

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
городского округа Саранск  
«Центр развития ребенка - детский сад № 7»

Рассмотрена и одобрена  
на заседании педагогического  
совета № 6 от «30» 08.2022 г.

УТВЕРЖДАЮ  
Заведующая МАДОУ «Центр развития  
ребенка - детский сад № 7»  
Н.А. Вельматкина  
Приказ № 23/п от «1» 09.2022 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА  
(ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ  
ПРОГРАММА)  
«Компьютерный гений»**

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

**Составитель:**  
Сластухина А.А.

Саранск

## СОДЕРЖАНИЕ

1.	Паспорт программы	3
2.	Пояснительная записка	5
3.	Учебно-тематический план	13
4.	Содержание изучаемого курса	23
5.	Методическое обеспечение дополнительной образовательной программы	74
6.	Список литературы	77
7	Приложения	21

## ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

<b>Наименование программы</b>	Дополнительная образовательная программа «Компьютерный гений» (далее - Программа)
<b>Руководитель программы</b>	Педагог дополнительного образования Сластухина Александра Анатольевна
<b>Организация-исполнитель</b>	МАДОУ «ЦРР - Детский сад №7» г.о. Саранск
<b>Адрес организации исполнителя</b>	г. Саранск, проспект 70 лет Октября, д. 71А
<b>Цель программы</b>	развитие познавательных способностей, а также интеллектуальное и творческое развитие личности ребенка через приобщение к информационным технологиям.
<b>Направленность программы</b>	создание условий для развития личности ребенка, развитие мотивации личности к познанию и творчеству, на овладение знаниями и навыками в области информационных технологий.
<b>Срок реализации программы</b>	4 года
<b>Вид программы Уровень реализации программы</b>	адаптированная дошкольное образование
<b>Система реализации контроля за исполнением программы</b>	координацию деятельности по реализации программы осуществляет администрация образовательного учреждения; практическую работу осуществляет педагогический коллектив
<b>Ожидаемые конечные результаты программы</b>	<u>5-6 лет</u>  ➤ Знать: технику безопасности и правила поведения в компьютерном классе  ➤ Уметь: Назвать части компьютера и знать их назначение  ➤ Владеть: сравнивать предметы, объединять в группу по признакам;

6-7 лет

➤ Знать: названия и функции основных частей компьютера: системный блок, монитор, клавиатура, манипулятор «мышь»

➤ Уметь: пользоваться графическим редактором «Paint»: создание рисунков, с использованием различных инструментов (карандаш, кисть, распылитель, заливка, фигуры), закрашивание рисунков (с помощью заливки, распылителя)

➤ Владеть: осуществлять необходимые операции при работе в различных программах;

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

### 1. Направленность программы.

Современное общество предъявляет новые требования к поколению, вступающему в жизнь. «Завтра» сегодняшних детей – это информационное общество. Психологическая готовность к жизни в нем сейчас необходимы каждому человеку.

Одним из факторов, обеспечивающих эффективность образования, является непрерывность и преемственность в обучении.

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.

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.

Программа «Компьютерный гений» 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.

Компьютер, как новая форма организации обучения и передачи знаний, стал отличным помощником в развитии детей: внимания, памяти, мышления, речи, личности ребенка, навыков учебной деятельности.

Использование компьютера на занятиях позволяет перейти от объяснительно-иллюстрированного способа обучения к деятельностному, при котором ребенок становится активным субъектом, а не пассивным объектом педагогического воздействия. Это способствует осознанному усвоению знаний дошкольниками.

Благодаря наглядности, ребята охотнее вовлекаются в активную работу. У дошкольников повышается концентрация внимания, улучшается понимание и запоминание материала, обостряется восприятие. Использование компьютера не цель, а средство воспитания и развития творческих способностей ребенка, формирования его личности.

### 2. Новизна программы.

Новизна программы заключается в том, что в процессе ее реализации широко используются развивающие игры нового поколения, которые способствуют как развитию личности ребенка в целом, так и способствуют

формированию интереса детей к игре, расширяют представления об окружающей действительности, воспитывают моральные качества личности.

### **3. Актуальность**

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 информатизации общества педагоги и родители должны быть готовы к тому, что при поступлении в школу ребенок скорее всего столкнется с применением вычислительной техники. Научно-техническая революция стала основой процесса информатизации всех сфер жизни общества, в том числе и образования. Именно поэтому одной из приоритетных задач развития образования в России является создание единой образовательной информационной среды.

### **4. Отличительные особенности программы:**

Отличительной особенностью Программы является её направленность на обучение детей начальному техническому творчеству (основы конструирования, моделирования). Введение данного раздела обусловлено запросом государства на развитие технического направления в дополнительном образовании.

### **5. Педагогическая целесообразность программы**

Данная общеобразовательная программа разработана с учетом современных образовательных технологий, которые отражаются в:

- **принципах обучения** (индивидуальность, доступность, преемственность, результативность);
- **формах и методах обучения** (дифференцированное обучение, проекты занятия, соревнования, экскурсии.);
- **методах контроля** и управления образовательным процессом (тестирование, анализ результатов, практические работы и др.);
- **средствах обучения.** Каждое рабочее место обучающегося должно быть оборудовано следующим образом: компьютер с установленным необходимым программным обеспечением, мышь, наушники с микрофоном. Из дидактического обеспечения необходимо наличие тренировочных упражнений, индивидуальных карточек, текстов контрольных заданий,

проверочных и обучающих тестов, разноуровневых заданий, занимательные задания, игровые задания, викторины.

## **6. Цель программы.**

**ЦЕЛЬ** – развитие познавательных способностей, а также интеллектуальное и творческое развитие личности ребенка через приобщение к информационным технологиям

## **7. Задачи программы.**

### **5-6 лет**

#### *Обучающие задачи:*

- Сформировать начальные навыки использования компьютерной техники и современных информационных технологий для решения учебных и практических задач;
- Овладеть умением использовать компьютерную технику как практический инструмент для работы с информацией в учебной деятельности и повседневной жизни.

