



Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
г. Нижневартовска детский сад № 5 «Мечта»

**ПРИНЯТО:**

На педсовете № 1  
Протокол № 1 от 28.08.2024

**КОПИЯ ВЕРНА**

**УТВЕРЖДАЮ**

Заведующий МАДОУ г.Нижневартовска ДС  
№5 «Мечта»

\_\_\_\_\_  
Е.В.Радзевика  
Приказ № 230 от 28.08.2024 г.

Дополнительная Программа «Информашка по развитию  
информационной культуры на основе учебного курса  
«Компьютерные знайки».



Составители:

Матвиенок Алина Игоревна – воспитатель  
первой кв. категории

Устюгова Любовь Сергеевна – воспитатель  
первой кв. категории

Нижневартовск, 2024

## Содержание:

| Наименование раздела                                                                      | Стр.      |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Паспорт программы кружка</b>                                                           | <b>3</b>  |
| <b>1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ</b>                                                                  | <b>5</b>  |
| 1.1. Пояснительная записка                                                                | 5         |
| 1.2. Цели и задачи реализации Программы                                                   | 6         |
| 1.3. Принципы и подходы к реализации Программы                                            | 7         |
| 1.4. Возрастные и индивидуальные особенности контингента детей, осваивающих Программу     | 8         |
| 1.5. Планируемые результаты освоения Программы                                            | 8         |
| <b>2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ</b>                                                           | <b>9</b>  |
| 2.1. Описание форм, способов, методов и средств реализации Программы                      | 9         |
| 2.2. Интеграция образовательных областей и видов детской деятельности в режимных моментах | 10        |
| 2.3 Взаимодействие с семьями воспитанников                                                | 10        |
| <b>3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ</b>                                                          | <b>12</b> |
| 3.1. Психолого-педагогические условия, обеспечивающие развитие ребенка                    | 12        |
| 3.2. Материально-техническое обеспечение программы                                        | 12        |
| 3.3. Перспективно-тематическое планирование образовательной деятельности                  | 15        |

## Паспорт программы кружка

|                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Наименование дополнительной платной образовательной услуги | Дополнительная платная образовательная программа кружка «Информашка»                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Основание разработки программы кружка                      | Запрос родителей на оказание дополнительных услуг                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Заказчики программы кружка                                 | Родители, педагогический коллектив                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Организация исполнитель программы кружка                   | МАДОУ г.Нижевартовска ДС №5 «Мечта»                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Целевая группа                                             | Дети 5 -8 лет                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Составители программы кружка                               | Матвиенок Алина Игоревна – воспитатель первой кв. категории;<br>Устюгова Любовь Сергеевна – воспитатель первой кв. категории                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Цель программы кружка                                      | Формирование у детей психологической готовности к использованию компьютерных технологий, развитие творческих способностей, логического мышления и познавательной активности детей старшего дошкольного возраста путем применения компьютера.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Задачи программы кружка                                    | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Познакомить детей с компьютером, как современным инструментом для обработки информации;</li> <li>2. Познакомить детей с правилами поведения в компьютерном кабинете и правилами безопасной работы на компьютере.</li> <li>3. Помочь преодолевать при необходимости психологический барьер между ребенком и компьютером.</li> <li>4. Сформировать начальные навыки работы за компьютером.</li> <li>5. Развить логическое и комбинаторное мышление;</li> <li>6. Отработать навыки работы с компьютером (восприятие информации с экрана, её анализ, управление мышью и клавиатурой);</li> <li>7. Сформировать понятие «информация», представлять информационную картину мира, понять значение информации, информационных технологий в</li> </ol> |

|                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|----------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                  | <p>обществе;</p> <p>8. Познакомить с функциональной структурой компьютера и его основными устройствами; основными приемами работы в среде Windows, созданием графических изображений, знакомством с возможностями сети Интернет.</p> <p>9. Формировать опыт практической, познавательной, творческой и другой деятельности с современным программным обеспечением.</p>                                                |
| Ожидаемые результаты             | <p>1. Знать правила работы за компьютером, основные функции компьютера, называть некоторые элементы компьютера (клавиатура, мышь, монитор), уметь пользоваться мышью.</p> <p>2. Уметь «вызывать» программы, меню, палитру инструментов, сохранять выполненную работу в файле, открывать файл для продолжения работы.</p> <p>3. Уметь создавать графические изображения.</p> <p>4. Уметь работать в сети интернет.</p> |
| Срок реализации Программы кружка | 2023-2023 уч.год                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |

# 1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

## 1.1. Пояснительная записка

Современные дети живут в эпоху информатизации и компьютеризации. В условиях быстро меняющейся жизни от человека требуется не только владение знаниями, но и - в первую очередь – умение добывать эти знания самому, оперировать ими, мыслить самостоятельно и творчески. На решение этой задачи должны быть направлены содержание и методы подготовки мышления дошкольников к школьному обучению, в частности – предматематической подготовки.

Компьютер в детском саду... Кто – то сомневается в необходимости «общения» малыша с электронно-вычислительной техникой, другие относятся с недоверием, а некоторые считают его применение педагогикой завтрашнего дня.

Использование компьютеров в образовании, в том числе дошкольном, уже перестало быть необычным явлением. Характеристики и возможности современных компьютеров и программного обеспечения постоянно улучшаются. Способность компьютера воспроизводить информацию в виде текста, графического изображения, звука, речи, видео, запоминать и с огромной скоростью обрабатывать данные позволяет специалистам создавать для детей новые средства деятельности, которые принципиально отличаются от всех существующих игр и игрушек.

