

ВОЛХОВСКИЙ МУНИЦИПАЛЬНЫЙ РАЙОН ЛЕНИНГРАДСКОЙ ОБЛАСТИ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ -
ЦЕНТР ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ»

ПРИНЯТА

на заседании педагогического совета
протокол от 29.08.2018 № 1



УТВЕРЖДЕНА
приказом МБУДО «Центр
информационных технологий»
от 03.09.2018 № 85



УТВЕРЖДЕНА

Распоряжением № 188 от 17.09.2018
г. Волхов, ул. Вологодская, д. 3
Министр образования Волховского района Александр

Дополнительная общеразвивающая программа
социально-педагогической направленности
«Компьютерная школа развития»

Срок реализации: 1 год

Составитель программы
педагог дополнительного образования:
Новожилова И.И.

Волхов

2018

СТРУКТУРА ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ «Компьютерная школа развития»

Содержание

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
Цель дополнительной общеразвивающей программы социально-педагогической направленности «Компьютерная школа развития» является:	4
ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ	
<i>Обучающие задачи:</i>	4
<i>Развивающие задачи:</i>	4
<i>Воспитательные задачи:</i>	4
ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ деятельности учащихся на занятии:	6
ФОРМАМИ ПОДВЕДЕНИЯ ИТОГОВ реализации программы являются:	6
☐ Викторина «Медвежонок и компьютер»	6
Учебно-тематический план	7
СТРУКТУРА ЗАНЯТИЯ:	16
ФОРМЫ, ВИДЫ И ПРИЕМЫ ПРОВЕРКИ ЗНАНИЙ И УМЕНИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ	16
 Итоговый контроль реализуется в форме занятия-соревнования «Путешествие в мир информатики», викторина «Медвежонок и компьютер»	17
Методическое и материально-техническое обеспечение программы «Компьютерная школа развития»	21
Занятие-соревнование «Путешествие в мир информатики»	27
В результате обучения учащиеся должны знать:	27
Приложение	29
МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ	29
ОБЕСПЕЧИВАЮЩИЕ РЕАЛИЗАЦИЮ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ	29
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ШКОЛА РАЗВИТИЯ»	29
Задания для опроса по технике безопасности	30
Список литературы	15
Для педагога:	15

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В принятой Министерством образования РФ «Концепции о модификации образования» отмечено, что современные тенденции требуют более раннего внедрения изучения компьютеров и компьютерных технологий в учебный процесс.

Дополнительная общеразвивающая программа социально-педагогической направленности «Компьютерная школа развития» разработана на основе:

Федерального закона от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»,

Концепции развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 04 сентября 2014 года №1726-р),

Приказа Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 года №1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) от 18.11.2015 № 09 3242.

Типового положения о дошкольном образовательном учреждении Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 27 октября 2011 г. N 2562 г.

При разработке дополнительной общеразвивающей программы социально-педагогической направленности «Компьютерная школа развития» были использованы:

Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования (утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 06 октября 2009 года №373.

Дополнительная общеразвивающая программа социально-педагогической направленности «Компьютерная школа развития» рассчитана на детей дошкольного и младшего школьного возраста и имеет своей целью наиболее полное развитие ребёнка, его подготовку к успешному обучению в школе и успешное обучение в школе.

В настоящее время правительство Российской Федерации во главе с президентом уделяет большое внимание воспитанию информационной и коммуникационной культуры подрастающего поколения.

Актуальность работы в данном направлении продиктована самим временем. Современный мир сегодня предъявляет новые требования к восприятию и использованию информационно - коммуникационных технологий в работе с детьми. Техника заняла прочные позиции во многих областях современной жизни, быстро проникла в детские сады, школы и дома. Научно – техническая революция

расширила понятие грамотности: теперь грамотным считается тот человек, который не только пишет, читает, считает, но и умеет пользоваться персональным компьютером.

Интеллектуальное развитие дошкольника сегодня невозможно представить без компьютера, который является для него самым современным игровым инструментом. Вместе с тем служит мощным техническим средством обучения и играет роль незаменимого помощника педагога в воспитании и развитии. Информационные технологии выступают в качестве средства формирования ведущих сфер личности ребенка: социально-нравственной, эмоционально-экспрессивной, познавательной, художественно-эстетической, активизации психических процессов, раскрытия творческих способностей.

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

Перед современными педагогами стоит насущная задача - стать для ребенка проводником в мир новых технологий, наставником в выборе компьютерных программ.

Цель и задачи программы

Цель дополнительной общеразвивающей программы социально-педагогической направленности «Компьютерная школа развития» является:

создание условий для интеллектуального развития детей, посредством вовлечения их в образовательную деятельность с использованием компьютерных технологий.

В соответствии с поставленной целью определяются конкретные задачи программы:

Обучающие задачи:

- формирование умений у детей пользоваться персональным компьютером, уверенно пользоваться мышью, клавиатурой.

Развивающие задачи:

- развитие психических функций, необходимых для успешного обучения в школе;
- развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей средствами ИКТ.
- развитие волевых качеств.

Воспитательные задачи:

- воспитание бережного отношения к компьютеру, чувство товарищества, взаимопомощи,
- воспитание творческой активности и потребности в самоуважении,

- формирование коммуникативной культуры (умение общаться со сверстниками и работать в группе).

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ПРОГРАММЫ

Программа «Компьютерная школа развития» социально-педагогической направленности позволяет решать несколько актуальных задач. Программа легко адаптирована к дошкольному и младшему школьному возрасту.

Главная её особенность состоит в том, что развитие детей происходит в условиях взаимодействия с компьютером, что непосредственно ведёт к осознанию ребёнком своих возможностей, росту и увеличению самостоятельности в общении с компьютером и в итоге – к решению основной задачи – развитию личности и успешному обучению в начальной школе.

Данная программа формирует качества личности, востребованные в XXI веке: поисковая интеллектуальная активность, творческая направленность личности, компьютерная грамотность.

В этом и состоит новизна и актуальность программы.

ОРГАНИЗАЦИОННО - ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Программа «Компьютерная школа развития» социально-педагогической направленности составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся дошкольного и младшего школьного возраста, и рассчитана на работу в учебном компьютерном классе, в котором должно быть *10-12 учебных мест* и одно рабочее место – для педагога.

Занятия в объединении проводятся один раз в неделю *по 30 минут*, во время занятия для снятия напряжения обязательно проводятся *физкультурные минутки, гимнастика для глаз, пальчиковая гимнастика; упражнения на релаксацию*.

Занятия проводятся один раз в неделю в первой половине дня. Оптимальные дни для занятий на компьютере являются вторник, среда и четверг, так как в остальные дни утомляемость детей более высокая. Непрерывная работа за компьютером – не более *10 минут*.

Программа предполагает включение в учебный процесс игровых моментов, смену видов деятельности (практической и теоретической), проведение развивающих игр. Упражнения чередуются с объяснением, обсуждением, работой в тетрадях, просмотром работ.

Сроки реализации: Программа рассчитана на 1 год обучения и составляет 34 часа учебного времени.

Режим занятий: Занятия проводятся в разновозрастных группах – 1 занятие в неделю, 34 часа в год.

Возраст обучающихся, на которых рассчитана дополнительная общеразвивающая программа «Компьютерная школа развития» - 6-9 лет.

ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ деятельности учащихся на занятии:

- ❖ групповая,
- ❖ индивидуальная,
- ❖ индивидуально-групповая.

Формы занятий:

- Учебное занятие,
- Игры словесные, направленные на развитие высших психических функций: памяти, мышления, внимания.
- Практикум (выполнение упражнений за компьютером с использованием мультимедийных, развивающих программ);
- Индивидуальная самостоятельная (групповая) работа;
- Просмотр видеосюжетов;
- Викторина,
- Беседа,
- Фронтальный опрос,
- Фронтальная игра

ФОРМАМИ ПОДВЕДЕНИЯ ИТОГОВ реализации программы являются:

- Викторина «Медвежонок и компьютер».
- Участие в викторинах, конкурсах, олимпиадах.