#### *Воспитательные задачи:*

- Воспитать трудолюбие и желание добиваться успеха собственным трудом.
- Воспитать внимание, аккуратность, целеустремленность, творческую самореализацию.

#### *Развивающие задачи:*

- Развить память, внимание, наблюдательность, пространственное логическое мышление

### **6-7 лет**

#### *Обучающие задачи:*

- Сформировать навыки использования компьютерной техники и современных информационных технологий для решения учебных и практических задач;

#### *Воспитательные задачи:*

- Воспитать умение работать в группе, воспитывать культуру общения, ведения диалога.

#### *Развивающие задачи:*

- Развивать творческие способности и наклонности детей;
- Развивать память, внимание, наблюдательность, нестандартное образное и логическое мышление.

#### *Задачи образовательных программ:*

##### ***Обучающие:***

- формирование первоначальных представлений о свойствах информации и способах работы с ней

***Развивающие:***

- *развитие памяти, внимания, наблюдательности*

***Воспитательные:***

- *воспитывание информационной культуры.*

**8. Возраст детей.**

Возраст детей участвующих в реализации дополнительной образовательной программы:

От 5 до 7 лет

- состав группы является постоянным;
- набор обучающихся проводится в свободной форме, по желанию ребенка;
- базовые знания приветствуются

**9. Срок реализации программы.**

продолжительность образовательного процесса – 4 года;

Многоступенчатый образовательный процесс:

- Наименование ступеней и период времени каждого из них (один год):  
«Возрастные»:
  - 5-6 лет;
  - 6-7 лет.
- Признаки, отличающие одну ступень от другой:
  - А) Обучение по программе от простого к сложному;
  - Б) С каждым годом обучения больше знакомств с новыми техниками нетрадиционного рисования;
  - В) С каждым этапом обучения ребенок сможет выполнять свои работы более самостоятельно.

**10. Форма детского образовательного объединения:** тематическая совместная деятельность педагога и ребенка в форме кружковой работы

**Режим организации занятий:**

Форма детского образовательного объединения – класс

Старшая группа:

- общее кол-во часов в год – 60 занятий
- 25-30 мин. занятие, 2 раза в неделю

Подготовительная группа:

- общее кол-во часов в год – 60 занятий
- 30-40 мин. занятие, 2 раза в неделю

**11. Ожидаемые результаты и способы их проверки.**

В результате освоения программы воспитанники будут:



## **5-6 лет**

### **➤ Знать:**

- названия и функции основных частей компьютера
- о технике безопасности во время работы

### **➤ Уметь:**

- планировать свою работу;
- договариваться между собой при выполнении коллективной работы
- создавать индивидуальные работы
- использовать в работе клавиатуру и мышь

### **➤ Владеть:**

- Пользоваться графическим редактором и Word

## **6-7 лет**

### **➤ Знать:**

- технику безопасности и правила поведения в компьютерном классе

### **Уметь:**

- осуществлять необходимые операции при работе в различных программах

- **Владеть:** пользоваться инструментами графического редактора PowerPoint

## **12. Форма подведения итогов.**

Форма подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы проводится в виде выставок детских творческих работ.

Контроль может проводиться в разных формах:

- участие в конкурсах.
- проведение открытого мероприятия
- проведение мастер-класса среди педагогов

## УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН 5-6 лет

№ п/п	Наименование модулей, разделов и тем	Количество часов			
		всего		теория	практика
		кол-во занятий	мин.		
1	Вводное занятие. Техника безопасности.	1	25 мин	10 мин	15 мин
2	Здравствуй, компьютерный! История компьютера	1	25 мин	10 мин	15 мин
3	Знакомство с компьютером	1	25 мин	10 мин	15 мин
4	Устройство компьютера	1	25 мин	10 мин	15 мин
5	Обучающая игра «Компьютер ежика»	1	25 мин	10 мин	15 мин
6	Устройство «Монитор»	1	25 мин	10 мин	15 мин
7	Манипулятор «мышь»	1	25 мин	10 мин	15 мин
8	Развивающая игра «Я учусь пользоваться мышкой»	1	25 мин	10 мин	15 мин
9	Клавиатура	1	25 мин	10 мин	15 мин
10	Обучающая игра «Тренажёр клавиатуры»	1	25 мин	10 мин	15 мин
11	Игра «Перемещение предметов»	1	25 мин	10 мин	15 мин
12	Игра «Найди предметы»	1	25 мин	10 мин	15 мин
13	Игра «Раскрась»	1	25 мин	10 мин	15 мин
14	Игра «Жучки»	1	25 мин	10 мин	15 мин
15	Игра «Путаница», 1-й уровень.	1	25 мин	10 мин	15 мин
16	Инструмент «кисточка»	1	25 мин	10 мин	15 ин
17	Что такое дисковод?	1	25 мин	10 мин	15 мин

18	Компакт-диск, дискета.	1	25 мин	10 мин	15 мин
19	Игра «Построй дом»	1	25 мин	10 мин	15 мин
20	Игра «Разноцветная улица»	1	25 мин	10 мин	15 мин
21	Игра «Найди картинку», «Шарики»	1	25 мин	10 мин	15 мин
22	Викторина для детей «Устройства ввода и вывода информации»	1	25 мин	10 мин	15 мин
23	Манипуляторы.	1	25 мин	10 мин	15 мин
24	Рабочий стол.	1	25 мин	10 мин	15 мин
25	Упражнения «Сложи игрушки в коробку», «Лужайка».	1	25 мин	10 мин	15 мин
26	«Сосчитай и найди цифру»	1	25 мин	10 мин	15 мин
27	«Что лишнее?»	1	25 мин	10 мин	15 мин
28	«Подбери по форме»	1	25 мин	10 мин	15 мин
29	«Подбери по цвету»	1	25 мин	10 мин	15 мин
30	Кнопка «Пуск».	1	25 мин	10 мин	15 мин
31	Игра «Ищи дракона».	1	25 мин	10 мин	15 мин
32	Игра «Оживи картинку», 1-й уровень.	1	25 мин	10 мин	15 мин
33	Игра «Ищи фламинго».	1	25 мин	10 мин	15 мин
34	Игра «Оживи картинку», 2-й уровень.	1	25 мин	10 мин	15 мин
35	Что входит в состав	1	25 мин	10 мин	15 мин

