

Управление образования администрации
муниципального образования Кавказский район

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

Принята
на заседании педагогического совета
от «28» августа 2019 г.
Протокол № 1

Утверждаю
Заведующий МАДОУ ЦРР-д/с №34
О.Н.Кулешова
Приказ № 42 ЦРР-д/с №34
м.п. «30» августа 2019 г.



**Дополнительная общеразвивающая программа
социально - педагогической направленности
«Информатика для малышей»**

Уровень программы: общеразвивающий

Срок реализации программы: 2 года (72 часа)

Возрастная категория: от 5 до 7 лет

Форма обучения: очная

Вид программы: модифицированная

Программа реализуется: на бюджетной основе

ID- номер Программы в Навигаторе: 13571

Автор: Бушман Екатерина Петровна
педагог дополнительного образования

г. Кропоткин 2019г.

Пояснительная записка

Направленность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Информатика для малышей» - техническая. Современное общество живет в мире постоянного умножения потока информации, которая каждые несколько лет практически удваивается. Не утонуть в этом информационном море, а, точно ориентируясь, решать практические задачи человеку помогает компьютер. «Завтра» наших детей — это информационное общество. Если сегодня еще есть сферы жизни, где можно обойтись без компьютера, то в информационном обществе неумение пользоваться компьютером будет означать социальную инвалидность. В сегодняшних условиях информатизации общества педагоги и родители должны быть готовы к тому, что при поступлении в школу ребенок, скорее всего, столкнется с применением вычислительной техники. Поэтому необходимо заранее готовить ребенка к предстоящему взаимодействию с информационными технологиями образования в школе.

Актуальность образовательной программы обусловлена современной жизнью, заключается в том, что современные дети должны владеть необходимыми навыками работы на компьютере и уметь их применять на практике, так как информационное пространство современного человека предусматривает умелое пользование компьютерными технологиями во всех сферах деятельности. Ребенок практически с рождения видит вокруг себя различные технические устройства, они очень привлекают ребенка.

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

Отличительные особенности программы программа решает проблему непрерывности дошкольного и школьного образования по курсу информатики, согласуется с программой по информатике для начальной школы.

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	Пропедевтика основных понятий информатики, развитие интеллекта, творческих способностей детей. Задачи 1 года обучения: Образовательные: - научить работать на ПК, учитывая возрастные особенности воспитанников; - обеспечить прочное и сознательное овладение воспитанниками понятий «информация» и «виды информации»; Личностные: - развитие математических способностей дошкольников; Метапредметные: - воспитание информационной культуры, расширение сознания детей через освоение более полной информации об окружающем мире; - формирование потребности и умения работать в коллективе. Задачи 2 года обучения: Образовательные: - формировать умения применять полученные знания для решения реальных практических задач. Личностные: - развитие способностей к быстрой адаптации в изменяющейся информационной среде деятельности. Метапредметные: - воспитание интереса к современным информационным технологиям
---	---

