

Частное учреждение общеобразовательная организация
«Гимназия имени Святого Григора Нарекаци»
Российской и Ново-Нахичеванской Епархии
Святой Армянской Апостольской Православной Церкви
Индекс 127473 , г.Москва, 1-й Шемиловский пер., д. 18. welcome@gsgn.msk.ru
тел., факс: (495)-707-21-99/681-07-65 [http:// www. gsgn.msk.ru](http://www.gsgn.msk.ru)
ОКПО 42016222, ОГРН1157700002745, ИНН/КПП17707333960 /770701001

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
по информатике
для детей 5-7 лет

Москва
2022

1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.

Психологическая готовность к жизни в информационном обществе, начальная компьютерная грамотность, культура использования персонального компьютера как средства решения задач деятельности стали сейчас необходимыми каждому человеку независимо от профессии. Всё это предъявляет качественно новые требования и к дошкольному воспитанию - первому звену непрерывного образования, одна из главных задач которого - заложить потенциал всестороннего развития ребенка.

Для современного образовательного учреждения ИКТ (Информационно-Коммуникативной Техники) становятся как средством формирования предметно-развивающей среды, так и инструментом профессиональной деятельности педагога. Использование ИКТ и ЭОР (Электронные Образовательные Ресурсы) в образовательных учреждениях прямо определяется требованиями к результатам реализации основной образовательной программы, определяемым ФГОС. Возможность широкого использования ИКТ и ЭОР, в свою очередь, неразрывно связана с условиями реализации основной образовательной программы.

Данная программа «Информатика для дошкольника» составлена для детей 5-7 лет на основе:

- программы подготовки дошкольников по информатике (авторы А.В.Горячев, Н.В.Ключ),
- свободно-распространяемой учебной среды «ПИКТОМИР», разработанной по заказу Академии наук В НаучноИсследовательском Институте Систем Исследований РАН (НИИСИ РАН) под руководством А.Г.Кушниренко, А.Г.Леонова;
- и источников, приведенных в списке литературы

Взаимодействия с компьютером, ребёнок овладевает новыми формами общения, расширяет границы познаваемого мира.

1.2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ

Цели программы – подготовка дошкольника к практической деятельности в

условиях компьютеризации. Формирование основ информационной культуры дошкольника, главным компонентом которого является алгоритмический стиль мышления. Развитие творческих способностей детей, умение анализировать, сравнивать, сопоставлять, развивать логическое мышление .

Основные задачи:

- Ознакомление с функциональной структурой компьютера, его основными устройствами и приемами работы в среде «Windows».
- Формирование навыков работы в графическом и текстовом редакторах (Tux Paint; Paint; Word), языковых компетенций; учебной деятельности и элементарных математических представлений.
- Формирование основ алгоритмического мышления (учебная среда Пиктомир).
- Развитие логики, комбинаторного мышления, речи, творческих способностей, сенсорных возможностей и эмоционально-волевой сферы.
- формирование общеучебных умений и навыков на основе средств и методов информатики.

1.3. ПРИНЦИПЫ ПОСТРОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Принцип возрастной адекватности - Программа составлена с учётом возрастных особенностей и закономерностей физиологического и психофизиологического развития детей 5-7 лет.

Принцип сочетания научности и доступности материала. Учитывается, что игра – это приоритет ведущей деятельности дошкольника. Для усваивания реальных знаний, правильно отражающих действительность, материал дается в игровой форме с использованием определённых методов и приемов.

Принцип индивидуализации образования - учёт индивидуальных особенностей ребёнка в процессе образовательной деятельности. На основании наблюдения и предварительной диагностики выявляются слабые и сильные стороны развития и индивидуальный темп деятельности.

Принцип модульности - возможность интеграции различных образовательных областей. *Принцип развивающего образования* - гармоничное физическое и

познавательное развитие, сохранение и укрепление здоровья ребёнка.

Принцип комплексности - комплексное познавательное развитие с опорой на формирование организации деятельности.

Принцип систематичности и последовательности - регулярная образовательная деятельность педагога с детьми и самостоятельная деятельность детей. «Все должно вестись в неразрывной последовательности так, все сегодняшнее закрепляло вчерашнее и пролагало дорогу для завтрашнего» Я.А. Каменский.

1.4. ЦЕЛЕВЫЕ ОРИЕНТИРЫ

- Развитие логического и комбинаторного мышления.
- Развитие алгоритмического и системного мышления.
- Отработка навыков работы с компьютером: восприятие информации с экрана, её анализ, управление мышью, клавиатурой.
- Формирование понятия «Информация», представлений об информационной картине мира; о значении информации.
- Знакомство с функциональной структурой компьютера и его основными устройствами; основными приёмами работы в среде Windows,
- Знакомство с созданием графических изображений.
- Развитие фантазии и творческого воображения

1.5. ОСНОВНЫЕ ВОЗРАСТНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ДЕТЕЙ

Знание основных возрастных особенностей детей 5-7 лет позволяет оценить уровень готовности ребенка к школьному обучению и соотнести его реальные умения с его потенциальными возможностями.

5-6 лет

- Это возраст наиболее активного рисования. Развивается изобразительная деятельность детей.
- Дети шестого года уже могут распределять роли до начала игры и строить своё поведение, придерживаясь роли. Игровое взаимодействие сопровождается речью, соответствующей и по содержанию, и интонационно взятой речи.

