теория: Знакомство с историей развития компьютера, с понятием «информация». Закрепление правил работы в интерактивной студии, технику безопасности работы с компьютером.

Практика: Компьютерная игра «Найди 5 отличий».

Тема 1.2 «Устройство компьютера»

Теория: Закрепление знаний об основных устройствах компьютера, познакомить с дополнительными устройствами, которые можно подключить к компьютеру (колонки, наушники, принтер, сканер).

Практика: Игра «Собери компьютер».

Тема 1.3 «Устройство системного блока»

Теория: Понятие процессор, материнская плата, оперативная память.

Практика: Закрепление навыков работы с «мышью». Д/игра «Почини системный блок», компьютерная игра «Дополни цепочку»

Тема 1.4 «Рабочий стол»

Теория: Закрепление понятия «рабочий стол», содержанием «Рабочего стола».

Практика: Закрепление умения ориентироваться на рабочем столе компьютера. Компьютерная игра «Ориентация в пространстве».

Тема 1.5 «Тестовое занятие «Компьютер – что это?»»

Теория: Обобщение знаний по теме «Устройство компьютера».

Практика: Кроссворд «Компьютерный мир»

Раздел II: «Текстовый редактор «Word»»

Тема 2.1 «Знакомство с текстовым редактором «Word»»

Теория: Знакомство с текстовым редактором «Word», названием и функцией основных клавиш.

Практика: Практическая работа «Создай документ». Совершенствование навыков работы с мышью. Закрепление названия букв.

Тема 2.2 «Путешествие по клавиатуре»

Теория: Знакомство с клавишей «Shift», понятием «строчные» и «заглавные» буквы. Развитие умения использовать клавиши «Enter», «Пробел», «Стрелка».

Практика: Совершенствование навыков работы с клавиатурой и мышью. Практическая работа «Повтори за мной»

Тема 2.3 «Маленькие наборщики»

Теория: Закрепление знаний основных клавиш, названия букв.

Практика: Развитие зрительного восприятия, навыков набора букв. Практическая работа «Напиши букву»

Тема 2.4 «Пишем письмо Деду Морозу»

Теория: Закрепление знаний о клавиатуре. Расширение представлений о новогоднем празднике.

Практика: Практическая работа «Пишем письмо Деду Морозу». Учить вставлять рисунок в текстовый документ. Развивать творческие способности.

Тема 2.5 «Цифровой ряд клавиатуры»

Теория: Знакомство с цифровым рядом клавиатуры. Формирование умения использовать цифровой ряд при наборе задач и примеров.

Практика: Практическая работа «Реши пример». Развитие элементарных математических навыков.

Тема 2.6 «Обобщающее занятие по теме «Word»»

Теория: Обобщение знаний по теме «Текстовый редактор «Word».

Практика: Определение степени усвоения детьми данной темы с помощью теста.

Раздел III: «Графический редактор «Paint»»

Тема 3.1 «В гостях у Пэйнтика. Построение линий и фигур»

Теория: Знакомство с классификацией геометрических фигур по заданному признаку, с понятием «орнамент».

Практика: Компьютерный рисунок «Коврик для мышки».

Тема 3.2 «Инструменты «Линия» и «Прямоугольник». Открытка на 23 февраля»

Теория: Знакомство с инструментами «Линия», «Прямоугольник». Закрепление знаний о символике России.

Практика: Компьютерный рисунок «Открытка ко Дню Защитника Отечества». Развитие навыков геометрического моделирования и конструирования.

Тема 3.3 «Инструмент «Овал»»

Теория: Знакомство со встроенным инструментом «Овал».

Практика: Компьютерный рисунок «Воздушные шары». Закрепление умения пользоваться «выбором» при создании виртуального рисунка. Развивать геометрическую зоркость, умение анализировать и сравнивать предметы по форме.

Тема 3.4 «Инструмент «Кривая линия». Открытка на 8 марта»

Теория: Знакомство с инструментом «Кривая линия» и принципами работы.

Практика: Компьютерный рисунок «Цветок для мамы». Формирование геометрического мышления и пространственного восприятия. Развитие творческих способностей.

Тема 3.5 «Построение линий и фигур»

Теория: Закрепление умения использовать инструменты графического редактора.

Практика: Компьютерный рисунок «Дом моей мечты». Развитие логического и комбинаторного мышления, творческое воображение.