	компьютера?				
36	Развивающая игра «Учимся логически мыслить».	1	25 мин	10 мин	15 мин
37	Развивающая игра «Развиваем реакцию».	1	25 мин	10 мин	15 мин
38		1	25 мин	10 мин	15 мин
39		1	25 мин	10 мин	15 мин
40		1	25 мин	10 мин	15 мин
41	Мы с компьютером на ты	1	25 мин	10 мин	15 мин
42	Программы	1	25 мин	10 мин	15 мин
43	Файлы и папки	1	25 мин	10 мин	15 мин
44	Компьютерные игры	1	25 мин	10 мин	15 мин
45	Компьютерные игры	1	25 мин	10 мин	15 мин
46	В гостях у Пэйнтика. Инструменты «Карандаш», «Кисть»	1	25 мин	10 мин	15 мин
47	Инструмент «Ластик»	1	25 мин	10 мин	15 мин
48	Практическая работа «Создание рисунка»	1	25 мин	10 мин	15 мин
49	Палитра. Инструмент «Заливка»	1	25 мин	10 мин	15 мин
50	Веселая «рисовалка»	1	25 мин	10 мин	15 мин
51	Основной цвет кисти и фона	1	25 мин	10 мин	15 мин
52	Основной цвет кисти и цвет фона	1	25 мин	10 мин	15 мин
53	Инструмент «Распылитель»	1	25 мин	10 мин	15 мин
54	Компьютерный рисунок «Снеговик»	1	25 мин	10 мин	15 мин
55	Инструмент «Пипетка»	1	25 мин	10 мин	15 мин
56	Развиваем мышление	1	25 мин	10 мин	15 мин

57	Развиваем логику	1	25 мин	10 мин	15 мин
58	Любимые игры	1	25 мин	10 мин	15 мин
59	Играем с любимыми героями	1	25 мин	10 мин	15 мин
60	Викторина «Мой друг - компьютер»	1	25 мин	10 мин	15 мин
	<b>Итого:</b>	60	1500 мин	600 мин	900 мин

### УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН 6-7 лет

№ п/п	Наименование модулей, разделов и тем	Количество часов			
		всего		теория	практика
		кол-во занятий	мин.		
1	Вводное занятие. Техника безопасности.	1	30 мин	10 мин	20 мин
2	История компьютера	1	30 мин	10 мин	20 мин
3	Устройство компьютера	1	30 мин	10 мин	20 мин
4	В гости к сказке. Разновидность компьютерных игр.	1	30 мин	10 мин	20 мин
5	«Word», или Лягушонок на клавиатуре	1	30 мин	10 мин	20 мин
6	Путешествие по клавиатуре: буквенный ряд.	1	30 мин	10 мин	20 мин
7	Цифровой ряд клавиатуры. Простейшие арифметические действия	1	30 мин	10 мин	20 мин
8	Мой компьютер, Корзина, кнопка Пуск, Часы, Календарь.	1	30 мин	10 мин	20 мин
9	Мы с компьютером - друзья	1	30 мин	10 мин	20 мин
10	Устройство «Монитор»	1	30 мин	10 мин	20 мин
11	Веселая «Рисовалка». Рисунок «Волшебная палочка»	1	30 мин	10 мин	20 мин

12	Случай в зоопарке. Выполнение действий по алгоритму	1	30 мин	10 мин	20 мин
13	Манипулятор «мышь»	1	30 мин	10 мин	20 мин
14	Построение линий и фигур: Инструмент «Овал».	1	30 мин	10 мин	20 мин
15	Построение линий и фигур: Инструмент «Прямоугольник». Символика России.	1	30 мин	10 мин	20 мин
16	Построение линий и фигур. Логическая задача «Найди домик Круга».	1	30 мин	10 мин	20 мин
17	Построение линий и фигур: инструмент «Кривая линия». Море и его обитатели	1	30 мин	10 мин	20 мин
18	Построение линий и фигур: инструмент «Кривая линия». День и ночь – сутки прочь	1	30 мин	10 мин	20 мин
19	Системный блок	1	30 мин	10 мин	20 мин
20	Перемещение объектов рабочего стола. Удаление файлов и папок в корзину.	1	30 мин	10 мин	20 мин
21	Создание презентаций	1	30 мин	10 мин	20 мин
22	Мы с компьютером на ты	1	30 мин	10 мин	20 мин
23	Интернет	1	30 мин	10 мин	20 мин
24	Вирус и Антивирус.	1	30 мин	10 мин	20 мин
25	Рабочий стол	1	30 мин	10 мин	20 мин
26	Игры на внимание	1	30 мин	10 мин	20 мин
27	«Сложи картинку»	1	30 мин	10 мин	20 мин
28	Программы	1	30 мин	10 мин	20 мин
29	Текстовый редактор «Word»	1	30 мин	10 мин	20 мин

