

Управление по образованию и науке администрации г.Сочи
Муниципальное дошкольное образовательное бюджетное учреждение
центр развития ребенка-детский сад № 41 г. Сочи

Принята на заседании
педагогического совета
от «31» августа 2016г.
протокол № 2

Утверждаю:
и.о.заведующего МДОУ
центра развития ребенка —
детского сада №41
Ивлева К.Н.
приказ от 01.11.2017 № 2/1



Дополнительная общеразвивающая программа
социально-педагогической направленности
«Программа формирования информационной компетентности и
элементов программирования у детей дошкольного возраста
«ИнфорТика»

Уровень программы: ознакомительный
Срок реализации — 1 год (36 час)
Возрастная категория — 6-7 лет
Вид программы - авторская

Автор-составитель Кокшарова С.Л.,
старший воспитатель МДОУ
центра развития ребенка — детского сада №41

Сочи, 2016

1. Пояснительная записка

Направленность Программы — социально-педагогическая.

Актуальность, новизна и педагогическая целесообразность Программы.

Компьютеры, планшеты, смартфоны, игровые приставки стали неотъемлемой частью нашей жизни. С их помощью взрослые общаются, работают, учатся, расслабляются. Поэтому не удивительно, что дети живо интересуются ими. Цифровое детство — реальность сегодняшнего дня. Современный дошкольник растет и развивается в условиях избытка информации в окружении информационных устройств.

Информатизация окружающего мира заставляет педагогов искать новые формы и методы обучения и воспитания детей. Информационные устройства могут быть полезны для решения этой задачи, но только в том случае, если ребенок будет осваивать их вместе с педагогом, который использует специально подобранные и разработанные образовательные игры, и программы, помогающие развивать навыки внимания, мышления, общения, запоминания.

Актуальность предлагаемой программы обусловлена необходимостью противодействия бесконтрольному использованию информационных устройств дошкольниками.

Новизна. В программе формирования информационной компетентности и элементов программирования у детей дошкольного возраста «ИнфорТика» впервые используются возможности облачных технологий (ресурсов) в целях образования дошкольников. Облачные технологии – это готовое программное обеспечение, которое хранится в интернет-облаке, для доступа к нему требуется только наличие выхода в сеть Интернет. Это очень удобно, поскольку не требует установки ПО на компьютер и дополнительных затрат на покупку, установку и настройку программного обеспечения, как это требуется при использовании обычных компьютерных программ. Плата за использование такого программного обеспечения гораздо ниже, кроме того

существуют бесплатные версии. В программе «ИнфорТика» облачные технологии используются в качестве средств эффективной подачи информации (в виде презентаций, видеороликов или интерактивных приложений) и в качестве платформ для создания детьми продуктов по изученному разделу (ребусов, головоломок, мозаик и т.п.). Данные технологии кроме обязательного наличия выхода в интернет требуют регистрации в личном кабинете, имеют легко читаемый интуитивно интерфейс. Позволяют работать как индивидуально, так и одновременно всей группе детей в одной программе с разных компьютеров, сообща решая поставленную на занятии задачу. Облачные технологии позволяют обеспечить универсальность применения Программы — отсутствует необходимость приобретать специальные развивающие компьютерные программы. Педагог может выбрать как предложенные к использованию программы и облачные ресурсы, так и подобрать свои. Кроме того, облачные ресурсы позволяют педагогу проявлять свое творчество, составлять ЭОР, ориентированный на конкретных детей, с учетом их индивидуальных особенностей.

Педагогическая целесообразность. Научить ребёнка работать с информацией, создать предпосылки к умению учиться – основная задача дошкольного образования. Компьютер является средством индивидуализации образовательного процесса, позволяя дошкольнику обучаться в своем, только ему присущем темпе. Работа на компьютере способствует переходу ребенка от практических действий с предметами к действию с ними в абстрактном (мысленном) плане. Освоение информационно-коммуникационных технологий дошкольником создает предпосылки к появлению «теоретического» мышления – способности оперировать понятиями абстрактно, без привязки к «натуре». Благодаря этому дошкольник легко адаптируется к жизни в информационном обществе. Овладение информационно-коммуникационными технологиями помогают дошкольнику научиться самостоятельно добывать, анализировать и передавать информацию. Таким образом, *педагогическая целесообразность программы «ИнфорТика»* заключается в том, что позволяет дошкольникам приобрести

элементарные умения работы с информацией посредством компьютера и сформировать навыки безопасного использования информационных устройств.