Мир вступил в третье тысячелетие. Уже сейчас нужны подготовленные для работы в новых условиях люди. Надобность в них станет еще более актуальной в самое ближайшее время. Поэтому в систему дошкольного воспитания и обучения необходимо внедрять новые информационные технологии. Уж чего у компьютера не отнять, так это способности развивать навыки обращения с самим компьютером. А полезность такого умения сегодня, наверное, никто не будет оспаривать.

Исследователи отмечают, что чем раньше начнется знакомство ребенка с компьютером, тем свободнее он будет чувствовать себя в мире вычислительной техники. Грамотное использование компьютера в дошкольном учреждении ставит ребенка в совершенно новую, качественно отличающуюся ситуацию развития. Взаимодействуя с компьютером, открывая для себя его возможности, ребенок в детском саду овладевает новыми формами общения, расширяет границы познаваемого мира, что интенсифицирует его развитие. Активизация мышления, стремление к новым знаниям неизбежно ведут за собой формирование таких ценных личностных качеств, как любознательность, самостоятельность, активность, инициативность и в тоже время усидчивость, внимательность, сосредоточенность.

Программа рассчитана на 36 занятий в течение учебного года (с сентября по май), соответствует специфике дополнительного образования детей: способствует развитию личности, решает задачи, непредусмотренные ООП ДО МАДОУ № 5.

Содержание программы носит практический характер, соответствует современным требованиям по формированию у будущих первоклассников универсальных учебных действий. Темы занятий раскрыты в календарно-тематическом плане объемно.

Программа позволяет выстроить эффективный образовательный маршрут умственного развития воспитанника, стимулирует развитие его одаренности.

### **1.2. Цели и задачи реализации Программы кружка**

**Цель:** формирование у детей психологической готовности к использованию компьютерных технологий, развитие творческих способностей, логического мышления и познавательной активности детей старшего дошкольного возраста путем применения компьютера.

**Задачи:**

1. Познакомить детей с компьютером, как современным инструментом для обработки информации;
2. Познакомить детей с правилами поведения в компьютерном кабинете и правилами безопасной работы на компьютере.
3. Помочь преодолевать при необходимости психологический барьер между ребенком и компьютером.
4. Сформировать начальные навыки работы за компьютером.
5. Развить логическое и комбинаторное мышление;
6. Отработать навыки работы с компьютером (восприятие информации с экрана, её анализ, управление мышью и клавиатурой);
7. Сформировать понятие «информация», представлять информационную картину мира, понять значение информации, информационных технологий в обществе;
8. Познакомить с функциональной структурой компьютера и его основными устройствами; основными приемами работы в среде Windows, созданием графических изображений, знакомством с возможностями сети Интернет.
9. Формировать опыт практической, познавательной, творческой и другой деятельности с современным программным обеспечением.

### **1.3. Принципы и подходы к реализации программы кружка**

В основу данной программы положены следующие педагогические принципы:

- **Принцип доступности.** Излагаемые игры понятны ребенку, соответствуют его возрасту, уровню подготовки и развития. Новое содержание связано с имеющимися знаниями и личным опытом детей.
- **Принцип систематичности, последовательности и постепенности.** Содержание обучения и требования к его усвоению отвечают основным дидактическим правилам: идти от легкого к более трудному, от известного к неизвестному. Систематичность в обучении требует, чтобы дети овладевали знаниями, умениями и навыками в определенном порядке, постепенно и последовательно. Последовательность предполагает усвоение нового материала, опираясь на имеющиеся знания детей, и подается частями, во взаимосвязи с ранее изученным.
- **Принцип учета индивидуальных особенностей.** Групповые формы усвоения материала основаны на общих психолого-педагогических особенностях возрастного развития детей. Индивидуализация обучения предполагает учет особенностей и соответствующую организацию учебного процесса
- **Принцип занимательности** используется с целью вовлечения детей в целенаправленную деятельность, формирования у них желания выполнять предъявленные требования и стремление к достижению конечного результата.
- **Принцип новизны** позволяет опираться на непроизвольное внимание, вызывая интерес к работе, за счет постановки последовательной системы задач, активизируя познавательную сферу.
- **Принцип динамичности** заключается в постановке целей по обучению и развитию ребенка, которые постоянно углубляются и расширяются, чтобы повысить интерес и внимание детей к обучению.
- **Принцип научности** заключается в формировании у детей системы научных знаний, в анализе и синтезе предметов, выделениях в нем важных, существенных признаков, в выявлении возможных межпредметных связей, в использовании принятых научных терминов.

Личностно-ориентированный, интегрированный и культурологический подходы к образованию позволяют реализовать концепцию настоящей программы в полном объеме и добиться стабильных позитивных результатов. Комплексно-целевой подход к образовательному процессу, предполагает:

- дифференцированный подбор основных средств обучения и воспитания;
- демократический стиль общения и творческое сотрудничество педагога и обучающегося;

- достижение заданных результатов на разных уровнях позволит интенсифицировать получение качественных результатов.

#### **1.4. Возрастные и индивидуальные особенности контингента детей, осваивающих программу кружка**

Кружок рассчитан на детей 5-8 летнего возраста. Данный возраст характеризуется как время овладения самостоятельными формами работы, время развития интеллектуальной, познавательной активности.

