

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Центр развития - детский сад № 8» г.о. Саранск

Рассмотрена и одобрена
на заседании педагогического
совета № 1 от
«30» августа 2023г.

«Утверждаю»
Заведующий МАДОУ
«Центр развития - детский сад №8»
В.Н. Антонов
Протокол № от



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ПРОГРАММА
(ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА)
«ЗАНИМАТЕЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР»**

Возраст детей: 5-7 лет
Срок реализации: 2 года

Составитель:
педагог доп.образования
Инякина И.В.

Саранск 2023-2024 гг.

СОДЕРЖАНИЕ

1.	Паспорт программы	3-5
2.	Пояснительная записка	6-12
3.	Учебно-тематический план	13-17
4.	Содержание изучаемого курса	18-29
5.	Методическое обеспечение дополнительной образовательной программы	29-31
6.	Список литературы	33

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Наименование программы	Дополнительная образовательная программа «Занимательный компьютер» (далее - Программа)
Руководитель программы	Педагог дополнительного образования Агафонова Тамара Александровна
Организация-исполнитель	МАДОУ «ЦРР - Детский сад №8» г.о. Саранск
Адрес организации исполнителя	г. Саранск ул. Т. Бибиной, дом 3
Цель программы	Развитие интеллектуальных и творческих способностей у детей старшего дошкольного возраста через использование современных информационных технологий
Направленность программы	Научно-техническая
Срок реализации программы	2 года
Вид программы Уровень реализации программы	адаптированная дошкольное образование
Система реализации контроля за исполнением программы	координацию деятельности по реализации программы осуществляет администрация образовательного учреждения; практическую работу осуществляет педагогический коллектив
Ожидаемые конечные результаты программы	5-7 лет ➤ Знать: технику безопасности и правила поведения в компьютерном классе; название и функциональное назначение основных устройств компьютера, иметь представление о сущности

информационных процессов, об основных носителях информации, процессе передачи информации;

понятие истинного и ложного высказывания; правила работы в компьютерном зале; назначение основных устройств, входящих в состав компьютера: системный блок, монитор, клавиатура, манипулятор «мышь»;

➤ **Уметь:**

Назвать части компьютера и знать их назначение;

использовать в своей работе клавиатуру, мышь, монитор;

осуществлять необходимые операции при работе в различных программах;

находить предметы с одинаковым значением признака (цвет, форма, размер, число элементов и др.)

объединять предметы в группы по признакам;

обобщать по признаку;

Выделять существенный признак предмета или несколько 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; определять

истинные и ложные высказывания;

отличать заведомо ложные фразы;

называть противоположные по смыслу слова; объединять отдельные предметы

в группы с общим названием;

выделять в предметах и явлениях

различные свойства и признаки;

ориентироваться в условиях задачи,

	<p>выделять среди них наиболее существенные; планировать ход решения; предусматривать и оценивать возможные варианты;</p> <p>➤ Владеть: правилами поведения в компьютерном классе и элементарными действиями с компьютером (включение, выключение, сохранение информации на диске, вывод информации на печать).</p>
--	--

Пояснительная записка

Информатизация дошкольного образования открывает педагогам новые возможности для развития методов и организационных форм воспитания и обучения детей. В современных условиях родители и педагоги должны быть готовы к тому, что при поступлении в школу ребенок столкнется с применением вычислительной техники. Поэтому заранее необходимо готовить ребенка к предстоящему взаимодействию с информационными технологиями.

В основе программы лежит программа Балабановой Л.К. Компьютерные игры в обучении детей 4-7 лет. Конспекты занятий скорректированы и адаптированы к конкретным условиям реализации. Программа разрабатывалась также с учётом основной образовательной программы дошкольного образования «От рождения до школы» под редакцией Н. Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, М. А. Васильевой.

Для успешного обучения в детском саду важен не столько набор знаний, сколько развитое мышление, умение получать знания, использовать имеющиеся навыки для решения различных учебных задач. Большие возможности при этом раскрываются при работе с компьютером.

Данная программа нацелена на принятие ребёнком нового вида деятельности как привычного, и построена на основе новейших разработок в области компьютерных развивающих и обучающих технологий отечественных и зарубежных производителей, с учётом психических особенностей детей дошкольного возраста, и рассчитана на детей 5 -7 лет (занятия проводятся в старших и подготовительных группах).

Программа рассчитана на 2 года: от простого к более сложному, от постоянного контроля преподавателя к самостоятельным решениям, от выработки умений и навыков к творческим заданиям.