Программа состоит из 6 модулей:

1 модуль: Демонстрация возможностей ПК и техника безопасности (4 часа)

2 модуль: Учимся работать на компьютере (7 часов)

3 модуль: Развиваемся с компьютером (4 часа)

4 модуль: Учимся считать (2 часа)

5 модуль: Веселая каллиграфия (2 часа)

6 модуль: Развиваем внимание (11 часов)

Участие в викторинах, конкурсах, олимпиадах (4 часа)

Общее количество учебных часов = 34

**Учебно-тематический план
дополнительной образовательной программы:**

№	Тема занятий	Программное содержание	Количество часов
1.	ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ и техника безопасности в компьютерном классе.	Правила работы за компьютером. Техника безопасности с использованием предметных картинок (разбор проблемных ситуаций) Компьютерная программа «Компьютер для дошкольников». <i>Видеоролик по ТБ на интерактивной доске «Спасик и его друзья»</i>	1 час
2.	КОМПЬЮТЕРНАЯ АЗБУКА. ЗНАКОМСТВО С КОМПЬЮТЕРОМ. Что подключают к компьютеру?	Компьютерная программа Демонстрация возможностей ПК или программа «Компьютер для дошкольников». Просмотр видеоролика «Что подключают к компьютеру?» Картинки с изображением частей компьютера. Загадки о компьютере.	1 час
3.	Для чего нужен компьютер?	Просмотр видеоролика «Смешарики. Из чего состоит компьютер?». Узнают, где применяется компьютер, в каких профессиях.	1 час

		Практическое упражнение «Собери компьютер», практическое задание в компьютерной программе «Компьютер для дошкольников».	
4.	Из чего состоит компьютер?	Основные части компьютера: системный блок, монитор, клавиатура, мышь. - Знакомство с новыми словами «компьютер», «мышка», «системный блок», «монитор», «клавиатура». Узнают, из чего состоит компьютер.	1 час
5.	РАБОТА С МЫШЬЮ. «Берем в руки мышь». Знакомство с мышью, с ее кнопками.	Компьютерная программа «Компьютер для дошкольников» - - Одинарный щелчок, - двойной щелчок, (зажатие кнопки мыши, захват предмета) и - перетягивание экранного объекта в нужное место. Научить детей правильно держать мышь. Практические задания упражнения «Веселые животные»- одинарный щелчок, «Воздушные шары»- двойной щелчок, «Цветы на лужайке», «Собери компьютер», «Игрушки» - перетягивание предметов. Показ мышек (оптические, механические, проводные, беспроводные), имеют разное количество кнопок. «Незнайкина грамота». Колобок (перетаскивание колобка до	1 час

		избушки). Флеш – игра «Кнопочки малышки». Игра на развитие внимания «Четыре стихии».	
6.	РАБОТА С КЛАВИАТУРОЙ	Компьютерная игра «Мир информатики для 1 класса». (русские буквы – красные цветом, английские буквы – черные цветом, цифры, разные значки: стрелочки, +, -, , =. Переключение языка: комбинация из клавиш Ctrl+Shift или Alt+Shift	1 час
7.	ЗНАКОМСТВО С ПОНЯТИЕМ КУРСОР.	Картинки с видами курсоров. Компьютерная программа «Фантазия 1-1». Лабиринт. Работа с клавиатурой. Знакомство с клавишей «Enter», Esc, стрелочки, указывающие направления: вверх, вниз, влево, вправо, клавиши delete , пробел. Упражнение: «Что находится слева? Что справа?» Упражнение «Скажи наоборот» (слова антонимы).	1 час
8.	Работа с мышью, отработка одного щелчка, знакомство с клавишами F1, F2, F3, F4, Enter, Esc, стрелочки направления: вверх, вниз, влево, вправо, пробел.	Компьютерная программа «Учись думая». Выполнение практического задания «Лабиринт».	1 час
9.	ЗНАКОМСТВО С ФАЙЛАМИ И ПАПКАМИ.	Компьютерная игра « Компьютер для дошкольников». Просмотр видеосюжета на ПК о том, что такое папка, файл; узнают как можно создать папку,	1 час

		как ее удалить. Компьютерная игра «Раскрась-ка». Упражнение «Внимательные руки». Развивающая игра «Запоминайка» (Запомнить то, что нарисовано на картинке №1, затем убрать ее, показать картинку №2. Что изменилось?)	
10.	РАБОТА С МЫШЬЮ.	Отработка одинарного и двойного щелчка мышью, захват и перетягивание предметов. Выполнение практических заданий в компьютерной программе «Компьютерная школа развития»: - Упражнение «щелчки по животному» (одинарный щелчок); - Упражнение «Воздушные шары» (отработка двойного щелчка мышью); - Упражнение «Игрушки» (перетягивание предметов)	1 час
11.	ЗНАКОМСТВО С РАБОЧИМ СТОЛОМ.	Компьютерная программа «Компьютер для дошкольников». Кадр (разрезные картинки из 4-х, 6, 8, 12 частей). Работа с мышью (отработка одного щелчка) и клавиатурой (клавиша Enter, Esc, пробел). кнопка Пуск, корзина.	1 час
12.	РАЗВИВАЕМСЯ С КОМПЬЮТЕРОМ. - Собираем на компьютере.	Компьютерная программа «Волшебные игрушки». - Мозаика. - Кубики. Игра «Что перепутал художник?»	1 час

13.	Играем с цветом, формой предметов. Работа с клавиатурой: клавиша Enter, Esc и мышью.	Компьютерная программа «Компьютер для дошкольников». Упражнения «Цвет», «Найди правильную форму» Упражнение «Найди лишнее слово». Упражнение «Узнай форму». Упражнение «Дорисуй фигуры». Игра «Да и Нет - не говорите». Упражнение «Много-один». Упражнение: «Найди отличия» (на предметной картинке).	1 час
14.	Развиваемся с компьютером: <i>Считаем на компьютере (в пределах 10)</i> <i>Счет</i> <i>Цифры</i> <i>Сравнение величин</i> <i>Вес.длина.</i>	Компьютерная программа «Учись думать. Счет» Компьютерная программа «Маленький искатель». Природа (найти нужный предмет на картинке) + компьютерная программа «Kiddi». - Веселый счет (в прямом порядке). Флеш-игра «Учимся считать» или Коррекционные пробы «Зачеркни букву» (ксерокопия). Игровое упражнение «Правая, левая».	1 час
15.	Промежуточная аттестация учащихся		1 час
16.	Развиваемся с компьютером: <i>Пишем на компьютере:</i> • Буквы • Цифры	Компьютерная программа «Компьютер для дошкольников». <i>Пишем буквы (заглавные буквы печатаются с помощью зажатия клавиши Shift)</i> Компьютерная игра «Маленький искатель». Музыкальные цепочки. Кубики. Обручи. Компьютерная программа «Веселый букварик».	2 часа

17.	Учимся читать	Компьютерная программа «Баба-Яга учится читать».	4 часа
18.	Понятия: вверх, вниз, вправо, влево	Работа с мышью и клавиатурой. Компьютерная программа «Учись думать». Упражнение «Собери головоломку», «Игра в свечи на праздничном торте» «Лабиринт» «Раскрась-ка» «Собери картинку»	1 час 1 час 1 час 1 час
19.	Тренируем внимание:	Компьютерная программа «Маленький искатель». Компьютерная программа «Маленький искатель в кукольном театре». Компьютерная программа «Маленький гений»	3 часа 1 часа 1 часа
20.	Участие в викторинах, конкурсах, олимпиадах.	Проведение конкурсов, викторин, олимпиад. Воспитательные мероприятия	4 часа
21.	Итоговая аттестация учащихся.	Итоговое занятие-соревнование «Путешествие в мир информатики» или викторина «Медвежонок и компьютер» выполнение развивающих заданий с использованием компьютерных программ	1 час
Всего: 34 часа			

**СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ШКОЛА РАЗВИТИЯ»**

	СОДЕРЖАНИЕ	Количество часов
1 м о д у л ь	КОМПЬЮТЕРНА Я АЗБУКА. ДЕМОНСТРАЦИЯ ВОЗМОЖНОСТЕ Й КОМПЬЮТЕРА 1.Правила поведения в компьютерной классе и техника безопасности. 2.Знакомство с компьютером. 3.Что подключают к компьютеру? 4. Для чего нужен компьютер? Из чего состоит компьютер? (основные части компьютера)	4 часа (1 час) (1час) (1час) (1 час)
2 м о д у л ь	УЧИМСЯ РАБОТАТЬ НА КОМПЬЮТЕРЕ 1. Работа с мышью. «Берем в руки мышь» (учимся правильно держать мышку). 2. Работа с клавиатурой. 3. Знакомство с курсором. 4. Знакомство с кнопками, указывающими направление на клавиатуре: вверх, вниз, влево, вправо. 5. Знакомство с файлами и папками. 6. Работа с мышью. Отработка одинарного щелчка, упражнение «Щелкни по животному» Отработка двойного щелчка, упражнение «Воздушные шары».	7 часов (1час) (1час) (1час) (1час) (1час) (1 час)

	Отработка перетягивания предметов мышью, упражнение «Игрушки». 7. Знакомство с рабочим столом.	(1 час)
3 м о д у л ь	РАЗВИВАЕМСЯ С КОМПЬЮТЕРОМ 1. Собираем на компьютере. 2. Играем с цветом, формой предметов.	10 часов 1 час 1 час
	УЧИМСЯ СЧИТАТЬ 3. <i>Считаем на компьютере:</i> Счет (в пределах 10) Цифры. Сравнение величин. Вес. Длина.	1 час 1 час
	ВЕСЕЛАЯ КАЛЛИГРАФИЯ 4. <i>Пишем на компьютере:</i> Буквы Цифры	1 час 1 час
	5. <i>Проведение воспитательных работ в объединении. Участие в викторинах, конкурсах.</i>	4 часа
4 м о д у л ь	РАЗВИВАЕМ ВНИМАНИЕ, ПАМЯТЬ, МЫШЛЕНИЕ, ВООБРАЖЕНИЕ. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ. 1. Понятия: вверх, вниз, вправо, влево. Компьютерная программа «Учись думая. Упражнение «Лабиринт» (развитие пространственной ориентации, развитие мышления). 2. Тренируем внимание: Компьютерная программа «Маленький искатель».	11 часов 2 часа 4 часа

	Упражнение «Природа»,	2 часа
	3. Тренируем внимание: Компьютерная программа «Маленький искатель в кукольном театре».	2 часа
	4. Тренируем внимание, развиваем мышление, память. Компьютерная игра «Маленький гений».	1 час
	5. Развиваем внимание. Упражнение «Раскрась-ка»	

Список литературы

Для педагога:

1. Дуванов А.А. Азы информатики. Знакомимся с компьютером. Книга для учителя.-СПб.:БХВ-Петербург,2004.-128с.
2. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Первые шаги в мире информатики. Методическое пособие для учителя 1-4 классов.-СПб.:БХВ-Петербург,2005.-544с.
3. Блинова Г.М. Занятия.Познавательное развитие детей 5-7 лет.-Москва. Творческий центр «Сфера»,2009.-128с.
4. Севастьянова Е.О.Занятия по развитию интеллекта детей 5-7 лет.-Москва.Творческий центр «Сфера»,2009.-90с.
5. Ильина М.Н., Парамонова Л.Г., Головнева Н.Я. Тесты для детей. Готов ли ваш ребенок к школе?-Спб.: «Дельта»,1998.-384с.
6. «Информатика. Основы компьютерной грамоты. Начальный курс» под ред. Н.В. Макаровой, Питер, 2004 г.
7. Мой друг компьютер. Детская энциклопедия А.В. Зарецкий
8. Соболев А. Игры с Чипом. М.: Детская литература, 1991.

Электронные и интернет ресурсы: http://www.ticorantis.ru/games_and_activities/mladshiy_shkolnik/ интернет-ресурсы (методические и дидактические материалы для работы с конструктором ТИКО: программа,

тематическое планирование, презентации для занятий, схемы для конструирования и т.д.)

СТРУКТУРА ЗАНЯТИЯ:

1. Организационный момент. Приветствие друг друга. Игры, направленные на установление доброжелательной атмосферы, продуктивное общение, сплочение группы.
2. Развивающие игры и упражнения, направленные на активизацию психических процессов и развитие речи детей, выполняемые устно или письменно по теме занятия.
3. Повторение правил работы за компьютером.
4. Практическая отработка и закрепление изученного материала на компьютере.
5. Релаксационная пауза - выполнение различных упражнений для глаз и кистей рук.
6. Работа детей за компьютером: обучающие и развивающие программно-методические комплексы.
7. Рефлексивная самооценка. Умение ребёнка проанализировать и рассказать, чем он занимался сегодня, чему научился.

Подведение итогов.

ФОРМЫ, ВИДЫ И ПРИЕМЫ ПРОВЕРКИ ЗНАНИЙ И УМЕНИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Исходя из целей общеразвивающей программы, задач обучения и ожидаемых результатов, разработаны следующие формы отслеживания результативности обучения:

- ✓ в общеразвивающем аспекте –

Методы устного контроля;
Конкурсы;
Викторины;
Урок-соревнование

- ✓ в развивающем аспекте –

наблюдение,
диагностика,
тестирование

- ✓ в воспитательном аспекте – наблюдение и фиксирование изменений в личности и поведении учащихся с момента поступления и по мере включения в образовательную деятельность.

Для текущего контроля уровня освоения материала осуществляется по результатам выполнения обучающимися практических заданий.

Неотъемлемой частью образовательного процесса является участие в конкурсах, викторинах (перечень творческих достижений, фотографии с различных мероприятий)

Итоговый контроль реализуется в форме занятия-соревнования «Путешествие в мир информатики», викторина «Медвежонок и компьютер».

СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ

Перечень оборудования (инструменты, материалы и приспособления)

Дети овладеют приемами работы в компьютерных мультимедийных программах:

- **«Страна Фантазия.1 кл.»** - программа способствует закреплению навыков работы с клавиатурой, содержит логические задания и задания на закрепление навыков устного счета.
- **«Мир информатики.1 кл.»** - программа осуществляет знакомство с компьютером и его графическими возможностями, позволяет повторить правила техники безопасности при работе на компьютере и рассмотреть основные понятия по теме «Алгоритмы».
- **«Веселая математика», «Планета чисел»** - программа способствует закреплению основных тем, изучаемых в школьном курсе математики.
- **«Веселый букварь», «Баба-Яга учится читать»** - программа с достаточно высоким уровнем сложности, направленная на закрепление алфавита и навыков чтения.
- **«Незнайкина грамота»** - сборник развивающих и обучающих игр.
- **«Маленький искатель»** - сборник развивающих и обучающих игр, с помощью которых научится думать, сопоставлять, анализировать, не лениться лишний раз щелкать левой кнопкой мыши, а также пользоваться специальными приспособлениями, такими, как "компьютерная" лупа, научится смотреть на мир внимательнее, откроет для себя новое в привычных предметах и существенно расширит свой словарный запас.
- **«Искатель в кукольном театре»** - Развивающая программа с красочными картинками, которая поможет научить ребенка: Алфавиту и чтению, подбору слов для описания предмета, чувству ритма и рифмы, азам

математики, цифрам и счету, классификации предметов, распознаванию образов, установлению причинно-следственных связей, восприятию информации на слух, выполнению письменных указаний, творческой деятельности.

