



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

**ПРИНЯТО:**

На педсовете № 1  
Протокол № 1 от 31.08.2023

**КОПИЯ ВЕРНА**

**УТВЕРЖДАЮ**

Заведующий МАДОУ г.Нижневартовска ДС  
№5 «Мечта»

Е.В.Радзевика

Приказ № 317 от 1.09.2023 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

**Содержание:**

<b>Наименование раздела</b>	<b>Стр.</b>
<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; 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 преодолеть 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> </ol>

	<p>7. Сформировать понятие «информация», представлять информационную картину мира, понять значение информации, информационных технологий в 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 – предметно-математической 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 преодолеть 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 произвольное 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 ДОО.

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 занятия)**

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.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. «Смешарики. Компьютер Ёжика» диск 2 «Энциклопедия», «История компьютера».</li> <li>2. «Современная детская энциклопедия пользователя ПК» урок 1 разделы № 1,2,3.</li> <li>3. Словесная игра – тест, «Какие правила нарушил Ёжик».</li> </ol>
	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.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. «Компьютер для дошкольников» часть 1 разделы 3,4,5,6.</li> <li>2. «Смешарики. Компьютер Ёжика» урок 2 «Из чего состоит компьютер».</li> <li>3. Игра «Собери компьютер».</li> <li>4. Упражнение – тест «Исправь рассказ Ёжика».</li> </ol>
	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.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. «Компьютер для дошкольников» часть 2 разделы 1,2.</li> <li>2. «Смешарики. Компьютер Ёжика»</li> <li>3. Игра «Собери компьютер».</li> <li>4. «Нескучные уроки. Клавиатурный тренажер».</li> <li>5. Игра «Паучьи бега»</li> </ol>

				(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.	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. «Нескучные уроки. Клавиатурный тренажер».</li> <li>4. Игра «Буквопад». Уровень 1,2,3.</li> </ol>
<b>Ноябрь</b>	9	<b>«Закрепление пройденного материала»</b>	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.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. «Компьютер для дошкольников» раздел 5. «Пишем на компьютере»</li> <li>2. Игра «Отгадай загадки»</li> <li>3. Игра - тест «Исправь ошибки»</li> <li>4. Упражнение для проверки умения запускать программы с рабочего стола.</li> </ol>
	10	<b>«Устройство системного блока».</b>	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.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. «Современная детская энциклопедия пользователя ПК» урок 1.6. «Устройство системного блока»</li> <li>2. «Смешарики. Компьютер Ёжика». диск 2. «Из чего состоит домашний компьютер».</li> <li>3. Игра «Составь свою азбуку».</li> </ol>
	11	<b>«Материнская плата».</b>	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.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. «Современная детская энциклопедия пользователя ПК» урок 1.6. «Устройство системного блока»</li> <li>2. «Смешарики. Компьютер Ёжика».</li> <li>3. Игра «Мышки», уровень 1,2,3.</li> <li>4. «Гарфилд малышам. Развиваем мышление».</li> <li>5. Игра «Головоломка».</li> </ol>
	12	<b>«Центральный процессор».</b>	Продолжать знакомить детей с основными устройствами компьютера, предназначенными для	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. «Современная детская энциклопедия пользователя</li> </ol>

			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» 2. «Нескучные уроки. Клавиатурный тренажер». 3. Игра «Буквопад». Уровень 1,2,3. 4. «Гарфилд малышам. Учим буквы и слова» 5. Игра «Буквы – картинки».
Декабрь	13	<b>«Оперативная память. Жесткий диск».</b>	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». 2. Игра «Отгадай загадки» 3. Игра - тест «Исправь ошибки» .
	14	<b>«Видеокарта. Кино и мультики».</b>	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. 2. «Смешарики. Компьютер Ёжика». Диск1. Урок 6. «Анимация». 3. Игра «Собери и раскрась Смешарика».
	15	<b>«Звуковая система компьютера. Музыка на компьютере».</b>	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. 2. «Смешарики. Компьютер Ёжика». Диск1. Урок 7. «Музыка». 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> <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». 1. «Современная детская энциклопедия пользователя ПК» урок 6. «Знакомство с графическим редактором Paint». Инструменты для рисования. «Веселый художник». 2. Игра. «Выполни задания художника», уровень 1, 2.
<b>Февраль</b>	21	<b>«Инструменты «художника».</b> <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. 2. «Веселый художник». 3. Игра. «Создай монстриков».
	22	<b>«Инструменты «художника».</b> <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». 2. Игра. «Создай монстриков».
	23	<b>«Инструменты «художника».</b> <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. 2. «Веселый художник». 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.	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. «Веселый художник».</li> <li>3. Игра. «Разноцветный поезд».</li> <li>4. Игра «На полянке».</li> </ol>
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.	<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. «Веселый художник».</li> <li>3. Игра. «Разноцветный поезд».</li> <li>4. Игра «На полянке».</li> </ol>
	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.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. «Гарфилд малышам. Учим цвета и формы предметов».</li> <li>2. Игра «Картинка – цвет».</li> <li>3. «Веселый художник»</li> <li>4. Игра «Оживи картинку».</li> </ol>
	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.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. «Современная детская энциклопедия пользователя ПК» урок 6. «Знакомство с графическим редактором Paint». Инструменты для рисования.</li> <li>2. Работа на компьютере по созданию рисунка.</li> </ol>
	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.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. «Современная детская энциклопедия пользователя ПК» урок 6. «Знакомство с графическим редактором Paint». Инструменты для рисования.</li> </ol>

				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> ». 2. «Гарфилд дошкольникам. Основы грамматики и письма». 3. Игра «Составь слово». 4. Игра «Составь предложение». 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> ». 2. «Гарфилд дошкольникам. Основы грамматики и письма». 3. Игра «Составь слово». 4. Игра «Составь предложение». 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> ». 2. «Гарфилд дошкольникам. Развиваем мышление». 3. Игра «Выбери предмет». 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> ». 2. «Гарфилд дошкольникам. Развиваем мышление». 3. Игра «Выбери предмет». 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». 2. «Нескучные уроки. Клавиатурный тренажер». 3. Игра «Шифрограмма». 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». 2. «Нескучные уроки. Клавиатурный тренажер». 3. Игра «Шифрограмма». 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». 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 «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.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. «Смешарики. Компьютер Ёжика». Диск1. Игра «Викторина».</li> <li>2. «Компьютер для дошкольников». Игра «Отгадай загадки».</li> </ol>