Современные компьютерные игры для детей, используемые на занятиях, имеют доступный для понимания интерфейс, что даёт возможность ребёнку почувствовать уверенность в себе, ставит его в ситуацию успеха, что особенно важно для развития полноценной личности. Большинство заданий имеет несколько уровней сложности, что даёт возможность ребёнку научиться оценивать свои силы и получать положительные результаты каждому по своей индивидуальной программе.

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

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

Помимо компьютерных игр на занятиях используются различные дидактические развивающие игры, что даёт в комплексе наиболее высокий результат. В компьютерных играх дети оперируют в основном символами и знаками, поэтому им должны предшествовать игры с реальными предметами, игрушками. Важно знать, что использование дошкольниками компьютера не цель, а средство воспитания и развития творческих и интеллектуальных способностей ребёнка. Конечно, ребёнок должен прежде всего научиться управлять компьютером, уметь управлять программами, понимать символы, принятые в компьютерных играх (интерфейс).

Когда компьютер будет дошкольнику понятен, тогда с посредством игровых программ и будут достигаться необходимые воспитательные и образовательные цели.

Кружок «Занимательный компьютер» имеет научно-техническое *направление*, так как занятия по данной программе способствуют развитию исследовательских, конструкторских способностей обучающихся, с наклонностями в области точных наук и технического творчества.

Актуальность:

Введение компьютера в педагогический процесс детского сада позволяет переложить на него часть дидактической нагрузки, делая при этом процесс обучения более интересным, разнообразным и интенсивным. Компьютер не заменяет традиционное занятие, а только дополняет его.

Цель: развитие интеллектуальных и творческих способностей у детей старшего дошкольного возраста через использование современных информационных технологий.

Задачи:

обучающие: введение понятий и способов информационной деятельности;

развивающие: развитие логического мышления, развитие образного мышления, раскрытие творческих способностей и наклонностей детей, создание мотивации к использованию собственных талантов, интереса к решению учебных и жизненных задач, создание высоких стартовых возможностей для обучения в начальной и средней школе;

воспитательные: развитие умения работать в группе, самостоятельно оценивать и анализировать свою деятельность и уважительно оценивать, и анализировать деятельность других ребят в совместном освоении курса, воспитание положительно окрашенного отношения к сверстникам и взрослым;

1. Группа задач ознакомительно-адаптационного цикла.

1. Познакомить детей с компьютером, как современным инструментом информационной деятельности.
 - познакомить с назначением ЭВМ;
 - познакомить с основными устройствами управления ЭВМ.
2. Познакомить детей с правилами поведения в компьютерном классе и правилами безопасной работы на компьютере.
3. Преодолевать при необходимости психологический барьер между ребенком и компьютером.
4. Сформировать начальные навыки работы на компьютере:
 - познакомить с клавиатурой;
 - познакомить с манипулятором "Мышь".

2. Группа задач образовательно-воспитательного цикла.

1. Формировать навыки учебной деятельности:
 - учить осознавать цели;
 - выбирать системы действий для достижения цели;
 - учить оценивать результаты деятельности.
2. Формировать элементарные математические представления:
 - совершенствовать навыки счета;
 - изучать и закреплять цифры;
 - решать простейшие арифметические задачи;
 - развивать умение ориентироваться на плоскости;
3. Развивать речь:
 - расширять словарный запас детей и знания об окружающем мире;
 - формировать звуковую культуру речи;
 - формировать грамматический строй речи.
4. Развивать сенсорные возможности ребенка.
5. Формировать эстетический вкус.
6. Развивать знаковую функцию сознания.
7. Развивать эмоционально-волевою сферу ребенка:

- воспитывать самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость;
- приобщать к сопереживанию, сотрудничеству, сотворчеству.

3. Группа задач творческого цикла.

1. Развивать конструктивные способности.
2. Тренировать память, внимание.
3. Развивать воображение.
4. Развивать творческое, понятийно-образное, логическое, абстрактное мышление; использовать элементы развития эвристического мышления.
5. Развивать потребности к познанию.

Возраст детей: дети старшего дошкольного возраста 5-7 лет. Наполняемость в группах составляет 10 человек;

Срок реализации: 2 года обучения по 36 часов в год.

Режим занятий: Занятия по информатике проводятся 1 раз в неделю, в форме групповых бесед, групповых ролевых игр, заочных путешествий и экскурсий. Продолжительность занятий с детьми старшей группы 20-25 минут, с детьми подготовительной к школе группы 25-30 минут. Время работы детей за компьютерами – 10 минут.

Формы работы

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

Все занятия – интерактивны. Дети выполняют задания, решая занимательные задачи, 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 об истории возникновения компьютера и компьютерной техники, о видах компьютеров. Несколько занятий приурочено знакомству с компьютером; элементам логики и развитию творческого воображения.

