**МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ ТАЗОВСКИЙ РАЙОН**

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД «СЕВЕРЯНОЧКА»**

****

Принято на педагогическом совете **УТВЕРЖДАЮ:**

От 31.08.2018г. протокол №1 Заведующая МКДОУ

 детский сад «Северяночка»

 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Н.А. Матвиенко

 «\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2018г.

 Приказ № \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Рабочая программа кружковой работы**

 **«ИНФОРМАТИКА ДЛЯ МАЛЫШЕЙ»**

**для детей 6-7 лет.**

**(2018-2019 учебный год)**

Автор-составитель:

Заместитель заведующей по ВМР

МКДОУ детский сад «Северяночка»

Гайдук Елена Михайловна

с.Гыда

2018г.

**Содержание**

1. Целевой раздел………..……………..…………………………… ……3

Пояснительная записка ……………………………………………….….…… .3

Цель, задачи программы…………………………………………….…............. ..4

Принципы и подходы к формированию программы………………….………..4

Планируемые результаты реализации программы……….……………………5

Особенности организации педагогической диагностики и мониторинга……. 6

1. Содержательный раздел …………………………. ……………..........7

Формы, способы, методы и средства реализации программы …………….…..7

Способы и направления поддержки детской инициативы………….….......... ..9

Календарно-тематическое планирование…………………………………… . .11

1. Организационный раздел. ……………………………….………… .15

Особенности организации совместной и самостоятельной деятельности………………………………………………………………….. ...15

Материально – техническое обеспечение…………………………...………... 15

Методическое обеспечение …………………….................................................16

Особенности организации развивающей предметно – пространственной среды…………………………………………………………………………. .....17

Приложение 1. Зрительная гимнастика во время работы на компьютере……………………………………………………………………....18

**I раздел**

**Пояснительная записка**

Программа «Информатика для малышей » разработана с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования и может быть включена как в обязательную часть образовательной программы, так и в часть программы, формируемой участниками образовательного процесса любой дошкольной организации заинтересованной в развитии информационной компетенции детей старшего дошкольного возраста, в формировании первичных представлений о компьютере, его свойствах, назначении в жизни человека.

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

**Актуальность.** Использование новых информационных технологий в детском саду предусматривает не обучение детей школьным основам информатики и вычислительной техники, а преобразование развивающей предметно – пространственной среды ребенка. Использование игровых возможностей компьютера в сочетании с дидактическими возможностями позволяет обеспечить более плавный переход к учебной деятельности.

В процессе НОД дошкольников на компьютерах улучшается их память и внимание, интеллект, моторику рук. Общение с компьютером вызывает живой интерес сначала как игровая деятельность, а затем и как учебная. Именно он (интерес) лежит в основе формирования важных структур: познавательной мотивации, произвольной памяти и внимания, и именно они обеспечивают психологическую готовность ребенка к обучению в школе.

Данная программа построена для подготовительной группы на основе Программы подготовки дошкольников по информатике (авторы: А.В. Горячев, Н.В. Ключ).

**Цели и задачи**

**Цель** программы данного курса: развитие логического мышления и познавательной активности детей старшего дошкольного возраста путем применения компьютера.

**Задачи**

**Образовательные задачи:**

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.

**Развивающие задачи:**

Развитие произвольности психических процессов, абстрактно-логических и наглядно-образных видов мышления и типов памяти, основных мыслительных операций, основных свойств внимания.

Совершенствование диалогической речи детей: умение слушать собеседника, понимать вопросы, смысл знаний, уметь задавать вопросы, отвечать на них.

**Воспитательные задачи**:

Основная воспитательная цель – это формирование информационной культуры. Для детей дошкольного возраста – это понимание того, для чего нужен компьютер, в каких сферах жизни он используется, сколько можно работать по времени, как правильно обращаться с техникой. Если эти задачи выполняются, то в дальнейшем ребенок не будет воспринимать компьютер только как приставку для игр, а как многогранное устройство с бесконечными возможностями для образования, для творчества**.**

Воспитание у детей потребности в сотрудничестве, взаимодействии со сверстниками, умения подчинять свои интересы определенным правилам.