Содержание программы	Уровень программы «Информатика для малышей» - базовый, программа рассчитана на подготовку учащихся 5-7 лет. Предполагает развитие произвольности психических процессов, абстрактно-логических и наглядно-образных видов мышления и типов памяти, основных мыслительных операций, основных свойств внимания.
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 -72 часов; Режим занятий: 1 год – 36 часов в год, 1 часа в неделю, 1 раз по 25 минут. 2 год – 36 часа, 1 часов в неделю 1 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 «Информатика для малышей» 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: Признаки предметов. Дети могут находить предметы, обладающие несколькими заданными свойствами, разбивать множество на подмножества, характеризующиеся несколькими общими свойствами, обобщать по нескольким признакам, научить находить похожее у разных предметов. Действия предметов. Определять функцию предмета, изображать свои действия в пантомиме и с помощью схем, находить и исправлять ошибки в последовательности действий, выполнять изображенную последовательность. Множество и его элементы. Выделять вложенные подмножества по одному признаку (без термина), сопоставлять части и целое применительно к множеству. Элементы логики. 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. Элементы компьютерной грамотности. Знать правила работы за компьютером, основные функции компьютера, называть некоторые элементы компьютера (клавиатура, мышь, монитор), уметь пользоваться мышью. Планируемые результаты 2 года обучения: Признаки предметов. Дети могут называть как можно больше свойств одного объекта, определять пользу и вред того или иного свойства предмета в разных ситуациях, проводить аналогию между разными предметами, представлять себя разными предметами и изображать поведение этих предметов. Действия предметов. Выделять главную функцию предметов, применять ее по отношению к другим предметам, определять алгоритм расстановки и перестановки предметов и действий, кодировать последовательность действий. Множество и его элементы. Выделять вложенные подмножества с несколькими общими свойствами, сопоставлять части и целое для действий. Элементы логики. Переносить свойства одного предмета на другие, применять все известные логические операции при описании предмета, действия предмета. Отличать высказывания от других предложений, приводить примеры высказываний, определять истинные и ложные высказывания; Элементы компьютерной грамотности. Называть основные элементы компьютера, уметь пользоваться клавишами управления курсором, применять элементы интерфейса одной программы в ее разных разделах.
Результатирующий 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	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Знакомство. Компьютер и его части	5	2	3	Наблюдение
2	Компьютер знакомит с окружающим миром	4	1	3	Творческая работа
3	Компьютер развивает мышление	5	1	4	Творческая работа
4	Готовимся к празднику	4	1	3	Творческая работа
5	Компьютер развивает	4	1	3	Творческая работа, опрос
6	Компьютер помогает творить	4	1	3	Творческая работа, опрос
7	Компьютер и мир вокруг	4	1	3	Творческая работа, опрос
8	Компьютер рассказывает историю	2	1	1	Творческая

					работа, опрос
9	Что я знаю о компьютере и программах	4	1	3	Творческая работа, опрос
	Итого:	36	10	26	

Содержание учебного плана 1 года обучения

1. Знакомство

Теория: Знакомство. Экскурсия в компьютерно- игровой комплекс. Мониторинг. Компьютер и его части. Средства управления. Клавиатура.

Практика: должны уметь вести себя в компьютерном классе, применять правила по технике безопасности

2. Компьютер знакомит с окружающим миром

Теория: Средства управления. Мышь. Логика. Классификация предметов

Перемещение объектов по экрану мышью.

Практика: должны уметь включать и выключать компьютер, работать с мышкой и клавиатурой.

3. Компьютер развивает мышление

Теория: Ориентирование "по карте". Управление программой. Интерфейс. В гостях у сказки.

Практика: должны уметь включать и выключать компьютер, работать с мышкой и клавиатурой.

4. Готовимся к празднику

Теория: Я знаю цвета. Я знаю геометрические фигуры. Новогодние забавы

Создаём новогодние атрибуты.

Практика: должны уметь распознавать геометрические фигуры, различать цвета, рисовать с помощью геометрических фигур.

5. Компьютер развивает

Теория: Восприятие, Внимание, Память, Мышление

Практика: должны уметь отличать истинное суждение от ложного, сравнивать множества

6. Компьютер помогает творит

Теория: Время музыки, Время красок, Моделирование, Дизайн

Практика: должны уметь пользоваться инструментами, создавать компьютерные рисунки, открывать графический редактор Paint.

7. Компьютер и мир вокруг

Теория: Я - человек. Девочки и мальчики, Одежда по сезонам, Цвет вокруг, Профессии.

Практика: должны уметь пользоваться инструментами, создавать компьютерные рисунки, открывать графический редактор Paint.

8. Компьютер раскрывает историю

Теория: Интерактивные истории с развивающими мини-играми выполняются в индивидуальном темпе. Что я знаю о компьютере. Играем с любимыми героями. Любимые игры. Мониторинг.

Практика: должны уметь работать с элементами интерфейса графического редактора, пользоваться и настраивать инструменты, создавать компьютерные рисунки, редактировать компьютерные рисунки, собирать рисунок из деталей, должны уметь применять полученные знания на практике.