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 содержанием 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;
- игры имеют звуковое сопровождение;
- действия в игре развиваются не стремительно, с учетом восприятия детей дошкольного возраста;
- игры отражают действительность;
- игры не развивают агрессию.

Работа с родителями

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

Характеристика ожидаемых результатов

В результате освоения кружка «Занимательный компьютер» воспитанники получают целый комплекс знаний и приобретают определенные умения.

Воспитанники должны *знать*:

- технику безопасности и правила поведения в компьютерном классе;
- название и функциональное назначение основных устройств компьютера, иметь представление о сущности информационных процессов, об основных носителях информации, процессе передачи информации;
- понятие истинного и ложного высказывания;
- правила работы в компьютерном зале;
- назначение основных устройств, входящих в состав компьютера: системный блок, монитор, клавиатура, манипулятор «мышь»;

Уметь:

- Назвать части компьютера и знать их назначение;
- Использовать в своей работе клавиатуру, мышь, монитор;
- Осуществлять необходимые операции при работе в различных программах;
- Находить предметы с одинаковым значением признака (цвет, форма, размер, число элементов и др.)
- Объединять предметы в группы по признакам;
- Обобщать по признаку;
- Выделять существенный признак предмета или несколько 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;
- Определять истинные и ложные высказывания;
- Отличать заведомо ложные фразы;
- Называть противоположные по смыслу слова;
- Объединять отдельные предметы в группы с общим названием;
- Выделять в предметах и явлениях различные свойства и признаки; ориентироваться в условиях задачи, выделять среди них наиболее существенные;
- Планировать ход решения;
- Предусматривать и оценивать возможные варианты.

Владеть:

- Правилами поведения в компьютерном классе и элементарными действиями с компьютером (включение, выключение, сохранение информации на диске, вывод информации на печать).

Дети дошкольного возраста получают уникальную возможность получать знания с помощью компьютера и компьютерных технологий.

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

Как показывает практика уровень усвоения постоянно повышается. Управление компьютером (клавиатурой, мышью) усваивается детьми автоматически. Во время игры не акцентируется внимание ребенка на то, что его диагностируют, а перед ним ставятся определенные дидактические задачи, которые ребенок должен решить самостоятельно, и он «просто играет». Важно, чтобы во время компьютерных игр ребенок был раскрепощен, свободно владел компьютером, несмотря на то, что это новый вид игры.

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

-ребенок практически не справляется с выполнением поставленной перед ним задачей даже с помощью взрослого - это говорит о низком уровне развития;

-на среднем уровне - справляется с помощью взрослого;

-на высоком - выполняет задание самостоятельно.

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

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Старшая группа

Месяц	Название темы	Количество часов	Теория	Практика
Сентябрь	Здравствуй, класс компьютерный! История компьютера	1	10	15
	• Что входит в состав компьютера?	1	10	15
	• Системный блок;	1	10	15
	• Материнская плата;	1	10	15
Октябрь	• Центральный процессор;	1	10	15
	• Оперативная память;	1	10	15
	• Игра «Жучки»;	1	10	15
	• Инструмент «кисточка»			
	• Жесткий диск (винчестер);			
	• Создание проекта совместно с родителями «Мой компьютер»	1	10	15
Ноябрь	• Дисковод;	1	10	15
	• Компакт-диск, дискета;	1	10	15
	• Что такое модем?	1	10	15
	• Что такое монитор?	1	10	15
Декабрь	• Что такое монитор? (закрепление);	1	10	15
	• Закрепить понятие «модем»;	1	10	15
	• Что такое программа, кто такой программист?	1	10	15

	<ul style="list-style-type: none"> Звуковая карта; <p>Создание репортажа «Кто такой программист»</p>	1	10	15
Январь	<ul style="list-style-type: none"> Звуковая система компьютера; 	1	10	15
	<ul style="list-style-type: none"> Что такое клавиатура? 	1	10	15
	<ul style="list-style-type: none"> Стандартная и световая клавиатура; 	1	10	15
	<ul style="list-style-type: none"> Назначение клавиш; 	1	10	15
Февраль	<ul style="list-style-type: none"> Что такое сканер? 	1	10	15
	<ul style="list-style-type: none"> Принтеры; 	1	10	15
	<ul style="list-style-type: none"> Ручное устройство – мышь; 	1	10	15
	<ul style="list-style-type: none"> Джойстики; Викторина для детей «Устройства ввода и вывода информации» 	1	10	15
Март	<ul style="list-style-type: none"> Манипуляторы; 	1	10	15
	<ul style="list-style-type: none"> Что такое программное обеспечение? 	1	10	15
	<ul style="list-style-type: none"> Рабочий стол. 	2	20	30
Апрель	<ul style="list-style-type: none"> Кнопка «Пуск»; 	2	20	30
	<ul style="list-style-type: none"> Развивающие игры. 	2	20	30
Май	<ul style="list-style-type: none"> Что входит в состав компьютера? 	1	10	15
	<ul style="list-style-type: none"> Развивающая игра «Учимся логически мыслить» 	1	10	15
	<ul style="list-style-type: none"> Развивающие игры. Рисование на тему «Весна» 	1	10	15