- **«Волшебные игрушки»** - сборник развивающих игр, направленных на развитие внимания, памяти, мышления и мелкой моторики ребенка.
- **"Лелик и Болек в детском саду"** – игры на развитие внимания, памяти, умения действовать по инструкции. В игре отличные раскраски и несколько видов пазлов. Все игры с регулируемым уровнем сложности.
- **«Лунтик»** - Игры из серии ЛУНТИК - Развивающие задания для малышей», «Лунтик. Хочу всё знать», «Лунтик учит буквы». В этих играх сочетаются милые картинки со знакомыми персонажами и интересные развивающие задания.
- **«Компьютер для дошкольников»** - Игры для начинающих с достаточно простыми заданиями, позволяющими освоить технику работы с мышью и клавиатурой, а так же разобраться с основами интерфейса игры (переход к следующему заданию, управление уровнем сложности, выключение программы).
- **«Маленький гений»** - развивающая программа для индивидуальных и групповых занятий взрослых с детьми 5-7 лет. Программа содержит 125 игровых упражнений, скомпонованных в 5 блоков (по 25 игр в каждом): «Игры с буквами», «Игры с числами», «Игродром 1», «Игродром 2» и «Игродром 3», направленных на развитие зрительного и зрительно-пространственного восприятия, внимания, памяти и логических способностей, упражнения, направленные на формирование элементарных математических представлений (знакомство с цифрами, знаками), упражнения направлены на запоминание букв — названия, начертание и последовательность букв в алфавите. Каждая игра содержит несколько уровней сложности. Интересные задания, анимация, веселая музыка, ясные четкие инструкции, крупные хорошо узнаваемые изображения делают работу с программой комфортной, помогают создать игровую атмосферу, вовлечь детей в познавательную деятельность.
- **Собери пазлы**

Авторские методики, разработки:

- Разработка тем программы,
- Описание отдельных занятий

Учебно-иллюстративный материал:

- Презентации по темам, слайды;
- Видеоматериалы по темам;
- Иллюстративный и дидактический материал по темам занятий;

- Наглядные пособия (игровые таблицы, атрибуты)

Методические материалы:

- Методическая литература для педагога;
- Подборка игровых упражнений

Материально-техническое обеспечение:

- Персональный компьютер,
- Колонки, наушники,
- Проектор

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ «КОМПЬЮТЕРНАЯ ШКОЛА РАЗВИТИЯ»

Благодаря мультимедийному способу подачи информации **достигаются следующие результаты:**

- сформируется представление детей о возможностях компьютера, как современного инструмента для получения и обработки информации;
- сформируются начальные навыки работы на компьютере;
- сформируются навыки учебной деятельности: умение принимать и ставить учебно-познавательную задачу, умение слышать и следовать указаниям, умение планировать собственную деятельность и работать по алгоритмам, умение контролировать ход деятельности и оценивать результаты собственной деятельности;
- дети легче усваивают понятия формы, цвета и величины;
- глубже постигаются понятия числа и множества;
- быстрее возникает умение ориентироваться на плоскости и в пространстве;
- формируются важные операции мышления: обобщение, классификация.
- тренируется внимание и память;
- раньше овладевают чтением и письмом;
- активно пополняется словарный запас;
- развивается мелкая моторика, формируется тончайшая координация движений глаз;
- воспитывается целеустремленность и сосредоточенность;
- развивается воображение и творческие способности;
- развиваются элементы наглядно-образного и теоретического мышления;
- формируются важные операции мышления: обобщение, классификация.
- развитие основных психических процессов: памяти, внимания, воображения, мышления;
- дошкольники приобретут самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость; будут приобщены к сопереживанию, сотрудничеству, сотворчеству.

Умело подобранные задания, учитывающие возможности обучающихся, создадут позитивную психологическую атмосферу сотрудничества, выработают положительные эмоции от чувства достигнутого успеха.

Методическое и материально-техническое обеспечение программы

«Компьютерная школа развития»

№	Раздел, тема	Форма занятий	Методы, приемы организации проведения занятия	Средства обучения: дидактический материал и ТСО	форма подведения итогов и способы их проверки
1	Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе	Групповая (рассказ, беседа, показ)	рассказ педагога, обсуждение проблемных ситуаций совместно с детьми	Презентация tr.ppt или просмотр видеоролика в интернет «Спасик и его друзья» Мультимедийная программа «Информатика», Карточки с правилами поведения; звуковое воспроизведение учебного текста, практическое взаимодействие с элементами компьютера	Тест-опросник «Правила работы за компьютером» (авторы С.Н. Тур, Т.П. Бокучава) беседа с педагогом, анализ устных ответов детей; ученики знают правила поведения в компьютерном классе.
2	Знакомство с компьютером. Что подключают к компьютеру?	групповая	рассказ педагога, демонстрация элементов компьютера, передачи учебной информации с помощью практических действий	использование мультимедийной программы «Компьютер для дошкольников» практическое задание «Собери компьютер». Просмотр видеоролика «Что подключают к компьютеру?» персональный ПК	беседа с педагогом, анализ устных ответов детей; ученики знакомы с устройством компьютера, узнают, что можно подключить к компьютеру и для чего.
3	Для чего нужен компьютер?	Групповая (рассказ, беседа, показ, выполнение	рассказ педагога, передача учебной	использование мультимедийной программы «Компьютер для	беседа с педагогом, анализ устных ответов детей; дети узнают где, в каких учреждениях применяется компьютер и для

		практических упражнений)	информации с помощью практически х действий	дошкольников», просмотр видеоролика «Смешарики. Из чего состоит компьютер?» персональный ПК, практические задания	чего, как компьютер помогает людям. Выполнение практических заданий.
4.	Из чего состоит компьютер? (основные части компьютера: системный блок, монитор, клавиатура, мышь).	Групповая (рассказ, беседа, показ, выполнение практических упражнений)	рассказ педагога, демонстрация элементов компьютера	Просмотр сюжета в программе «Компьютерная школа развития», персональный ПК, практические задания	дети знают основные части компьютера: <i>системный блок, монитор, клавиатура, мышка</i> и назначение основных частей ПК.
5.	РАБОТА С МЫШЬЮ. «Берем в руки мышь». Знакомство с мышью, с ее кнопками.	групповая-индивидуальная	Словесные, Наглядные, практические	Программа «Компьютер для дошкольников» Демонстрация возможностей компьютера.	Результат выполнения упражнений «Щелкни по животному», «Воздушные шары», « Игрушки» в программе «Компьютер для дошкольников». Дети научатся правильно держать мышь, названия клавиш «левая и правая», научатся делать одинарный щелчок мыши, захват предмета и его перетаскивание.
6.	Работа с клавиатурой	Групповая-индивидуальная	Словесные, Наглядные, практические	Программа «Компьютер для дошкольников» или «Мир информатики для 1 класса»	Дети знают, что на клавиатуре есть русские буквы – красным цветом и английские буквы- черным цветом, есть цифры, разные значки: стрелочки, +, -, =. Научатся менять язык раскладки клавиатуры. Знают назначение клавиши Пробел, Enter, Delet

					Стрелочки, указывающие направления: вверх, вниз, влево, вправо.
7.	Знакомство с понятием курсор	Групповая-индивидуальная	Словесные, Наглядные, практические	карточки с видами курсоров; ксерокопии для выполнения упражнения «Помоги веселой Бабке-Ежке попасть домой»; карточки со словами к упражнению «Скажи наоборот»	научатся определять «лево», «право» и употреблять предлоги «за», «перед», «между», «рядом». Результат выполнения упражнений в программе «Компьютер для дошкольников», выполнение задания на тетрадном листе, научатся находить подходящие слова-антонимы. познакомятся с клавишами: «Enter», Esc, стрелочки направления; научатся определять «лево», «право»
8.	Работа с мышью, отработка одного щелчка, знакомство с кнопками на клавиатуре: Enter, Esc, стрелочки, указывающие направления: вверх, вниз, влево, вправо, пробел.	групповая-индивидуальная	Словесные, Наглядные, практические	Программа «Компьютер для дошкольников»	дети знают для чего нужны кнопки Enter, Esc, стрелочки направления. Умеют осуществлять практические действия с этими клавишами в мультимедийной программе. научатся определять «лево», «право» Развитие слухового внимания, восприятия, саморегуляции, ориентация в пространстве: понятие «левый», «правый».