Тема 3.6 «Выделение прямоугольной области». Открытка на день космонавтики

Теория: Совершенствование навыков работы в среде графического редактора. Расширение знаний о космосе.

Практика: Компьютерный рисунок «Открытка на день космонавтики». Развитие навыков ориентации на плоскости, внимание

Тема 3.7 «Моделирование в среде графического редактора»

Теория: Закрепление навыков работы с инструментом «Выделение прямоугольной области», умения анализировать и сравнивать предметы по форме и размеру.

Практика: Компьютерный рисунок «Что нам стоит дом построить» - дом из геометрических фигур. Развитие геометрического конструирования и моделирования

Тема 3.8 «Открытка для ветерана»

Теория: Совершенствование навыков работы в среде графического редактора. Закрепление представлений о ветеранах ВОВ.

Практика: Компьютерный рисунок «И помнит мир спасенный». Развитие творческих способностей.

Тема 3.9 «Практическая работа «Создание рисунка на свободную тему»»

Теория: Совершенствование навыков моделирования в среде графического редактора. Закрепление умения классифицировать предметы по нескольким признакам.

Практика: Компьютерный рисунок на свободную тему. Развитие творческих способностей.

Раздел IV: «Интернет»

Тема 4.1 «История создания компьютерной сети, ее возможностями»

Теория: Знакомство с историей создания компьютерной сети, её возможностями. Поиск нужной информации в интернете.

Практика: Практическая работа по поиску в Интернете и сохранению

информации. Развитие внимания, зрительной памяти.

Тема 4.2 «Поиск нужной информации в интернете»

Теория: Знакомство с возможностями интернета. Поиск нужной информации.

Практика: Практическая работа по поиску в Интернете и сохранению картинок.

Итоговое занятие.

Теория: Закрепление материала по курсу «Занимательная информатика»

Практика: Викторина «Мой друг - компьютер». Проведение итоговой диагностики (приложение № 1).

1.1. Планируемые результаты

По итогам освоения Программы, обучающиеся должны:

знать:

- о правилах поведения в интерактивной студии и технике безопасности;
- что такое компьютер, названия основных частей и дополнительных устройств компьютера, их применение;
- что такое информация, ее виды, 5 каналов получения информации;
- о признаках и составных частях предметов (цвет, форма, размер, название);
- что такое сопоставление, разрешающие и запрещающие знаки, отрицание, алгоритм, закономерность, пиктограмма, множества, кодирование.

уметь:

- собирать картинку из нескольких частей;
- находить предметы с одинаковым значением признака;
- объединять предметы по признакам;
- обобщать, находить закономерности, выделять существенный признак;
- находить лишний предмет;
- называть характерное действие предмета;
- расставлять события в последовательности, описывать свои действия;
- ориентироваться во времени и пространстве;
- пользоваться разрешающими и запрещающими знаками;
- уметь кодировать информацию
- использовать в работе клавиатуру и «мышь»;
- воспринимать и анализировать информацию с экрана;
- осуществлять необходимые операции в «Word» и графическом редакторе «Paint»;
- осознавать цели и выбирать систему действий для достижения и оценивания результата своей работы.

у обучающихся будут развиты:

познавательный интерес к предметной области «Информатика» через игровое взаимодействие педагога и детей;

внимание, память, воображение, наблюдательность, абстрактное и логическое мышление;

мелкая моторика пальцев и рук, координация действий «глаз – рука»;

личностные качества и навыки самоконтроля и самооценки;

владения операцией включения и выключения компьютера, входа и выхода из приложений и игр;

навыки использования главных знаковых клавиш.

самостоятельность при выполнении поставленной задачи;
умения выражать и аргументировать собственную оценку и суждение;
интеллектуальные и творческие способности;
знания об окружающем мире.

КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный план (приложение №2)

Количество часов – 72 ч.

Количество недель – 72 нед.

Количество часов в неделю – 1 ч.

Количество в месяц – 4 ч.

2.2. Условия реализации Программы

Базой для реализации программы является муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад «Изумрудный город» (МБДОУ «Детский сад «Изумрудный город»). Детский сад оснащен современными учебным, игровым и информационно - коммуникационным технологическим оборудованием: интерактивными досками, компьютерами, аудиосистемами, проектором, специальными дидактическими комплектами для детского экспериментирования и проектной деятельности.