30	Игры на мышление	1	30 мин	10 мин	20 мин
31	Файлы и папки	1	30 мин	10 мин	20 мин
32	Компьютерные игры	1	30 мин	10 мин	20 мин
33	Графический редактор «Paint». Работа с инструментами	1	30 мин	10 мин	20 мин
34	Палитра. Растения и насекомые. Рисунок «Бабочка и цветы».	1	30 мин	10 мин	20 мин
35	Раскрашивание замкнутого контура. Лес и его обитатели.	1	30 мин	10 мин	20 мин
36	Творческая мастерская	1	30 мин	10 мин	20 мин
37	Раскрашивание замкнутого контура. Фрукты и овощи.	1	30 мин	10 мин	20 мин
38	Основной цвет кисти и цвет фона. Плывут по небу облака	1	30 мин	10 мин	20 мин
39	Развиваем логику	1	30 мин	10 мин	20 мин
40	Зимние подвижные игры и забавы. Создание компьютерного рисунка «Снеговик».	1	30 мин	10 мин	20 мин
41	Сохранение компьютерного рисунка Дикие и домашние животные.	1	30 мин	10 мин	20 мин
42	Учимся считать	1	30 мин	10 мин	20 мин
43	Редактирование компьютерного рисунка. Птицы	1	30 мин	10 мин	20 мин
44	Развиваем внимание	1	30 мин	10 мин	20 мин
45	Моделирование в среде графического редактора. Транспорт.	1	30 мин	10 мин	20 мин
46	Развиваем мышление	1	30 мин	10 мин	20 мин
47	Моделирование в среде графического редактора.	1	30 мин	10 мин	20 мин

	Путешествие в Страну Безопасных Дорог.				
48	Рисунки из квадратов и прямоугольников.	1	30 мин	10 мин	20 мин
49	Развиваем логику	1	30 мин	10 мин	20 мин
50	Развивающая игра «Паровозик»	1	30 мин	10 мин	20 мин
51	Отработка навыка включения и выключения компьютера.	1	30 мин	10 мин	20 мин
52	Любимые игры	1	30 мин	10 мин	20 мин
53	Задачи — шутки. Игротека.	1	30 мин	10 мин	20 мин
54	Викторина «Мой друг - компьютер»	1	30 мин	10 мин	20 мин
55	Развивающая игра «Учимся логически мыслить».	1	30 мин	10 мин	20 мин
56	Устройство «Принтер» и его назначение	1	30 мин	10 мин	20 мин
57	Принтер для распечатки картинок, букв, цифр.	1	30 мин	10 мин	20 мин
58		1	30 мин	10 мин	20 мин
59	В творческой мастерской. Рисунок по выбору	1	30 мин	10 мин	20 мин
60	Дидактическая игра «Собери компьютер».	1	30 мин	10 мин	20 мин
	<b>Итого:</b>	60	1800 мин	600 мин	1200 мин



**СОДЕРЖАНИЕ ИЗУЧАЕМОГО КУРСА  
КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН 5-6 лет**

<b>Тема</b>	<b>Наименование модулей, разделов и тем</b>	<b>Содержание</b>	<b>Методы обучения</b>	<b>Формы работы</b>	<b>Работа с родителями</b>
<b>Тема №1</b>	Вводное занятие. Техника безопасности.	Правила техники безопасности при работе за компьютером. Инсценировка различных ситуаций по технике безопасности. Правила работы за компьютером. Правильная посадка за компьютером. Гимнастика для глаз	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №2</b>	Здравствуй, класс компьютерный! История компьютера	Познакомить с техникой безопасности и правилами поведения в компьютерном классе. Способствовать развитию внимания, интереса к занятиям	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №3</b>	Знакомство с компьютером	Познакомить с многообразием компьютерной техники, применением. Дать общие сведения о компьютере, его свойствах, назначении. Развивать связную речь	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №4</b>	Устройство компьютера	Познакомить с функциональной структурой и основными устройствами компьютера. Расширять кругозор и развивать интеллектуальные способности. Развивать внимание, память	Различные		Информация на стенде

<b>Тема №5</b>	Обучающая игра «Компьютер ежика»		Различные		Информация на стенде
<b>Тема №6</b>	Устройство «Монитор»	Познакомить с устройством «монитор». Закрепить умение создавать множество из разных по количеству элементов. Развивать пространственные ориентировки	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №7</b>	Манипулятор «мышь»	Познакомить с манипулятором «мышь». Учить нажимать на левую кнопку мыши один раз, выполнять двойной щелчок. Закреплять умение классифицировать предметы по определенным признакам. Развивать логическое мышление	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №8</b>	Развивающая игра «Я учусь пользоваться мышкой»	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми.	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №9</b>	Клавиатура	Познакомить с клавиатурой: названия и функции основных клавиш. Формировать умение ориентироваться в пространстве: слева, справа, вверху, внизу. Развивать память	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №10</b>	Обучающая игра «Тренажёр клавиатуры»	Познакомить с общим видом клавиатуры, основными видами клавиш и их предназначением.	Различные		Информация на стенде

<b>Тема №11</b>	Игра «Перемещение предметов»	Формировать умение учащихся работать с мышью, развивать логическое мышление учащихся, прививать и воспитывать интерес к предмету, развивать способность анализировать информацию.	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №12</b>	Игра «Найди предметы»	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закреплять умение пользоваться компьютерной мышью. Развивать логическое мышление	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №13</b>	Игра «Раскрась»	Развитие устойчивого внимания, наблюдательности и усидчивости, потребности в использовании и применении компьютерных программ в обучении.	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №14</b>	Игра «Жучки»	Закрепление знаний цветов, на развитие навыков счета, а также на умение различать предметы по внешнему виду. Игра подходит, как для индивидуальной работы, так и для подгрупповой.	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №15</b>	Игра «Путаница», 1-й уровень.	Физическое развитие, повышение коммуникабельности и сплоченности.	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №16</b>	Инструмент «кисточка»	Познакомить с основным цветом кисти и цветом фона. Закреплять названия геометрических фигур, умение различать их по характерным признакам. Развивать творческое воображение	Различные		Информация на стенде