9.	Знакомство с файлами и папками.	групповая-индивидуальная	Словесные, Наглядные, практические	Программа «Компьютер для дошкольников», просмотр видеосюжета о том, что такое папка, файл.	Узнают, чем отличается файл от папки Узнают как создать файл или папку, как удалить их с рабочего стола.
10.	Работа с мышью.	групповая-индивидуальная	Словесные, Наглядные, практические	Программа «Компьютер для дошкольников» Отработка одного щелчка мышью, знакомство с клавишами Esc, стрелочками направления	Дети научатся делать одинарный щелчок, двойной и перетягивание предметов л.к.м.
11.	Знакомство с рабочим столом	групповая-индивидуальная	Словесные, Наглядные, практические	Программа «Компьютер для дошкольников»	Дети узнают основные элементы рабочего стола, научатся пользоваться основными объектами интерфейса, такими как: Мой компьютер, корзина, з файлы и папки, кнопка Пуск Дети научатся осуществлять практические действия в мультимедийной программе, научатся находить отличия, сравнивая две предметные картинки, закрепят понятия вверх, вниз, вправо, влево Повторят и закрепят основные части компьютера
12.	Развиваемся с компьютером: Собираем на компьютере.			Программа «Волшебные игрушки Горди», выполнение задания: -Мозаика.	Научатся собирать картинку из разрезных частей

				-Кубики. Викторина «Знаешь ли ты компьютер?»	
13.	Играем с цветом, формой предметов	групповая-индивидуальная	Словесные, Наглядные, Практические	Компьютерная программа «Компьютер для дошкольников. Определи цвет и найди правильную форму»	Дети закрепят названия цветов и познакомятся с названиями геометрических фигур, выполнят задания на развитие внимания научатся выбирать из множества предметов и перетянуть на центральную фигуру те, которые больше всего напоминают предложенную фигуру; научатся собирать в корзину только предметы указанного цвета. клавиша Back Space (стереть изображение), F10(выход из программы). Работа с мышью (захват фигуры л.к.м. и перетаскивание). Развитие целостного восприятия.
14	Развиваемся с компьютером: Упражнение «Счет» в пределах первого десятка.	групповая-индивидуальная	Словесные, Наглядные, практические	Компьютерная программа «Компьютер для дошкольников» Корректурная проба «Зачеркни букву» (развитие внимания)	Дети научатся считать в пределах первого десятка (в прямом порядке), закрепят умение пользоваться мышью
15.	ПРОМЕЖУТОЧНАЯ АТТЕСТАЦИЯ				

16.	Развиваемся с компьютером: Пишем на компьютере: Буквы Цифры	групповая-индивидуальная	Словесные, Наглядные, практические	Компьютерная программа «Компьютер для дошкольников», Компьютерная программа «Маленький искатель». Музыкальные цепочки. Кубики. Обручи.	Дети познакомятся с цифрами в пределах первого десятка, закрепят умение пользоваться мышью, научатся писать их на компьютере. Дети потренируют зрительную и слуховую память в запоминании названий и изображений цифр, а также находить их на клавиатуре.
17. 18.	Развиваемся с компьютером: Упражнение «Знакомство с буквами. цифрами.	Групповая-индивидуальная	Словесные, Наглядные, практические	Компьютерная программа «Компьютер для дошкольников», «Баба Яга учится читать», карточки со словами к упражнению «Найди лишнее слово», игровые практические задания на компьютере	Дети научатся классифицировать и обобщать предметы, научатся концентрировать внимание на слуховых сигналах; слушать и слышать звуки в новых условиях, Повторят названия букв и умение ориентироваться на клавиатуре Выполняют задания на развитие внимания «Зачеркни букву».
19 20 21 22.	Развиваемся с компьютером: ЧИТАЕМ САМИ	групповая-индивидуальная	Словесные, Наглядные, практические	Компьютерная игра «Баба-Яга учится читать», Компьютерная игра «Веселый букварик» Игра «Найди лишнее»	

23. 24. 25. 26.	Понятия: вверх, вниз, вправо, влево.	групповая- индивидуальная	Словесные, Наглядные, практические	Компьютерная игра «Учись думать», «Лабиринт» «Раскрась-ка» «Собери картинку»	Получат и закрепят простейшие навыки чтения; научатся находить сходство предметов научатся определять предмет по ряду признаков.
27. 28. 29. 30. 31. 32. 33.	Тренируем внимание и память.	групповая- индивидуальная	Словесные, Наглядные, практические	Компьютерная программа «Маленький искатель», «Маленький гений», «Маленький искатель в кукольном театре»	научатся находить нужные предметы на картинке среди большого кол-ва разных предметов Развитие мышления, волевых качеств, расширение кругозора.
34.	<i>Занятие- соревнование «Путешествие в мир информатики » или викторина «Медвежонок и компьютер»</i>	групповая- индивидуальная	Словесные, Наглядные, практические	Выполнение развивающих заданий с использованием компьютерных программ	дети продемонстрируют пройденный материал в процессе выполнения игровых упражнений и выполняя практические задания за ПК.

В результате обучения учащиеся должны знать:

- знать правила поведения в компьютерном классе и правила работы за персональным компьютером;
- знать, что умеет делать компьютер;
- знать основные устройства компьютера и их назначение;
- знать понятие «курсор», «главное меню»;
- знать назначение основных клавиш « Enter», «Backspace», «Пробел»,

«Delete».

- иметь понятие о множестве;
- знать понятие существенного признака предмета.

должны уметь:

- уметь ориентироваться на клетчатом поле в направлениях «вверх», «вниз», «вправо», «влево»;
- уметь работать мышью, управлять курсором с помощью мыши и клавиатуры;
- уметь управлять объектами на экране монитора;
- уметь выполнять действия под диктовку учителя;
- уметь приводить примеры множеств предметов и располагать их в порядке расширения или в порядке сужения объема понятий;
- уметь находить общий признак для группы предметов;
- уметь выделять существенный признак предмета и группы предметов;
- уметь выявлять закономерности предметов и продолжать последовательности с учетом выявленных закономерностей;
- уметь предлагать несколько вариантов «лишнего предмета» в группе однородных предметов;
- уметь конструировать рисунки из геометрических фигур
- использовать клавиатуру и мышь при работе с прикладными программами.

**МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ,
ОБЕСПЕЧИВАЮЩИЕ РЕАЛИЗАЦИЮ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ
ПРОГРАММЫ
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ШКОЛА РАЗВИТИЯ»**

Задания для опроса по технике безопасности

Вопрос №1.

Прилежный ученик, выполняя задание по карточке, прикрепил ее скотчем к экрану монитора. Какие правила техники безопасности он нарушил?

Вопрос №2.

Занимая рабочие места за компьютерами, два торопливых ученика “пробивали” себе дорогу, усердно работая локтями. Какие правила техники безопасности они нарушили?

Вопрос №3.

Внимательная учительница на уроке информатики обнаружила, что рассеянный ученик жует жевательную резинку и предложила ему с ней расстаться. Рассеянный ученик расстался с жевательной резинкой и прилепил ее к розетке. Какие правила техники безопасности он нарушил?

Вопрос №4.

Игривой ученице подарили лазерную указку. Не желая с ней расстаться, она прихватила ее с собой на урок информатики. Нарушила ли она правила техники безопасности? Если да, то какие?

Вопрос №5.

Шаловливые ученики весело резвились на перемене возле школы, обливая водой друг друга из водяных пистолетов. Прозвенел звонок, ученики пришли в кабинет информатики. Нарушили ли они правила техники безопасности? Если да, то какие?

Вопрос №6.

Перед уроком информатики у учеников 5 класса была физкультура. Спортивную форму и лыжи они принесли с собой на урок информатики. Нарушили ли они правила техники безопасности? Если да, то, какие?

Вопрос №7.