Цели и задачи Программы. Цель программы: формирование у дошкольников умения работать с информацией, используя компьютерную технику. Создание условий для формирования предпосылок учебной деятельности у дошкольников.

Задачи программы:

Развивающие:

1. Развивать умение строить логические модели.
2. Развивать умение строить модели рассуждений.
3. Развивать умение находить различие и объединять в общее по определенному признаку.
4. Развивать умение действовать по алгоритму и развивать способность самостоятельно выстраивать собственный алгоритм.
5. Способствовать развитию у детей абстрактного мышления.
6. Развивать умение решать поставленные задачи с помощью компьютера.
7. Развивать фантазию и воображение.

Образовательные (предметные):

1. Познакомить с особенностями компьютера: способами управления на экране, с помощью мышки и клавиатуры.
2. Познакомить с развивающими компьютерными программами.
3. Научить элементарным основам работы в стандартных программах Windows: MS Word, Paint, Power Point.
4. Формировать первичные представления о сети Интернет.

Воспитательные:

1. Воспитывать навыки сотрудничества при работе в команде, в парах;
2. Воспитывать умение работать самостоятельно;
3. Воспитывать умение принимать решение и нести за него

ответственность;

4. Формировать основы безопасного поведения при обращении с компьютером;

5. Воспитывать стремление доводить начатое дело до конца.

Отличительные особенности программы. В отличие от существующих данная программа позволяет концентрировать педагогическое внимание на индивидуальных интересах ребенка, реализовать права каждого воспитанника на выбор содержания и способов образовательной деятельности. Предоставление ребенку права выбора (при выборе формы работы: одному или с группой, при выборе темы для задания: тот или иной блок, при выборе типа задания: пазл или мозаика и т.п.) создает благоприятные условия для развития детей в соответствии с их индивидуальными особенностями и склонностями, развивает творческий потенциал каждого ребенка как субъекта отношений с самим собой, другими детьми, взрослыми и миром. Программа строится на системно-деятельностном и личностно-ориентированном подходах. Изучение материала происходит поэтапно, по разделам, с постепенным усложнением материала, в игровой, совместно с педагогом, или самостоятельной деятельности ребенка. Первые навыки работы за компьютером ребенок приобретает в игре. Для работы отбираются игровые развивающие компьютерные программы, содержание которых соответствует возрастным психофизиологическим возможностям детей.

Адресат Программы. Программа «ИнфорТика» предназначена для детей старшего дошкольного возраста (6-7 лет), независимо от их гендерной принадлежности, которые не имеют элементарных навыков использования компьютера (например, включения и выключения компьютера). Максимальная наполняемость группы — 6 человек, обусловлена индивидуальным подходом к каждому обучающемуся и требованиям СанПиН 2.4.1.3049-13 к организации работы дошкольников с использованием средств информационно-коммуникационных технологий. Условия набора детей в группу: принимаются все желающие без проведения дополнительного отбора.

Уровень программы, объем и сроки реализации Программы. Программа формирования компьютерной грамотности «ИнфорТика» является программой является дополнительной общеразвивающей программой ознакомительного уровня со сроком реализации - 1 год. *Форма обучения — очная.*

Форма организации занятия – групповая.

Режим занятий:

Возраст детей	Количество занятий			Продолжительность 1 занятия
	В неделю	В месяц	В год	
6 – 7 лет (подготовительная группа)	1	4	36	30 минут

Форма организации деятельности детей на занятии — игровые образовательные ситуации.

