Муниципальное автономное дошкольное учреждение

центр развития ребенка детский сад № 34 города Кропоткин

муниципального образования Кавказский район

Принята Утверждаю

на заседании педагогического совета Заведующий МАДОУ ЦРР-д/с №34

от «29» августа 2019г. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ О.Н. Кулешова

Протокол №1 Приказ № 72

м.п. «30» августа 2019 г.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа**

**социально-педагогической направленности**

**«В мире информатики»**

**Уровень программы:** общеразвивающий

**Срок реализации программы:** 2 года (128 часа)

**Возрастная категория** : от 5 до 7 лет

**Форма обучения:** очная

**Вид программы:** модифицированная

**Программа реализуется:** на внебюджетной основе

**ID-номер Программы в Навигаторе: 13594**

Автор: Бушман Екатерина Петровна

педагог дополнительного образования

г. Кропоткин 2019 г.

**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 *знать*:  - 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 *уметь:*  - 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 *знать:*  - 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 *уметь:*  - пользоваться элементами компьютерных окон;  - набирать текс, 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. |
| Результирующий 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** | **Количество часов** |
| **Общее** | | **Теория** |
|  | «Здравствуй, класс компьютерный». | **2** | | **1** |
|  | «Наш компьютер – верный друг». Устройство компьютера. | **2** | |  |
|  | Устройство «Монитор» | **2** | |  |
|  | Манипулятор «мышь». Введение в понятие «алгоритм» | **3** | |  |
|  | Времена года. Рабочий стол | **2** | |  |
|  | В гости к сказке. | **2** | |  |
|  | «Word», или Лягушонок на клавиатуре | **3** | |  |
|  | Строчные и заглавные буквы. Школа волшебников | **2** | |  |
|  | Маленькие наборщики. Лингвистические игры | **1** | |  |
|  | Цифровой ряд клавиатуры. Простейшие арифметические действия | **5** | |  |
|  | В гостях у Пэйнтика, или Веселая «рисовалка». | **4** | |  |
|  | Палитра. Растения и насекомые | **3** | |  |
|  | Раскрашивание замкнутого контура | **2** | |  |
|  | Раскрашивание замкнутого контура. Фрукты и овощи | **2** | |  |
|  | Основной цвет кисти и цвет фона. «Плывут по небу облака» | **3** | |  |
|  | Создание компьютерного рисунка «Снеговик». Зимние подвижные игры и забавы | **2** | |  |
|  | Сохранение компьютерного рисунка. Дикие и домашние животные | **2** | |  |
|  | Редактирование компьютерного рисунка. Птицы | **3** | |  |
|  | Построение линий и фигур: инструмент «Овал». | **2** | |  |
|  | Построение линий и фигур: инструмент «Прямоугольник». Символика России | **3** | |  |
|  | Построение линий и фигур: инструмент «Кривая линия». Море и его обитатели | **3** | |  |
|  | Выделение прямоугольной области. Планеты солнечной системы | **2** | |  |
|  | Моделирование в среде графического редактора. Что нам стоит дом построить | **5** | |  |
|  | Моделирование в среде графического редактора. Путешествие в Страну Безопасных Дорог | **3** | |  |
|  | Устройство *«Принтер»* и его назначение | **1** | | **1** |
| **Всего:** | | **64** | |  |

Учебный план 1 года обучения таблица

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№**  **п/п** | **Наименование раздела, темы** | **Количество часов** |
| **Общее** | | **Теория** |
| **1** | Здравствуй класс компьютерный | **2** | |  |
| **2** | Знакомство с признаком «цвет» | **2** | |  |
| **3** | Знакомство с признаком «размер» | **2** | |  |
| **4** | *Знакомство с признаком «круг»* | **3** | |  |
| **5** | *Знакомство с признаком «длина»* | **2** | |  |
| **6** | Знакомство с признаком «треугольник» | **2** | |  |
| **7** | *Главные свойства предметов*. | **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