- Конструирование характеризуется умением анализировать условия, в которых протекает эта деятельность. Овладевают обобщенным способом обследования образца. Конструктивная деятельность может осуществляться на основе схемы, по замыслу, и по определенным условиям.

- Продолжает совершенствоваться восприятие цвета, формы и величины, строения предметов; систематизируются представления детей.

- Продолжает развиваться образное мышление.

- Продолжают совершенствоваться обобщения, что является основой словесно-логического мышления. Так, например, старшие дошкольники при группировке объектов могут учитывать два признака: цвет и форму (материал) и т. д.

- Развитие мышления сопровождается освоением мыслительных средств (схематизированные представления, комплексные представления, представления о цикличности изменений)

- Развивается воображение, при условии проведения специальной работы по его активизации.

- Продолжает развиваться устойчивость, распределение, переключаемость внимания. Наблюдается переход от непроизвольного к произвольному вниманию.

- Развивается связная речь.

6-7 лет

● На седьмом году жизни движения ребенка становятся более координированными и точными. В коллективной деятельности формируются навыки самоорганизации, взаимоконтроля, увеличивается проявление волевых усилий при выполнении заданий. Ребенок выполняет их уже целенаправленно, и для него важен результат.

● Игра – ведущая деятельность. Игровые действия становятся более сложными, игровое пространство также усложняется.

● Рисунки приобретают более детализированный характер, обогащается их цветовая гамма.

● Восприятие продолжает развиваться. Однако могут встречаться ошибки,

когда нужно одновременно учитывать несколько различных признаков.

- Развивается образное мышление, однако воспроизведение метрических отношений затруднено.
- Внимание становится произвольным. Однако устойчивость его еще не велика (10-15 минут) и зависит от условий и индивидуальных особенностей ребенка.
- Продолжает развиваться воображение.
- Продолжают развиваться навыки обобщения и рассуждения.
- Продолжает развиваться речь: грамматический строй, лексика. Развивается связная речь.

В высказываниях детей отражаются как расширяющийся словарь, так и характер обобщений, формирующийся в этом возрасте.

- Продолжается личностное развитие. Происходит развитие самосознания ребенка, что позволяет ему более точно и адекватно рассчитывать свои возможности. Он правильно воспринимает отношение к нему других людей (н-р, как его оценивают родители в той или иной ситуации). Самооценка в разных видах деятельности может существенно отличаться. Она в значительной степени зависит от оценки взрослых (педагога, воспитателей, родителей).

1.6. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ.

Все планируемые ориентиры, представленные в данном разделе Программы, носят ориентировочный характер. Планируемые результаты освоения детьми Программы условно подразделяются на *промежуточные и итоговые*. Промежуточные результаты необходимы для оценки эффективности совместной образовательной деятельности с детьми и внесения изменений в их проведение по мере необходимости. Диагностика (мониторинг) проводится *три раза в год*: в сентябре, в декабре, в апреле.

1-й год обучения:

Компьютер:

- Называть части базовой конфигурации компьютера (*системный блок, монитор, клавиатура, мышь*);
- Использовать в своей работе клавиатуру и манипулятор «мышь»;

- Осуществлять необходимые операции при работе в «Word», графическом редакторе «Tux Paint»;
- Знать правила работы и технику безопасности в компьютерном зале.
- Уметь создать рисунок (самостоятельно или с минимальной помощью...), используя инструменты программы TuxPaint

Начальные навыки учебной деятельности:

- Понимать и осознавать поставленную цель;
- Уметь выбрать систему действий, для достижения цели;
- Уметь оценивать свою деятельность.

Элементарные математические представления:

- Уметь выполнять учебные задания в играх (в том числе, в электронных), созданных для формирования и закрепления представлений о цифрах, знаках, и символах;
- Находить цифры и некоторые определённые знаки на клавиатуре.
- Уметь передвигать курсор по рабочему столу в заданном направлении в соответствии с указанным маршрутом (и на плоскости)
- Уметь анализировать формы знакомых предметов (закрепляют это умения в играх).

Развитие речи.

- Употреблять в речи название частей компьютера;
- Уметь рассказать о проделанной работе.
- Уметь слушать инструкцию (разбитую на части).

Окружающий мир.

- Создать картинку на заданную тему (РУР «Здоровый образ жизни», «Транспорт», «Праздники и традиции», «Жизненные циклы», «Животные и люди»)

2-ой год обучения:

РАЗДЕЛ 1 (КОМПЬЮТЕР): Компьютер

- Называть части базовой конфигурации компьютера (*системный блок – память, процессор; монитор, клавиатура, мышь*) и их функциональное

назначение;

- Называть дополнительные устройства ввода (*графический планшет, микрофон, сканер, веб - камера, джойстик*), устройства вывода (*принтер, наушники*), устройства ввода-вывода (*диски, флэшки, переносной жесткий диск*)
- Использовать в своей работе клавиатуру и манипулятор «мышь»;
- Осуществлять необходимые операции при работе в различных программах;
- Знать правила работы и технику безопасности в компьютерном зале.
- Уметь создать рисунок (самостоятельно или с минимальной помощью...), используя инструменты программы TuxPaint
- Осуществлять необходимые операции при работе в различных программах;
- Знать правила работы и технику безопасности в компьютерном зале.