Достижение поставленной цели происходит в процессе разнообразных видов деятельности: игровой, учебной, двигательной, художественной.

Для достижения цели 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;
* Разнообразное использование образовательного материала позволяет развивать творческий потенциал ребенка в соответствии с индивидуальными наклонностями.

**Принципы и подходы к формированию программы:**

 ***Принцип систематичности и последовательности*** предполагает, что усвоение материала идет в определенном порядке, системе; доступность и привлекательность предлагаемой информации.

 «Все должно вестись в неразрывной последовательности так, все сегодняшнее закрепляло вчерашнее и пролагало дорогу для завтрашнего» - Я.А. Каменский.

***Принцип сочетания научности и доступности*** материала, учитывая приоритет ведущей деятельности дошкольника – игры.

 Сущность состоит в том, чтобы ребенок усваивал реальные знания, правильно отражающие действительность. Материал дается в игровой форме с использованием определенных методов и приемов.

 ***Принцип новизны*** дает возможность опираться на непроизвольное внимание, вызывая интерес к деятельности путем постановки последовательной системы задач, максимально активизируя познавательную среду дошкольника.

***Принцип интеграции*** знаний в единое поле деятельности способствует адаптации к дальнейшей жизни в современном обществе.

 **Принцип *культуросообразности*** предлагает опору в развитии и воспитании детей на общечеловеческие ценности (добро, милосердие, любовь).

 ***Принцип развивающего обучения****.* Педагогу необходимо знать уровень развития каждого ребенка, определять зону ближайшего развития, использовать вариативность компьютерных программ согласно этим знаниям.

***Принцип воспитывающего обучения***. Важно помнить, что обучение и воспитание неразрывно связаны друг с другом и в процессе компьютерных занятий не только даются знания, но и воспитываются волевые, нравственные качества, формируются нормы общения (сотрудничество, сотворчество, сопереживание, сорадость).

 ***Принцип индивидуализации****.* На каждом учебном занятии подходить к каждому ребенку как к личности. Каждое занятие должно строиться в зависимости от психического, интеллектуального уровня развития ребенка, должен учитываться тип нервной системы, интересы, склонности ребенка, темп, уровень сложности определяться строго для каждого ребенка.

 ***Принцип связи с жизнью.*** Педагог и ребенок должны уметь устанавливать взаимосвязи процессов, находить аналоги в реальной жизни, окружающей среде, в бытие человека, в существующих отношениях вещей и материи.

**Планируемые результаты реализации программы**

**В результате проведения НОД по информатике дети будут**

***знать:***

* названия и функции основных частей компьютера;
* технику безопасности и правила поведения в компьютерном

 классе;

* понятие истинного и ложного высказывания;
* понятие симметрии;

***уметь:***

* использовать в работе клавиатуру и мышь;
* осуществлять необходимые операции при работе в различных

 программах;

* называть части компьютера;
* определять истинные и ложные высказывания;
* сравнивать предметы, объединять в группу по признакам;
* находить закономерности в изображении предметов;
* соотносить элементы двух множеств по признаку;
* составлять целое из частей;
* составлять симметричный узор;
* расставлять предметы в определенной последовательности;
* объединять множества.

**Особенности организации педагогической диагностики и мониторинга**

 Два раза в год проводиться диагностика с детьми дошкольного возраста на развитие познавательных процессов и технических навыков и умений работы на компьютере.

 Каждый критериальный пункт оценивается по уровням «высокий», «средний», «низкий». Результаты в виде условных обозначений вносятся в таблицу.

 *Критерии педагогической диагностики* на развитие познавательных процессов:

* развитие логического мышления
* тренировка и объем памяти
* тренировка внимания
* развитие творческих способностей
* развитие воображения

 *Критерии технологической диагностики* по выявлению технических навыков и умений работы на компьютере:

* умение ориентироваться на экране монитора
* умение пользоваться клавиатурой, управлять курсором с помощью клавиш «вверх», «вниз», «вправо», «влево», ENTER, пробел.
* умение управлять манипулятором «Мышь» различать правую и левую кнопку мыши, выполнять двойной щелчок, передвигать элементы с помощью удерживания их курсором
* технику безопасности работы на компьютере.