	<ul style="list-style-type: none"> • Развивающие игры. • Заливка картин (по желанию детей). 	1	10	15
Всего		36	360 мин	540 мин

Подготовительная группа

Месяц	Тема занятия	Количество часов	Теория	Практика
Сентябрь	• Развивающие игры.	1	15	15
	• Игра «Нарисуй картинку со львами»; • Рисование «Осень»	1	15	15
	• Рисование «разноцветный поезд»; • «Заливка»	1	15	15
	• Домашняя типография; • Рисование «Скрытые рисунки» Выставка рисунков на тему «Осень».	1	15	15
Октябрь	• Системный блок;	1	15	15
	• Материнская плата;	1	15	15
	• Центральный процессор;	1	15	15
	• Оперативная память;	1	15	15
Ноябрь	• Видео – и аудиокарты;	1	15	15
	• Жесткий диск;	1	15	15
	• Дисководы;	1	15	15
	• Компакт-диски и дискеты;	1	15	15

	<ul style="list-style-type: none"> Путешествие в мир накопителей 			
Декабрь	<ul style="list-style-type: none"> Монитор; 	1	15	15
	<ul style="list-style-type: none"> Клавиатура; 	1	15	15
	<ul style="list-style-type: none"> Колонки, наушники и микрофоны; 	1	15	15
	<ul style="list-style-type: none"> Сканеры; 	1	15	15
Январь	<ul style="list-style-type: none"> Принтеры; 	1	15	15
	<ul style="list-style-type: none"> Компьютерные мыши; 	1	15	15
	<ul style="list-style-type: none"> Джойстики и манипуляторы; 	1	15	15
	<ul style="list-style-type: none"> Программное обеспечение; 	1	15	15
Февраль	<ul style="list-style-type: none"> Компьютерные программы; 	1	15	15
	<ul style="list-style-type: none"> Кнопка «Пуск»; 	1	15	15
	<ul style="list-style-type: none"> Игра в мяч; 	1	15	15
	<ul style="list-style-type: none"> Изготовление открытки к празднику «День защитников Отечества» 			
	<ul style="list-style-type: none"> История создания Интернета; 	1	15	15
Март	<ul style="list-style-type: none"> Глобальная сеть и ее возможности; 	1	15	15
	<ul style="list-style-type: none"> Модемы и подключение к Интернету; 	1	15	15
	<ul style="list-style-type: none"> Развивающие игры. 	1	15	15
	<ul style="list-style-type: none"> Развивающие игры. 	1	15	15
Апрель	<ul style="list-style-type: none"> Развивающие игры. 	1	15	15
	<ul style="list-style-type: none"> Логически задачи. 			
	<ul style="list-style-type: none"> Развивающие игры. 	1	15	15

	<ul style="list-style-type: none"> Логические задачи. 			
	<ul style="list-style-type: none"> Игра «Веселый поезд»; Логические задачи. 	1	15	15
	<ul style="list-style-type: none"> Игра «Составь мультфильм»; Логические задачи. 	1	15	15
Май	Чему мы научились (задания из «Мира информатики»; закрепление пройденного материала)	1	15	15
	(Обобщающее занятие, подведение итогов пройденного материала)	1	15	15
	«Мир, в котором мы живем» (понятие «информация», ее виды; способы представления информации)	1	15	15
	Итоговое занятие	1	15	15
Итого		36	540 мин	540 мин