#### **1.5. Планируемые результаты освоения Программы**

1. Знать правила работы за компьютером, основные функции компьютера, называть некоторые элементы компьютера (клавиатура, мышь, монитор), уметь пользоваться мышью.
2. Уметь «вызывать» программы, меню, палитру инструментов, сохранять выполненную работу в файле, открывать файл для продолжения работы.
3. Уметь создавать графические изображения.
4. Уметь работать в сети интернет.

## **2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ**

### **2.1. Описание форм, способов, методов и средств реализации программы кружка**

Образовательный процесс решает программные образовательные задачи в следующих формах организации деятельности:

- совместная образовательная деятельность взрослых и детей;
- свободная самостоятельная деятельность детей.

Совместная образовательная деятельность детей и взрослых осуществляется в ходе непосредственно образовательной деятельности (в процессе занятий). Совместная деятельность предполагает индивидуальную, подгрупповую и групповую формы организации образовательной работы с воспитанниками.

Самостоятельная деятельность предполагает свободную деятельность воспитанников в условиях созданной педагогами (в том числе совместно с детьми) предметно-развивающей образовательной среды, обеспечивает каждому ребенку возможность выбора деятельности по интересам; позволяет ему взаимодействовать со сверстниками или действовать индивидуально; содержит в себе проблемные ситуации и направлена на самостоятельное решение ребенком разнообразных задач; позволяет на уровне самостоятельности освоить (закрепить, апробировать) материал, изучаемый в совместной деятельности с взрослым.

Дополнительная образовательная программа «Информашка» реализуется с детьми 5-8 лет. Срок освоения программы – 1 год. Дополнительная образовательная деятельность по программе реализуется с сентября по май – в течение 36 недель (36 занятий) и проводится один раз в неделю. Длительность занятий составляет не более 30 минут. В ДОД (дополнительной образовательной деятельности) используются технологии игрового обучения, здоровьесберегающие технологии и другие современные образовательные технологии обучения.

**Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей:**

- объяснительно-иллюстративный (воспринимают и усваивают готовую информацию);
- репродуктивный (воспроизводят освоенные способы деятельности);
- частично-поисковый (решение поставленной задачи совместно с педагогом);
- исследовательский (самостоятельная творческая работа).

**Методы в основе которых лежит форма организации деятельности:**

- фронтальный (одновременно со всей группой);
- групповой (работа в парах);
- индивидуальный (выполнение заданий, решение проблем).

**2.2. Интеграция образовательных областей и видов детской деятельности в процессе подготовки и проведения занятий**  
Программа задействует все 5 образовательных областей.

### 2.3. Взаимодействие с семьями воспитанников

Вопросам взаимосвязи детского сада с семьей в последнее время уделяется все большее внимание, так как личность ребенка формируется, прежде всего, в семье и семейных отношениях. В дошкольных учреждениях создаются условия, имитирующие домашние, к образовательно-воспитательному процессу привлекаются родители, которые участвуют в организованной образовательной деятельности, интегрированных занятиях, спортивных праздниках, викторинах, вечерах досуга, театрализованных представлениях, экскурсиях. Педагоги работают над созданием единого сообщества, объединяющего взрослых и детей. Для родителей проводятся тематические родительские собрания и круглые столы, семинары, мастер-классы, организуются диспуты, создаются библиотеки специальной литературы в каждой группе ДООУ.

В кружке по развитию информационной культуры «Информашка» педагог пытается привлечь родителей к работе через систему методических рекомендаций. Эти рекомендации родители получают в устной форме в дни проведения кружка. Так, родители смогут предложить ребенку поиграть в различные подвижные игры, проведут пальчиковую гимнастику, прочитают и стихи, помогут научиться лепить и рисовать, составлять рассказы и отгадывать загадки. Выполняя с ребенком предложенные задания, наблюдая, рассматривая, играя, взрослые разовьют его речь, зрительное и слуховое внимание, память и мышление, что станет залогом успешного обучения ребенка в школе.

Взаимодействие подразумевает не только распределение задач между участниками процесса для достижения единой цели. Взаимодействие обязательно подразумевает контроль, или обратную связь; при этом контроль должен быть ненавязчивым, опосредованным. Перед педагогом и родителями стоят единые задачи, но отличаются лишь пути их реализации.

**Принципы работы с родителями** можно сформулировать следующим образом:

- *сотрудничество* – педагог видит в родителях не объект своего воздействия, а равноправных партнеров по развитию математических представлений у детей;
- *индивидуализация* - ориентация на культурный и образовательный уровень семьи, стиль семейного воспитания, тип взаимоотношений в семье, наличие заинтересованности и понимания со стороны родителей проблем своего ребенка;
- *непрерывность и эффективность обратной связи* - эффективность коррекционного обучения во многом определяется тем, насколько четко организована преемственность работы педагога и родителей. Они

должны стать сотрудниками, коллегами, помощниками друг другу, решающими общие задачи.

### **3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ**

#### **3.1. Психолого-педагогические условия, обеспечивающие развитие ребенка**

Программа предполагает создание следующих психолого-педагогических условий, обеспечивающих развитие ребенка в соответствии с его возрастными и индивидуальными возможностями и интересами.

1. Личностно-порождающее взаимодействие взрослых с детьми, предполагающее создание таких ситуаций, в которых каждому ребенку предоставляется возможность выбора деятельности, партнера, средств и пр.; обеспечивается опора на его личный опыт при освоении новых знаний и жизненных навыков.
2. Ориентированность педагогической оценки на относительные показатели детской успешности, то есть сравнение нынешних и предыдущих достижений ребенка, стимулирование самооценки.
3. Формирование игры как важнейшего фактора развития ребенка.