Реализация Программы осуществляется на базе студии интеллектуальных игр (интерактивная лаборатория, конструкторское бюро). Студия интеллектуальных игр — это студия информационных технологий, интерактивных и дидактических игр. В данном центре продумано как оформление, которое соответствует функциональной направленности, так и наполнение современными элементами, стимулирующими познавательную, эмоциональную, творческую, поисковую деятельность детей. Информационно-коммуникативные технологии в детском саду — это обучение детей информатике, рисованию на компьютере с целью формирования информационной культуры, правильному обращению с техникой, умению работать в сетевом пространстве.

Помещение соответствует санитарно-гигиеническим требованиям. Оно светлое, теплое, с естественным доступом воздуха, хорошей вентиляцией, с площадью, достаточной для проведения занятий группы в 5-10 человек. Общее освещение кабинета обеспечено люминесцентными лампами в период, когда невозможно естественное освещение, что очень важно при подборе цвета и красок. Столы расположить так чтобы свет падал с левой стороны или спереди работающего ученика. Имеются учебно-наглядные пособия в соответствии с занятием.

При реализации Программы используются различные формы образовательной и воспитательной деятельности.

Кадровое обеспечение.

В соответствии с п. 15 Приказа Министерства Просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» педагогическая деятельность по реализации дополнительных общеобразовательных программ осуществляется лицами, имеющими среднее профессиональное или высшее образование (в том числе по направлениям,

соответствующим направлениям дополнительных общеобразовательных программ, реализуемых организацией, осуществляющей образовательную деятельность) и отвечающими квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках, и (или) профессиональным стандартам. Педагог, работающий по данной программе, должен иметь высшее или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю детского объединения без предъявления требований к стажу работы, либо высшее профессиональное образование и дополнительную профессиональную подготовку по направлению «Образование и педагогика» без предъявления требований к стажу работы.

Материально-техническое обеспечение:

кабинет специальной подготовки;

моноблоки 7 штук;

экспозиционный экран;

мультимедийные образовательные ресурсы, соответствующие содержанию обучения;

библиотечный фонд (книгопечатная продукция):

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

наглядный и раздаточный материал (тексты, рисунки, иллюстрации, изобразительный материал);

экранные (презентации);

аудиоматериалы (музыкальные фрагменты, фрагменты литературных произведений и сказок, радиопередач и др.);

видеоматериалы (видеофрагменты мультфильмов и кинофильмов, авторские видеозаписи и пр.);

компьютерные игры и учебные программы клавиатурные тренажеры с регулируемой скоростью работы (стандартный (базовый) пакет программного обеспечения - СБПО);

компьютерные раскраски, мозайки и геометрические конструкторы (СБПО) «Paint», «Тих Paint», «Раскрась-Ка» (демоверсия).

2.3. Формы аттестации

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:

аналитическая справка по итогам реализации Программы.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:

практические занятия (выполнение элементов различного уровня сложности), итоговый мониторинг. Для отслеживания динамики освоения Программы осуществляется промежуточная и итоговая диагностика.

Форма текущего контроля – практическое занятие по каждой теме.

Итоговая диагностика (зачетное занятие) проводится по итогам освоения всего учебного материала Программы (1 год).

Форма итоговой диагностики – викторина «Мой друг - компьютер».

2.4. Оценочные материалы

Реализация Программы предполагает оценку индивидуального развития детей. Анализ деятельности детей осуществляется в процессе наблюдения за ними, а также по результатам выполненных самостоятельных работ. Основным методом педагогической диагностики – оценка выполнения детьми практических заданий и тренировочных упражнений.

Ребёнок способен применять в жизненных и игровых ситуациях знания о количестве, форме, величине предметов, пространстве и времени, умения считать, измерять, сравнивать, вычислять и тому подобное.

2.5. Методические материалы (формы организации учебного занятия)

Содержание Программы строится на принципах: «от простого к сложному», доступности материала, развивающего обучения.

Каждое занятие - комплексное и включает в себя 3 этапа:

1 этап - подготовительный.

Идёт погружение детей в сюжет занятия. Период подготовки к компьютерной игре идёт через развивающие игры, беседы, конкурсы, соревнования, которые помогут ему справиться с поставленной задачей. Включается гимнастика для глаз, пальчиковая гимнастика для подготовки зрительного, моторного аппарата к работе.