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Старшая группа

Месяц	Название темы, форма работы	Программное содержание
Сентябрь	Здравствуй, класс компьютерный! История компьютера	Познакомить детей с необычным царством компьютерной техники (история развития; что такое «информация»; кто создал теорию, позволившую создать машину; как выглядели первые компьютеры и т.д.) Напомнить детям о технике безопасности и правилах поведения в кабинете информатики
	<ul style="list-style-type: none"> • Что входит в состав компьютера? (иллюстрированный рассказ); • Знакомство с инструментом «карандаш» 	Продолжать знакомить детей с составляющими компьютера (системный блок, монитор, мышь, клавиатура и др.) Учить выполнять задания по инструкции. Развивать внимание, память, логическое мышление, глазомер, координацию движений, сообразительность и ловкость. Продолжать знакомить с новыми инструментами «художника» из компьютера.
	<ul style="list-style-type: none"> • Системный блок; • Развивающая игра • Знакомство с инструментом «резинка» 	Учить детей выполнять задания по инструкции. Развивать внимание, память, логическое мышление, глазомер, координацию движений, сообразительность и ловкость. Продолжать
	<ul style="list-style-type: none"> • Материнская плата; 	и ловкость. Продолжать

	<ul style="list-style-type: none"> «Скрытые рисунки» (закрепление) 	знакомить с инструментами «художника» компьютера
Октябрь	<ul style="list-style-type: none"> Центральный процессор; Инструмент «леечка» (раскраски «Бусинки», «Мяч») 	Дать понятие «процессор» (процессор – главное устройство компьютера, обрабатывающее информацию)
	<ul style="list-style-type: none"> Оперативная память; Инструмент «леечка» (раскраски «Зайчик», «Мишка») 	Оперативная память, «жучки», жесткий диск (винчестер – основное запоминающее устройство компьютера).
	<ul style="list-style-type: none"> Игра «Жучки»; Инструмент «кисточка» 	Продолжать знакомить с новыми инструментами художника («леечка», «печать»).
	<ul style="list-style-type: none"> Жесткий диск (винчестер); Инструмент «печать» Создание проекта совместно с родителями «Мой компьютер» 	Развивать логическое мышление, внимание, память, координацию движений, сообразительность и ловкость.
Ноябрь	<ul style="list-style-type: none"> Дисковод; Игра «Пирамидка»; Инструмент «печать» (увеличивать картинки в 2,3,5 раз) 	Дать понятия «дисковод», «компакт-диск» и «дискета», «модем», «монитор».
	<ul style="list-style-type: none"> Компакт-диск, дискета; Инструменты «линия», «квадрат», «круг». 	Развивать внимание, память, логическое мышление, глазомер, координацию движений, сообразительность и ловкость.
	<ul style="list-style-type: none"> Что такое модем? Игра «Чертово колесо»; Инструменты «буквы», «цифры» 	Познакомить с новыми инструментами: «увеличение печати», «линия», «квадрат», «круг», «буквы», «цифры».
	<ul style="list-style-type: none"> Что такое монитор? Инструмент «цифры»; Игра «Буквы и цифры» (закрепление) 	Закрепить знания о буквах и цифрах в игровой форме

Декабрь	<ul style="list-style-type: none"> • Что такое монитор? (закрепление); • Игра «Найди пару»; • Игра «Нарисуй красивую картинку» 	<p>Дать понятия «программа», «программист», «звуковая карта»; закрепить понятия «модем», «монитор».</p> <p>Развивать у детей пространственное восприятие, память, внимание, логическое мышление, творчество, самостоятельность, речь, координацию движений, сообразительность.</p> <p>Совершенствовать навыки работы с мышкой</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Закрепить понятие «модем»; • Игра «Соедини звездочки»; • Игра «Лишний предмет» 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Что такое программа, кто такой программист? • Ига «Останови шарики»; • Заливка «Слон» 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Звуковая карта; • Рисование «Волшебная зима» <ul style="list-style-type: none"> • Создание репортажа «Кто такой программист» 	
Январь	<ul style="list-style-type: none"> • Звуковая система компьютера; • Игра «Составь множество из соответствующих элементов» (множество живых существ); • Рисование «Волшебная зима» 	<p>Дать понятия «звуковая система компьютера», «клавиатура», «назначение клавиш».</p> <p>Развивать у детей память, внимание, логическое мышление, самостоятельность, речь, координацию движений, сообразительность.</p> <p>Совершенствовать навыки работы с клавиатурой.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Что такое клавиатура? • Рисование «Волшебная зима» 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Стандартная и световая клавиатура; • Игра «Отгадай загадки» 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Назначение клавиш; • Игра «Множество овощей и фруктов»; 	
Февраль	<ul style="list-style-type: none"> • Что такое сканер? • Игра в мяч; • Игра «Измени картинку» 	<p>Дать понятия «сканер», «принтер», «мышь», «джойстики».</p> <p>Развивать логическое мышление, координацию движений и глазомер, ловкость.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Принтеры; • Игра «Юный пожарник»; • Игра «Докрась цифру 3» 	<p>Учить детей принимать правильное молниеносное решение во время игры; использовать краску нужного цвета</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Ручное устройство – мышшь; • Игра «Юный пожарник» (закрепление); • Игра «Докрась цифру 4» 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Джойстики; • Игра «Докрась цифру 5» • Викторина для детей «Устройства ввода и вывода информации» 	
Март	<ul style="list-style-type: none"> • Манипуляторы; • Игра «Под водой» (закрепление); • Игра «Доведи пчелку к букету из 6 цветов» 	<p>Дать понятия «манипулятор», «рабочий стол». Развивать память, мышление, сообразительность, внимание, глазомер, воображение.</p> <p>Учить детей объединять предметы в группы по признакам, выделять свойства предметов.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Что такое программное обеспечение? • Игра «Ищи жемчужину»; • «Рисуем открытку к 8 марта» 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Рабочий стол. • Игра «Очисти 	