Учебный план 2 года обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Что я знаю о компьютере и программах	4	2	2	Наблюдение
2	Компьютер рассказывает историю	5	2	3	Творческая работа
3	Компьютер развивает	5	2	3	Контрольные задания,

4	Компьютер помогает творить	5	1	4	Творческая работа, опрос
5	Компьютер и чудеса науки	5	2	3	Контрольные задания
6	Компьютер готовит к школе	5	1	4	Творческая работа, опрос
7	Учимся вместе с компьютером	5	2	3	Творческая работа, опрос
8	Мой друг – Компьютер. Что я знаю о компьютере и программах	2	1	1	Контрольные задания
	Итого:	36	13	23	

Содержание учебного плана 2 года обучения

1. Что я знаю о компьютере и программах

Теория: Мониторинг. Компьютер и его части. Знаки интерфейса игры. Информация и её носители.

Практика: должны уметь вести себя в компьютерном классе, применять правила по технике безопасности

2. Компьютер рассказывает историю

Теория: Интерактивные истории с развивающими мини-играми выполняются в индивидуальном темпе

Практика: должны уметь работать с элементами интерфейса графического редактора, пользоваться и настраивать инструменты

3. Компьютер развивает

Теория: Внимание. Речь. Мышление. Память

Практика: должны уметь отличать истинное суждение от ложного, сравнивать множества

4. Компьютер помогает творить

Теория: Рисуем и раскрашиваем. Новогодние забавы. Создаём новогодние атрибуты. Создаём новогодние маски.

Практика: должны уметь пользоваться инструментами, создавать компьютерные рисунки, открывать графический редактор Paint

5. Компьютер и чудеса науки

Теория: Микроскоп. Изучаем животный мир. Опыты. Исследования

Практика: должны уметь работать с элементами интерфейса графического редактора, пользоваться и настраивать инструменты

6. Компьютер готовит к школе

Теория: Логика. Речь. Создаём программу для робота

Практика: должны уметь пользоваться инструментами, создавать компьютерные рисунки, открывать графический редактор Paint

7. Учимся вместе с компьютером

Теория: Знаем звуки и буквы. Мыслим. Читаем

Практика: должны уметь отличать истинное суждение от ложного, сравнивать множества

8. Мой друг - Компьютер

Теория: Развиваем мышление. Ориентируемся. Развиваем реакцию

Практика: должны уметь отличать истинное суждение от ложного, сравнивать множества

9. Что я знаю о компьютере и программах

Теория: Что я знаю о компьютере. Любимые игры. Мониторинг. Играем с любимыми героями.

Практика: должны уметь применять полученные знания на практике

№ Заня-тия	Содержание (разделы, темы)	Кол- во часов	Дата план	Дата факт	Дата план	Дата факт
			Группа №3		Г р у п п а № 3	
			1 гр	1 гр	2 гр	2 гр
	Что я знаю о компьютере и программах.					
1	Мониторинг	1	04.09		05.09	
2	Компьютер и его части	1	11.09		12.09	
3	Информация и её носители.	1	18.09		19.09	
4	Знаки интерфейса игры	1	25.09		26.09	
	Компьютер рассказывает историю.					
5	Интерактивные истории с развивающими мини- играми выполняются в индивидуальном темпе.	1	02.10		03.10	
6	Интерактивные истории с развивающими мини- играми выполняются в индивидуальном темпе.	1	09.10		10.10	
7	Информация и её носители	1	16.10		17.10	
8	Знаки интерфейса игры	1	23.10		24.10	
9	Интерактивные истории с развивающими мини- играми выполняются в индивидуальном темпе	1	30.10		31.10	
	Компьютер развивает					
10	Внимание	1	06.11		07.11	
11	Память	1	13.11		14.11	
12	Мышление	1	20.11		21.11	
13	Речь	1	27.11		28.11	
14	Коррекционно- развивающие компьютерные занятия для детей 6-7 лет	1	04.12		05.12	
	Компьютер помогает творить					
15	Рисуем и раскрашиваем	1	11.12		12.12	
16	Создаём новогодние маски	1	18.12		19.12	
17	Создаём новогодние атрибуты	1	25.12		26.12	
18	Новогодние забавы	1	15.01		16.01	

