

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение центр
развития ребёнка – детский сад № 34 города Кропоткин муниципального
образования Кавказский район

ПРИНЯТО

решением Педагогического совета
протокол № 1 от «27» 08 2020г.



УТВЕРЖДЕНО

приказ № 43 от «28» 08 2020г.

Заведующий МАДОУ ЦРР-д/с № 34

О.Н. Кулешова.

**Дополнительная общеразвивающая
программа социально-педагогической
направленности « В мире информатики»
для детей 5-7 лет**

Срок реализации -2 года

Программа разработана Бушман Е.П.
педагогом дополнительного образования
МАДОУ ЦРР- д/с №34

г. Кропоткин 2020г.

Пояснительная записка

Направленность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «В мире информатики» - техническая. Ребенок не может гармонично развиваться без овладения навыками работы с электронными средствами. Техника заняла прочные позиции во многих областях современной жизни, быстро проникла в школы и дома. Научно-техническая революция расширила понятие грамотности: теперь грамотным человеком считается тот человек, который не только пишет, читает, считает, но и умеет пользоваться персональным компьютером.

Актуальность программы состоит в том, что интеллектуальное развитие дошкольника сегодня невозможно представить без компьютера, который является для него самым современным игровым инструментом, вместе с тем служит мощным техническим средством обучения и играет роль незаменимого помощника в воспитании и развитии.

Новизна программы заключается в сохранности контингента воспитанников, основанной на преемственности образовательного процесса.

Отличительные особенности программы от уже существующих заключается в систематизации полученных знаний в процессе перехода от одной ступени образования к другой.

Адресат программы Настоящая программа описывает курс подготовки по информатике для детей дошкольного возраста (5—7 лет). После предварительного собеседования, с целью выявления технических способностей ребёнка, принимаются все желающие.

Цель, задачи, уровень программы, объём и сроки

Цель и задачи программы ознакомительного уровня	Создание условий для развития интеллектуальных и творческих способностей. Обучающие: - научить работать на ПК, учитывая возрастные особенности воспитанников; - обеспечить прочное и сознательное овладение воспитанниками понятий «информация» и «виды информации»; - формировать умения применять полученные знания для решения реальных практических задач; Развивающие: - расширить кругозор воспитанников в области источника получения информации; - развить индивидуальные и творческие способности детей; - развитие логического и алгоритмического стиля мышления Воспитательные: - воспитать чувство ответственности; - научить детей работать в коллективе; - воспитать доброжелательность и контактность в отношении со сверстниками; - воспитание дисциплинированности, усидчивости, точности суждений;
---	---

Содержание программы	Уровень программы «В мире информатики» - базовый, программа рассчитана на подготовку учащихся 5-7 лет. Программа основана на личностно-ориентированный деятельностный подход к ребенку дошкольного возраста в обучении, позволяя целенаправленно и поэтапно развивать его способности в процессе интеграции с разными видами деятельности. Содержание занятия строится на подборе игровых упражнений, дидактических настольных игр, компьютерных обучающих и развивающих программах, взаимно обогащающих друг друга.
Реализация программы	Программа носит выраженный исследовательский, творческо-продуктивный и поисковый характер, создает возможность активного практического погружения детей в среду электротехники и электроники. Создана интерактивная развивающая тематическая среда для реализации программы.
Срок реализации, особенности организации	Срок реализации программы – 2 года; Общее количество часов -128 часов; Режим занятий: 1 год – 64 часа в год, 1 часа в неделю, 2 раза по 25 минут. 2 год – 64 часа, 1 часов в неделю 2 раза по 30 минут. В соответствии с требованиями СанПиНа: - предельная наполняемость групп – 25 человек; - в группе не могут быть дети разного возраста; - состав группы может меняться. Виды занятий - практические и теоретические.
Набор	Принимаются дети в возрасте от 5 до 7 лет, не имеющие противопоказаний по состоянию здоровья. Набор проходит без вступительных испытаний.
Форма проведения занятий	Групповая.
Образовательные технологии	Технологии проблемного обучения, личностно-ориентированного обучения, педагогика сотрудничества, заложенная в программу, дает возможность интерактивно познавать мир, общаться и сотрудничать с ровесниками и взрослыми.
Кадровые условия реализации программы	Для реализации программы «В мире информатики» требуется педагог, обладающий профессиональными знаниями в технической области, знающий специфику ДОУ, имеющий практические навыки в сфере организации интерактивной деятельности детей
Результат реализации программы	Планируемые результаты 1 года обучения: Воспитанники должны <u>знать</u> : - основные устройства компьютера; - основные действия работы с мышкой; - понятие информация, виды информации, - способы представления и передачи информации; - понятие множества, моделирование, конструирование; -основные элементы интерфейса программы. Должны <u>уметь</u> : - включать и выключать компьютер; - владеть мышкой и клавиатурой; - создавать простейшие компьютерные рисунки;