	<ul style="list-style-type: none"> картинку», 1-й уровень; Игра «Дома» (понятия больше, меньше, низкий, одинаковый по размеру) 	
	<ul style="list-style-type: none"> Рабочий стол (закрепление); Игра «Очисти картинку», 2-й уровень 	
Апрель	<ul style="list-style-type: none"> Кнопка «Пуск»; Игра «Открой животное», 1-й уровень; Понятия длинный, короткий 	<p>Учить детей объединять предметы в группы по признакам; определять истинные и ложные высказывания; находить «лишний» предмет в группе однородных предметов.</p> <p>Развивать логическое мышление, память, внимание, сообразительность и быстроту реакции.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> Кнопка «Пуск»; Игра «Открой животное», 2-й уровень; Игра «Найди птичку» 	
	<ul style="list-style-type: none"> Игра «Ищи дракона»; Игра «Оживи картинку» 	
	<ul style="list-style-type: none"> Игра «Ищи фламинго»; 	
Май	<ul style="list-style-type: none"> Что входит в состав компьютера? Инструменты «художника»; 	<p>Выявить знания, приобретенные детьми в течение учебного года.</p> <p>Совершенствовать навыки необходимых операций при работе в различных программах.</p> <p>Закрепить с детьми понятия о том, что входит в состав компьютера.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> Развивающая игра «Учимся логически мыслить» 	
	<ul style="list-style-type: none"> Развивающая игра «Развиваем реакцию»; Рисование на тему «Весна» 	
	<ul style="list-style-type: none"> Развивающая игра «Учимся логически мыслить»; Заливка картин (по 	

желанию детей).

Подготовительная группа

Месяц	Тема занятия, форма работы	Программное содержание занятий
Сентябрь	• Инструменты «художника»	Закрепить известные игры, знания об инструментах «художника», составе компьютера. Учить детей пользоваться «выбором», создавать картинку, используя различные инструменты. Развивать творческие способности, фантазию.
	• Игра «Нарисуй картинку со львами»	
	• Рисование «Осень»	
	• Рисование «разноцветный поезд»	
	• «Заливка»	
	• Домашняя типография	
	• Рисование «Скрытые рисунки»	
	• Выставка рисунков на тему «Осень»	
Октябрь	• Системный блок;	Дать понятия системный блок, материнская плата, центральный процессор, оперативная память; их назначение. Обучать буквам, цифрам, навыкам счета, расширять словарный запас. Формировать начальные математические представления (прямой и обратный счет в пределах двух десятков); обогащать знания о животных, окружающем мире, географии земного шара, побуждать учить стихи о понравившемся звере;
	• Игра «Соедини звезды по цифрам»,	
	• Игра «Ребятам о зверятах»,	
	• Материнская плата	
	• Игра «Соедини звезды по цифрам»	
	• Игра «Ребятам о зверятах»	
	• Центральный процессор;	
	• Игра «Подбери пару»	