**II раздел**

**Формы, способы, методы и средства реализации программы.**

 Предпочтение при выборе форм организации данного процесса отдано тем, которые имеют многофункциональный характер, способствуют развитию детей познавательной активности и ее самореализации, интересны самим детям, органически вписываются в современный учебно- воспитательный процесс.

Педагогический процесс строится в виде:

* *Интерактивных занятий по подгруппам***.**

 По форме проведения занятия представляют собой «игры-путешествия» или «игры-открытия». Ведущим принципом построения занятия является принцип развивающего обучения.

 Например, на занятии "Кодирование» ребятам необходимо справиться с поисковой задачей: совершить путешествие, по закодированной карте декодируя несколько видов кодирования.

 Все занятия – интерактивны. Дети выполняют задания в тетрадях, решая занимательные задачи, а так же выполняют задания на компьютерах, закрепляя полученные знания и навыки работы на компьютере: собирают пазлы, рисуют, играют. В такой атмосфере гораздо легче запоминаются термины и понятия информатики.

 Задача таких занятий не только в том, чтобы передавать информацию, возбудить любопытство и интерес к обсуждаемому предмету (что тоже не маловажно), но и вызвать дальнейшую работу мысли, потребность узнавать новое посредством компьютера. В конечном итоге интерактивные занятия призваны развивать наблюдательность, зрительную память, воображение, ассоциативное мышление, чувственно-эмоциональную сферу, познавательную и творческую активность детей.

 В ходе занятий дети “проживают” определенную тематическую ситуацию. В этих играх “разговаривают” друг с другом ребенок, педагог и компьютер.

* *Познавательных бесед* – развивающих мышление ребенка, осмысленное восприятие получаемой информации. Беседы организуются как итоговые по окончании определенной темы, так и исторические - в которых дети узнают о истории возникновения компьютера и компьютерной техники, о видах компьютеров.
* *Недели информатики* **–** тематические недели, во время которых дети участвуют в турнирах, олимпиадах и конкурсах по информатике, выполняют и защищают исследовательские проекты. Недели устраиваются один раз во второй половине учебного года.
* *Оформления выставок компьютерных рисунков выполненных самими детьми*

 Творчество – главное средство освоения ребенком культурно-исторического опыта и движущая сила развития личности. Выставки бывают тематическими и сезонными. Местом оформления выставки бывает групповая комната, изостудия, холл. Темы выставляемых рисунков определяются содержание занятий по информатике. Создавая собственные маленькие произведения, дети выражают свое отношение к информационным технологиям, приобретают умения работы на компьютере.

* *Компьютерные игры* **–** самое сильное средство для обучения, развития ребенка. Компьютерные игры подбираются в соответствии с требованиями:
* игры русифицированы;
* имеют звуковое сопровождении;
* действия в игре развиваются не стремительно, с учетом восприятия детей дошкольного возраста
* игры отражают действительность
* не развивают агрессию
* *Олимпиады и конкурсы* **–** организуются два раза в год. Это, своего рода, итоговые занятия в которых дети демонстрируют свои знания и умения.
* *Работы с родителями*

 При изучении курса информатики важно эффективнее организовать общение с родителями, чтобы семья и детский сад осуществляли единый комплекс воспитательных воздействий.

**Методы и приемы**

 Метод обучения - это система последовательных, взаимосвязанных способов работы педагогов и детей, которые направлены на достижение дидактических задач.

Прием обучения, в отличие от метода, направлен на решение более узкой учебной задачи. Сочетание приемов образует метод обучения.