19	Работа в графическом редакторе	1	22.01		23.01	
	Компьютер и чудеса науки					
20	Микроскоп	1	29.01		30.01	
21	Исследования	1	05.02		06.02	
22	Опыты	1	12.02		13.02	
23	Изучаем животный мир	1	19.02		20.02	
24	Работа в графическом редакторе	1	26.02		27.02	
	Компьютер готовит к школе					
25	Логика	1	04.03		05.03	
26	Логика	1	11.03		12.03	
27	Логика	1	18.03		19.03	
28	Речь.	1	25.03		26.03	
29	Речь.	1	01.04		02.04	
	Учимся вместе с компьютером					
30	Знаем звуки и буквы	1	08.04		09.04	
31	Читаем	1	15.04		16.04	
32	Ориентируемся	1	22.04		23.04	
33	Мыслим	1	29.04		30.04	
34	Мыслим	1	06.05		07.05	
	Мой друг – Компьютер. Что я знаю о компьютере и программах.					
35	Развиваем мышление. Что я знаю о компьютере	1	13.05		14.05	
36	Мониторинг	1	20.05		21.05	
Итого:		36				

№ Заня- тия	Содержание (разделы, темы)	Кол- во часов	Дата план	Дата факт	Дата план	Дата факт
			Группа №8		Г р у п п а № 8	
			1 гр	1 гр	2 гр	2 гр
	Что я знаю о компьютере и программах					
1	Мониторинг	1	02.09		03.09	
2	Компьютер и его части	1	09.09		10.09	
3	Информация и её носители	1	16.09		17.09	
4	Знаки интерфейса игры	1	23.09		24.09	
	Компьютер рассказывает историю					

5	Интерактивные истории с развивающими мини-играми выполняются в индивидуальном темпе.	1	30.09		01.10	
6	Интерактивные истории с развивающими мини-играми выполняются в индивидуальном темпе.	1	07.10		08.10	
7	Информация и её носители	1	14.10		15.10	
8	Знаки интерфейса игры	1	21.10		22.10	
9	Интерактивные истории с развивающими мини-играми выполняются в индивидуальном темпе	1	28.11		29.10	
	Компьютер развивает					
10	Внимание	1	11.11		05.11	
11	Память	1	18.11		12.11	
12	Мышление	1	25.11		19.11	
13	Речь	1	02.12		26.11	
14	Коррекционно-развивающие компьютерные занятия для детей 6-7 лет	1	09.12		03.12	
	Компьютер помогает творить					
15	Рисуем и раскрашиваем	1	16.12		10.12	
16	Создаём новогодние маски	1	23.12		17.12	
17	Создаём новогодние атрибуты	1	30.12		24.12	
18	Новогодние забавы	1	13.01		14.01	
19	Работа в графическом редакторе	1	20.01		21.01	
	Компьютер и чудеса науки					
22	Микроскоп	1	27.01		28.01	
2	Исследования	1	03.02		04.02	
22	Опыты	1	10.02		11.02	
23	Изучаем животный мир	1	17.02		18.02	
24	Работа в графическом редакторе	1	02.03		25.02	
	Компьютер готовит к школе					
25	Логика	1	09.03		03.03	
26	Логика	1	16.03		10.03	
27	Логика	1	23.03		17.03	
28	Речь.	1	30.03		24.03	
29	Речь.	1	06.04		31.03	
	Учимся вместе с компьютером					
32	Знаем звуки и буквы	1	13.04		07.04	
31	Читаем	1	20.04		14.04	
32	Ориентируемся	1	27.04		21.04	
33	Мыслим	1	04.05		28.04	
34	Мыслим	1	11.05		05.05	
	Мой друг - Компьютер					