	<p>(вариант с геометрическими фигурами)</p> <ul style="list-style-type: none"> Игра «Ребятам о зверятах» (усложненный вариант) 	<p>развивать мышление, воображение, память, фантазию, сноровку.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> Оперативная память Игра «Ребятам о зверятах» (на закрепление и развитие навыков экспериментаторской деятельности, наблюдательности, координации движений и глазомера) 	
<p>Ноябрь</p>	<ul style="list-style-type: none"> Видео – и аудиокарты Игра «Подбери пару», 3-й вариант Игра «Машина загадок» Игра «Братец кролик» 	<p>Дать понятия «видео и аудио карта», «жесткий диск», «дисковод», «компакт-диск» и «дискета».</p> <p>Учить детей подбирать пары по числам и цветам, открывать фрагменты головоломки и собирать картинку; развивать навыки ориентации на плоскости и навыки владения компьютерной мышкой; умение объединять предметы по смысловым признакам; обозначать цифровой количество предметов; сочинять музыку; расширять словарный запас.</p> <p>Учить детей составлять множество из соответствующих элементов, выделив указанное подмножество (множество живых существ, множество птиц, предметов, созданных человеком; множество игрушек,</p>
	<ul style="list-style-type: none"> Жесткий диск Игра «Разбуди червяка» • Игра «Машина загадок» Игра «Братец Кролик» 	
	<ul style="list-style-type: none"> Дисководы; Игра «Разбуди червяка» • Игра «Дополни пары недостающими элементами и создай новую пару» Игра «Братец Кролик» • Игра «Складывай рыбок» 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Компакт-диски и дискеты; • Игра «Составь из соответствующих элементов множество» (по пособию «Мир информатики») • Игра «Машина загадок» • Игра «Братец кролик» • Игра «Складывай рыбок» (на закрепление изученного материала) <p style="text-align: center;">Путешествие в мир накопителей</p>	посуды)
Декабрь	<ul style="list-style-type: none"> • Монитор; • Игра «Букварик» • Игра «Оживи картинку» • Игра «Братец Кролик» (карточки) 	<p>Познакомить с понятиями «монитор», «клавиатура», «колонки», «наушники», «микрофоны», «сканер».</p> <p>Учить детей определять, на какую букву начинается название предмета на картинке; собрать букву из фрагментов, четко представляя ее начертание; развивать сообразительность, память, внимание, логическое мышление</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Клавиатура • Игра «Словарик» • Игра «Оживи картинку» (закрепление) • Игра «Братец Кролик» 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Колонки, наушники и микрофоны; • Игра «Муравей» • Игра «Очисти картинку» • Игра «Паровоз» 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Сканеры • Игра «Белка» 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Игра «Очисти картинку» (на закрепление) • Игра «Паровоз» 	
Январь	<ul style="list-style-type: none"> • Принтеры • Игра «Ворон-трубач» • Игра «Открой животное» • Игра «Братец Кролик» (закрепление) 	<p>Познакомить детей с новыми понятиями: «принтер», «мышь», «джойстик» и «манипулятор», с их назначением.</p> <p>Учить детей «переворачивать» все неправильные буквы, щелкнув по ним мышкой, составлять предложение из отдельных слов; определять истинные и ложные высказывания; объединять отдельные предметы в группу с общим названием; развивать сообразительность, память и координацию движений.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Компьютерные мыши; • Игра «Лягушка-хохотушка» • Игра «Открой животное» (усложненный вариант) • Игра «Цифра 6» 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Джойстики и манипуляторы • Игра «Кот в избушке» • Игра «Бриллиантовая загадка»; • Игра «Цифра 7» 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Программное обеспечение; • Игра «Ворон-трубач», «лягушка-хохотушка», «Кот в избушке» (по желанию детей) • Игра «Бриллиантовая загадка» (на закрепление) • Игра «Цифра 8» • Викторина для детей «Устройства ввода и 	

	вывода информации»	
Февраль	<ul style="list-style-type: none"> • Компьютерные программы • Игра «Заяц-поэт» • Игра «Найди жемчужину» • Игра «Цифра 9» 	<p>Дать понятия «компьютерные программы», «Интернет» и их возможности.</p> <p>Продолжать учить детей составлять слова из заданного набора букв.</p> <p>Учить детей составлять предложения из отдельных слов; развивать память, внимание, логическое мышление</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Кнопка «Пуск» • Игра «Заяц-поэт» (на закрепление) • Игра «Найди жемчужину» (усложненный вариант) 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Игра «Гуси-сторожа» • Игра в мяч • Изготовление открытки к празднику «День защитников Отечества» 	
	<ul style="list-style-type: none"> • История создания Интернета; • Игра «Гуси-сторожа» (на закрепление); • Игра «Щелкай забияк»; • Игра «Веселая математика» (решение примеров на сложение) 	
Март	<ul style="list-style-type: none"> • Глобальная сеть и ее возможности • Игра «Грибная охота»; • Игра «Юный пожарник»; • Открытка к 8 марта 	<p>Познакомить с понятием «глобальная сеть» и ее возможностями. Учить находить предметы с одинаковым значением признака (цвет, форма, размер число элементов и др.); развивать память, внимание,</p>