4.Создание развивающей образовательной среды, способствующей развитию информационных представлений у ребенка и сохранению его индивидуальности.

5.Сбалансированность репродуктивной (воспроизводящей готовый образец) и продуктивной (производящей субъективно новый продукт) деятельности, то есть деятельности по освоению культурных форм и образцов творческой деятельности; совместных и самостоятельных, подвижных и статичных форм активности.

6.Участие семьи как необходимое условие для полноценного развития ребенка дошкольного возраста.

### **3.2. Материально-техническое обеспечение Программы**

Кружковая работа организуется в группе, во второй половине дня, 1 раз в неделю в соответствии с санитарно-эпидемиологическими нормами. На каждого ребенка необходим комплект всех, используемых в работе развивающих игр и дидактических пособий к ним.

Результативность освоения программы отслеживается в процессе ежегодного диагностирования развития познавательных процессов у воспитанников в начале и в конце учебного года на каждом этапе обучения. По результатам диагностирования можно судить об изменениях в развитии дошкольников в тот или иной возрастной период.

#### **Материально-техническое обеспечение программы:**

- ноутбуки

#### **Литература.**

1. Габдулина З.М. «Развитие навыков работы с компьютером у детей 4 – 7 лет Волгоград. Учитель, 2010г.
2. Бабакова Т.М. «Интеграция занятий на основе компьютерных программ»//Дошкольное воспитание. – 1994. - №5 - стр. 32 – 35.
1. Глушкова Е.К. «Компьютер в детском саду»// Дошкольное воспитание.- 1990. №10-стр.44-49.
2. Горячев А.В., Ключ Н.В. «Все по полочкам». Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников. М.,1999г.
3. Моторин В.А. «Воспитательные возможности компьютерных игр»// Дошкольное воспитание.- 2000. №11. – стр. 53.
4. Новоселова С.Л. «Новая информационная технология в работе с дошкольниками»// Дошкольное воспитание. – 1989. - №9. стр. – 73-75.

#### **Тематический план.**

### **1. Человек и информация (4 занятия)**

Введение в предмет. Информация, виды информации, принципы хранения информации.

### **2. Знакомство с компьютером (26 занятий)**

Персональный компьютер. Основные устройства и характеристики. Правила техники безопасности при работе на компьютере. Программы и файлы. Рабочий стол. Управление компьютером с помощью мыши. Освоение клавиатуры. Запуск программ.

### **3. «Графический редактор Paint» (26 занятий)**

Знакомство с программой. Команды меню. Инструменты «художника». Выделение фрагмента рисунка, его копирование и вставка.

### **4. «Знакомство с Internet» (8 занятий)**

Знакомство с Internet. Компьютерные сети Internet.

### **5. Закрепление информации (8 занятий)**

#### **Структура занятия:**

- 1) Освоение детьми теоретических знаний. (5-7 минут).
- 2) Физминутка. Пальчиковая гимнастика. (3 минуты)
- 3) Практические навыки работы на компьютере. (10 минут).
- 4) Гимнастика для глаз. (2 минуты).

#### **Средства обучения.**

##### **1. Средства вычислительной техники.**

1. Комплект технических средств и оборудования для кабинетов информатики и вычислительной техники.
2. Рабочее место дошкольника.

##### **2. Обучающие и развивающие компьютерные игры для детей дошкольного возраста.**

1. «Компьютер для дошкольников» (для детей 6+).
2. «Смешарики. Компьютер Ёжика» (для детей 5+).
3. «Современная детская энциклопедия пользователя ПК» (для детей 7+).
4. «Гарфилд малышам. Учим цифры» (для детей 4-7 лет).
5. «Гарфилд малышам. Учим буквы и слова» (для детей 4-7 лет).
6. «Гарфилд малышам. Учим цвета и формы предметов» (для детей 4-7 лет).
7. «Гарфилд малышам. Развиваем мышление» (для детей 4-7 лет).
8. «Гарфилд дошкольникам. Основы грамматики и письма» (для детей 5-7 лет).
9. «Гарфилд дошкольникам. Основы чтения» (для детей 4-7 лет).
10. «Веселый художник» (для детей 4-7 лет)