Планируемые результаты освоения Программы (целевые ориентиры):

Предметные:

1. Знает правила техники безопасности при работе на компьютере;
2. Знает основные особенности компьютера, умеет управлять событиями на экране с помощью мыши или клавиатуры в зависимости от особенности программы.
3. Знает принципы работы в стандартных программах Microsoft и развивающих детских компьютерных программах.
4. Имеет представление о сети Интернет.

Личностные:

1. Проявляет стойкий интерес к компьютерным развивающим программам;
2. Проявляет стойкий интерес к работе в стандартных программах Microsoft: Paint, Word, Power Point;
3. Способен к сотрудничеству с детьми и педагогом при работе в команде или в парах;
4. Не боится работать самостоятельно, может сам принимать решение и нести за него ответственность;
5. Понимает важность заботы о своем здоровье при обращении с

компьютером;

6. Стремится доводить начатое дело до конца.

Метапредметные:

1. Может определить свойства, признаки и составные части предметов;
2. Может определить последовательность действий, работать по заданному алгоритму, сам умеет составлять алгоритм;
3. Умеет выстраивать логические цепочки, определять принцип последовательности и закономерности;
4. Может придумывать сам простейшие задания для своих товарищей;
5. Умеет строить модели рассуждений;
6. Умеет находить различие и объединять в общее по определенному признаку;
7. Может мыслить абстрактно, без опоры на предмет;
8. Умеет решать поставленные задачи с помощью компьютера.

Способы определения результативности. Оценка образовательных результатов старших дошкольников не предусмотрена в соответствии с ФЗ №273 «Об образовании в РФ» от 29.12.2012г. В связи с тем, что инструменты оценки достижений детей должны способствовать росту их самооценки и познавательных интересов, *итоговыми формами* контроля реализации Программы являются **информационные продукты детской деятельности**: придуманные детьми ребусы, головоломки, компьютерные рисунки и т.п., которые могут быть использованы в дальнейшей работе. Детям по итогам их деятельности могут выдаваться грамоты, дипломы или призы с целью создания и поддержания ситуации успеха. *Формами предъявления и демонстрации образовательных результатов* являются творческие работы детей, итоговые занятия, участие в конкурсах и фестивалях.

Оценочные материалы используются с целью оценки эффективности (диагностики) педагогического процесса, а не уровня развития дошкольника (в соотв.с ФГОС ДО). Основаны на определении уровня сформированности у дошкольника следующих представлений и навыков:

Математические понятия:

- ✓ «часть-целое»,
- ✓ «последовательность»,
- ✓ «закономерность»,
- ✓ «алгоритм»,
- ✓ «модель»

Представления о составляющих частях компьютера:

- ✓ мышка;
- ✓ экран;
- ✓ клавиатура;
- ✓ жесткий диск.

Навыки работы с компьютером:

- ✓ действия с устройствами управления компьютером – мышкой и клавиатурой;
- ✓ действия в игровых и развивающих компьютерных программах;
- ✓ элементарные действия в стандартных программах Microsoft: Paint, Word, Power Point;
- ✓ простейшие действия в облачных платформах Prezi, Rebus.com, App.wizer.me, Triventi.com и др.

Определение происходит по 3-х бальной системе:

- 1 балл — понятие не сформировано, ребенок не имеет представления, не овладел навыком;
- 2 балла — понятие сформировано частично, у ребенка есть отрывочные, не связанные в систему представления, имеет некоторые навыки работы на компьютере;
- 3 балла — понятия, представления и навыки сформированы в полном объеме.

Диагностика педагогического процесса проводится в апреле в форме создания игровых проблемных ситуаций.