	- выполнять логические задания; - создавать альбом; - создавать анимации; - работать с закладками. Планируемые результаты 2 года обучения: воспитанники должны <u>знать</u>: - необходимую терминологию; - историю развития компьютерной техники; - основные объекты рабочего стола - основные элементы компьютерного окна: - понятие алгоритм: - понятие редактирование, меню, фрагмент рисунка, - понятие пиксель, пиктограмма; -технологию организации движения черепашки; -назначение и виды датчиков. Должны <u>уметь</u>: - пользоваться элементами компьютерных окон; - набирать текст, редактировать и работать с фрагментом текста; - создавать компьютерные рисунки, редактировать и работать с фрагментами рисунка; - составлять простейшие алгоритмы; - работать с датчиками, настраивать команды; -писать программы и подпрограммы.
Резльтирующий итог реализации программы в количественном выражении	Наличие у ребенка к концу обучения общих представлений об изучаемой предметной области. Появление первичного интереса у ребенка к данной сфере. Появление потребности к продолжению изучения информатики.

Учебный план 1 года обучения таблица

№ п/п	Наименование раздела, темы	оли чес тво час ов		
			Общее	Теория
1.	«Здравствуй, класс компьютерный».	2		1
2.	«Наш компьютер – верный друг». Устройство компьютера.	2		
3.	Устройство «Монитор»	2		
4.	Манипулятор «мышь». Введение в понятие «алгоритм»	3		

5.	Времена года. Рабочий стол	2	
6.	В гости к сказке.	2	
7.	«Word», или Лягушонок на клавиатуре	3	
8.	Строчные и заглавные буквы. Школа волшебников	2	
9.	Маленькие наборщики. Лингвистические игры	1	
10.	Цифровой ряд клавиатуры. Простейшие арифметические действия	5	
11.	В гостях у Пэйнтика, или Веселая «рисовалка».	4	
12.	Палитра. Растения и насекомые	3	
13.	Раскрашивание замкнутого контура	2	
14.	Раскрашивание замкнутого контура. Фрукты и овощи	2	
15.	Основной цвет кисти и цвет фона. «Плывут по небу облака»	3	
16.	Создание компьютерного рисунка «Снеговик». Зимние подвижные игры и забавы	2	
17.	Сохранение компьютерного рисунка. Дикие и домашние животные	2	
18.	Редактирование компьютерного рисунка. Птицы	3	
19.	Построение линий и <u>фигур</u> : инструмент «Овал».	2	
20.	Построение линий и <u>фигур</u> : инструмент «Прямоугольник». Символика России	3	
21.	Построение линий и <u>фигур</u> : инструмент «Кривая линия». Море и его обитатели	3	
22.	Выделение прямоугольной области. Планеты солнечной системы	2	
23.	Моделирование в среде графического редактора. Что нам стоит дом построить	5	
24.	Моделирование в среде графического редактора. Путешествие в Страну Безопасных Дорог	3	
25.	Устройство « <i>Принтер</i> » и его назначение	1	1
Всего:		64	