<b>Тема №17</b>	Что такое дисковод?	Формирование представления о носителях информации; формирование умения работать с информацией на CD/DVD-дисках, искать дополнительную информацию в книгах, Интернете и т. П.	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №18</b>	Компакт-диск, дискета.	Предметные: знать, что такое дисковод и электронные диски, дискета, правила работы с компьютером; уметь применять правила работы с компьютером	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №19</b>	Игра «Построй дом»	Развивать пространственное воображение ,техническое мышление, учить плоскостному моделированию.	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №20</b>	Игра «Разноцветная улица»	Закрепить и расширить словарь по теме, научить располагать дома ровно в ряд.	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №21</b>	Игра «Найди картинку», «Шарики»	Развивать моторику пальцев рук, развивать интерес к общению в игре, выполнять точно инструкцию взрослого.	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №22</b>	Викторина для детей «Устройства ввода и вывода информации»	Закрепить материал по данному курсу	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №23</b>	Манипуляторы.	Познакомить с манипулятором «мышь». Учить нажимать на левую кнопку мыши один раз, выполнять двойной щелчок. Закреплять умение классифицировать предметы по определенным признакам. Развивать логическое мышление.	Различные		Информация на стенде

<b>Тема №24</b>	Рабочий стол.	Дать понятие «рабочий стол», познакомить с содержанием «Рабочего стола». Закрепить умение ориентироваться на экране монитора, понимать смысл пространственных отношений. Развивать логическое мышление	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №25</b>	Упражнения «Сложи игрушки в коробку», «Лужайка».	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закреплять умение пользоваться компьютерной мышью	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №26</b>	«Сосчитай и найди цифру»	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закреплять умение пользоваться компьютерной мышью	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №27</b>	«Что лишнее?»	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закреплять умение пользоваться компьютерной мышью. Развивать мышление и логику.	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №28</b>	«Подбери по форме»	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закреплять умение пользоваться компьютерной мышью. Развивать мышление и логику.	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №29</b>	«Подбери по цвету»	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закреплять умение пользоваться компьютерной мышью. Развивать мышление и логику.	Различные		Информация на стенде

<b>Тема №30</b>	Кнопка «Пуск».	Изучение кнопки «Пуск», программы «Калькулятор», окон папок, программы «Календарь».	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №31</b>	Игра «Ищи дракона».	Закреплять умение пользоваться компьютерной мышью. Развивать логическое мышление. Развивать мышление, внимательность, память.	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №32</b>	Игра «Оживи картинку», 1-й уровень.	Поддерживать интерес к развивающим компьютерным играм. Закреплять умение управлять действиями на экране с помощью компьютерной мышки. Развивать мышление, память	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №33</b>	Игра «Ищи фламинго».	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закреплять умение пользоваться компьютерной мышью. Развивать логическое мышление	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №34</b>	Игра «Оживи картинку», 2-й уровень.	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закреплять умение пользоваться компьютерной мышью	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №35</b>	Что входит в состав компьютера?	Познакомить обучающихся с основными устройствами компьютера.	Различные		Информация на стенде

<b>Тема №36</b>	Развивающая игра «Учимся логически мыслить.	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закреплять умение пользоваться компьютерной мышью. Развивать логическое мышление	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №37</b>	Развивающая игра «Развиваем реакцию».	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закреплять умение пользоваться компьютерной мышью. Развивать логическое мышление	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №38</b>	Рисование на тему «Весна». Paint	Закрепить знание инструментов графического редактора Paint, умение использовать правильно каждый инструмент в конкретной ситуации, развивать внимание, творческое мышление, воспитывать любовь к окружающему миру.	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №39</b>	Заливка картин (по желанию детей).	Закрепить знание инструментов графического редактора Paint, умение использовать правильно каждый инструмент в конкретной ситуации, развивать внимание, творческое мышление, воспитывать любовь к окружающему миру.	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №40</b>	«Разложи печенье в коробки»	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закреплять умение пользоваться компьютерной мышью. Развивать логическое мышление	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №41</b>	Мы с компьютером на ты	Обобщить знания по теме «Устройство компьютера». Совершенствовать навыки работы мышью. Развивать творческие способности	Различные		Информация на стенде

<b>Тема №42</b>	Программы	Дать понятие «программа», «программист», учить различать ярлычки программ, запускать программы с рабочего стола. Совершенствовать умение складывать из частей разные предметы. Развивать логическое мышление	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №43</b>	Файлы и папки	Дать понятие «папка», «файл», учить различать их ярлычки. Закреплять умение выделять характерные признаки предметов. Развивать внимание	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №44</b>	Компьютерные игры	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закреплять умение классифицировать предметы по определенным признакам. Развивать логическое мышление	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №45</b>	Компьютерные игры	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закреплять умение пользоваться компьютерной мышью. Развивать логическое мышление	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №46</b>	В гостях у Пэинтика. Инструменты «Карандаш», «Кисть»	Познакомить с панелью инструментов графического редактора «Paint». Развивать навыки работы с инструментами «Карандаш», «Кисть», эстетический вкус, творческое воображение. Формировать наглядно – образное мышление	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №47</b>	Инструмент «Ластик»	Познакомить с инструментом «Ластик», с панелью команд: «Файл» - «Создать». Развивать навыки работы с инструментами «Карандаш», «Кисть», эстетический вкус.	Различные		Информация на стенде