Организация детей:

создание эмоционального настроения, переключение внимания детей на предстоящую деятельность;

познавательная беседа;

подготовка детей к решению игровых и дидактических задач на компьютере, установки на предстоящую деятельность (последовательность выполнения);

пальчиковая гимнастика.

2 этап – основной.

Включает в себя овладение способом управления программой для достижения результата и самостоятельную игру детей за компьютером. Используется несколько способов «погружения» в компьютерную программу:

последовательное объяснение ребёнку значения каждой клавиши;

ребёнку предлагается роль исследователя, экспериментатора, предоставляется возможность самостоятельно разобраться со способом управления клавиатурой и программой;

обучающая игра на компьютере;

реализация вновь полученных (после игры) впечатлений в самостоятельной игре детей.

3 этап – заключительный.

На этом этапе необходимо провести:

релаксацию зрительного напряжения (проводится гимнастика для глаз), мышечного и нервного напряжений (физкультминутки, точечный массаж, комплекс физических упражнений);

анализ и оценку результатов проделанной работы;

релаксацию.

Методы организации образовательного процесса:

методы обучения (словесные, наглядные, практические, объяснительно-иллюстративные, исследовательские, проблемные, игровые, дискуссионные);

методы воспитания (убеждение, мотивация, поощрение, стимулирование и др.

При реализации программы педагогами используются:
информационно коммуникативные технологии;
технологии развивающего обучения;
технология развития критического мышления;
игровые технологии;
технология проектирования;
здоровьесберегающие технологии.

Воспитательное направление

Для достижения результата используется комплексная форма воспитательной работы. Взаимодействие взрослых и детей осуществляется на принципах сотрудничества.

Воспитательную работу на системной основе с детьми осуществляет педагог через воспитательные мероприятия, коррекционную работу, контроль взаимоотношений в группе.

Методы воспитания: убеждение, поощрение, стимулирование, мотивация и др.

Список литературы:

для педагогов:

1. Горячев А.В., Ключ Н.В. Методические рекомендации для педагогов к курсу информатики для дошкольников «Всё по полочкам».- М. : Ба-ласс. - 64 с.
2. Михайлова З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников. Книга для воспитателя детского сада. М., Просвещение, 1992.
3. Симонович С.В. Компьютер для детей. Моя первая информатика. - М.: Изд-во «АСТ-ПРЕСС ШКОЛА»
4. «От точки до пейзажа: методическое издание» / Н. Ходакова, Ю. Бревнова. — М.: Обруч, 2012. — 112 с.

для детей:

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

интернет ресурсы:

1. <http://robotlandia.ru/abc/0101.htm>
2. <https://www.igraemsa.ru/>
3. <https://www.logozavr.ru/117/>
4. <http://school-collection.edu.ru>

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

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

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				

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

№	Ф.И. ребёнка.	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, работоспособности ребенка.		
1		в	с	н	в	с	н	в	с	н	в	с	н	в	с	н	в	с	н	в	с	н
2																						
3																						
4																						
5																						

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.

Осознает 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.