2. Учебно-тематический план и календарный учебный график

Учебно-тематический план:

№ п/п	Раздел	Кол-во часов			Формы подведения итогов работы по разделу
		Всего	Теория	Практика	
1.	Знакомство с компьютером	7	2	5	Рисунок в компьютерной программе Paint
2.	Предметы и их свойства	8	2	6	Коллективное конструирование предмета в облачной платформе (ресурс Prezi.com)
3.	Действия с предметами	7	2	5	Коллективное составление алгоритма действия в облачной платформе (ресурс Prezi.com)
4.	Логика	7	3	4	Составление логических цепочек в облачном ресурсе triventy.com, getkahoot.com (в группе или индивидуально)
5.	Символы и операции с ними	7	3	4	Составление ребусов в группе или индивидуально (в облачном ресурсе rebus.com)
	Итого час	36	12	24	

Календарный учебный график:

Продолжительность учебного года: начало учебного года – 06.09.2016 г.

Окончание учебного года: – 17.05.2017г. Количество учебных недель: 36.

Продолжительность каникул: зимние каникулы: 29.12.2016-09.01.2017. Летние каникулы: с 01.06. 2017 г. по 31.08.2017г.

Праздничные дни во время учебного периода:

- 4 ноября – День народного единства;
- 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8 января - Новогодние каникулы;
- 7 января - Рождество Христово;
- 23 февраля - День защитника Отечества;
- 8 марта - Международный женский день;

- 1 мая - Праздник Весны и Труда;

- 9 мая - День Победы.

Неделя	Месяц/ число	Тема занятия	Форма занятия	Место проведения	Кол-во часов
	Раздел I: Знакомство с компьютером				
1.	Сентябрь (4) 07.09.2016	Что такое информация?	Образовательно-игровые ситуации	Компьютерно-игровой класс ДОУ	1
2.	14.09.2016	Компьютер: устройство и назначение	Образовательно-игровые ситуации	Компьютерно-игровой класс ДОУ	1
3.	21.09.2016	Управление компьютером с помощью «мыши» и клавиатуры	Образовательно-игровые ситуации	Компьютерно-игровой класс ДОУ	1
4.	28.09.2016	Компьютерные программы: что это?	Образовательно-игровые ситуации	Компьютерно-игровой класс ДОУ	1
5.	Октябрь (4) 05.10.2016	Разнообразие компьютерных программ по назначению. Знакомство с понятием «функция»	Образовательно-игровые ситуации	Компьютерно-игровой класс ДОУ	1
6.	12.10.2016	Итоговое занятие по изученному разделу: рисунок в программе по выбору	Образовательно-игровые ситуации	Компьютерно-игровой класс ДОУ	1
7.	19.10.2016	Игротека	Образовательно-игровые ситуации	Компьютерно-игровой класс ДОУ	1
	Раздел II: Предметы и их свойства				
8.	26.10.2016	Предметы. Их признаки. Часть и целое	Образовательно-игровые ситуации	Компьютерно-игровой класс ДОУ	1
9.	Ноябрь (5) 02.11.2016	Признаки предметов. Общие и разные признаки предметов.	Образовательно-игровые ситуации	Компьютерно-игровой класс ДОУ	1
10.	09.11.2016	Деление предметов на группы по заданному признаку	Образовательно-игровые ситуации	Компьютерно-игровой класс ДОУ	1
11.	16.11.2016	Объединение предметов в группы по общему признаку	Образовательно-игровые ситуации	Компьютерно-игровой класс ДОУ	1
12.	23.11.2016	Нахождение разного и общего у группы предметов. Разбиение группы на подгруппы	Образовательно-игровые ситуации	Компьютерно-игровой класс ДОУ	1
13.	30.11.2016	Соотнесение элементов групп между собой. Конструирование.	Образовательно-игровые ситуации	Компьютерно-игровой класс ДОУ	1
14.	Декабрь (4)	Итоговое занятие по	Образовательно-	Компьютерно-	1