<b>Тема №48</b>	Практическая работа «Создание рисунка»	Совершенствовать навыки работы в среде графического редактора. Закрепить гендерные представления детей. Развивать творческие способности	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №49</b>	Палитра. Инструмент «Заливка»	Познакомить с палитрой цветов, понятием «замкнутый контур» и инструментом «Заливка». Закрепить названия цветов. Развивать творческие способности	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №50</b>	Веселая «рисовалка»	Совершенствовать работу с инструментами «Кисть», «Заливка»: раскрашивание замкнутого контура. Расширять представления о зимних видах спорта. Развивать творческие способности	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №51</b>	Основной цвет кисти и фона	Познакомить с основным цветом кисти и цветом фона. Закреплять названия геометрических фигур, умение различать их по характерным признакам. Развивать творческое воображение	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №52</b>	Основной цвет кисти и цвет фона	Продолжать знакомить с основным цветом кисти и цветом фона. Закреплять умение находить закономерности в расположении предметов. Развивать творческое воображение	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №53</b>	Инструмент «Распылитель»	Познакомить с инструментом «Распылитель». Закреплять навыки работы в среде графического редактора. Расширять представления о защитниках Родины. Развивать творческие способности	Различные		Информация на стенде

<b>Тема №54</b>	Компьютерный рисунок «Снеговик»	Совершенствовать навыки работы в среде графического редактора. Продолжать знакомить с зимними играми и забавами. Развивать внимание	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №55</b>	Инструмент «Пипетка»	Познакомить с панелью команд, с инструментом «Пипетка», формировать умение сохранять компьютерный рисунок. Расширять знания о международном женском дне. Развивать художественные способности	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №56</b>	Развиваем мышление	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закрепить умение разбивать множество на части и воссоединять их; устанавливать отношения между целым множеством и его частью. Развивать логическое мышление	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №57</b>	Развиваем логику	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закрепить умение ориентироваться в пространстве, понимать смысл пространственных отношений. Развивать мелкую моторику рук	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №58</b>	Любимые игры	Поддерживать интерес к развивающим компьютерным играм. Закреплять умение управлять действиями на экране с помощью компьютерной мышки. Развивать мышление, память	Различные		Информация на стенде

<b>Тема №59</b>	Играем с любимыми героями	Поддерживать интерес к развивающим компьютерным играм. Закреплять умение управлять действиями на экране с помощью компьютерной мышки. Развивать самостоятельность	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №60</b>	Викторина «Мой друг - компьютер»	Закрепить материал по данному курсу	Различные		Информация на стенде

**СОДЕРЖАНИЕ ИЗУЧАЕМОГО КУРСА  
КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН 6-7 лет**

Тема	Наименование модулей, разделов и тем	Содержание	Методы обучения	Формы работы	Работа с родителями
Тема №1	Вводное занятие. Техника безопасности.	Правила техники безопасности при работе за компьютером. Инсценировка различных ситуаций по технике безопасности. Правила работы за компьютером. Правильная посадка за компьютером. Гимнастика для глаз	Различные		Информация на стенде
Тема №2	История компьютера	Закрепить знания о функциональной структуре и основных устройствах компьютера, познакомить с дополнительными устройствами, которые можно подключить к компьютеру (колонки, наушники, принтер, сканер). Расширять кругозор и развивать интеллектуальные способности	Различные		Информация на стенде
Тема №3	Устройство компьютера	Познакомить детей с устройством компьютера, назначением его основных частей, сформировать основы безопасного взаимодействия с компьютером.	Различные		Информация на стенде

<b>Тема №4</b>	В гости к сказке. Разновидность компьютерных игр.	Создать условия для формирования развития связной речи у детей/	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №5</b>	«Word», или Лягушонок на клавиатуре	Познакомить с названиями и функциями основных клавиш.	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №6</b>	Путешествие по клавиатуре: буквенный ряд.	Способствовать формированию навыка работы с клавиатурой и мышью развитию мышления, памяти.	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №7</b>	Цифровой ряд клавиатуры.	Продолжить знакомство детей со свойством предметов.	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №8</b>	Мой компьютер, Корзина, кнопка Пуск, Часы, Календарь.	Познакомить с историей развития калькуляторов; Познакомить с понятиями «Пуск» (главное меню); Научить работать в программе «Калькулятор», выполняя математические расчеты; Научить работать в программе «Календарь». - развивающие.	Различные		Информация на стенде

<b>Тема №9</b>	Мы с компьютером -друзья	Познакомить детей с устройством компьютера, назначением его основных частей, сформировать основы безопасного взаимодействия с компьютером.	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №10</b>	Устройство «Монитор»	Познакомить учащихся с архитектурой персонального компьютера и функциональным назначением его основных устройств.	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №11</b>	Веселая «Рисовалка». Рисунок «Волшебная палочка»	Сформировать у детей старшего дошкольного возраста навыков работы в графическом редакторе Tux Paint	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №12</b>	Случай в зоопарке. Выполнение действий по алгоритму	<i>Систематизация знаний детей о профессии врача и умение применять их в игровой деятельности, воспитание заботливого отношения к животным.</i>	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №13</b>	Манипулятор «мышь»	Познакомить детей с устройством ввода – мышью, рассмотреть действующие кнопки и колесо прокрутки, нажатие на кнопки мыши.	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №14</b>	Построение линий и фигур: Инструмент «Овал».	Совершенствовать навыки работы со встроенными инструментами графического редактора; закрепить умение пользоваться выбором при создании виртуального рисунка; развивать фантазию, творческие способности.	Различные		Информация на стенде

<b>Тема №15</b>	Построение линий и фигур: Инструмент «Прямоугольник».	Совершенствовать навыки работы со встроенными инструментами графического редактора; закрепить умение пользоваться выбором при создании виртуального рисунка; развивать фантазию, творческие способности.	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №16</b>	Построение линий и фигур. Логическая задача «Найди домик Круга».	Совершенствовать навыки работы со встроенными инструментами графического редактора; закрепить умение пользоваться выбором при создании виртуального рисунка; развивать фантазию, творческие способности.	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №17</b>	Построение линий и фигур: инструмент «Кривая линия». Море и его обитатели	Совершенствовать навыки работы со встроенными инструментами графического редактора; закрепить умение пользоваться выбором при создании виртуального рисунка; развивать фантазию, творческие способности.	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №18</b>	Построение линий и фигур :инструмент «Кривая линия». День и ночь – сутки прочь	Совершенствовать навыки работы со встроенными инструментами графического редактора; закрепить умение пользоваться выбором при создании виртуального рисунка; развивать фантазию, творческие способности.	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №19</b>	Системный блок	Обобщить знания об устройствах системного блока. Научиться определять устройства системного блока, их назначение. Развивать познавательный интерес, интеллект.	Различные		Информация на стенде