№ п/п	Наименование раздела, темы	оли чес тво час ов		
			Общее	Теория
1	Здравствуй класс компьютерный	2		
2	Знакомство с признаком «цвет»	2		
3	Знакомство с признаком «размер»	2		
4	<i>Знакомство с признаком «круг»</i>	3		
5	<i>Знакомство с признаком «длина»</i>	2		
6	Знакомство с признаком «треугольник»	2		
7	<i>Главные свойства предметов.</i>	3		
8	Знакомство с признаком «ширина»,.	4		
9	Знакомство с признаком «квадрат»	2		
10	Знакомство с признаком «высота»	3		
11	Знакомство с понятием «множество	3		
12	Выделение свойств предметов	2		
13	Выделение признаков предметов	2		
14	Сравнение предметов по свойствам	3		
15	Выделение признаков предметов	4		
16	Сравнение признаков предметов	3		
17	Игровое упражнение «Яблоня»,	2		
18	Мой друг-компьютер	3		
19	Сравнение предметов по количеству	3		
20	Игровое упражнение «Что я делаю днем»;	2		
21	Игровое упражнение «Что было раньше»;	2		
22	Игровое упражнение «Делай, как я»	3		
23	Выделение действия предмета	2		
24	Введение понятия «последовательность»	2		
25	Игровое упражнение «Можно - нельзя»	1		
26	Сравнение объектов по разным признакам	2		

	Всего:	64	
--	---------------	-----------	--

Содержание учебного плана 1 года обучения

1. Здравствуй, класс компьютерный

Теория: Знакомство с правилами поведения и техникой безопасности, адаптация к компьютерному классу

Практика: полученных знаний о правилах поведения в компьютерном классе и техники безопасности при работе с компьютером

2. Наш компьютер верный друг. Устройство компьютера

Теория: Знакомство с функциональной структурой и основными устройствами компьютера; способствование формированию навыков диалогической речи, расширению кругозора, развитию интеллектуальных способностей логического мышления.

Практика:

3. Устройство «Монитор». Дни недели

Теория: Знакомство с устройством «монитор». Развитие временных представлений и пространственных ориентировок. Развитие памяти, внимания

Практика: Закрепление полученных знаний об устройстве «Монитор».

4. Манипулятор «мышь». Введение в понятие «алгоритм»

Теория: Знакомство с манипулятором «мышь», понятием «алгоритм». Развитие навыка работы с «мышью», внимания, быстроты реакции.

Практика: Закрепление полученных знаний о манипуляторе «мышь» и о понятии «алгоритм».

5. Времена года. Рабочий стол

Теория: Знакомство с содержанием «Рабочего стола». Развитие временных представлений и пространственных ориентиров

Практика: Закрепление полученных знаний

6. В гости к сказке

Теория: Знакомство с разновидностью компьютерных игр. Развитие языковых компетенций, умения полно отвечать на вопросы

Практика: Закрепление изученного материала о разновидности компьютерных игр.

7. «Word», или Лягушонок на клавиатуре

Теория: Знакомство с названием и функцией основных клавиш

Практика: Закрепление знаний об основных клавишах компьютера

8. Путешествие по клавиатуре: буквенный ряд.

Теория: Знакомство с клавишей «Shift». Развитие зрительного восприятия, навыка набора текста.

Практика:

9. Строчные и заглавные буквы. **Школа волшебников**

Теория: Закрепить знания основных клавиш, познакомить с понятиями: «заголовок», «основная мысль»; способствовать формированию навыка набора отдельных слов и предложений; развивать самостоятельность, внимание, речь, пространственные ориентировки.

Практика: Закрепление изученного материала

10. Маленькие наборщики. Лингвистические игры

Теория: Знаний о клавиатуре. Формирование языковых компетенций.

Практика: Закрепление знаний о клавиатуре. Формирование языковых компетенций.