### 3.3. Перспективно-тематическое планирование образовательной деятельности

| Месяц    | № | Тема занятия                 | Программное содержание                                                                                                                                                                                                                                                                                        | Используемый материал                                                                                                                                                                                                        |
|----------|---|------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Сентябрь | 1 | Диагностика.                 | Выявления уровня знания детьми информационных технологий.                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                              |
|          | 2 | «Здравствуй, наш компьютер». | Адаптация к компьютерному классу. Познакомить детей с понятием «информация», какой она бывает, принципы хранения информации, с царством компьютерной техники (история развития). Правила поведения и техника безопасности при работе на компьютере.                                                           | 1. «Смешарики. Компьютер Ёжика» диск 2<br>«Энциклопедия» , «История компьютера».<br>2. «Современная детская энциклопедия пользователя ПК» урок 1 разделы № 1,2,3.<br>3. Словесная игра – тест, «Какие правила нарушил Ёжик». |
|          | 3 | «Из чего состоит компьютер». | Продолжать знакомить детей с оборудованием компьютерного класса. Познакомить детей с основными и дополнительными устройствами компьютера. Формировать навыки работы с персональным компьютером, умение включать и выключать его. Повторить правила поведения и техники безопасности при работе на компьютере. | 1. «Компьютер для дошкольников» часть 1 разделы 3,4,5,6.<br>2. «Смешарики. Компьютер Ёжика» урок 2 «Из чего состоит компьютер».<br>3. Игра «Собери компьютер».<br>4. Упражнение – тест «Исправь рассказ Ёжика».              |
|          | 4 | «Рабочий стол. Клавиатура».  | Закрепить знания детей о том, что представляет собой компьютер, его составные и дополнительные устройства. Знакомство с рабочим столом. Познакомить с клавиатурой. Развивать память, внимание, координацию движений. Учить выполнять задания по инструкции.                                                   | 1. «Компьютер для дошкольников» часть 2 разделы 1,2.<br>2. «Смешарики. Компьютер Ёжика»<br>3. Игра «Собери компьютер».<br>4. «Нескучные уроки. Клавиатурный тренажер».<br>5. Игра «Паучьи бега»                              |

|                |   |                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|----------------|---|------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                |   |                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                 | (цифровая клавиатура).                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Октябрь</b> | 5 | <b>«Мышь. Работа с мышью».</b>                                   | Познакомить детей с мышкой, показать. Что она умеет делать. Учить «перетаскивать» предметы, а так же учить «щелкать» на нужном предмете и производить двойные щелчки. Развивать память, внимание, координацию движений. Учить выполнять задания по инструкции.  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. «Компьютер для дошкольников» часть 2 раздел 3.</li> <li>2. Игра «Лужайка» (перетягивание)</li> <li>3. Игра «Животные» (одинарный щелчок)</li> <li>4. Игра «Воздушные шары» (двойной щелчок)</li> </ol>                                           |
|                | 6 | <b>«Клавиатура. Работа с клавиатурой. Мышь. Работа с мышью».</b> | Продолжать знакомить с клавиатурой. Продолжать учить «перетаскивать» предметы, а так же «щелкать» на нужном предмете и производить двойные щелчки. Развивать память, внимание, координацию движений, глазомер, ловкость. Учить выполнять задания по инструкции. | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. «Компьютер для дошкольников» часть 2 раздел 3,4. «Работа с клавиатурой. Работа с мышью».</li> <li>2. Игра «Лужайка» (перетягивание)</li> <li>3. Игра «Животные» (одинарный щелчок)</li> <li>4. Игра «Воздушные шары» (двойной щелчок)</li> </ol> |
|                | 7 | <b>«Работа с файлами и папками».</b>                             | Познакомить детей с такими понятиями, как «папка», «файл». Учить детей самостоятельно работать с экранными объектами операционной системы Windows. Закреплять умения ориентироваться на клавиатуре, упражнять в счете до 20. Тренировать память.                | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. «Компьютер для дошкольников» часть 2. раздел 5 «Работа с файлами».</li> <li>2. «Гарфилд малышам. Учим цифры».</li> <li>3. Игра «Счет».</li> <li>4. Игра «Цифры».</li> </ol>                                                                      |
|                | 8 | <b>«Компьютерные программы».</b>                                 | Учить детей запускать программы с рабочего стола. Закреплять умения ориентироваться на клавиатуре. Закрепить знание букв, умение собирать буквы из фрагментов. Развивать внимание, координацию движений. Продолжать учить выполнять задания по                  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. «Компьютер для дошкольников» часть 2 раздел 4. «Работа с программами». Раздел «Развиваемся с компьютером»</li> <li>2. Игра «Найди лишнее»</li> </ol>                                                                                             |

|        |    |                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                             |
|--------|----|-------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|        |    |                                     | инструкции.                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 3. «Нескучные уроки. Клавиатурный тренажер».<br>4. Игра «Буквопад». Уровень 1,2,3.                                                                                                                                                          |
| Ноябрь | 9  | «Закрепление пройденного материала» | Закрепить знания детей о компьютере, его устройстве. Закрепить умение работать с клавиатурой и с мышкой, запускать программу и завершать выполнение программы. Напомнить детям правила поведения при работе с компьютером.                                                                     | 1. «Компьютер для дошкольников» раздел 5. «Пишем на компьютере»<br>2. Игра «Отгадай загадки»<br>3. Игра - тест «Исправь ошибки»<br>4. Упражнение для проверки умения запускать программы с рабочего стола.                                  |
|        | 10 | «Устройство системного блока».      | Продолжать знакомить детей с составляющими компьютера. Познакомить детей с устройством системного блока. Продолжать учить «перетаскивать» предметы, а так же «щелкать» на нужном предмете и производить двойные щелчки. Развивать память, внимание, координацию движений, глазомер, ловкость.  | 1. «Современная детская энциклопедия пользователя ПК» урок 1.6. «Устройство системного блока»<br>2. «Смешарики. Компьютер Ёжика». диск 2. «Из чего состоит домашний компьютер».<br>3. Игра «Составь свою азбуку».                           |
|        | 11 | «Материнская плата».                | Познакомить детей с основными устройствами компьютера, предназначенными для обработки и хранения информации. Дать понятие «материнская плата». Учить детей из составляющих элементов головоломки собирать различные картинки. Развивать пространственное воображение, конструктивное мышление. | 1. «Современная детская энциклопедия пользователя ПК» урок 1.6. «Устройство системного блока»<br>2. «Смешарики. Компьютер Ёжика».<br>3. Игра «Мышки», уровень 1,2,3.<br>4. «Гарфилд малышам. Развиваем мышление».<br>5. Игра «Головоломка». |
|        | 12 | «Центральный процессор».            | Продолжать знакомить детей с основными устройствами компьютера, предназначенными для                                                                                                                                                                                                           | 1. «Современная детская энциклопедия пользователя                                                                                                                                                                                           |