<b>Тема №20</b>	Перемещение объектов рабочего стола. Удаление файлов и папок в корзину.	Изучение, повторение и обобщение знаний по манипулятору «мышь», понятиям «Рабочий стол», папки, файлы, ярлыки. «Корзина»	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №21</b>	Создание презентаций	Сформировать представление о программе PowerPoint для создания презентации, научить создавать презентации.	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №22</b>	Мы с компьютером на ты	Обобщить знания по теме «Устройство компьютера». Развивать навыки отгадывания кроссвордов, связную речь	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №23</b>	Интернет	Познакомить с историей создания компьютерной сети, ее возможностями. Учить искать нужную информацию в интернете. Развивать внимание, зрительную память	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №24</b>	Вирус и Антивирус.	Продолжать знакомить с возможностями интернета. Познакомить с программой антивирус.	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №25</b>	Рабочий стол	Закрепить понятие «рабочий стол», содержанием «Рабочего стола», учить украшать его. Закрепить умение ориентироваться на листе бумаги, понимать смысл пространственных отношений. Развивать логическое мышление	Различные		Информация на стенде



<b>Тема №26</b>	Игры на внимание	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закреплять умение классифицировать предметы по определенным признакам. Развивать логическое мышление, внимание, память.	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №27</b>	«Сложи картинку»	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закреплять умение классифицировать предметы по определенным признакам. Развивать логическое мышление	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №28</b>	Программы	Дать понятие «программа», «программист», учить различать ярлычки программ, запускать программы с рабочего стола. Совершенствовать умение складывать из частей разные предметы. Развивать логическое мышление	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №29</b>	Текстовый редактор «Word»	Обобщить знания по теме «Текстовый редактор «Word». Способствовать развитию устной и письменной речи. Определить степень усвоения детьми данной темы	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №30</b>	Игры на мышление	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закреплять умение классифицировать предметы по определенным признакам. Развивать логическое мышление, внимание, память.	Различные		Информация на стенде

<b>Тема №31</b>	Файлы и папки	Дать понятие «папка», «файл», учить различать их ярлыки. Закреплять умение выделять характерные признаки предметов. Развивать внимание	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №32</b>	Компьютерные игры	Поддерживать интерес к развивающим компьютерным играм. Закреплять умение управлять действиями на - Игры по выбору детей - Легоконструирование на свободную тему экране с помощью компьютерной мышки. Развивать мышление, память	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №33</b>	Графический редактор «Paint». Работа с инструментами	Совершенствовать навыки моделирования в среде графического редактора. Закреплять умение классифицировать предметы по нескольким предметам. Развивать творческие способности	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №34</b>	Палитра. Растения и насекомые. Рисунок «Бабочка и цветы».	Совершенствовать навыки работы в среде графического редактора. Расширять знания о растениях и насекомых . Развивать навыки ориентации на плоскости, внимание	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №35</b>	Раскрашивание замкнутого контура. Лес и его обитатели.	Совершенствовать работу с инструментами «Кисть», «Заливка»: раскрашивание замкнутого контура. Расширять представления о зимних видах спорта. Развивать творческие способности	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №36</b>	Творческая мастерская	Совершенствовать навыки работы в среде графического редактора. Закреплять умение составлять фигуры из частей. Развивать самостоятельность, фантазию	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №37</b>	Раскрашивание замкнутого	Познакомить с закрашиванием. Закрепить знания о фруктах и овощах. Развивать	Различные		Информация на стенде

	контура. Фрукты и овощи.	творческие способности			
<b>Тема №38</b>	Основной цвет кисти и цвет фона. Плывут по небу облака	Познакомить с инструментами «кисть». Закреплять знания о природе. Развивать навыки графического редактора, с помощью кисти.	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №39</b>	Развиваем логику	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закреплять умение классифицировать предметы по определенным признакам. Развивать логическое мышление	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №40</b>	Зимние подвижные игры и забавы. Создание компьютерного рисунка «Снеговик».	Познакомить с классификацией геометрических фигур по заданному признаку, с понятием «орнамент». Формировать умения пользоваться «выбором» при создании виртуального рисунка. Развивать навыки конструирования и моделирования.	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №41</b>	Сохранение компьютерного рисунка Дикие и домашние животные.	Закрепить знания графического редактора в сохранении рисунка. Обобщить знания о представлении дикие и домашние животные.	Различные	.	Информация на стенде
<b>Тема №42</b>	Учимся считать	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закрепить навыки количественного счета предметов в пределах 10. Развивать память	Различные		Информация на стенде

<b>Тема №43</b>	Редактирование компьютерного рисунка. Птицы	Совершенствовать навыки работы в среде графического редактора. Закреплять представления птицах.	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №44</b>	Развиваем внимание	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Совершенствовать навыки владения компьютерной мышкой и умения использовать ярлыки программ. Развивать внимание	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №45</b>	Моделирование в среде графического редактора. Транспорт.	Совершенствовать навыки моделирования в среде графического редактора. Закреплять умение классифицировать предметы по нескольким предметам. Развивать творческие способности	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №46</b>	Развиваем мышление	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закрепить умение разбивать множество на части и воссоединять их; устанавливать отношения между целым множеством и его частью. Развивать логическое мышление	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №47</b>	Моделирование в среде графического редактора. Путешествие в Страну Безопасных Дорог.	Совершенствовать навыки моделирования в среде графического редактора. Закреплять умение классифицировать предметы по нескольким предметам. Развивать творческие способности	Различные		Информация на стенде