РАЗДЕЛ II. (ПРЕДМЕТЫ. ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ПРИЗНАКИ, СОСТАВНЫЕ ЧАСТИ И ДЕЙСТВИЯ ПРЕДМЕТОВ.)

- Находить предметы с одинаковым значением признака (цвет, форма, размер, число элементов и пр.);
- Объединять предметы в группы по признакам;
- Обобщать по признаку, объединять предметы по признаку;
- Выделять существенный признак предмета или нескольких предметов;
- Находить лишний предмет в группе однородных предметов;
- Выделять группы однородных предметов среди разнородных и называть их;
- Расставлять события в правильной последовательности;
- Выполнять перечисляемую или изображённую последовательность действий.
- Описывать свои действия.

РАЗДЕЛ III ЭЛЕМЕНТЫ ЛОГИКИ:

- определять истинные и ложные высказывания;
- отличать заведомо ложные фразы;
- формулировать отрицание по аналогии;
- называть противоположные по смыслу слова;
- подбирать слова, отрицающие данные;
- пользоваться разрешающими и запрещающими знаками;

- видеть вред и пользу свойств у разных предметов;
- объединять отдельные предметы в группу с общим названием

РАЗДЕЛ IV. АЛГОРИТМИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ

- умение описывать наблюдаемые действия в виде коротких команд
- умение переносить алгоритм в любую среду
- составить из пиктограмм на экране компьютера несложную программу, управляющую виртуальным исполнителем-роботом (ПиктоМир)

2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

2.1. ОПИСАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ. «Дошколёнок и компьютер»

ЦЕЛЬ. Пропедевтика основных понятий информатики, формирование навыков работы на компьютере, расширение знаний об окружающем мире, развитие интеллектуальных и творческих способностей детей.

ОСНОВНЫЕ ЗАДАЧИ

Основными задачами являются:

- Ознакомление с базовой конфигурацией и функциональной структурой компьютера, его основными и дополнительными устройствами.
- Ознакомление с правилами поведения и правилами безопасной работы в компьютерном классе.
- Формирование навыков и приемов работы с персональным компьютером в среде «Windows» (восприятие информации с экрана, её анализ, управление мышью и клавиатурой).
- Формирование навыков работы в графическом и текстовом редакторах (Тих Paint; Paint; Word).
- Закрепление знаний и умений детей по основным разделам комплексных программ, реализуемых в детском саду.
- Развитие абстрактно-логического и наглядно-образного видов мышления и типов памяти, основных мыслительных операций (сравнение, анализ и синтез, обобщение и конкретизация), основных свойств памяти.
- Расширение кругозора, устранение барьера «человек – компьютер»

- Развитие алгоритмического мышление (учебная среда «ПиктоМир»)
- Формирование навыков учебной деятельности и элементарных математических представлений:
 - ✓ Учить осознавать цели;
 - ✓ Выбирать системы действий для достижения цели;
 - ✓ Учить оценивать результаты деятельности;
 - ✓ Развивать умение ориентироваться на плоскости;
 - ✓ Проводить работу с геометрическими фигурами;
 - ✓ Закреплять представления о величине предмета

СОДЕРЖАНИЕ и ФОРМЫ РАБОТЫ

Раздел I. Компьютер

Компьютер. Устройство компьютера. Монитор. Системный блок. Клавиатура. Манипулятор «мышь», Устройства ввода, Устройства вывода, Устройства ввода-вывода, Правила работы и техника безопасности в компьютерном классе.

Раздел II. Предметы. Отличительные признаки, составные части и действия предметов.

Тема 1. Признаки и составные части предметов

Цвет предметов. Форма и размер предметов. Названия предметов. Наделение предметов новыми свойствами. Перенос свойств с одних предметов на другие. Поиск совпадающих свойств у разных предметов. Рассмотрение положительных и отрицательных сторон одних и тех же свойства предметов.

Тема 2. Действия предметов.

Последовательность действий, заданная устно и графически.
Последовательность действий и состояний в природе.

Раздел III. Элементы логики.

Истинные и ложные высказывания. Отрицание. Разрешающие и запрещающие знаки. Логические операции «И» и «ИЛИ».

Раздел IV. Алгоритмическое мышление.

Алгоритм, пиктограмма, программа, подпрограмма
Виды детской деятельности

- Игровая, в т.ч. компьютерные игры
- Коммуникативная
- Познавательно-исследовательская
- Изобразительная
- Двигательная
- Оформление выставок компьютерных рисунков, созданных детьми
- Практическая(упражнение, индивидуальная самостоятельная работа по заданиям);
- Словесная (беседа, рассказ, загадки, вопросы, объяснение); Формы образовательной деятельности
- Речевые игры.
- Слушание коротких литературных произведений, их обсуждение, ответы на вопросы
- Отгадывание загадок
- Разучивание стихотворений
- Пальчиковая гимнастика
- Познавательная и практическая деятельность
- Контроль: устный индивидуальный и фронтальный, взаимоконтроль, выполнение творческих заданий.

СТРУКТУРА ПОСТРОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОМ КОМПЛЕКСЕ

При построении образовательной деятельности учитываются возрастные психические и физические особенности детей старшего и подготовительного возраста:

- Занятия проводятся группами по 7-8 человек.
- В старшей группе проводится 1 занятие в неделю продолжительностью 20-25 мин.
- В Подготовительной (ПГ) и Лингвистической (ЛГ) группах проводятся по 2 занятия в неделю. Продолжительность 25-30 мин. Одно занятие - без компьютера, одно занятие - с компьютером.