11. Цифровой ряд клавиатуры. Простейшие арифметические действия

Теория: Решение простейших арифметических задач и примеров. Развитие зрительного и слухового восприятия

Практика: Закрепление изученного материала

12. *Создание и редактирование текста*» Беседа о профессиях

Теория: Обобщение темы «Текстовый редактор «Word»». Развитие обобщающих категорий и

знаний о различных профессиях

Практика: Обобщение темы «Текстовый редактор «Word»». Развитие обобщающих категорий и знаний о различных профессиях

13. «Арифметика»

Теория: Обобщение темы «Цифровой ряд клавиатуры

Практика: Обобщение темы «Цифровой ряд клавиатуры

14. Мы с компьютером – друзья

Теория: Обобщение знаний по теме «Устройство компьютера».

Практика: Обобщение знаний по теме «Устройство компьютера».

15. В гостях у Пэйнтика, или Веселая «рисовалка».

Теория: Знакомство с панелью инструментов. Развитие навыка работы с инструментами «Карандаш», «Кисть», эстетического вкуса, творческого воображения.

Практика: Закрепление полученных знаний

16. Выполнение действий по алгоритму. Случай в зоопарке. Безопасность поведения в общественных местах

Теория: Безопасность поведения в общественных местах. Выполнение линейного алгоритма.

Развитие навыка работы с инструментом «Ластик», с панелью команд: «Файл» - «Создать».

Практика: Развитие навыка работы с инструментом

17. Случай в зоопарке

Теория: Закрепление полученных знаний

Практика: Закрепление полученных знаний

18. Палитра. Растения и насекомые

Теория: Знакомство с палитрой, инструментом «Заливка». Развитие обобщающих категорий и знаний о растительном и животном мире

Практика: Закрепление полученных знаний

19. Создание рисунка

Теория: Совершенствование навыков работы в среде графического редактора.

Практика: Создание рисунка

20. Раскрашивание замкнутого контура. Лес и его обитатели

Теория: Закрепление полученных знаний

Практика: Закрепление полученных знаний

21. Раскрашивание замкнутого контура. Фрукты и овощи

Теория: Совершенствование работы с инструментами «Кисть», «Заливка». Развитие обобщающих категорий, расширение знаний о диких и культурных растениях.

Практика: Закрепление полученной информации

22. Основной цвет кисти и цвет фона. «Плывут по небу облака»

Теория: Развитие знаний об **окружающем мире**. Совершенствование навыков работы в среде графического редактора. Знакомство с основным цветом кисти и цветом фона.

Практика: Закрепление материала

23. Основной цвет кисти и цвет фона. «Путешествие в зимний лес»

Теория: Закрепление навыков работы с инструментом «Кисть», палитрой. Знакомство с инструментом «Распылитель». Расширение представлений о временах года.

Практика: Основной цвет кисти и цвет фона

24. Создание компьютерного рисунка «Снеговик». Зимние подвижные игры и забавы.

Теория: Знакомство с зимними играми и забавами. Совершенствование навыков работы в среде графического редактора, умения выполнять действия по алгоритму.

Практика: Закрепление изученного материала

26. Устройство «Принтер» и его назначение

Теория: Знакомство с «Принтером» и его назначением

Практика: Закрепление изученного материала

№ за ня тия	Содержание (разделы, темы)	Кол- во часо в	Группа №7		Группа №10		Оборудован ие
			по план у	по факт у	по пла ну	по фак ту	
	Здравствуй класс компьютерный 2 часа						
1	Знакомство с правилами поведения и техникой безопасности, адаптация к компьютерному классу	1	02.10		01.10		демонстрац ионные пособия; средства ИКТ цифровые и электронны е образовател ьные ресурсы
2	Закрепление полученных знаний о правилах поведения в компьютерном классе и техники безопасности при работе с компьютером	1	06.10		07.10		
	Наш компьютер верный друг. Устройство компьютера 2 часа						
3	Знакомство с функциональной структурой и основными устройствами компьютера	1	08.10		08.10		
4	Закрепление знаний о функциональной структуре компьютера.	1	13.10		14.10		
	Устройство «Монитор». 2 часа						
5	Знакомство с устройством «монитор».	1	16.10		15.10		
6	Закрепление полученных знаний об устройстве «Монитор».	1	20.10		21.10		
	Манипулятор «мышь». Введение в понятие «алгоритм» 3 часа						
7	Знакомство с манипулятором «мышь», понятием «алгоритм».	1	23.10		22.10		