* *Метод интерактивной игры***.** Понятие интерактивный к нам пришло из английского языка (*interactive: inter* - между, меж; *active* от *act* - действовать, действие). Оно означа­ет возможность взаимодействовать, вести беседу, диалог с кем-либо. Роль воспитателя в интерактивной игре практи­чески сводится к направлению деятельнос­ти детей на достижение поставленных це­лей и к разработке плана занятия. Главное в организации интерактивной игры с дошкольниками - создание условий для обретения значимого для них опыта со­циального поведения. Под интерактивной игроймы понимаем не просто взаимодейст­вие дошкольников друг с другом и педагогом, а совместно организованную познавательную деятельность социальной направленности.В такой игре дети не только узнают новое, но и учатся понимать себя и дру­гих, приобретают собственный опыт.
* Познавательная и практическая деятельность детей на занятиях организована с помощью *наглядных методов***.** Наглядность дает возможность ребенку всматриваться в явления окружающего мира, предметов, выделять в них существенное, основное, замечать происходящие изменения, устанавливать их причины, делать выводы. Без демонстрации наглядности невозможно провести ни одного занятия.
* *Словесные*методы и приемы позволяют в кратчайший срок передать детям информацию, ставить перед ними учебную задачу, указывать пути ее решения. Словесные методы и приемы сочетаются с наглядными, игровыми, практическими методами, делая последние более результативными.
* *Практические*методы придают практический характер познавательным занятиям. Он направлен на реальное преобразование вещей, в ходе которых ребенок познает свойства, качества, признаки, связи, которые недоступны непосредственному восприятию.

 Практическая деятельность направлена на подготовку детей к восприятию нового материала; на усвоение ими новых знаний и на закрепление, расширение и совершенствование усвоенных знаний, на умения и навыки ребёнка.

 Ведущими практическими методами являются *упражнение, экспериментирование, проектирование***.** В систему познавательного развития детей входят проекты и экспериментирование. В ходе проектов и экспериментов ребенок воздействует на объект с целью познания его свойств, связей и т.п.

**В работе используются *технологии:***

* *Проектирование***.** Оно позволяет развивать творческие способности дошкольников и педагога. В его основе лежит концептуальная идея доверия к природе ребенка, опора на его напряжение мысли, фантазии, творчества в условиях неопределенности.

 Направленность обучения посредством методом проекта формирует познавательные мотивы.

* *Информационно-коммуникационные технологии.*

Используя информационно-коммуникационные технологии дети учатся использовать компьютер не только для игры, но и для получения новых знаний.

**Структура занятий**

 НОД по информатике проводятся 1 раз в неделю, с использованием тетради А. В. Горячева и компьютерной поддержки. Продолжительность занятий – 25-30 минут. Время работы детей за компьютерами – 10 минут.

Каждая НОД комплексная. Она включает в себя 3 этапа.

**I этап - подготовительный.**

Идет погружение ребенка в сюжет занятия, период подготовки к работе на компьютере (компьютерной игре) через развивающие игры, логические задачи, беседы, конкурсы, соревнования, которые помогут ему справиться с поставленной задачей.

**II этап - основной.**

Включает в себя овладение способом управления программой для достижения результата и самостоятельную игру ребенка за компьютером.

Включается гимнастика для глаз, пальчиковая гимнастика для снятия усталости зрительного, моторного аппарата во время работы.

Используется несколько способов "погружения" ребенка в компьютерную программу:

*1 способ*. Последовательное объяснение ребенку назначения каждой клавиши с подключением наводящих и контрольных вопросов.

*2 способ*. Ориентируясь на приобретенные ребенком навыки работы с компьютером, познакомить с новыми клавишами, их назначением.

*3 способ.* Ребенку предлагается роль исследователя, экспериментатора, предоставляется возможность самостоятельно разобраться со способом управления программой.

*4 способ.* Ребенку предлагается карточка-схема, где задается алгоритм управления программой. На первых этапах дети знакомятся с символами, проговаривают и отрабатывают способы управления с педагогом, в дальнейшем самостоятельно "читают" схемы.

**III этап - заключительный**.

 Необходим для снятия зрительного напряжения (проводится гимнастика для глаз), для снятия мышечного и нервного напряжений (физ. минутки, точечный массаж, массаж впереди стоящему, комплекс физических упражнений, расслабление под музыку).

 Занятия проводятся по подгруппам 8 человек 1 раза в неделю во вторую половину дня.

Продолжительность каждого этапа занятия:

 1 этап - 10-15 минут,

 2 этап - 10-15 минут,

 3 этап - 4-5 минут.

 После каждого занятия проветривание помещения.