- Каждое занятие (с компьютером) комплексное и включает в себя три этапа:
 - ❖ Подготовительный – погружение в сюжет занятия, подготовка к работе за компьютером.(10 мин).
 - ❖ Основной – овладение способом управления программой для достижения результата и самостоятельную деятельность ребёнка за компьютером (10 мин).
 - ❖ Заключительный – снятие зрительного и физического напряжения (5 мин).
- Программа предусматривает проведение учебных занятий в различной форме:
- индивидуальная самостоятельная работа учащихся;
 - групповые формы работы;
 - фронтальные
 - самооценка выполненной работы;
 - дидактическая игра.

ЭТАПЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.

❖ *Просветительский* (работа с родителями, педагогами) предназначен для просвещения родителей и педагогов о назначении данного курса для развития детей дошкольников.

Этот этап реализуется посредством участия педагога в родительских собраниях и групповых консультациях.

❖ *Диагностико-аналитический* направлен на выявление уровня владения компьютером (управление компьютером клавишами, мышью; слежение за экраном) и общего уровня развития (учитываются данные диагностики психолога и его рекомендации); на основе данных диагностики дети делятся на группы.

❖ *Формирующий и развивающий* в течении 2-х лет; на этом этапе непосредственно осуществляется процесс обучения. Для этого составлены годовые планы занятий, включающие игры дидактические традиционные и обучение работе на компьютере через компьютерные игровые программы

❖ *Контрольно-диагностический*; осуществляет контроль результатов работы программы и выявление последующих направлений работы.

Для наилучшего усвоения детьми разделов образовательной программы, необходимо строить работу на диагностической основе.

Критериями оценки усвоения программы служит самостоятельность ребенка в работе (в играх и практических заданиях):

- ребенок практически не справляется с выполнением поставленной перед ним задачи

даже с помощью взрослого – это говорит о низком уровне развития;

на среднем уровне – справляется с помощью взрослого;

- на высоком – выполняет задание самостоятельно.

Диагностика проводится в начале и в конце учебного года.

Результаты диагностики и анализ усвоения детьми образовательной программы используется для того, чтобы помочь ребёнку преодолеть трудности в усвоении программы, обратить внимание специалистов.

ГОДОВОЙ ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН 1 год занятий (старшая группа)

№	Тема занятия	Содержание занятия
С Е Н Т Я Б Р Ъ		
1	Здравствуй, класс компьютерный! Мультфильм про кота (simon's Cat);	Правила поведения и техника безопасности, адаптация к компьютерному классу.
2	2 Наш компьютер - верный друг. Устройство компьютера. Комп. Игра «информатика для дошкольников»	Знакомство с функциональной структурой и основными устройствами компьютера
3	3 Устройство «монитор». Дни недели. Комп. Игра «информатика для дошкольников»	Знакомство с функциональной структурой и основными устройствами компьютера
4	Манипулятор мышь. Введение в понятие «алгоритм». Игра «Собери цветочки для мамы» на развитие внимания	Знакомство с манипулятором «мышь», понятием «алгоритм». Развитие навыка работы с «мышью», внимания, быстроты реакции.
О К Т Я Б Р Ъ		
5	Рабочий стол. Времена Года.	Знакомство с содержанием «Рабочий стол». Развитие временных представлений и пространственных ориентиров.
6	В гости к сказке. Разновидности компьютерных игр.	Знакомство с разновидностью компьютерных игр. Развитие языковых компетенций, умения полно отвечать на вопросы.
7	Word” или лягушонок на клавиатуре.	Знакомство с названием и Функцией основных клавиш. Совершенствование работы с мышью. Буквы и звуки.

8	Путешествие по клавиатуре. Развивающая игра «Составь слово» или набор букв в индивидуальном файле	Знакомство с клавишей «Shift», понятием «строчная и заглавная буквы»; Развитие умение использовать клавиши «Enter», «Пробел», «Стрелка» способствовать формированию навыков работы по алгоритму.
Н О Я Б Р Ь		
9	В гостях у пингвинёнка Тукса. Программа TuxPaint. Рисунок «Волшебная палочка».	Знакомство со средой графического редактора TuxPaint. Учить создавать простейшие рисунки, используя инструменты графического редактора. Развитие навыка работы с инструментами «Карандаш», «Кисть»,. Продолжение знакомства с графическим редактором Tux. Paint. Инструмент «Линия», «Ксти», «Откат», «Сохранить». Формирование наглядно-образного мышления.
10	Беседа о птицах. Рисунок «Сова на ветке». Программа TuxPaint	Знакомство с инструментом «Штамп». Развитие навыка работы с инструментом «Ластик», «Краска» и пр. Развитие знаний о животном мире. Знакомство с инструментами: «распылитель», «кисть в форме спирали», «конфетти». Развитие творческого воображения.
11	Программа TuxPaint. Создание картинки «Два ежа». Программа TuxPaint	Развитие знаний о растительном и животном мире. Выбор объектов меню и фиксация их на экране. «Колочая форма», «Звездочка», и пр. Продолжение. Закрепление умения пользоваться изученными инструментами программы. «Открыть», «распылитель» и пр. Развитие зрительного восприятия, творческого воображения, графических навыков.
12	Программа TuxPaint.	Создание картинки «Два ежа».
Д Е К А Б Р Ь		
13	Открытка – маленькое волшебство. Создание новогодней открытки.	Знакомство с инструментами: «распылитель», «кисть в форме спирали», «конфетти». Развитие творческого воображения.
14	Одуванчик Программа TuxPaint	Совершенствование навыков работы с с графическим редактором Tux. Paint.
15	Творческая мастерская. Программа TuxPaint	Рисунок по выбору
Я Н В А Р Ь		
16	Яблоко Игра «Составь картинку» Программа TuxPaint	Знакомство с инструментом «заливка». Развитие обобщающих категорий и знаний о растительном и животном мире.
17	Аленький цветочек Программа TuxPaint	Создание простейшего рисунка, используя графические примитивы и встроенные инструменты графического редактора Магический инструмент «Трава».
18	Мухомор Программа TuxPaint	Создание простейшего рисунка, используя графические примитивы и встроенные инструменты графического редактора Магический инструмент «Трава».