Терия: 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

Пракика: 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

1. Устройство *«Принтер»* и его назначение

Теория: Знакомство с *«Принтером»* и его назначением

Практика: Закрепление изученного материала

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № занятия | Содержание  (разделы, темы) | Кол-во часов | Группа  №7 | | | | | | | Группа  №10 | | | | | | Оборудование |
| по плану | | по факту | | | | | по плану | по факту | | | | |
|  | Здравствуй класс компьютерный 2 часа | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | Знакомство с правилами поведения и техникой безопасности, адаптация к компьютерному классу | 1 | 02.10 | |  | | | | | 01.10 |  | | | | | демонстрационные пособия;  средства ИКТ  цифровые  и электронные образовательные 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 | | | |  | |  |
| 8 | Закрепление полученных знаний о манипуляторе *«мышь»* и о понятии *«алгоритм»*. | 1 | 27.10 |  | | | | | | 28.10 | | | |  | |  |
| 9 | Совершенствование работы с *«мышью»*. | 1 | 30.10 |  | | | | | | 29.10 | | | |  | |  |
|  | Времена года. Рабочий стол.2 часа | | | | | | | | | | | | | | | |
| 10 | Знакомство с содержанием *«Рабочего стола»*. | 1 | 03.11 | | |  | | | | 04.11 | | | | |  |  |
| 11 | Закрепление полученных знаний о *«Рабочем столе»*. | 1 | 06.11 | | |  | | | | 05.11 | | | | |  |  |
|  | В гости к сказке. 2 часа | | | | | | | | | | | | | | | |
| 12 | Знакомство с разновидностью компьютерных игр. | 1 | 10.11 | | |  | | | | 11.11 | |  | | | |  |
| 13 | Закрепление изученного материала о разновидности компьютерных игр | 1 | 13.11 | | |  | | | | 12.11 | |  | | | |  |
|  | *«Word»*, или Лягушонок на клавиатуре. 3 часа | | | | | | | | | | | | | | | |
| 14 | Знакомство с названием и функцией основных клавиш. | 1 | 17.10 | | | | |  | | 18.11 |  | | | | |  |
| 15 | Закрепление знаний об основных клавишах компьютера. | 1 | 20.11 | | | | |  | | 19.11 |  | | | | |  |
| 16 | Знакомство с клавишей *«Shift»* | 1 | 24.11 | | | | |  | | 25.11 |  | | | | |  |
|  | Строчные и заглавные буквы. **Школа волшебников**.2 часа | | | | | | | | | | | | | | | |
| 17 | Основные клавиши | 1 | 27.11 | |  | | | | | 26.11 |  | | | | |  |
| 18 | Закрепление изученного материала | 1 | 01.12 | |  | | | | | 02.12 |  | | | | |  |
|  | Маленькие наборщики. Лингвистические игры 1 час | | | | | | | | | | | | | | | |
| 19 | Закрепление знаний о клавиатуре | 1 | 04.12 | | |  | | | | 03.12 | | |  | | |  |
|  | Цифровой ряд клавиатуры. Простейшие арифметические действия 5 часа | | | | | | | | | | | | | | | |
| 20 | Решение простейших арифметических задач и примеров | 1 | 08.12 | | |  | | | | 09.12 | | | |  | |  |
| 21 | Закрепление изученного материала. | 1 | 11.12 | | |  | | | | 10.12 | | | |  | |  |
| 22 | Обобщение темы «Текстовый редактор *«Word»*». | 1 | 15.12 | | |  | | | | 16.12 | | | |  | |  |
| 23 | Обобщение темы *«Цифровой ряд клавиатуры»*. | 1 | 18.12 | | |  | | | | 17.12 | | | |  | |  |
| 24 | Обобщение знаний по теме *«Устройство компьютера»*. | 1 | 22.12 | | |  | | | | 23.12 | | | |  | |  |
|  | В гостях у Пэйнтика, или Веселая *«рисовалка»*. 4 часа | | | | | | | | | | | | | | | |
| 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 |  | | | | |  |
| 45 | Классификация геометрических фигур по заданному признаку | 1 | 16.03 | | | |  | | | 10.03 |  | | | | |  |
|  | Построение линий и фигур: инструмент *«Овал»*. 2 часа | | | | | | | | | | | | | | | |
| 46 | : Работа со встроенными инструментами и примитивами графического редактора. | 1 | 19.03 | | | |  | | | 11.03 | |  | | | |  |
| 47 | Закрепление изученного материала | 1 | 23.03 | | | |  | | | 17.03 | |  | | | |  |
|  | Построение линий и фигур: инструмент *«Прямоугольник»*. Символика России. 3 часа | | | | | | | | | | | | | | | |
| 48 | Формирование представлений о символике России. Знакомство с инструментами *«Линия»*, *«Прямоугольник»*. | 1 | 26.03 | | | |  | | | 18.03 |  | | | | |  |
| 49 | Закрепление изученного материала. | 1 | 30.03 | | | |  | | | 24.03 |  | | | | |  |
| 50 | Развитие логического и комбинаторного мышления, творческого воображения. | 1 | 02.04 | | | |  | | | 25.03 |  | | | | |  |
|  | Построение линий и фигур: инструмент *«Кривая линия»*. Море и его обитатели.3 часа | | | | | | | | | | | | | | | |
| 51 | Знакомство с инструментом *«Кривая линия»* и принципами работы. | 1 | 06.04 | | | | |  | | 31.03 |  | | | | |  |
| 52 | Совершенствование навыка работы с инструментом *«Кривая линия»*. | 1 | 09.04 | | | | |  | | 01.04 |  | | | | |  |
| 53 | Геометрические фигуры | 1 | 13.04 | | | | |  | | 07.04 |  | | | | |  |
|  | Выделение прямоугольной области. Планеты солнечной системы 2 часа | | | | | | | | | | | | | | | |
| 54 | Развитие знаний о космосе, навыков ориентации на плоскости, глазомера | 1 | 16.04 | | | |  | | | 05.04-09.04 |  | | | | |  |
| 55 | Закрепление изученного материала | 1 | 20.04 | | | |  | | | 14.04 |  | | | | |  |
|  | Моделирование в среде графического редактора. Что нам стоит дом построить 5 часа | | | | | | | | | | | | | | | |
| 56 | Развитие навыков геометрического конструирования и моделирования, работы с инструментом *«Выделение прямоугольной области»*. | 1 | 23.04 | | |  | | | | 15.04 | |  | | | |  |
| 57 | Закрепление изученного материала. | 1 | 27.04 | | |  | | | | 21.04 | |  | | | |  |
| 58 | Развитие навыков моделирования в среде графического редактора, обобщающих категорий, знаний о транспортных средствах. | 1 | 30.04 | | |  | | | | 22.04 | |  | | | |  |
| 59 | Закрепление изученного материала | 1 | 04.05 | | |  | | | | 28.04 | |  | | | |  |
| 60 | Создание рисунка. Транспорт | 1 |  | | |  | | | |  | |  | | | |  |
|  | Моделирование в среде графического редактора. Путешествие в Страну Безопасных Дорог 3 часа | | | | | | | | | | | | | | | |
| 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   Работа с одарёнными детьми.   * + - 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  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 |
| 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. –N6. – 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