25	Знакомство с панелью инструментов	1	25.12		24.12		
26	Закрепление полученных знаний	1	29.12		30.12		
27	Развитие навыка работы с инструментом «Ластик»,	1	12.01		31.12		
28	Закрепление полученных знаний.	1	15.01				
	Палитра. Растения и насекомые 3 часа						
29	Знакомство с палитрой, инструментом «Заливка»	1	19.01		13.01		
30	Закрепление полученных знаний	1	22.01		14.01		
31	Совершенствование навыков работы в среде графического редактора.	1	26.01		20.01		
	Раскрашивание замкнутого контура. 2 часа						
32	Лес и его обитатели	1	29.01		21.01		
33	Закрепление полученных знаний	1	02.02		27.01		
	Раскрашивание замкнутого контура. Фрукты и овощи 2 часа						
34	Совершенствование работы с инструментами «Кисть»	1	05.02		28.01		
35	Закрепление полученной информации.	1	09.02		03.02		
	Основной цвет кисти и цвет фона. «Плывут по небу облака» 3 часа						
36	Развитие знаний об окружающем мире	1	12.02		04.02		
37	Закрепление материала	1	16.02		10.02		
38	Закрепление навыков работы с инструментом «Кисть»,	1	19.02		11.02		
	Создание компьютерного рисунка «Снеговик». Зимние подвижные игры и забавы. 2 часа						
39	Знакомство с зимними играми и забавами	1	22.02-26.02		17.02		
40	Закрепление изученного материала	1	26.02		18.02		
	Сохранение компьютерного рисунка. Дикие и домашние животные 2 часа						
41	Знакомство с панелью команд, с инструментом «Пипетка»	1	02.03		24.02		
42	Закрепление изученного материала	1	05.03		25.02		
	Редактирование компьютерного рисунка. Птицы. 3 часа						
43	Развитие обобщающих категорий, знаний о диких и домашних птицах, творческого воображения.	1	09.03		03.03		
44	Закрепление изученного материала	1	12.03		04.03		

61	Формирование ответственного отношения к личной безопасности.	1	07.05		29.04		
62	Закрепление изученного материала	1	11.05		05.05		
63	Создание рисунка на свободную тему	1	14.05		06.05		
Устройство «Принтер» и его назначение 1 час							
64	Устройство «Принтер» и его назначение	1	18.05		12.05		
Итого		64			64		

Календарный учебный график

Дата начала и окончания учебного периода	01 октября 2019г.	до 31 мая 2020г.
Кол-во учебных недель	36	
Место проведения занятия	МАДОУ ЦРР д/с 34	Кабинет информатики
Время проведения занятия – 25-30 мин	1 группа	2 группа
Форма занятий	Групповая	
Сроки контрольных процедур	Нет контрольных процедур	
Сроки выездов, экскурсий, походов	Нет выездов, экскурсий, походов	
Участие в массовых мероприятиях (соревнованиях, конкурсах, фестивалях, праздниках)	✓ Выставка творческих работ <u>Работа с одарёнными детьми.</u> ✓ индивидуальные консультации, ✓ участие в конкурсах технической направленности	

Условия реализации программы.

Материально-техническое обеспечение - наличие кабинета с 5-ю посадочными местами, освещение кабинета и возможность проветривания его должно удовлетворять требованиям СанПиНа.