Ф Е В Р А Л Ь		
19	РУР Транспорт TuxRain	Создание картины: «Воздушный, наземный и морской транспорт»
20	Бабочка Программа TuxRain	Знакомство с кнопкой «Заполнить» в инструменте «Магия». Учить создавать простейший рисунок, используя графические примитивы и встроенные инструменты графического редактора; способствовать развитию сенсорных процессов, творческих способностей; пополнить знания об окружающем мире.
21	Новый дом Программа Новый дом Программа TuxRain рамма TuxRain	Знакомство с кнопками «КИРПИЧИ» , «МЕТАЛЛ», «ЦВЕТОК», «ПУЗЫРИ» в инструменте «МАГИЯ» . Развитие сенсорных процессов, творческих способностей; пополнить знания об окружающем мире.
22	Новый дом Программа TuxRain	Продолжение
23	РУР «. Здоровый образ жизни» TuxRain	Создание картинки «Моя любимая еда»
24	Создание открытки к 8 марта. Программа TuxRain Совершенствование навыков использования инструментов КИСТЬ, ЛИНИИ и ЭЛЛИПС. Знакомство с магическим инструментом СДВИГ. Развитие знаний об окружающем мире, развитие творческое воображения,. умения отвечать на вопросы	Совершенствование навыков использования инструментов КИСТЬ, ЛИНИИ и ЭЛЛИПС. Знакомство с магическим инструментом СДВИГ. Развитие знаний об окружающем мире, развитие творческое воображения,. умения отвечать на вопросы
25	Золотая рыбка Программа TuxRain	Совершенствование навыка работы с инструментом «Кривая линия». Формирование геометрического мышления, графических навыков, временных представлений.
26	Творческая мастерская..	Рисунок по выбору
А П Р Е Л Ь		
27	27 Космические просторы	Знакомство с планетами солнечной системы в инструменте «ШТАМП», в инструменте «Магия» с кнопкой «шум» . Учить создавать простейший рисунок, используя графические примитивы и встроенные инструменты графического редактора
28	«. Здоровый образ жизни» TuxRain	Полезная и вредная еда. (итоговая работа)
29	29 Творческая мастерская.	Рисунок по быбору.
30	РУР Животные и люди TuxRain	Какую пользу приносят животные людям
М А Й		
31	Создание рисунка по теме РУР	Жизненные циклы ... Жизненный цикл ... бабочки или крокодила или подсолнуха
32	Тест «Правила поведения в компьютерном зале»	Игра по выбору.
33	Творческая мастерская. Рисунок по выбору.	Рисунок по выбору.

2-ой год занятий (подготовительная и лингвистическая группы)

№	Тема	Содержание
СЕНТЯБРЬ		
1	Что такое информатика? Мониторинг Мультфильм про кота (simon's Cat);	Правила поведения и техника безопасности, адаптация к компьютерному классу.
2	Выделение признаков предметов	Учимся: <ul style="list-style-type: none"> ● подбирать объекты с заданными признаками ● выбирать из группы предметов группу с заданным признаком ● разбивать группу на подгруппы с заданными признаками ● соотносить численность элементов разных групп
3	Из чего состоит компьютер? <i>Компьютерная игра «Информатика для дошкольников»...</i>	Аппаратное обеспечение компьютера (<i>монитор, процессор, клавиатура, мышь ...</i>).
4	Выделение признаков предметов	<ul style="list-style-type: none"> ● знакомим детей с таким признаком, как функция предмета (на примере ф-ции «издавать звука») ● Учимся <i>сравнивать</i> предметы по заданному признаку ● Учимся <i>находить</i> полезные и вредные стороны предметов ● Учимся <i>выделять</i> предметы с группой заданных свойств ● Учимся <i>решать задачи-шутки</i>
5	Из чего состоит компьютер? <i>Компьютерная игра «Информатика для дошкольников»...</i>	Закрепление изученного материала
6	Формирование понятия «функция»	<ul style="list-style-type: none"> ● Знакомимся с функцией предмета «оставлять след» (на чем-нибудь) ● Учимся <i>находить</i> в группе предметы, способные оставить след на чем-либо ● Учимся <i>сравнивать</i> предметы по признаку «оставлять след» (на чем-нибудь) ● Обсуждаем пользу и вред этой функции в разных ситуациях ● Продолжить работу по соотнесению элементов двух множеств
7	Клавиатура. Дни недели. <i>Компьютерная игра «учимся печатать»</i>	Основные клавиши «клавиатуры». Клавиши «Esc», «Caps Lock», «Пробел», «Del», «Backspace», ...
8	Формирование понятия «функция»	<ul style="list-style-type: none"> ● Знакомимся с функцией предмета «открываться-закрываться» ● Учимся находить предметы, способные открываться и закрываться ● Учимся находить закономерность в расположении предметов ● Учимся исправлять нарушения в закономерности расположения предметов ● Учимся решать задачи-шутки
ОКТЯБРЬ		