|         |    |                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                              |
|---------|----|------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|         |    |                                                      | обработки и хранения информации. Дать понятие «процессор»(процессор – главное устройство, обрабатывающее информацию). Закреплять умения ориентироваться на клавиатуре. Закрепить знание букв, умение собирать буквы из фрагментов. Развивать внимание, координацию движений. Продолжать учить выполнять задания по инструкции.                          | ПК» урок 1.6. «Устройство системного блока»<br>2. «Нескучные уроки. Клавиатурный тренажер».<br>3. Игра «Буквопад». Уровень 1,2,3.<br>4. «Гарфилд малышам. Учим буквы и слова»<br>5. Игра «Буквы – картинки». |
| Декабрь | 13 | «Оперативная память. Жесткий диск».                  | Продолжать знакомить детей с компьютером, его устройствами. Дать понятие «оперативная память». Закрепить умение работать с клавиатурой и с мышкой. Развивать память, логическое мышление, самостоятельность.                                                                                                                                            | 1. «Современная детская энциклопедия пользователя ПК» урок 1.6. «Устройство системного блока».<br>2. Игра «Отгадай загадки»<br>3. Игра - тест «Исправь ошибки»<br>.                                          |
|         | 14 | «Видеокарта. Кино и мультики».                       | Видеокарта. Познакомить детей с ситуациями, где пригодилось бы умение создавать мультфильм или «живую» картинку. Учить создавать на экране монитора образы из мультфильма «Смешарики».                                                                                                                                                                  | 1. «Смешарики. Компьютер Ёжика». Диск 2. «Кино и мультики». Энциклопедия.<br>2. «Смешарики. Компьютер Ёжика». Диск1. Урок 6. «Анимация».<br>3. Игра «Собери и раскрась Смешарика».                           |
|         | 15 | «Звуковая система компьютера. Музыка на компьютере». | Продолжать знакомить детей с компьютером, его устройствами. Дать понятие о звуковой системе компьютера. Учить сочинять мелодию и «раскрашивать» её звучание с помощью разных инструментов. Учить правильно воспроизводить очередность музыкальных партий, развивать музыкальный слух. Закрепить навыки перетягивания экранных объектов с помощью мышки. | 1. «Смешарики. Компьютер Ёжика». Диск 2. «Музыка». Энциклопедия.<br>2. «Смешарики. Компьютер Ёжика». Диск1. Урок 7. «Музыка».<br>3. Игра «Сочини свою музыку».                                               |

|               |    |                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|---------------|----|--------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|               | 16 | <b>«Графический редактор Paint».</b> | Научить детей запускать программу <b>Paint</b> в компьютере. Объяснить, что эта программа для рисования или работы с компьютерной графикой. Развивать память, внимание, координацию движений, глазомер, ловкость. Продолжать учить выполнять задания по инструкции.                                | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. «Современная детская энциклопедия пользователя ПК» урок 6. «Знакомство с графическим редактором Paint».</li> <li>2. «Смешарики. Компьютер Ёжика». Диск 1. Урок 5. «Рисование».</li> </ol>                                                        |
| <b>Январь</b> | 17 | <b>«Команды меню».</b>               | Познакомить с основными пунктами меню графического редактора <b>Paint</b> (файл, правка, вид, рисунок). Закрепить умение выбирать инструмент художника «карандаш» и рисовать точки, линии, фигуры; выбирать нужный цвет.                                                                           | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. «Современная детская энциклопедия пользователя ПК» урок 6. «Знакомство с графическим редактором Paint». Команды меню.</li> <li>2. «Смешарики. Компьютер Ёжика». Диск 1. Урок 5. «Рисование».</li> </ol>                                          |
|               | 18 | <b>«Команды меню».</b>               | Познакомить с основными пунктами меню графического редактора <b>Paint</b> (файл, правка, вид, рисунок). Закрепить умение выбирать инструмент художника «карандаш» и рисовать точки, линии, фигуры; выбирать нужный цвет.                                                                           | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. «Современная детская энциклопедия пользователя ПК» урок 6. «Знакомство с графическим редактором Paint». Команды меню.</li> <li>2. «Смешарики. Компьютер Ёжика». Диск 1. Урок 5. «Рисование».</li> </ol>                                          |
|               | 19 | <b>«Инструменты художника».</b>      | Продолжать учить детей запускать программу с рабочего стола. Знакомство детей с инструментами рисования «кисть», «лечка», «заливка». Учить детей раскрашивать картинки в соответствии с образцами игры и придумывать свои варианты, выбирая нужный цвет. Развивать внимание, координацию движений. | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. «Современная детская энциклопедия пользователя ПК» урок 6.</li> <li>2. «Знакомство с графическим редактором Paint». Инструменты для рисования.</li> <li>3. «Смешарики. Компьютер Ёжика». Диск 1.</li> <li>4. Игра «Раскрась рисунок».</li> </ol> |