 Занятия построены на игровых методах и приемах, позволяющих детям в интересной, доступной форме получить знания, решить поставленные педагогом задачи.

[**Календарно-тематическое планирование**](http://dohcolonoc.ru/planirovanie/1494-tematicheskoe-planirovanie-po-razdelu-informatika-dlya-podgotovitelnoj-gruppy.html) **работы кружка**

|  |  |
| --- | --- |
| Наименование разделов и тем | Кол-во занятий |
| **РАЗДЕЛ 1. Компьютер** |
| Знакомство с компьютером и его историей | 2 |
| Правила техники безопасности | 1 |
| Устройства компьютера | 2 |
| Правила работы за компьютером | 2 |
| Итого по разделу | **7** |
| **РАЗДЕЛ 2. Предметы. Свойства предметов.** |
| Функции (назначения) предметов. Выделение главных свойств предметов. Сравнение предметов (объектов) по свойству. Отличия. | 4 |
| Часть – целое. | 2 |
| Поиск закономерностей в расположении фигур и предметов. Упорядочение серии предметов по разным признакам; расстановка и перестановка | 3 |
| Обобщение по признаку. Отображение множеств. Объединение множеств, задаваемых свойством. Подмножество с общим свойством, разбиение множества на подмножества. Вложенность множеств предметов **с общими свойствами** | 5 |
| Итого по разделу | **14** |
| **РАЗДЕЛ 3. Действия предметов** |
| Описание последовательности действий и событий. Порядок действий ведущих к цели. Целое действие и его части. | 3 |
| Итого по разделу | **3** |
| **РАЗДЕЛ 3. Элементы логики.** |
| Истинные и ложные высказывания, подготовка к введению понятий «истина», «ложь» | 1 |
| Логическая операция ***И***. | 1 |
| Подготовка к знакомству с отрицанием. Отрицание по аналогии. | 2 |
| Элементы кодирования | 1 |
| Действия при наличии разрешающих и запрещающих знаков. | 1 |
| Подготовка к введению понятия «алгоритм», простейшие алгоритмы расстановки | 2 |
| Итого по разделу | **8** |
| **РАЗДЕЛ 4. Развитие творческого воображения** |
| Симметрия по образцу. Упражнения на развития воображения. | 2 |
| Задачи – шутки (на внимание и логическое рассуждение). | 1 |
| Рассмотрение положительных и отрицательных сторон одних и тех же свойств предметов. | 1 |
| Итого по разделу | **4** |
| **Всего** | **36** |

**РАЗДЕЛ 1. Компьютер**

***Тема 1.*** Знакомство с компьютером.

Цели, задачи занятий по информатике в доступной для детей форме. Беседа о значении компьютера, о его роли в жизни людей. История возникновения компьютера.

*Требования к знаниям, умениям, навыкам:*

1. Знать о назначении компьютера , о его роли в жизни человека.

***Тема 2.*** Техника безопасности в компьютерном классе.

Правила техники безопасности при работе за компьютером. Инсценировка различных ситуаций по технике безопасности.

*Требования к знаниям, умениям, навыкам:*

1. Знать и уметь правила работы на компьютере
2. Уметь выполнять все виды щелчков мышью (двойной, одинарный), перетаскивание мышью.

***Тема 3****.* Устройства компьютера.

Устройства компьютера: монитор, системный блок, мышь, клавиатура, колонки. Названия и их функции.

*Требования к знаниям, умениям, навыкам:*

1. Знать и уметь называть основные части компьютера и их назначение; устройство ввода и вывода информации

***Тема 4*.** Правила работы за компьютером.

Правила работы за компьютером. Клавиатура. Мышь. Разновидности щелчков мышью. Упражнения в их выполнении. Правильная посадка за компьютером. гимнастика для глаз.

*Требования к знаниям, умениям, навыкам:*

* 1. Знать правила работы за компьютером

**РАЗДЕЛ 2. Предметы. Свойства предметов.**

***Тема 1****.* Сравнение предметов по свойству.

Название предметов. Свойства предметов. Поиск предметов совпадающих свойств. Группировка предметов с одинаковыми свойствами.

Функции (назначения) предметов. Выделение главных свойств(признаков) предметов. Сравнение предметов (объектов) по свойству. Отличия.