Хвастливый ученик, решив показать свои глубокие познания знакомой однокласснице, стал отсоединять монитор и клавиатуру от неисправного компьютера. Нарушил ли он правила техники безопасности? Если да, то какие?

Вопрос №8.

Торопливый ученик, вбежав в кабинет информатики, включил компьютер себе и соседу и, ещё не зная, чем надо будет заниматься на уроке, стал подряд нажимать на все клавиши. Нарушил ли он правила техники безопасности? Если да, то какие?

Вопрос №9.

Внимательная ученица обнаружила на уроке, что девочка Маша прихватила с собой на урок любимые игрушки: плюшевого медведя и куклу Барби и усадила рядом с монитором. Какое правило техники безопасности нарушила девочка Маша?

Вопрос №10.

Очень старательная ученица, выполняя задание на компьютере, придвинулась вплотную к экрану монитора и стала водить пальчиком по тексту на экране монитора. Нарушила ли она правила техники безопасности? Если да, то какие?

Вопрос №11.

Рассеянный ученик дремал на уроке и не слышал объяснения учителя о порядке выполнения работы. Потом он проснулся, вспомнил о работе и без разрешения учителя перешёл к другой парте посмотреть, чем занимаются одноклассники. Нарушил ли он правила техники безопасности и какие?

Вопрос №12.

По дороге в компьютерный класс Миша упал в грязь, Саша помог ему подняться и отряхнул его грязную одежду. Оба ученика пришли в класс с грязными руками. Нарушили ли они правила работы с компьютером?

Вопрос №13.

Как только ребята сели за компьютеры Наташа одела наушники и не услышала объяснений учителя. Когда ребята приступили к выполнению задания, Наташа стала смотреть, что делают ребята. Она не смогла до конца понять задание и случайно удалила папку с нужной программой. Почему это случилось?

Вопрос №14.

Серёжа не смог правильно выполнить задание, хотя очень старался. Серёжа рассердился, заплакал и ударил по клавиатуре кулаком. Что он сделал не правильно?

Викторина
«Медвежонок и компьютер»
(для дошкольников и младших школьников)



Цель:

- проверка пройденного материала, закрепление полученных знаний;
- учить ребят работать в группе и индивидуально, принимать решения в нестандартной ситуации;
- развивать внимание, логическое мышление и находчивость, расширять свой кругозор, повышать интерес к информатике;
- создание условий для развития творческих способностей, активизации познавательной деятельности учащихся.

Знакомьтесь, это медвежонок, зовут его Тедди. Сегодня у него день рождения и друзья подарили ему компьютер. Давайте поможем Тедди разобраться с подарком, ничего не сломать и не навредить себе. И вместе с ним познакомимся с компьютером поближе.

1. Что можно, а что нельзя делать, работая за компьютером?
Выбери правильную картинку.



А.



Б.



В.



Г.

2.Помогите медвежонку вспомнить, как называются детали компьютера.



А)



Б)



В)



Г)

3. Компьютер – это не только ноутбук или компьютер у тебя на столе. Компьютеры (только маленькие) живут внутри многих приборов и машин. Они управляют работой телефона, стиральной машины, микроволновой печи и многих других вещей.



Назови в каких ещё приборах и машинах используются микрокомпьютеры?

4. В своей работе компьютеры используют алгоритмы. Алгоритм – это последовательность действий, выполняя которые, компьютер решает какую-либо задачу.

Люди тоже используют в своей жизни алгоритмы. Например, чтобы пожарить яичницу, нужно совершить несколько действий в определенном порядке:

- Включить газ.
- Поставить на газ сковородку.
- Положить в сковородку масло.
- Разбить в сковородку яйца.

Последовательность этих действий и называется алгоритмом.

Придумай алгоритм для такого действия:

Я чищу зубы.

5. Ты хорошо знаешь пословицы? Попробуй расшифровать «компьютерные» версии известных пословиц и поговорок.

Например: «Компьютер – друг человека» = «Собака друг человека».

А) Скажи мне какой у тебя компьютер, и я скажу кто ты.

Б) По ноутбуку встречают, по уму провожают.

В) Дарёному компьютеру в зубы не заглядывают.

Г) Мал ноутбук, да дорог.

Д) Семь бед один «Reset».

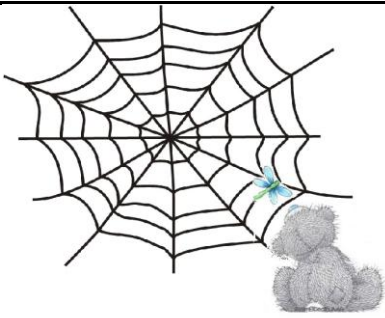
Е) Нечего на монитор пенять, коли видеокарта крива.

Ж) Компьютер памятью не испортишь.



6. Тедди поранился. Чтобы помочь ему, мы использовали пластырь и

йод. Компьютер тоже «болеет». Ему досаждают вирусы. **Как называются специальные программы, которые «лечат» компьютер от вирусов?**



7. Посмотри, как жаль, бабочка запуталась в паутине. В компьютерном мире тоже есть своя паутина или сеть. **Вспомни, как она называется.**



8. Отгадайте загадки. «Доскажи словечко»

(цель: закрепить в игровой форме полученные знания об устройстве компьютера).

Скромный серый колобок,
Длинный тонкий проводок,
Ну а на коробке -
Две или три кнопки.
В зоопарке есть зайчишка,
У компьютера есть ... **МЫШКА**.

А теперь, друзья, загадка!
Что такое: рукоятка,
Кнопки две, курок и хвостик?
Ну конечно, это ... **ДЖОЙСТИК**

Словно смелый капитан!
А на нем - горит экран.
Яркой радугой он дышит,
И на нем компьютер пишет
И рисует без запинки
Всевозможные картинки.
Наверху машины всей

*Размещается ... **ДИСПЛЕЙ**.*

*Около дисплея - главный блок:
Там бежит электроток
К самым важным микросхемам.
Этот блок зовут ... **СИСТЕМНЫМ***

*По клавишам
прыг да скок -
Бе-ре-ги но-го-ток!
Раз-два и готово -
Отстукали слово!
Вот где пальцам физкультура
Это вот - ... **КЛАВИАТУРА***

*Для чего же этот ящик?
Он в себя бумагу тащит
И сейчас же буквы, точки,
Запятые - строчка к строчке -
Напечатает картинку
Ловкий мастер
Струйный ... **ПРИНТЕР***

9. Коллективная игра. «Собери компьютер на время» (из разрезных частей).

Детям предлагаются папки, в которых находятся разрезные картинки. На время они собирают части. Та команда, которая быстрее соберет картинку, та и побеждает в данном конкурсе.

Календарно-учебный график на 2018-2019 уч.год

№ ур ок а	Дата плановая	Вре- мя зан	Тема занятия	Кол-во часов	Форма	Место проведения	Форма контроля
1.	18.09.18.	10.20- 10.50	ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ и техника безопасности в компьютерном классе.	1 час	Беседа педагога, просмотр видеоролика в сети Интернет	Центр информационных технологий	Устный контроль, опрос
2.	25.09.18.	10.20- 10.50	ЗНАКОМСТВО С КОМПЬЮТЕРОМ. Что подключают к компьютеру?	1 час	Иллюстративный материал и дидактический материал по теме занятия Наглядные пособия (таблицы, атрибуты) Подборка игровых упражнений на внимание, мышление, память	Центр информационных технологий	беседа с педагогом, анализ устных ответов детей; ученики знают правила поведения в компьютерном классе, знакомы с устройством компьютера, узнают, что можно подключить к компьютеру и для чего
3.	02.10.18.	10.20- 10.50	Для чего нужен компьютер. Где применяется компьютер?	1 час	Групповая (рассказ, беседа, показ, выполнение практических упражнений) Иллюстративный материал и дидактический материал по теме занятия Наглядные пособия (таблицы, атрибуты) Подборка игровых упражнений на внимание, мышление, память	Центр информационных технологий	беседа с педагогом, анализ устных ответов детей; дети узнают где, в каких учреждениях применяется компьютер и для чего, как компьютер помогает людям. Выполнение практических заданий.
4.	09.10.18.	10.20- 10.50	ЗНАКОМСТВО С КОМПЬЮТЕРОМ. Основные части	1 час	Групповая (рассказ, беседа, показ, выполнение практических	Центр информационных технологий	дети знают основные части компьютера: <i>системный блок,</i> <i>монитор, клавиатура, мышка</i>