	07.12.2016	разделу: коллективное конструирование	игровые ситуации	игровой класс ДОУ	
15.	14.12.2016	Игротека	Образовательно- игровые ситуации	Компьютерно- игровой класс ДОУ	1
Раздел III: Действия с предметами					
16.	21.12.2016	Действие с предметами: упорядочивание	Образовательно- игровые ситуации	Компьютерно- игровой класс ДОУ	1
17.	28.12.2016	Последовательность действий	Образовательно- игровые ситуации	Компьютерно- игровой класс ДОУ	1
18.	Январь (3) 11.01.2017	Алгоритм – порядок действий, ведущий к заданной цели	Образовательно- игровые ситуации	Компьютерно- игровой класс ДОУ	1
19.	18.01.2017	Разбиение действий на этапы	Образовательно- игровые ситуации	Компьютерно- игровой класс ДОУ	1
20.	25.01.2017	Составление последовательности действия для выполнения определенной задачи	Образовательно- игровые ситуации	Компьютерно- игровой класс ДОУ	1
21.	Февраль (4) 01.02.2017	Итоговое занятие по разделу: коллективная работа по составлению алгоритма	Образовательно- игровые ситуации	Компьютерно- игровой класс ДОУ	1
22.	08.02.2017	Игротека	Образовательно- игровые ситуации	Компьютерно- игровой класс ДОУ	1
Раздел IV: Логика					
23.	15.02.2017	Соотнесение предметов между собой	Образовательно- игровые ситуации	Компьютерно- игровой класс ДОУ	1
24.	22.02.2017	Упорядочение предметов	Образовательно- игровые ситуации	Компьютерно- игровой класс ДОУ	1
25.	Март (5) 01.03.2017	Закономерность в расположении предметов	Образовательно- игровые ситуации	Компьютерно- игровой класс ДОУ	1
26.	09.03.2017	Истинное и ложное высказывание	Образовательно- игровые ситуации	Компьютерно- игровой класс ДОУ	1
27.	15.03.2017	Логические цепочки	Образовательно- игровые ситуации	Компьютерно- игровой класс ДОУ	1
28.	22.03.2017	Итоговое занятие по разделу: индивидуальная и коллективная работы (по выбору детей) «Составление логических цепочек»	Образовательно- игровые ситуации	Компьютерно- игровой класс ДОУ	1

29.	30.03.2017	Игротека	Образовательно-игровые ситуации	Компьютерно-игровой класс ДОУ	1
Раздел V: Символы и операции с ними (развитие абстрактного мышления)					
30.	Апрель (4) 05.04.2017	Знаки и символы	Образовательно-игровые ситуации	Компьютерно-игровой класс ДОУ	1
31.	12.04.2017	Выделение свойств предметов	Образовательно-игровые ситуации	Компьютерно-игровой класс ДОУ	1
32.	19.04.2017	Обозначение свойств предметов знаками. Пиктограммы.	Образовательно-игровые ситуации	Компьютерно-игровой класс ДОУ	1
33.	26.04.2016	Кодирование действий условными знаками	Образовательно-игровые ситуации	Компьютерно-игровой класс ДОУ	1
34.	Май (3) 03.05.2017	Кодирование, шифры, ребусы	Образовательно-игровые ситуации	Компьютерно-игровой класс ДОУ	1
35.	10.05.2017	Итоговое занятие по разделу: составление ребусов	Образовательно-игровые ситуации	Компьютерно-игровой класс ДОУ	1
36.	17.05.2017	Игротека	Образовательно-игровые ситуации	Компьютерно-игровой класс ДОУ	1
Итого:	36 недель/36 занятий				36 час

3. Содержание программы

Направления занятий (разделы Программы):

- знакомство с компьютером;
- составное и целое;
- действия с предметами;
- логика;
- символы и операции с ними (развитие абстрактного мышления).

Раздел «Знакомство с компьютером»

Теория: знакомство с компьютером и его особенностями. Техника безопасности при обращении с компьютером. Обучение управлению компьютером с помощью «мыши» и клавиатуры. Обучение рисованию в редакторе «Paint».

Практика: сюжетное рисование, рисование на свободную тему, выполнение элементарных заданий в программе «MS Word», подготовка простейших линейных презентаций в программе «Power Point» (дизайн презентации, вставка

фотографий и рисунков, вставка звуков, работа с макетами и цветовой гаммой). Все продукты от работы в данных программах используются в дальнейшей образовательной деятельности. Например, карточки с буквами или рисунками сделанные детьми в «Word», можно распечатать, заламинировать и использовать во время образовательных ситуаций.