Перечень оборудования, инструментов и материалов

Моноблоки. Ноутбк. Компьютерный стол «Ромашка». Интерактивная доска. Проектор.

Формы аттестации. Оценка образовательных результатов учащихся по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «В мире информатики» осуществляется в порядке, установленном локальным нормативным актом "Положение о внутренней итоговой аттестации освоения дополнительных общеобразовательных программ учащимися положение о внутренней итоговой аттестации освоения дополнительных общеобразовательных программ учащимися объединений дополнительного образования МАОУ ЦРР д/с №34".

Оценочные материалы - (пакет) диагностических методик:

В рамках диагностической деятельности разработан комплекс критериев и показателей оценки результативности и качества образовательного процесса.

Критериями оценки з 1 год обучения:

Критерии	Условия оценки	
	Низкий уровень	Средний уровень
Знание правил техники безопасности при работе с компьютером. Элементы компьютерной грамотности. Знание правил работы за компьютером, основные функции компьютера, называть некоторые элементы компьютера (клавиатура, мышь, монитор), уметь пользоваться мышью	Знает основных функций частей компьютера.	Знает название частей компьютера. Дает исчерпывающий ответ после наводящих вопросов
Находить предметы, обладающие несколькими заданными свойствами, разбивать множество на подмножества	Знает название предметов.	Знает название предметов, обладающие несколькими заданными свойствами
Умение определять функцию предмета, изображать свои действия в пантомиме и с помощью схем, находить и исправлять ошибки в последовательности действий, выполнять изображенную последовательность.	Умеет определять функцию предмета	Умеет определять функцию предмета, изображает свои действия в пантомиме и с помощью схем
Умение выделять вложенные подмножества по одному признаку (без термина), сопоставлять части и целое применительно к множеству.	Умеет выделять вложенные подмножества по одному признаку	Умеет выделять вложенные подмножества по одному признаку (без термина), сопоставлять части и целое применительно к множеству.
Умение определять истинность высказывания, выполнять логическую операцию сложения (без термина), строить отрицание по аналогии, кодировать предметы, действия, называть в окружении предметы, обладающие симметрией, строить симметричные предметы	Умеет определять истинность высказывания с помощью педагога	Самостоятельно определять истинность высказывания

2 год обучения:

Критерий	Условия оценки	
	Низкий уровень	Средний уровень
Знание правил техники	Знает основных функций частей	Знает название

безопасности при работе с компьютером. Элементы компьютерной грамотности. Знание правил работы за компьютером, основные функции компьютера, называть некоторые элементы компьютера (клавиатура, мышь, монитор), уметь пользоваться мышью	компьютера.	частей компьютера. Дает исчерпывающий ответ после наводящих вопросов
Знание способов названия свойств одного объекта, определять пользу и вред того или иного свойства предмета в разных ситуациях, проводить аналогию между разными предметами	Знает способы названия свойств одного объекта.	Знает способы названия свойств одного объекта, определять пользу и вред того или иного свойства предмета в разных ситуациях
Знание принципа выделения функций предметов, применение ее по отношению к другим предметам, определять алгоритм расстановки и перестановки предметов и действий, кодировать последовательность действий	Знает название и назначение.	Знает название и назначение. Дает исчерпывающий ответ после наводящих вопросов
Умение переносить свойства одного предмета на другие, применять все известные логические операции при описании предмета, действия предмета.	Умеет переносить свойства одного предмета на другие	Умеет переносить свойства одного предмета на другие, применяет все известные логические операции при описании предмета, действия предмета.
Умение называть основные элементы компьютера, уметь пользоваться клавишами управления курсором, применять элементы интерфейса одной программы в ее разных разделах	Умеет называть основные элементы компьютера	Оформляет работу с помощью педагога

Методические материалы. На основе принципов построения программы определяются приемы и методы обучения и воспитания.