|                |    |                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                          |
|----------------|----|------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                | 20 | <b>«Инструменты художника».</b><br><b>2 занятие.</b>             | Знакомство детей с инструментами рисования «линия», «кривая линия», «ластик». Закреплять умение запускать программу с рабочего стола. Выполнять задания игры, следуя инструкции. Развивать внимание, пространственное восприятие, навыки владения компьютерной мышкой. | 5. Игра «Монстрики».<br>1. «Современная детская энциклопедия пользователя ПК» урок 6. «Знакомство с графическим редактором Paint». Инструменты для рисования. «Веселый художник».<br>2. Игра. «Выполни задания художника», уровень 1, 2. |
| <b>Февраль</b> | 21 | <b>«Инструменты художника».</b><br><b>3 занятие.</b>             | Знакомство детей с инструментами рисования «прямоугольник», «многоугольник», «эллипс». Учить с помощью этих инструментов создавать смешные изображения монстриков. Закреплять умения менять цвет палитры.                                                              | 1. «Современная детская энциклопедия пользователя ПК» урок 6. Инструменты для рисования.<br>2. «Веселый художник».<br>3. Игра. «Создай монстриков».                                                                                      |
|                | 22 | <b>«Инструменты художника».</b><br><b>3 занятие.</b>             | Знакомство детей с инструментами рисования «прямоугольник», «многоугольник», «эллипс». Учить с помощью этих инструментов создавать смешные изображения монстриков. Закреплять умения менять цвет палитры.                                                              | 1. «Современная детская энциклопедия пользователя ПК» урок 6. Инструменты для рисования. «Веселый художник».<br>2. Игра. «Создай монстриков».                                                                                            |
|                | 23 | <b>«Инструменты художника».</b><br><b>3 занятие.</b>             | Знакомство детей с инструментами рисования «прямоугольник», «многоугольник», «эллипс». Учить с помощью этих инструментов создавать смешные изображения монстриков. Закреплять умения менять цвет палитры.                                                              | 1. «Современная детская энциклопедия пользователя ПК» урок 6. Инструменты для рисования.<br>2. «Веселый художник».<br>3. Игра. «Создай монстриков».                                                                                      |
|                | 24 | <b>«Выделение фрагмента рисунка, его копирование и вставка».</b> | Закрепить знания детей об инструментах «художника», уметь пользоваться выбором и создавать картинки, используя различные инструменты. Учить выделять, копировать фрагменты рисунка и вставлять копию в нужное место. Развивать                                         | 1. «Современная детская энциклопедия пользователя ПК» урок 6 «Знакомство с графическим редактором Paint». Команды меню.                                                                                                                  |

|      |    |                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                              |
|------|----|--------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|      |    |                                                                                            | творческие способности, фантазию.                                                                                                                                                                                                                                           | 2. «Веселый художник».<br>3. Игра. «Разноцветный поезд».<br>4. Игра «На полянке».                                                                                                                            |
| Март | 25 | «Выделение фрагмента рисунка, его копирование и вставка».                                  | Закрепить знания детей об инструментах «художника», уметь пользоваться выбором и создавать картинки, используя различные инструменты. Учить выделять, копировать фрагменты рисунка и вставлять копию в нужное место. Развивать творческие способности, фантазию.            | 1. «Современная детская энциклопедия пользователя ПК» урок 6 «Знакомство с графическим редактором Paint». Команды меню.<br>2. «Веселый художник».<br>3. Игра. «Разноцветный поезд».<br>4. Игра «На полянке». |
|      | 26 | «Закрепление знаний о программе Paint».                                                    | Закрепить знания детей об инструментах «художника», уметь пользоваться выбором и создавать картинки, используя различные инструменты. Закрепить умение выделять, копировать фрагменты рисунка и вставлять копию в нужное место. Развивать творческие способности, фантазию. | 1. «Гарфилд малышам. Учим цвета и формы предметов».<br>2. Игра «Картинка – цвет».<br>3. «Веселый художник»<br>4. Игра «Оживи картинку».                                                                      |
|      | 27 | «Закрепление знаний о программе Paint». Конкурс рисунков детей, выполненных на компьютере. | Закрепить знания детей о программе <b>Paint</b> . Закрепить знания детей об инструментах «художника», уметь пользоваться выбором и создавать картинки, используя различные инструменты. Развивать творческие способности, фантазию.                                         | 1. «Современная детская энциклопедия пользователя ПК» урок 6. «Знакомство с графическим редактором Paint». Инструменты для рисования.<br>2. Работа на компьютере по созданию рисунка.                        |
|      | 28 | «Закрепление знаний о программе Paint». Конкурс рисунков детей, выполненных на компьютере. | Закрепить знания детей о программе <b>Paint</b> . Закрепить знания детей об инструментах «художника», уметь пользоваться выбором и создавать картинки, используя различные инструменты. Развивать творческие способности, фантазию.                                         | 1. «Современная детская энциклопедия пользователя ПК» урок 6. «Знакомство с графическим редактором Paint». Инструменты для рисования.                                                                        |