<b>Тема №48</b>	Рисунки из квадратов и прямоугольников.	Закреплять названия геометрических фигур, умение различать их по характерным признакам. Развивать творческое воображение	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №49</b>	Развиваем логику	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Совершенствовать навыки владения компьютерной мышкой. Закрепить знание геометрических фигур, умение выделять их характерные признаки. Развивать внимание, быстроту реакции	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №50</b>	Развивающая игра «Паровозик»	Поддерживать интерес к развивающим компьютерным играм. Закреплять умение управлять действиями на экране с помощью компьютерной мышки. Развивать мышление, память	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №51</b>	Отработка навыка включения и выключения компьютера.	Закрепить навыки компьютерного включения.	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №52</b>	Любимые игры	Поддерживать интерес к развивающим компьютерным играм. Закреплять умение управлять действиями на экране с помощью компьютерной мышки. Развивать мышление, память.	Различные		Информация на стенде

<b>Тема №53</b>	Задачи — шутки. Игротека.	Закрепить знание геометрических фигур, учить выделять их характерные признаки. Развивать внимание, зрительную память	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №54</b>	Викторина «Мой друг - компьютер»	Закрепить знания о компьютере с помощью викторины.	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №55</b>	Развивающая игра «Учимся логически мыслить».	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закреплять умение классифицировать предметы по определенным признакам. Развивать логическое мышление	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №56</b>	Устройство «Принтер» и его назначение	Познакомить с устройством принтер.	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №57</b>	Принтер для распечатки картинок, букв, цифр.	Продолжить знакомство с принтером. Закрепить умение распечатки.	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №58</b>	Игры на внимание	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закреплять умение классифицировать предметы по определенным признакам. Развивать внимание.	Различные		Информация на стенде

<b>Тема №59</b>	В творческой мастерской. Рисунок по выбору	Совершенствовать навыки работы в среде графического редактора. Закреплять умение составлять фигуры из частей. Развивать самостоятельность, фантазию.	Различные		Информация на стенде
<b>Тема №60</b>	Дидактическая игра «Собери компьютер».	Закрепление материала по данному курсу с помощью игры.	Различные		Информация на стенде

# МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

## 1. Формы занятий планируемых по каждой теме или разделу.

Формы занятий планируемых по каждой теме или разделу (игры, беседа, конкурс):

- занятие;
- досуговая форма.

Программа состоит из двух условно выделенных частей. Первая часть программы направлена на овладение компьютерной грамотой и решает задачи как общеразвивающие, так и специальные: – обучать умениям пользоваться мышью, клавиатурой и ориентироваться в пространстве;

– развивать точность и координацию движений, тонкие движения кистей и пальцев рук;

– развивать кратковременную память, необходимую на начальном этапе работы с компьютером.

Во второй части рассматриваются задачи информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) как с использованием, так и без использования компьютеров, ориентированные на развитие у детей фантазии и творческого воображения, и, одновременно, умения рассуждать строго и логически.

## 2. Методическое обеспечение

Курс информатики ориентирован на развитие у детей умения рассуждать логически и одновременно на развитие фантазии и творческого воображения.

В процессе освоения курса необходимо заботиться о подготовке детей к предстоящему обучению построению информационно-логических моделей деятельности. Ребенку доступно освоение умственных операций, которые будут необходимы ему в последующем школьном обучении: абстрагирование, иерархическая декомпозиция, создание иерархии понятий. Педагог создает условия для подготовки дошкольников к творческой созидательной деятельности, развития фантазии, воображения.

Поскольку предполагается, что на занятиях дети могут выполнять задания, относящиеся к разным темам, то на этих занятиях закрепляются и расширяются знания других образовательных областей.

В программе по информатике для дошкольников не ставится цель приобретения новых знаний, вряд ли можно говорить и о формировании каких-либо устойчивых навыков, речь идет только о приобретении и развитии ряда умений, поэтому каждое занятие курса имеет в своей структуре как теоретическую, так и практическую части..



**Задачи:**

- развивать умение слушать и слышать поставленные задачи, находить решение;
- развивать наглядно-действенное, наглядно-логическое и образно-действенное мышление;
- развивать творческие способности и общую эрудированность;
- развивать пространственное восприятие, воображение, внимание, память, речевые навыки;
- развивать умения следовать инструкциям;
- обогащать словарный запас;
- развивать начальные навыки чтения.

**3. Техническое оснащение занятий.**

Одним из основных условий успешной организации учебного процесса в живописи является наличие оборудованного компьютерного класса. А так же:

1. Компьютеры - 7 шт.
2. Стулья – 7 шт.
3. Принтер
4. Интерактивная доска, проектор

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Список литературы для педагога  
1. Федеральный закон от 29.12.2012 No 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования. - утв. Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 17 октября 2013 г. N 1155, г. Москва.
3. Горячев А.В., Ключ Н.В. Все по полочкам. Методические рекомендации для педагогов к курсу информатики для дошкольников. - М.: Баласс, 2010.

### Литература для детей

1. Бурдина С.В. Тетрадь с заданиями для развития детей. Игровая информатика. (Часть 1,2).
2. Бугуславская З. М., Смирнова Е. О. Развивающие игры для детей дошкольного возраста, М. 2002.
3. Венгер А. А., Дьяченко О М. Игры и упражнения по развитию умственных способностей у детей дошкольного возраста, М. 2001.
4. Горячев А. В., Ключ Н. В. Все по полочкам: пособие для дошкольников 5-6 лет. – 2-е изд., испр. – М.: Баласс, 2012.

## Приложения

### Приложение 1

**Упражнения по технической подготовки**

**Картотека игр**

**Консультации**