Методы обучения:

При изучении нового материала используется как объяснительно - иллюстративный метод (объяснение с использованием приема «аналогия», занимательный рассказ, беседа, инструктаж, демонстрация, работа с технологическими картами и др.), так и метод проблемного изложения (постановка проблемы, ее совместное решение).

В практической деятельности самая важная роль отводится репродуктивным методам (выполнения заданий по образцу); в тоже время и частично-поисковая деятельность, то есть решение проблемных задач с помощью педагога применяется на занятиях.

Для систематизации и рефлексии знаний и умений используется системно-деятельностный подход. Интерактивные методы и приемы применяются для закрепления, повторения, проверки и развивающего контроля знаний и умений.

С целью создания благоприятной атмосферы и ситуации успеха для каждого учащегося,

воспитания у них навыков делового сотрудничества и развития нравственно-волевой сферы на занятиях используются:

-метод управления, предполагающий совместное планирование и обсуждение, индивидуальное инструктирование и поручение, «скрытое инструктирование», приемы «обмен ролями «найди ошибку»;

- метод убеждения в виде объяснения и разъяснения, просьбы и рекомендации, авансирования успешного результата;

-метод упражнения, среди приемов которого необходимо выделить приучение и испытание, подбор заданий нарастающей сложности;

-метод попечения реализуется через наблюдение, защиту, помощь, соучастие, минутки психологической разгрузки или эмоциональной зарядки, приемы-подсказка;

- метод поощрения предполагает трансляцию достижений учащихся, прием «общая радость», похвалу, доверие и ободрение.

Образовательные технологии:

✓ Проблемное обучение - создание в учебной деятельности проблемных ситуаций и организация активной самостоятельной деятельности учащихся по их разрешению, в результате чего происходит творческое овладение знаниями, умениями, навыками, развиваются мыслительные способности.

✓ Обучение в сотрудничестве (командная, групповая работа) - сотрудничество трактуется как идея совместной развивающей деятельности взрослых и детей.

✓ Информационно-коммуникационные технологии - изменение и неограниченное обогащение содержания образования, использование интегрированных курсов, доступ в Интернет.

✓ Здоровьесберегающие технологии - использование данных технологий позволяют равномерно во время занятия распределять различные виды заданий, чередовать мыслительную деятельность с физминутками, определять время подачи сложного учебного материала, выделять время на проведение самостоятельных работ, нормативно применять ТСО, что дает положительные результаты в обучении.

Формы организации учебного занятия - беседа, встреча с интересными людьми, выставка, галерея, игра, наблюдение, открытое занятие, праздник, практическое занятие, презентация.

Тематика и формы методических материалов по программе:

Основной формой проведения занятий являются: беседы, совмещённые с практической работой. Длительные беседы проводятся в начале изучения новых тем. В начале каждого занятия рекомендуется проводить небольшие беседы, их цель – настроить группу на рабочий лад, напомнить основные задачи занятия. Теоретическая часть сопровождается обязательным показом наглядного материала (книги, фотографии, готовые изделия).

Дидактические материалы – раздаточные материалы, задания, упражнения, образцы изделий.

Алгоритм учебного занятия: по структуре может быть построено таким образом:

1. Организационный момент – 1 мин.
2. Основная часть – 8 мин.
3. Практическая работа – 15 мин.
4. Итог занятия – 1 мин.

Список литературы

1. Горячев А.В., Ключ Н.В. Все по полочкам. Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников. /А. В. Горячев, Н. В. Ключ. – М.: Баласс, 2007. – 64 с.
2. Грязнова Е.М. Занимательная информатика в начальной школе // Информатика и образование. – 2006. –№6. – С.77 - 87.
3. Зак А.З. 600 игровых задач для развития логического мышления. Ярославль, «Академия развития»,1998г.
4. Фомичева О. С. Воспитание успешного ребенка в компьютерном веке. М.: "Гелиос

АРВ", 2000г.

5. Агеева И.Д. Занимательные материалы по информатике и математике. Методическое пособие.- М.:ТЦ Сфера, 2006.- 240с