			компьютера: системный блок, монитор, клавиатура, мышь.		упражнений) Иллюстративный материал и дидактический материал по теме занятия Наглядные пособия (таблицы, атрибуты) Подборка игровых упражнений на внимание, мышление, память		и назначение основных частей ПК.
5.	16.10.18.	10.20- 10.50	РАБОТА С МЫШЬЮ. «Берем в руки мышь». Знакомство с мышью, с ее кнопками. - Одинарный щелчок, - двойной щелчок (зажатие кнопки мыши, захват предмета) и - перетягивание экранного объекта в нужное место.	1 час	Групповая (рассказ, беседа, показ, выполнение практических упражнений) Иллюстративный материал и дидактический материал по теме занятия Наглядные пособия (таблицы, атрибуты) Подборка игровых упражнений на внимание, мышление, память	Центр информационных технологий	Дети научатся правильно держать мышь, названия клавиш «левая и правая», научатся делать одинарный щелчок мыши, захват предмета и его перетаскивание.
6.	23.10.18.	10.20- 10.50	Знакомство и РАБОТА С КЛАВИАТУРОЙ.	1 час	Групповая (рассказ, беседа, показ, выполнение практических упражнений) Иллюстративный материал и дидактический материал по теме занятия Наглядные пособия (таблицы, атрибуты) Подборка игровых упражнений на внимание, мышление, память	Центр информационных технологий	Дети знают, что на клавиатуре есть русские буквы – красным цветом и английские буквы-черным цветом, есть цифры, разные значки: стрелочки, +,-,=. Научатся менять язык раскладки клавиатуры. Знают назначение клавиши Пробел, Enter, Delet Стрелочки, указывающие направления:вверх,вниз,влево ,вправо.

7.	30.10.18.	10.20-10.50	ЗНАКОМСТВО С ПОНЯТИЕМ КУРСОР.	1 час	Групповая (рассказ, беседа, показ, выполнение практических упражнений) Иллюстративный материал и дидактический материал по теме занятия Наглядные пособия (таблицы, атрибуты) Подборка игровых упражнений на внимание, мышление, память	Центр информационных технологий	научатся определять «лево», «право» и употреблять предлоги «за», «перед», «между», «рядом». Результат выполнения упражнений в программе «Компьютер для дошкольников»
8.	06.11.18.	10.20-10.50	Знакомство с клавишей «Enter», Esc, стрелочки, указывающие направления: вверх, вниз, влево, вправо, клавиши delete , пробел	1 час	Групповая (рассказ, беседа, показ, выполнение практических упражнений) Иллюстративный материал и дидактический материал по теме занятия Наглядные пособия (таблицы, атрибуты) Подборка игровых упражнений на внимание, мышление, память	Центр информационных технологий	познакомятся с клавишами: «Enter», Esc, стрелочки направления; научатся определять «лево», «право»
9.	13.11.18.	10.20-10.50	ЗНАКОМСТВО С ФАЙЛАМИ И ПАПКАМИ.	1 час	Групповая (рассказ, беседа, показ, выполнение практических упражнений) Иллюстративный материал и дидактический материал по теме занятия Наглядные пособия (таблицы, атрибуты) Подборка игровых упражнений на внимание, мышление, память	Центр информационных технологий	Узнают, чем отличается файл от папки Узнают как создать файл или папку, как удалить их с рабочего стола.
10.	20.11.18.	10.20-10.50	Работа с мышью, отработка одного щелчка,	1 час	Групповая (рассказ, беседа, показ,	Центр	Дети научатся делать одинарный щелчок, двойной

			знакомство с клавишами F1, F2, F3, F4, Enter, Esc, стрелочки направления.		выполнение практических упражнений) Иллюстративный материал и дидактический материал по теме занятия Наглядные пособия (таблицы, атрибуты) Подборка игровых упражнений на внимание, мышление, память	информационных технологий	и перетягивание предметов л.к.м.
11.	27.11.18.	10.20-10.50	ЗНАКОМСТВО С РАБОЧИМ СТОЛОМ Работа с мышью (отработка одного щелчка) и клавиатурой (клавиша Enter, Esc, пробел). Кнопка Пуск, корзина.	1 час	Групповая (рассказ, беседа, показ, выполнение практических упражнений) Иллюстративный материал и дидактический материал по теме занятия Наглядные пособия (таблицы, атрибуты) Подборка игровых упражнений на внимание, мышление, память	Центр информационных технологий	Дети узнают основные элементы рабочего стола, научатся пользоваться основными объектами интерфейса, такими как: Мой компьютер, корзина, файлы и папки, кнопка Пуск
12.	04.12.18.	10.20-10.50	РАЗВИВАЕМСЯ С КОМПЬЮТЕРОМ. - Собираем на компьютере. Компьютерная программа «Волшебные игрушки». Практические задания: -Мозаика. -Кубики. -Лабиринт.	1 час	Групповая (рассказ, беседа, показ, выполнение практических упражнений) Иллюстративный материал и дидактический материал по теме занятия Наглядные пособия (таблицы, атрибуты) Подборка игровых упражнений на внимание, мышление, память	Центр информационных технологий	Дети научатся осуществлять практические действия в мультимедийной программе, научатся находить отличия, сравнивая две предметные картинки, закрепят понятия вверх, вниз, вправо, влево Повторят и закрепят основные части компьютера

13.	11.12.18.	10.20-10.50	Развиваемся с компьютером: <i>упражнение «Цвета»</i>	1 час	Групповая (рассказ, беседа, показ, выполнение практических упражнений) Иллюстративный материал и дидактический материал по теме занятия Наглядные пособия (таблицы, атрибуты) Подборка игровых упражнений на внимание, мышление, память	Центр информационных технологий	Дети закрепят названия цветов и познакомятся с названиями геометрических фигур, выполнят задания на развитие внимания научатся выбирать из множества предметов и перетянуть на центральную фигуру те, которые больше всего напоминают предложенную фигуру; научатся собирать в корзину только предметы указанного цвета. клавиша Back Space (стереть изображение), F10(выход из программы). Работа с мышью (захват фигуры л.к.м. и перетаскивание). Развитие целостного восприятия.
14.	18.12.18.	10.20-10.50	Развиваемся с компьютером: <i>упражнение «Формы»</i>	1 час	Групповая (рассказ, беседа, показ, выполнение практических упражнений) Иллюстративный материал и дидактический материал по теме занятия Наглядные пособия (таблицы, атрибуты) Подборка игровых	Центр информационных технологий	Дети научатся считать в пределах первого десятка (в прямом порядке), закрепят умение пользоваться мышью

					упражнений на внимание, мышление, память		
15.	25.12.19.	10.20-10.50	Развиваемся с компьютером: <i>упражнение «Счет»</i> Компьютерная программа «Компьютер для дошкольников» - Веселый счет (в прямом порядке). Работа с мышью и клавиатурой.	1 час	Групповая (рассказ, беседа, показ, выполнение практических упражнений) Иллюстративный материал и дидактический материал по теме занятия Наглядные пособия (таблицы, атрибуты) Подборка игровых упражнений на внимание, мышление, память	Центр информационных технологий	Дети познакомятся с цифрами в пределах первого десятка закрепят умение пользоваться мышью, научатся писать их на компьютере. Дети потренируют зрительную и слуховую память в запоминании названий и изображений цифр, а также находить их на клавиатуре.
16.	15.01.19.	10.20-10.50	Развиваемся с компьютером: <i>упражнение «Цифры»</i>	1 час	Групповая (рассказ, беседа, показ, выполнение практических упражнений) Иллюстративный материал и дидактический материал по теме занятия Наглядные пособия (таблицы, атрибуты) Подборка игровых упражнений на внимание, мышление, память	Центр информационных технологий	Дети познакомятся с цифрами в пределах первого десятка, закрепят умение пользоваться мышью, научатся писать их на компьютере
17.	22.01.19.	10.20-10.50	Развиваемся с компьютером: <i>Пишем буквы (заглавные буквы печатаются с помощью зажатия клавиши Shift)</i> Работа с мышью и	1 час	Групповая (рассказ, беседа, показ, выполнение практических упражнений) Иллюстративный материал и дидактический материал по теме занятия Наглядные пособия	Центр информационных технологий	Дети познакомятся с буквами ,закрепят умение пользоваться мышью, научатся писать их на компьютере