3.1		Организация детей. Физкультминутка. Рассказ педагога, ИКТ, развивающая игра, практическая работа. Физкультминутка.	1	Выделение признаков предметов.	Интерактивная студия	Тренировочные упражнения
3.2			1	Сравнение признаков предметов		Тренировочные упражнения
3.3			1	Формирование понятия «часть-целое»		Тренировочные упражнения
3.4			2	Разбиение группы на подгруппы, выделение подгруппы в группе		Тренировочные упражнения
Раздел 4: «Предметы. Действия предметов»						
4.1		Организация детей. Физкультминутка. Рассказ педагога, ИКТ, развивающая игра, практическая работа. Физкультминутка.	1	Действия предметов	Интерактивная студия	Тренировочные упражнения
4.2			2	Последовательность событий		Тренировочные упражнения
4.3			1	Разбиение действий на этапы		Тренировочные упражнения
4.4			2	Понятие «Алгоритм»		Тренировочные упражнения
4.5			1	Кодирование действий условными знаками.		Тренировочные упражнения
Раздел 5: «Введение в логику»						
5.1		Организация детей. Физкультминутка. Рассказ педагога, ИКТ, развивающая игра, практическая работа. Физкультминутка.	1	Суждение истинное и ложное	Интерактивная студия	Тренировочные упражнения
5.2			1	Сопоставление		Тренировочные упражнения
5.3			2	Закономерность		Тренировочные упражнения
5.4			2	Отрицание		Тренировочные упражнения
5.5			1	Знаки в нашей жизни. Разрешающие и запрещающие		Тренировочные упражнения
5.6			1	Формирование понятия «Логическая операция «И»		Тренировочные упражнения
Раздел 6: «Графический редактор «Paint»»						
6.1		Организация детей. Физкультминутка. Рассказ педагога, ИКТ, развивающая игра, рисование. Физкультминутка.	1	В гостях у Пэйнтика, или веселая «рисовалка».	Интерактивная студия	Практическая работа
6.2			1	Инструмент «Ластик», «Палитра»		Практическая работа
6.3			1	Палитра. Инструмент «Заливка»		Практическая работа
6.4			1	Основной цвет кисти и фона		Практическая работа
6.5			1	Творческая мастерская		Практическая работа
6.6			1	Закрепление навыков работы с инструментами графического редактора		Практическая работа
7		Организация детей. Физкультминутка.	1	Итоговое занятие	Интерактивная студия	Викторина «Мой друг - компьютер»

		Рассказ педагога, ИКТ, практическая работа. Физкультминутка.				
--	--	--	--	--	--	--

Календарный учебный план второго года обучения

№ п/п	Дата и время проведения	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1		Организация детей. Физкультминутка. Рассказ педагога, ИКТ, инструктаж, развивающая игра, практическая работа. Физкультминутка.	1	Вводное занятие: Первое знакомство. Техника безопасности и ЗОЖ. Правила поведения в интерактивной студии.	Интерактивная студия	игра
Раздел 1: «Компьютер»						
1.1		Организация детей. Физкультминутка. Рассказ педагога, ИКТ, развивающая игра, практическая работа. Физкультминутка.	1	История компьютера	Интерактивная студия	Опрос
1.2			1	Устройство компьютера		Опрос
1.3			1	Устройство системного блока		Опрос
1.4			1	Рабочий стол		Опрос
1.5			1	Тестовое занятие «Компьютер – что это?»		Кроссворд
Раздел 2: «Текстовый редактор «Word»»						
2.1		Организация детей. Физкультминутка.	2	Знакомство с текстовым редактором «Word»	Интерактивная студия	Практическая работа
2.2			2	Путешествие по клавиатуре		Практическая работа
2.3			2	Маленькие наборщики		Практическая работа

2.4		Рассказ педагога, ИКТ, практическая работа. Физкультминутка.	1	Пишем письмо Деду Морозу		Практическая работа
2.5			1	Цифровой ряд клавиатуры		Практическая работа
2.6			1	Обобщающее занятие по теме «Word»		Тест
Раздел 3: «Графический редактор «Paint»»						
3.1		Организация детей. Физкультминутка. Рассказ педагога, ИКТ, развивающая игра, рисование. Физкультминутка.	2	В гостях у Пэйнтика. Построение линий и фигур.	Интерактивная студия	Практическая работа
3.2			2	Инструменты «Линия» и «Прямоугольник». Открытка на 23 февраля		Практическая работа
3.3			1	Инструмент «Овал».		Практическая работа
3.4			2	Инструмент «Кривая линия». Открытка на 8 марта		Практическая работа
3.5			2	Построение линий и фигур.		Практическая работа
3.6			2	Выделение прямоугольной области. Открытка на день космонавтики.		Практическая работа
3.7			2	Моделирование в среде графического редактора		Практическая работа
3.8			2	Открытка для ветерана		Практическая работа
3.9			2	Практическая работа «Создание рисунка на свободную тему»		Практическая работа
Раздел 4: «Интернет»						
4.1		Организация детей. Физкультминутка. Рассказ педагога, ИКТ, развивающая игра, практическая работа. Физкультминутка.	1	История создания компьютерной сети, ее возможностями.	Интерактивная студия	Практическая работа
4.2			1	Поиск нужной информации в интернете.		Практическая работа
5		Организация детей. Физкультминутка. Рассказ педагога, ИКТ, практическая работа. Физкультминутка.	1	Итоговое занятие	Интерактивная студия	Викторина «Мой друг - компьютер»