35	Развиваем мышление. Что я знаю о компьютере	1	18.05		12.05	
36	Мониторинг	1	25.05		19.05	
И т о г о		36				
№ Занят ия	Содержание (разделы, темы)	Кол- во часов	Дата план	Дата факт	Дата план	Дата факт
			Группа №7	Группа №7		
			1 гр	1 гр	2 гр	2 гр
	Знакомство. Компьютер и его части					
1	Знакомство. Экскурсия в компьютерно- игровой комплекс	1	02.09		04.09	
2	Мониторинг	1	09.09		11.09	
3	Компьютер и его части	1	16.09		18.09	
4	Средства управления. Клавиатура	1	23.09		25.09	
	Компьютер знакомит с окружающим миром					
5	Техника безопасности. Средства управления.	1	30.09		02.10	
6	Перемещение объектов по экрану мышью.	1	07.10		09.10	
7	Классификация предметов.	1	14.10		16.10	
8	Средства управления.	1	21.10		23.10	
9	Клавиатура	1	28.10		30.10	

	Компьютер развивает мышление					
10	В гостях у сказки.	1	11.11		06.11	
11	Управление программой.	1	18.11		13.11	
12	Ориентирование	1	25.11		20.11	
13	Ориентирование		02.12		27.11	
	Готовимся к празднику					
14	Я знаю цвета.	1	09.12		04.12	
15	Я знаю геометрические фигуры.	1	16.12		11.12	
16	Создаем геометрические фигуры.	1	23.12		18.12	
17	Создаем новогодние атрибуты.	1	30.12		25.12	
18	Создаем новогодние атрибуты.	1	13.01		15.01	
	Компьютер развивает					
19	Восприятие.	1	20.01		22.01	
20	Внимание.	1	27.01		29.01	
21	Память.	1	03.02		05.02	
22	Мышление.	1	10.02		12.02	
23	Работа в графическом редакторе.	1	17.02		19.02	
	Компьютер помогает творить					
24	Время музыки	1	02.03		26.02	
25	Время красок	1	09.03		04.03	
26	Дизайн	1	16.03		11.03	
27	Моделирование	1	23.03		18.03	
28	Работа в графическом редакторе	1	30.03		25.03	

	Компьютер и мир вокруг					
29	Я - человек. Девочки и мальчики.	1	06.04		01.04	
30	Одежда по сезонам	1	13.04		08.04	
31	Профессии	1	20.04		15.04	
32	Цвет вокруг.	1	27.04		22.04	
33	Работа в графическом редакторе.	1	04.05		29.04	
	Компьютер рассказывает историю					
34	Интерактивные истории с развивающими мини-играми	1	11.05		06.05	
35	Интерактивные истории с развивающими мини-играми	1	18.05		13.05	
36	Интерактивные истории с развивающими мини-играми	1	25.05		20.05	
Итого :		36				
№ Занятия	Содержание (разделы, темы)	Кол-во часов	Дата план	Дата факт	Дата план	Дата факт
			Группа №10	Группа №10		
			1 гр	1 гр	2 гр	2 гр
	Знакомство. Компьютер и его части					
1	Знакомство. Экскурсия в компьютерно-игровой комплекс	1	03.09		06.09	
2	Мониторинг	1	10.09		12.09	
3	Компьютер и его части	1	17.09		20.09	
4	Средства	1	24.09		27.09	

	управления. Клавиатура					
	Компьютер знакомит с окружающим миром					
5	Техника безопасности. Средства управления.	1	01.10		04.10	
6	Перемещение объектов по экрану мышью.	1	08.10		11.10	
7	Классификация предметов.	1	15.10		18.10	
8	Средства управления.	1	22.10		25.10	
9	Клавиатура	1	29.10		01.11	
	Компьютер развивает мышление					
10	В гостях у сказки.	1	05.11		08.11	
11	Управление программой.	1	12.11		15.11	
12	Ориентирование	1	19.11		22.11	
13	Ориентирование		26.11		29.11	
	Готовимся к празднику					
14	Я знаю цвета.	1	3.12		06.12	
15	Я знаю геометрические фигуры.	1	10.12		13.12	
16	Создаем геометрические фигуры.	1	17.12		20.12	
17	Создаем новогодние атрибуты.	1	24.12		27.12	
18	Создаем новогодние атрибуты.	1	31.12		17.01	
	Компьютер развивает					
19	Восприятие.	1	14.01		24.01	
20	Внимание.	1	21.01		31.01	