9	Компьютерная мышь. Дополнительные устройства ввода-вывода информации. <i>Компьютерная игра «Информатика для дошкольников»...</i>	Манипулятор «мышь». Развитие навыков навыка работы с «мышью», внимания, быстроты реакции
10	Формирование понятия «функция»	<ul style="list-style-type: none"> • Знакомим с функцией «летать» • Учим сравнивать признаки: «что летает выше» • Учим решать «задачи-шутки» • Развиваем воображение • Учим находить недостающие части предмета
11	11 Что помнит компьютер? <i>Компьютерная игра «учимся печатать»</i> .	Компьютерная память: внутренняя (долговременная и оперативная) и внешняя (накопители)
12	Сравнение признаков предметов	<ul style="list-style-type: none"> • Знакомим с признаком «мягкое», «твердое» • Учим сравнивать предметы по признаку «мягкое» • Учим выделению главного признака предметов • Учим выделять подгруппу с заданным признаком • Учим расставлять события в правильной последовательности
13	Язык компьютера? «Алгоритм» <i>Компьютерная игра «Информатика для дошкольников»...</i>	Бит и байт. Введение в понятие Алгоритм. Свойства алгоритма.
14	Сравнение признаков предметов	<ul style="list-style-type: none"> • Учим сравнивать предметы по различным признакам • Развиваем воображение • Учим соотносить элементы двух групп • Учим разделять группу на подгруппы по определённому признаку
15	Работаем на компьютере. <i>Компьютерная игра «учимся печатать»</i>	Файл и его типы.
16	Сравнение признаков предметов	<ul style="list-style-type: none"> • Учим сравнивать предметы между собой по разным признакам • Учим расставлять предметы разными способами • Формируем понятия «функция», «часть-целое», «отрицание» • Учим соотносить элементы двух групп • Развиваем воображение
НОЯБРЬ		
17	Рабочий стол. Времена года. <i>Компьютерная игра «Информатика для дошкольников»...</i>	Порядок на рабочем столе. Элементы рабочего стола: папки, ярлыки, файлы и др. Значки мой компьютер, мои документы, корзина.
18	Формирование понятий «часть целое»	<ul style="list-style-type: none"> • Учим расставлять события в правильной последовательности • Формируем понятие «часть-целое» • Развиваем воображение • Учим решать «задачи-шутки»
19	РУР «Ориентация в пространстве»	Ориентация на «рабочем столе», на листе бумаги (рисуем геом фигуры, по заданию учителя)
20	Разбиение группы на подгруппы	Учим выявлять позитивные и негативные стороны предметов и явлений

		<ul style="list-style-type: none"> ● Учим выделять часть группы предметов в подгруппу с заданным признаком ● Развиваем внимание ● Формируем понятие «закономерность»
21	Занятие 1. Роботы – исполнители команд	Введение в тему. Знакомство с основными понятиями (команда, пиктограмма, алгоритм).
22	Разбиение группы на подгруппы	<ul style="list-style-type: none"> ● Учимся разбивать группу на подгруппы с заданными признаками ● Формируем умение пользоваться разрешающими и запрещающими знаками ● Формируем понятия «часть-целое»
23	Занятие 2. Робот – Вертун.	<i>Составляем программу управления Вертуном</i>
24	Выделение подгруппы в группе	<ul style="list-style-type: none"> ● Учимся выявлять позитивные и негативные стороны предметов и явлений ● Учимся выделять часть группы предметов в подгруппу с заданным признаком ● Развиваем внимание ● Формируем понятие «закономерность»
ДЕКАБРЬ		
25	Занятие 3. Робот – Садовник. Игра «Садовник.1»	Игра «Садовник.1» Провести Робота: «по маршруту» или «по программе»
26	Соотнесение элементов двух групп между собой	<ul style="list-style-type: none"> ● Учимся соотносить элементы двух групп между собой ● Учимся составлять простейшие алгоритмы расстановки ● Формируем умение пользоваться разрешающими и запрещающими знаками ● Развиваем воображение
27	Открытка к Новому году. Готовим поздравительную новогоднюю открытку.	Развиваем воображение
28	Соотнесение элементов двух групп предметов между собой	<ul style="list-style-type: none"> ● Учимся выявлять главные признаки ● Развивать воображение ● Учимся соотносить элементы двух групп ● Учимся расставлять события в нужной последовательности ● Учимся выявлять позитивные и негативные стороны предметов, явлений.
29	Занятие 4. Рассуждаем о программах	Решение разных задач по движению Робота (исправление ошибок в программах)
30	Упорядочение предметов	<ul style="list-style-type: none"> ● Учимся упорядочивать предметы ● Развиваем воображение, память ● Формируем понятие «закономерность»
ЯНВАРЬ		
31	Занятие 4. Рассуждаем о программах.	Решение разных задач по движению Робота (исправление ошибок в программах и пр.)
32	Закономерность в расположении предметов	<ul style="list-style-type: none"> ● Учимся сравнивать предметы (образцы бумаги разных типов) по свойствам. ● Обсудить применение этих свойств в быту ● Развиваем память и внимание