*Требования к знаниям, умениям, навыкам:*

Уметь сравнивать предметы, выделять одинаковые свойства*.*

***Тема 2.*** Часть и целое.

Целое. Часть как элемент целого. Состав целого из нескольких частей.

*Требования к знаниям, умениям, навыкам:*

Уметь составлять целое из частей, видеть часть как составной элемент целого

***Тема 3.*** Закономерность в расположении фигур и предметов.

Предметы. Свойства. Выделений свойства, лежащего в основе закономерности. Построение закономерности объектов. Поиск закономерностей в расположении фигур и предметов. Упорядочение серии предметов по разным признакам; расстановка и перестановка.

*Требования к знаниям, умениям, навыкам:*

1. Уметь выделять свойство, лежащее в основе закономерности.
2. Уметь продолжать закономерность объектов.

***Тема 4****.* Отображение множеств Объединение множеств Объекты, их свойства. Выделение множеств. Соотнесение элементов двух множеств по некоторому принципу. Объединение множеств по определенному признаку. Отображение множеств. Объединение множеств, задаваемых свойством.

Подмножество с общим свойством, разбиение множества на подмножества.

Вложенность множеств предметов с общими свойствами. Дать понятие предметы по «роду» и по «виду»

*Требования к знаниям, умениям, навыкам:*

1. Уметь соотносить элементы двух множеств по признаку.
2. Уметь объединять множества по определенному признаку.
3. Уметь выделять элементы вложенного множества

**РАЗДЕЛ 3. Действия с предметами**

 ***Тема 1.*** Описание последовательности действий.

Последовательность действий, заданная устно, графически. Последовательность действий и состояний в природе. Последовательность действий в литературном произведении. Порядок действий ведущих к заданной цели. Целое действие и его части. Одно действие, применяемое к разным предметам

*Требования к знаниям, умениям, навыкам:*

1. Расставлять события в правильной последовательности
2. Находить ошибки в заданном действии
3. Делить действие на части

**РАЗДЕЛ 4 Элементы логики.**

***Тема 1***. Подготовка к введению понятий «истина», «ложь».

Истинные и ложные высказывания,

*Требования к знаниям, умениям, навыкам:*

1. Знать понятие истинного и ложного высказывания
2. Уметь определять истинные и ложные высказывания

***Тема 2.*** Логическая операция И.

*Требования к знаниям, умениям, навыкам:*

*1.* Уметь объединять отдельные элементы в группы с общим названием.

***Тема 3*.** Подготовка к знакомству с отрицанием.

Отрицание по аналогии, приводить примеры отрицаний (на уровне слов и фраз «наоборот»)

*Требования к знаниям, умениям, навыкам:*

1. Уметь отрицать примеры «наоборот
2. Уметь отрицать по аналогии

***Тема 4.*** Элементы кодирования

Учить выполнять действия, которые заданы с помощью рисунков, знаков, фигур.

*Требования к знаниям, умениям, навыкам:*

1. Уметь выполнять действия, показанные в графических рисунках.
2. Уметь кодировать простейшие действия

***Тема 5*** Действия при наличии разрешающих и запрещающих знаков.

Познакомить с разрешающими и запрещающими знаками. Самостоятельно пользоваться знаками.

*Требования к знаниям, умениям, навыкам:*

1. Уметь самостоятельно пользоваться запрещающими и разрешающими знаками
2. Различать запрещающие и разрешающие знаки

***Тема 6****.*Подготовка к введению понятия «алгоритм»,

Познакомить с алгоритмом. Простейшие алгоритмы расстановки.

*Требования к знаниям, умениям, навыкам:*

1. Выполнять простейшие алгоритмы
2. Находить ошибки в заданном простейшем алгоритме
3. Знать понятие «алгоритм»

**РАЗДЕЛ 5. Развитие творческого воображения**

***Тема 1*.** Симметрия по образцу.

Геометрические фигуры. Предметы. Названия предметов и фигур. Понятие симметрии. Составление симметричного узора. Упражнения на развития воображения.

*Требования к знаниям, умениям, навыкам:*

1. Знать понятие симметрии.
2. Уметь составлять симметричный узор.