21	Память.	1	28.01		07.02	
22	Мышление.	1	04.02		14.02	
23	Работа в графическом редакторе.	1	11.02		21.02	
	Компьютер помогает творить					
24	Время музыки	1	18.02		28.02	
25	Время красок	1	25.02		06.03	
26	Дизайн	1	03.03		13.03	
27	Моделирование	1	10.03		20.03	
28	Работа в графическом редакторе	1	17.03		27.03	
	Компьютер и мир вокруг					
29	Я- человек. Девочки и мальчики.	1	24.03		03.04	
30	Одежда по сезонам	1	31.03		10.04	
31	Профессии	1	07.04		17.04	
32	Цвет вокруг.	1	14.04		24.04	
33	Работа в графическом редакторе.	1	21.04		27.04-01.05	
	Компьютер рассказывает историю					
34	Интерактивные истории с развивающими мини-играми	1	28.04		08.05	
35	Интерактивные истории с развивающими мини-играми	1	05.05		15.05	
36	Интерактивные истории с развивающими мини-играми	1	12.05		22.05	

Итого:		36		
--------	--	----	--	--

Календарный учебный график

Дата начала и окончания учебного периода	01 сентября 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 «Информатика для малышей» 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 МАДОУ 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 знаний учащихся являются:

1 год обучения:

Критерии	Условия оценки		
	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Знание правил техники безопасности при работе с компьютером. Элементы компьютерной грамотности. Знание правил работы за	Знает основных функций частей компьютера.	Знает название частей компьютера. Дает исчерпывающий ответ после	Знает название частей компьютера. Дает четкие и развернутые ответы на вопросы по обращению с компьютером

компьютером, основные функции компьютера, называть некоторые элементы компьютера (клавиатура, мышь, монитор), уметь пользоваться мышью		наводящих вопросов	
Находить предметы, обладающие несколькими заданными свойствами, разбивать множество на подмножества	Знает название предметов.	Знает название предметов, обладающие несколькими заданными свойствами	Дает четкие и развернутые ответы на вопросы. Знает название предметов, обладающие несколькими заданными свойствами, разбивать множество на подмножества.
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	Дает четкие и развернутые ответы на вопросы. Умеет определять функцию предмета, изображать свои действия в пантомиме и с помощью схем, находить и исправлять ошибки в последовательности действий, выполнять изображенную последовательность
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.	Дает четкие и развернутые ответы на вопросы. 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	Самостоятельно и быстро определять истинность высказывания

2 год обучения:

Критерий	Условия оценки		
	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий 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	Знает название частей компьютера. Дает четкие и развернутые ответы на вопросы по обращению с компьютером
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	Дает четкие и развернутые ответы на вопросы
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	Дает четкие и развернутые ответы на вопросы.
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.	Дает четкие и развернутые ответы на вопросы.
Умение называть основные элементы компьютера, уметь	Умеет называть	Оформляет работу	Дает четкие и развернутые ответы на

пользоваться клавишами управления курсором, применять элементы интерфейса одной программы в ее разных разделах	основные элементы компьютера	с помощью педагога	вопросы.
--	------------------------------	--------------------	----------

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. Блохина И.В. Подготовка к школе. Развитие логики: загадки, игры, ребусы. – Мн.: ООО «Харвест», 2006.
2. Жукова О.С. Игры и упражнения для подготовки ребенка к школе. 5+ – М.: Астрель; СПб.: Сова, 2007. – 64 с.: ил. – (Ступеньки к школе).
3. Бурдина С.В. Тетрадь с заданиями для развития детей. Игровая информатика. Часть 1.
4. Бурдина С.В. Тетрадь с заданиями для развития детей. Игровая информатика. Часть 2.
5. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга для ученика.- СПб.: БХВ-Петербург, 2005.
6. Агеева И.Д. Занимательные материалы по информатике и математике. Методическое пособие.- М.:ТЦ Сфера, 2006.