		Формируем понятие «закономерность» ● Учимся выполнять действия, кодированные условными знаками
33	Творческая мастерская. РУР «Воображение»	Составляем изображение человечка из 10-ти геом. Фигур (треугольник, круг, квадрат)
34	Закономерность в расположении предметов	● Формируем понятие «закономерность» ● Учим соотносить элементы двух групп между собой ● Формируем понятие «истина-ложь» ● Учим выявлять позитивные и негативные стороны явлений, предметов
35	Занятие 5. Робот Двигун .	Легенда о Роботе - Двигуне. Знакомство с новыми пиктограммами и рисункам. Составление программ.
36	Последовательность событий	● Учимся расставлять события в правильной последовательности ● Учимся делить действия на этапы, составлять из них последовательность.
ФЕВРАЛЬ		
37	Занятие 7. Делаем программу короче – ПОВТОРИТЕЛИ	Знакомство с новыми знаками – повторителями. Учимся сокращать длину программу с помощью повторителей..
38	Последовательность событий	● Учимся разбивать действия на этапы ● Учимся расставлять события в правильной последовательности ● Формируем понятия «часть – целое»
39	РУР «Воображение»	Составляем НЕСУЩЕСТВУЮЩЕЕ ЖИВОТНОЕ.(с последующим описанием)
40	Разбиение действий на этапы	● Учимся разбивать действия на этапы ● Учимся расставлять события в правильной последовательности ● Формируем понятие «часть-целое»
41	Занятие 8. Игра на расшифровку программ:	«Секретные пакеты»
42	Формирование понятия АЛГОРИТМ	Формируем понятия алгоритм ● Учимся соотносить элементы двух групп между собой ● Учимся выполнять действия, кодированные условными знаками ● Развиваем воображение ● Формируем понятие закономерность»
43	Занятие 9. Игра на расшифровку программ:«Садовник.2»	Учимся писать программы для Робота
44	Формирование понятия «Алгоритм»	● Учимся разбивать группу на подгруппы с заданными признаками ● Учимся разбивать действия на этапы ● Формировать понятие АЛГОРИТМ ● Учимся расставлять события в правильной последовательности
МАРТ		
45	Занятие 10. Шифруем программы и проверяем их на компьютере	Составление и Отладка программ

46	Формирование понятия «Алгоритм»	<ul style="list-style-type: none"> ● Формируем понятие алгоритм ● Формируем понятие «часть-целое» ● Учим расставлять события в правильной последовательности
47	Занятие 11. Делаем программу короче – подпрограммы	Введение понятия подпрограмма. Подпрограммы позволяют зашифровать «куски» длинной программы и сделать ее короче»
48	Кодирование действий условными знаками	<ul style="list-style-type: none"> ● Учимся выполнять действия, кодированные условными знаками ● Развиваем внимание ● Учимся разбивать группу на подгруппы с заданным признаком ● Учимся выделять часть группы в подгруппу с заданным признаком ● Формируем понятие симметрии
49	Занятие 11. Делаем программу короче – подпрограммы	Введение понятия подпрограмма. Подпрограммы позволяют зашифровать «куски» длинной программы и сделать ее короче.»
50	Кодирование действий условными знаками	<ul style="list-style-type: none"> ● Учимся выполнять действия, кодированные условными знаками ● Учимся расставлять события в правильной последовательности ● Формируем понятие «логическая операция И»
51	Занятие 12. Играем вместе.	Составляем и отлаживаем программы для Робота. Шифрованием программы с помощью вспомогательного Алгоритма А.
52	Формирование понятия «Логическая операция «И»»	<ul style="list-style-type: none"> ● Формируем понятия «истинное и ложное высказывание» ● Формируем понятия «Функция» ● Учим выявлять позитивные и негативные стороны предметов и явлений
МАРТ		
53	Открытка к 8 марта	Программа Tux Paint
54	Формирование понятия «истинное и ложное высказывание»	<ul style="list-style-type: none"> ● Формируем понятие «истинное и ложное высказывание» ● Формируем понятие «функция» ● Формируем понятие «закономерность» ● Учимся расставлять события в правильной последовательности.
55	Занятие 13. Вергун рисует «буковки»	Шифрование программы с помощью Алгоритма А и Алгоритма Б.
56	Формирование понятия «Отрицание»	<ul style="list-style-type: none"> ● Формируем понятие «отрицание» ● Учимся выделять предметы, не обладающие заданными признаками ● Учимся выделять предметы, обладающие заданными признаками ● Учимся решать задачи-шутки