***Тема 2****.* Задачи – шутки (на внимание и логическое рассуждение).

*Требования к знаниям, умениям, навыкам:*

1. Уметь решать задачи – шутки применяя полученные знания

***Тема 3.*** Наделение предметов новыми свойствами.

Перенос свойств с одних предметов на другие. Рассмотрение положительных и отрицательных сторон одних и тех же свойств предметов.

Каждая НОД сопровождается компьютерной презентацией, работой на интерактивной доске, как воспитателя, так и ребят. Выбор дидактического материала осуществляется к каждому занятию к конкретной теме. Все выполненные задания дошколят сохраняются до конца учебного курса. На последнем занятии каждому ребенку вручается сертификат об окончании программного курса и созданное первое портфолио выполненных заданий.

**III раздел**

**Организационное обеспечение реализации программы**

Программа предполагает организацию НОД один раз в неделю с группой детей старшего дошкольного возраста.

Количество детей в группе – мобильное по 5-8 человек.

Курс рассчитан на 1 год занятий, объем занятий – 36 ч.

**Материально – техническое обеспечение**

 Для реализации программы «Информатика для малышей» необходимо:

* **Компьютер** – универсальное устройство обработки информации; основная конфигурация современного компьютера обеспечивает учащемуся мультимедиа-возможности: видеоизображение. Компьютеры по количеству воспитанников + компьютер педагога, должны быть объединенные в локальную сеть, оборудованы приводом СD-ROM и звуковыми картами.
* **Проектор,** подсоединяемый к компьютеру, видеомагнитофону, микроскопу и т. п.; технологический элемент новой грамотности – радикально повышает: уровень наглядности в работе воспитателя, возможность для воспитанников представлять результаты своей работы всей группе, эффективность организационных выступлений.
* **Принтер** – позволяет фиксировать на бумаге информацию, найденную и созданную воспитанником или педагогом. Для многих применений необходим или желателен цветной принтер. В некоторых ситуациях очень желательно использование бумаги и изображения большого формата.
* **Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами –** клавиатура и мышь (и разнообразные устройства аналогичного назначения).
* Столы для работы детей;
* Раздаточный материал – логопеналы на каждого ребёнка;
* Игры-головоломки;
* Раздаточный материал;
* Демонстрационные дидактические игры;
* Демонстрационные и индивидуальные плакаты для обучения детей компьютерной грамотности, правилам поведения и правильной осанке.

Программные средства

* Операционная система.
* Файловый менеджер (в составе операционной системы или др.).
* Антивирусная программа.
* Программа-архиватор.
* Клавиатурный тренажер.
* Мультимедиа проигрыватель (входит в состав операционных систем или др.).

**Методическое обеспечение**

* “Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников”
* “Все по полочкам” (рабочая тетрадь).

**Компьютерные обучающие программы:**

* Серия дисков “Супердетки”, “Новый диск.
* Серия дисков “Несерьезные уроки”, “Новый диск”.
* Серия дисков “Смешарики”, “Новый диск”.
* “Мир информатики”, “Кирилл и Мефодий”.
* Учебно-методический комплект “ПервоЛого 3.0”, “Институт новых технологий”

**Литература:**

1. Волошина, О. В. Развитие пространственных представлений на занятиях информатики в детском саду / О. В. Волошина// Информатика. – 2006. - №19.
2. Горвиц, Ю. М. и др. Новые информационные технологии в дошкольном образовании /Ю. М. Горвиц, А. А. Чайнова, Н. Н. Поддъяков. – М.: Линка-Пресс, 1998. – 328 с.
3. Горячев, А. В., Ключ, Н. В. Все по полочкам : пособие для дошкольников 5-6 дет /А. В. Горячев, Н. В. Ключ. – 2-е изд., испр. – М.: Баласс, 2004. – 64 с.
4. Горячев, А. В., Ключ, Н. В. Все по полочкам. Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников /А. В. Горячев, Н. В. Ключ. – М.: Баласс, 2004. – 64 с.
5. Книга игр для детей : кроссворды, ребусы, головоломки /сост. Г. Коненкина. – М.: Астрель,2003. – 192 с.
6. Ковалько, В. И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы/ В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2007. – 304 с.
7. Коджаспирова, Г. М., Петров, К. В. Технические средства обучения и методика их использования: учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений /Г. М. Коджаспирова, К. В. Петров. – М.: Академия, 2001. – 256 с.
8. Кравцов, С. С., Ягодина, Л. А. Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников/ С. С. Кравцов, Л. А. Ягодина//Информатика. – 2006. - №12.
9. «Санитарно-эпидемиологическими требованиями к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций»(СанПиН 2.4.1.3049 13),
10. Инструктивно - методическим письмом «О гигиенических требованиях к максимальной нагрузке на детей дошкольного возраста в организованных формах обучения»