			клавиатурой.		(таблицы, атрибуты) Подборка игровых упражнений на внимание, мышление, память		
18.	29.01.19.	10.20- 10.50	Развиваемся с компьютером: <i>Пишем цифры.</i>	1 час	Групповая (рассказ, беседа, показ, выполнение практических упражнений) Иллюстративный материал и дидактический материал по теме занятия Наглядные пособия (таблицы, атрибуты) Подборка игровых упражнений на внимание, мышление, память	Центр информационных технологий	научатся писать их на компьютере
19.	05.02.19.	10.20- 10.50	<i>Логика и конструирование на ТИКО. Моделирование на плоскости.</i>	1 час	Групповая (рассказ, беседа, показ, выполнение практических упражнений) Наглядные пособия (схемы сборки) Подборка игровых упражнений на внимание, мышление, память	Центр информационных технологий	научатся собирать модель на плоскости
20.	12.02.19.	10.20- 10.50	Конструирование на ТИКО. Плоскостное моделирование.	1 час	Групповая (рассказ, беседа, показ, выполнение практических упражнений) Демонстрационный материал по теме занятия. Наглядные пособия (схема сборки) Подборка игровых	Центр информационных технологий	научатся собирать модель на плоскости

					упражнений на внимание, мышление, память		
21.	19.02.19.	10.20-10.50	Развиваемся с компьютером: Компьютерная программа «Маленький гений».	1 час	Групповая (рассказ, беседа, показ, выполнение практических упражнений) Иллюстративный материал и дидактический материал по теме занятия Наглядные пособия (таблицы, атрибуты) Подборка игровых упражнений на внимание, мышление, память	Центр информационных технологий	научатся находить сходство предметов научатся определять предмет по ряду признаков.
22.	26.02.19.	10.20-10.50	Развиваемся с компьютером: Компьютерная программа «Веселая математика»	1 час	Групповая (рассказ, беседа, показ, выполнение практических упражнений) Иллюстративный материал и дидактический материал по теме занятия Наглядные пособия (таблицы, атрибуты) Подборка игровых упражнений на внимание, мышление, память	Центр информационных технологий	Дети научатся считать в пределах первого десятка (в прямом порядке), закрепят умение пользоваться мышью
23.	05.03.19.	10.20-10.50	Развиваемся с компьютером: Логика и конструирование. Работа с мышью (захват фигуры л.к.м. и перетаскивание объекта). клавиша Back Space (стереть изображение),	1 час	Групповая (рассказ, беседа, показ, выполнение практических упражнений) Иллюстративный материал и дидактический материал по теме занятия Наглядные пособия	Центр информационных технологий	научатся находить сходство предметов научатся определять предмет по ряду признаков.

			F10(выход из программы). Компьютерная программа «Лелик и Болек в детском саду».		(таблицы, атрибуты) Подборка игровых упражнений на внимание, мышление, память		
24.	12.03.19.	10.20- 10.50	Решение простейших логических задач. Компьютерная программа «Учись думать». «Счет». «Незнайкина грамота»	1 час	Групповая (рассказ, беседа, показ, выполнение практических упражнений) Иллюстративный материал и дидактический материал по теме занятия Наглядные пособия (таблицы, атрибуты) Подборка игровых упражнений на внимание, мышление, память	Центр информационных технологий	Научатся решать простейшие задачи
25.	19.03.19.	10.20- 10.50	Развиваемся с компьютером: Компьютерная программа «Баба-Яга учится читать»	1 час	Групповая (рассказ, беседа, показ, выполнение практических упражнений) Иллюстративный материал и дидактический материал по теме занятия Наглядные пособия (таблицы, атрибуты) Подборка игровых упражнений на внимание, мышление, память	Центр информационных технологий	
26.	26.03.19.	10.20- 10.50	Развиваемся с компьютером: Компьютерная программа «Веселый букварик»	1 час	Групповая (рассказ, беседа, показ, выполнение практических упражнений) Иллюстративный материал и дидактический материал по	Центр информационных технологий	

					теме занятия Наглядные пособия (таблицы, атрибуты) Подборка игровых упражнений на внимание, мышление, память		
27.	02.04.19.	10.20-10.50	Развиваемся с компьютером: Компьютерная программа «Учись думая». Двигающиеся пазлы.	1 час	Групповая (рассказ, беседа, показ, выполнение практических упражнений) Иллюстративный материал и дидактический материал по теме занятия Наглядные пособия (таблицы, атрибуты) Подборка игровых упражнений на внимание, мышление, память	Центр информационных технологий	
28	09.04.19.	10.20-10.50	Развиваемся с компьютером: Компьютерная программа «Учись думая». Супермаркет.	1 час	Групповая (рассказ, беседа, показ, выполнение практических упражнений) Иллюстративный материал и дидактический материал по теме занятия Наглядные пособия (таблицы, атрибуты) Подборка игровых упражнений на внимание, мышление, память	Центр информационных технологий	Дети научатся считать в пределах первого десятка (в прямом порядке)
29.	16.04.19.	10.20-10.50	Развиваемся с компьютером: «Учись думая». Лабиринт.	1 час	Групповая (рассказ, беседа, показ, выполнение практических упражнений)	Центр информационных технологий	Дети научатся считать в пределах первого десятка (в прямом порядке),

					Иллюстративный материал и дидактический материал по теме занятия Наглядные пособия (таблицы, атрибуты) Подборка игровых упражнений на внимание, мышление, память		
30.	23.04.19.	10.20-10.50	Развиваемся с компьютером: «Учись думать». Волшебный фонарик.	1 час	Групповая (рассказ, беседа, показ, выполнение практических упражнений) Иллюстративный материал и дидактический материал по теме занятия Наглядные пособия (таблицы, атрибуты) Подборка игровых упражнений на внимание, мышление, память	Центр информационных технологий	Дети научатся сравнивать картинки и находить в них отличия
31.	30.04.19.	10.20-10.50	Развиваемся с компьютером: Компьютерная программа «Искатель в кукольном театре»	1 час	Групповая (рассказ, беседа, показ, выполнение практических упражнений) Иллюстративный материал и дидактический материал по теме занятия Наглядные пособия (таблицы, атрибуты) Подборка игровых упражнений на внимание, мышление, память	Центр информационных технологий	Дети научатся находить среди большого количества разных предметов нужный.
32.	07.05.19.	10.20-10.50	Итоговое занятие. Урок-соревнование	1 час	викторина «Медвежонок и компьютер»	Центр информационных	Дети продемонстрирует свои полученные знания в

			«Путешествие в мир информатики»			технологий	разных программах.
33.	14.05.19.	10.20-10.50	Резерв. Участие в викторинах Интернет-акции	1 час	Групповая (рассказ, беседа, показ, выполнение практических упражнений)	Центр информационных технологий	Ответы на вопросы и оформление их в офисных программах.
34.	21.05.19.	10.20-10.50	Резерв. Участие в международном дистанционном конкурсе «Олимпис»	1 час	Групповая (рассказ, беседа, показ, выполнение практических упражнений)	Центр информационных технологий	Ответы на вопросы олимпиады по разным предметам.