|        |    |                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                         |
|--------|----|-------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|        |    |                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | 2. Работа на компьютере по созданию рисунка.                                                                                                                                                                                                            |
| Апрель | 29 | «Знакомство с Internet».      | Познакомить детей с <b>Internet</b> , рассказать, что в <b>Internet</b> можно учиться и работать, узнавать новое, играть, развлекаться и отдыхать, общаться, покупать товары и многое- многое другое. Продолжать учить детей составлять слова из заданного набора букв, составлять предложения из отдельных слов. Развивать умственные способности детей. | 1. «Современная детская энциклопедия пользователя ПК» урок 9. «Введение в <b>Internet</b> ».<br>2. «Гарфилд дошкольникам. Основы грамматики и письма».<br>3. Игра «Составь слово».<br>4. Игра «Составь предложение».<br>5. Игра «Напиши стихотворение». |
|        | 30 | «Знакомство с Internet».      | Познакомить детей с <b>Internet</b> , рассказать, что в <b>Internet</b> можно учиться и работать, узнавать новое, играть, развлекаться и отдыхать, общаться, покупать товары и многое- многое другое. Продолжать учить детей составлять слова из заданного набора букв, составлять предложения из отдельных слов. Развивать умственные способности детей. | 1. «Современная детская энциклопедия пользователя ПК» урок 9. «Введение в <b>Internet</b> ».<br>2. «Гарфилд дошкольникам. Основы грамматики и письма».<br>3. Игра «Составь слово».<br>4. Игра «Составь предложение».<br>5. Игра «Напиши стихотворение». |
|        | 31 | «Компьютерные сети Internet». | Продолжать знакомить детей с <b>Internet</b> . Познакомить с понятием «глобальная сеть» и её возможностями. Учить находить предметы с одинаковым значением признака (цвет, форма, размер и т.д.). Закрепить умение находить лишний предмет в группе однородных.                                                                                           | 1. «Современная детская энциклопедия пользователя ПК» урок 9. «Введение в <b>Internet</b> ».<br>2. «Гарфилд дошкольникам. Развиваем мышление».<br>3. Игра «Выбери предмет».<br>4. Игра «Что лишнее?».                                                   |
|        | 32 | «Компьютерные сети            | Продолжать знакомить детей с <b>Internet</b> .                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | 1. «Современная детская                                                                                                                                                                                                                                 |

|            |    |                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                               |
|------------|----|--------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|            |    | <b>Internet».</b>                          | Познакомить с понятием «глобальная сеть» и её возможностями. Учить находить предметы с одинаковым значением признака (цвет, форма, размер и т.д.). Закрепить умение находить лишний предмет в группе однородных.                                                                                                                                                                                                                                            | энциклопедия пользователя ПК» урок 9. «Введение в <b>Internet</b> ».<br>2. «Гарфилд дошкольникам. Развиваем мышление».<br>3. Игра «Выбери предмет».<br>4. Игра «Что лишнее?». |
| <b>Май</b> | 33 | <b>«Чему мы научились».</b>                | Выявить знания, приобретенные детьми в течение года. Закрепить знания детей о компьютере, его устройстве. Закрепить умение работать с клавиатурой и с мышкой, запускать программу и завершать выполнение программы. Напомнить детям правила поведения при работе с компьютером. Совершенствовать речь, умение слушать собеседника, понимать вопросы, смысл заданий, выполнять задания четко по инструкции. Развивать память, внимание, логическое мышление. | 1. «Смешарики. Компьютер Ёжика». Диск1. Игра «Собери компьютер».<br>2. «Нескучные уроки. Клавиатурный тренажер».<br>3. Игра «Шифрограмма».<br>4. Игра «Опыты».                |
|            | 34 | <b>«Чему мы научились».</b>                | Выявить знания, приобретенные детьми в течение года. Закрепить знания детей о компьютере, его устройстве. Закрепить умение работать с клавиатурой и с мышкой, запускать программу и завершать выполнение программы. Напомнить детям правила поведения при работе с компьютером. Совершенствовать речь, умение слушать собеседника, понимать вопросы, смысл заданий, выполнять задания четко по инструкции. Развивать память, внимание, логическое мышление. | 1. «Смешарики. Компьютер Ёжика». Диск1. Игра «Собери компьютер».<br>2. «Нескучные уроки. Клавиатурный тренажер».<br>3. Игра «Шифрограмма».<br>4. Игра «Опыты».                |
|            | 35 | <b>«Игровая программа «Мой компьютер».</b> | Выявить знания, приобретенные детьми в течение года. Закрепить знания детей о компьютере, его устройстве. Закрепить умение работать с клавиатурой                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | 1. «Смешарики. Компьютер Ёжика». Диск1. Игра «Викторина».<br>2. «Компьютер для                                                                                                |

|  |    |                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                       |
|--|----|------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |    |                                                | и с мышкой, запускать программу и завершать выполнение программы. Напомнить детям правила поведения при работе с компьютером. Совершенствовать речь, умение слушать собеседника, понимать вопросы, смысл заданий, выполнять задания четко по инструкции. Развивать память, внимание, логическое мышление.                                                                                                                                                   | дошкольников». Игра «Отгадай загадки».                                                                                |
|  | 36 | <b>«Игровая программа<br/>«Мой компьютер».</b> | Выявить знания, приобретенные детьми в течение года. Закрепить знания детей о компьютере, его устройстве. Закрепить умение работать с клавиатурой и с мышкой, запускать программу и завершать выполнение программы. Напомнить детям правила поведения при работе с компьютером. Совершенствовать речь, умение слушать собеседника, понимать вопросы, смысл заданий, выполнять задания четко по инструкции. Развивать память, внимание, логическое мышление. | 1. «Смешарики. Компьютер Ёжика». Диск1. Игра «Викторина».<br>2. «Компьютер для дошкольников». Игра «Отгадай загадки». |