Компьютерные диски

1. Серия дисков «Адалин» Москва 2008 г.
2. «Компьютер для дошкольников» Москва 2007г.
3. «Мир информатики», «Кирилл и Мефодий», 2003г.
4. «В гостях у Чебурашки»
5. «Лиза на конюшне»

**Особенности организации развивающей предметно-пространственной среды**

Для подготовки к занятиям с комплектом заданий используется:

* Игры на составление плоскостных изображений предметов.
* Обучающие настольно-печатные игры
* Мелкие конструкторы и строительный материал с набором образцов;
* Геометрические мозаики и головоломки;
* Задания из тетради на печатной основе для самостоятельной работы;
* Простой карандаш; набор цветных карандашей;
* Компьютерные развивающие игры

Приложение 1

**ЗРИТЕЛЬНАЯ ГИМНАСТИКА ВО ВРЕМЯ РАБОТЫ НА КОМПЬЮТЕРЕ**

(Разработана специалистами Института возрастной физиологии РАО)

Упражнение со зрительными метками № 1

В компьютерно-игровом комплексе заранее подвешиваются высоко на стенах, углах, в центре стены яркие зрительные метки. Ими могут быть игрушки или красочные картинки (4-6 меток). Игрушки (картинки) целесообразно подбирать так, чтобы они составляли единый игровой сюжет. И время от времени менять их. Например, в центре стены помещается машина (или бабочка). В углах под потолком - цветные гаражи. Детям предлагается проследить взором проезд машины в гаражи или на ремонтную площадку. Бабочка может перелетать с цветка на цветок.

Методика проведения упражнения:

1. Поднять детей с рабочих мест. Упражнение проводится у рабочего места.

2. Объяснить детям, что они должны делать: по команде воспитателя, не поворачивая головы, одним взглядом глаз проследить движение машины в синий гараж, затем в зеленый и т.д. Очень важно сделать акцент на то, чтобы дети не поворачивали головы.

3. Воспитатель предлагает переводить взор с одной метки на другую под счет 1-4.

4. Целесообразно показывать детям, на каком предмете необходимо каждый раз останавливать взгляд. Можно направлять взор ребенка последовательно на каждую метку, а можно - в случайном порядке.

5. Скорость перевода взора не должна быть большой. Переводить взор надо так медленно, чтобы за все упражнение было не больше двенадцати фиксаций глаз.

6. Продолжительность упражнения - 1 минута.

7. Воспитатель должен следить за тем, чтобы дети во время выполнения упражнения не поворачивали головы.

Упражнение со зрительными метками и поворотами головы № 2

Выполняется так же, как предыдущее, но с поворотами головы.

Игровым объектом может служить елочка, которую нужно нарядить. Необходимые для этой цели игрушки и зверушки дети должны отыскивать по всему компьютерному залу.

Методика выполнения упражнения:

1. Воспитатель просит детей подняться с рабочих мест и стоять около стула, лицом к нему.

2. Объясняется задача: "Вот елочка (она стоит на столе или ее большое изображение висит на стене), ее нужно нарядить".

3. Воспитатель просит соблюдать следующие условия: "Стойте прямо, не сдвигая с места ног, поворачивая одну лишь голову, отыщите в компьютерном зале игрушки, которыми можно было бы нарядить елочку, и назовите их".

4. Темп выполнения упражнения - произвольный.

5. Продолжительность - 1 минута.