Апрель	<ul style="list-style-type: none"> • Модемы и подключение к Интернету • Игра «Грибная охота» (на закрепление) • Игра «Под водой» • Игра «Веселая математика» (вычитание) 	<p>логическое мышление; разбивать слова на слоги, составлять предложения формировать элементарные математические представления, закреплять навыки распознавания чисел; находить лишний предмет в группе однородных</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> • Игра «Библиотека» • Игра «Липа»; • Игра «Растопи лед» • Игра «Веселая математика» (примеры на сложение и вычитание) 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Игра «Почта» • Игра «Липа» • Игра «Растопи лед» • Игра «Веселая математика» (поставь нужный знак) 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Игра «Мышиная переправа» • Игра «Звуковая машина» • Логически задачки («Ищи дракона») 		<p>Учить детей выделять в предметах и явлениях различные свойства и признаки; ориентироваться в условиях задачи, выделять среди них наиболее существенные, планировать ход решения, предусматривать и оценивать возможные варианты; развивать память, внимание, логическое мышление</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Игра «Баба-Яга учится читать» (по желанию) • Игра «Звуковая машина» (на закрепление) • Логические задачки («Найди носорога») 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Игра «Веселый поезд» 		
<ul style="list-style-type: none"> • Логические задачки 			

	(«Ищи фламинго»)	
	<ul style="list-style-type: none"> • Игра «Составь мультфильм» • Логические задачи («Найди ламу») 	
Май	Чему мы научились (задания из «Мира информатики» закрепление пройденного материала)	Закрепить знания, умения по основным разделам программ; совершенствовать диалогическую речь; умение слушать собеседника, понимать вопросы, смысл заданий, уметь задавать вопросы, отвечать на них. Расширять кругозор, устранять психологический барьер «человек-компьютер»; формировать понятия «информация», «информационный процесс», «информационная картина мира», значение информации, информационных технологий в обществе
	«Баба-Яга учится читать» (Обобщающее занятие, подведение итогов пройденного материала)	
	«Мир, в котором мы живем» (понятие «информация», ее виды; способы представления информации)	
	Итоговое занятие (индивидуальное задание на повторение пройденного материала за год)	

В работе используются технологии:

1. Информационно-коммуникационные технологии.

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

2. 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 метода проекта формирует познавательные мотивы.

Структура занятий

Каждое занятие комплексное. Оно 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 (физкультурные минутки, точечный массаж, массаж впереди стоящему, комплекс физических упражнений, расслабление под музыку).

Занятия проводятся 1 раза в неделю.

Продолжительность каждого этапа занятия:

1 этап - 10 минут,

2 этап - 10-15 минут,

3 этап - 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.

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.

Формы работы с родителями: консультации, родительское собрание.

Формы проведения занятий по информатике: Игры, творческие задания и упражнения, практические задания, конкурсы, беседы, рассказы, участие в выставках, речевые игры, просмотр учебных и игровых фильмов, роликов; компьютерные развивающие игры, практические задания на компьютере.

Средства

Для реализации кружка «Занимательный компьютер» необходимо:

- **Компьютерный класс:** компьютер с мультимедийным проектором для демонстрации материала; компьютеры для детей для получения новых знаний и закрепления навыков работы; принтер для печати детских рисунков.
- Компьютерный класс должен соответствовать требованиям СанПиН.
- **Игровая зона компьютерного класса** – это зона для предкомпьютерной подготовки и после компьютерной релаксации включает в себя:

столы для работы детей;
тетради с игровыми заданиями на каждое занятие;
игры – головоломки;
раздаточный материал;
демонстрационные дидактические игры;
демонстрационные и индивидуальные плакаты для обучения детей компьютерной грамотности, правилам поведения и правильной осанке.

- **Компьютерные программы:**
Paint, Word
- **Электронные ресурсы**
- **Интернет ресурсы**

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Балабанова Л.К. Компьютерные игры в обучении детей 4-7 лет. – Волгоград: Учитель, 2012.
2. Горячев А.В. «Все по полочкам» программа по информатике для дошкольников – М.: Баласс, серия: Образовательная система "Школа 2100". Программа "Детский сад 2100", 2017
3. Коч Л.А., Бревнова Ю. А. Дошколенок +компьютер: перспективно-тематическое планирование. Конспекты занятий с детьми 5-7 лет. – Волгоград: Учитель, 2011.
4. Габдуллина З.М. Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет: планирование занятий, рекомендации, дидактический материал, консультации для родителей. Изд.2-е.- Волгоград: Учитель, 2011
5. Зылевич И. А. Рабочая программа по компьютерному обучению в детском саду «Игровая информатика» для детей старшего дошкольного возраста. Актуальные вопросы современной педагогики: материалы VII междунар. науч. конф. (г. Самара, август 2015 г.). — Самара: Асгард, 2015.
6. Комарова И.И., Туликов А.В. Информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовании / Под ред. Т.С. Комаровой.- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2013.