57	Занятие 14. Проверяем шифровку на просвет	Совершенствуем навыки Шифрования программ. Решение задач на прокладывание маршрута
58	Формирование понятия «Отрицание»	Формируем понятие «отрицание» • Учим упорядочивать предметы по определенному признаку
59	Занятие 15. Разгадываем шифр вдвоем	Совершенствуем навыки Шифрования программ. Решение задач на прокладывание маршрута
60	Формирование умения пользоваться разрешающими и запрещающими знаками	• Учимся расставлять события в правильной последовательности • Формируем умение пользоваться разрешающими и запрещающими знаками • Формируем понятие «истина-ложь» • Формируем понятие «логическая операция «И»
АПРЕЛЬ		
61	РУР «ВОЗДУХ»	Коллаж «кому нужен воздух»
62	Задачи на смекалку. Развитие творческого воображения	• Формируем понятие «истина-ложь» • Формируем понятие «отрицание» • Учим соотносить элементы двух групп • Учим решать задачи-шутки • Формируем понятие «логической операции «И»
63	Рисунок ко дню Космонавтики	
64	Развитие творческого воображения	• Учим выявить и продолжить закономерность расположения предметов • Развиваем воображение • Выявляем позитивные и негативные стороны предметов, явлений • Выясняем, в каких ситуациях проявляются положительные, а в каких отрицательные качества объекта • Раскладываем предметы по порядку по определенному признаку
65	Занятие 16. Тренируем роботов. Секретные пакеты 2.	Совершенствуем навыки Шифрования программ. Решение задач на прокладывание маршрута
66	Приглашение на выпускной бал (TuxPaint)	Создаем пригласительный билет.
МАЙ		
67	РУР «ВОЗДУХ» (TuxPaint)	«Где работает воздух»
68	Творческая мастерская	Работа по выбору

3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

3.1. ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННАЯ СРЕДА

Для проведения занятий по информатике (без компьютера) используются помещения групп. Для проведения занятий с компьютером - компьютерный класс. Компьютерный класс оборудован столами и стульями в соответствии с ростом детей.

3.2.СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ

Помещение, освещение, воздушно-тепловой режим, мебель (столы, стулья) отвечают всем требованиям СанПиН.

В процессе образовательной деятельности используются:

печатные ресурсы:

- Программа по курсу информатики А.В. Горячева «Все по полочкам» (Образовательная система «Школа 2100» 2002г)
- Программа «Дошколёнок + компьютер» Л.А.Коч, Ю.А.Бревнов
- Рабочие тетради с индивидуальными заданиями, построенные на основе пособий для дошкольников по курсу информатики А.В.Горячева «Все по полочкам»;
- Тетрадь для дошкольного образования «Солнечные ступеньки» Информатика (часть 1)
- Тетрадь для дошкольного образования «Солнечные ступеньки» Информатика (часть 2)

электронные образовательные ресурсы:

- Графические редакторы «Paint», «Tux Paint»,
- «Информатика для дошкольника»;
- Мир вокруг нас Интерактивные игры для малышей
- Скоро в школу . Весёлая информатика для малышей
- Умные игры . Развитие логики и воображения.
- Умные игры. Развитие фантазии и сообразительности.
- Скоро в школу Тренируем сообразительность. (1 шт)
- «Я учусь считать». Мультимедийное пособие по подготовке к школе.
- ПиктоМир (учебная среда);

учебная техника:

Компьютеры. Компьютерная техника (а так же принтер, сканер), которая имеет гигиеническое заключение, подтверждающее ее безопасность для детей.

Требования к программному обеспечению по курсу информатика изложены в инструктивно-методическом письме Минобразования России от 14.03.2000 N

65/23-16 "О гигиенических требованиях к максимальной нагрузке на детей дошкольного возраста в организованных формах обучения" в пункте 5: "Занятия с использованием компьютеров для детей 5, 6 лет не должны проводиться чаще двух раз в неделю. Продолжительность непрерывной работы с компьютером - не более 10 минут.

3.3. РАБОТА С РОДИТЕЛЯМИ

Формы работы:

1. Информационные. 2. Просветительские. 3. Аналитические
1. Информационные: -выставки детских работ; -открытые занятия.
2. Просветительские:
 - участие в родительских собраниях;
 - индивидуальные консультации;
- 3 Аналитические -анкетирование, с целью анализа запроса родителей;

3.4. ЛИТЕРАТУРА

1. Бондаренко С. «Компьютер и ноутбук для детей». – М. Эксмо, 2016.
2. Горячев А.В., Ключ Н.В. «Все по полочкам» : Метод, рек. к курсу информатики для дошкольников.- М., Баласс, Издательство Школьный дом 2013.
3. Горячев А.В, Ключ Н.В. «Все по полочкам» . Учебник-тетрадь для дошкольников 5—6 лет. М., ., Баласс, Издательство Школьный дом 2 013, 2014.
4. Дуванов Александр «Изучаем компьютер», М. Эксмо, 2012.
5. Коч Л.А, Бревнова Ю.А. «Дошколёнок и компьютер» Перспективное тематическое планирование Конспекты занятий с детьми 5-7 лет Волгоград: Учитель, 2011
5. Скрылина Софья. «Путешествие в страну компьютерной графики», СПб; БВХ-Петербург. 2014.
6. «Информатика» Рабочие тетради, часть 1, 2.
7. «Информация и связь», «Издательская группа «Азбука-Аттикус», 2013. Перевод с англ. Яз. Аракелов Артём.
8. «Компьютер и интернет», 2014;
- 9 . Харитонов В.В. «Моя первая энциклопедия». «Компьютер», М. Астрель, 2013