Раздел «Предметы и их свойства»

Теория: целое и части целого. Предмет и его составные части.

Практика: деление предметов на группы по заданному признаку. Обобщение предметов в группы по общему признаку. Нахождение разного и общего у группы предметов.

Раздел «Действия с предметами»

Теория: Что такое действие. Алгоритм – порядок действий, ведущий к заданной цели. Последовательность действий в природе и мире людей.

Практика: составление последовательности действий для выполнения определенной задачи. Описание последовательности действий.

Раздел «Логика»

Теория: отношения между предметами и группами предметов. Истинное и ложное высказывание («правда/неправда»). Логические цепочки.

Практика: составление логических цепочек.

Раздел «Символы и операции с ними» (развитие абстрактного мышления)

Теория: знаки: разрешающие и запрещающие. Свойства предметов. Перенос свойств с одних предметов на другие. Пиктограммы. Кодирование и шифры. Ребусы.

Практика: выделение свойств предметов. Обозначение свойств предметов определенными знаками. Обозначение предметов знаками. Составление и разгадывание ребусов, зашифрованных посланий.

4. Методическое обеспечение Программы

Материально-техническое обеспечение. Проведение занятий с дошкольниками по программе «ИнфорТика» предполагает организацию в дошкольном учреждении компьютерно-игрового класса, в котором

оборудованы следующие зоны: компьютерная и игровая. Компьютерная зона должна быть оснащена: компьютером, проектором, экраном или интерактивной доской, колонками и принтером для педагога; детскими партами и стульями – по количеству детей в группе (6 парт, 6 стульев), ноутбуками в количестве 7 штук (один для педагога и шесть для детей). В соответствии с требованиями СанПина ноутбуки для детей должны быть установлены на расстоянии между боковыми поверхностями мониторов не менее 1,2 м, а расстояние между экраном монитора и тыльной частью другого монитора не менее 2,0 м. Монитор должен находиться на расстоянии не менее 50—70 см от глаз ребенка. Высота мебели должна соответствовать росту ребенка. Естественное освещение при этом находится сбоку, а искусственное — сверху. Необходим выход в Интернет со всех ноутбуков. Операционная система, установленная на ноутбуках, должна быть не старше Windows XP Professional x64 Edition (2005 г.). Также в компьютерной зоне располагают проектор и экран для просмотра видеофрагментов и слайдов.

Игровая зона должна быть оснащена мягкими модулями, фитболами, ковриками для пола (для проведения партерной гимнастики), массажными мячиками и роликами, конструкторами, шнуровками, развивающими играми Никитина, Воскобовича, книгами, карточками-схемами, изображениями и другим наглядным дидактическим материалом по тематическим блокам:

БЛОК «Мир растений»:

«Фрукты»

«Овощи»

«Грибы»

«Ягоды»

«Деревья и травы»

БЛОК «Мир животных»:

«Домашние и дикие животные»

«Насекомые»

«Земноводные»

«Пресмыкающиеся»

«Рыбы»

БЛОК «Мир человека»:

«Человек»

«Транспорт»

«Город, улица, дом»

«Квартира, предметы быта»

«Продукты питания»

«Профессии»

«Электроприборы».

Информационное обеспечение (аудио, видео, фото, интернет-источники)

Компьютерные игровые развивающие и обучающие программы для организации образовательной деятельности дошкольников по программе «ИнфорТика»:

- «Мир информатики» (1-й год обучения);
- «Супердетки: Алгебра в игровой форме» (6—9 лет);
- «Супердетки: Геометрия в игровой форме (6 – 9 лет);
- «Супердетки: Тренировка арифметических способностей» (6 – 10 лет)
- «Супердетки: Печать на клавиатуре без ошибок» (6—9 лет);
- «Супердетки: Тренировка внимания» (6 – 10 лет);
- «Супердетки: Развиваем мышление» (6 – 9 лет);
- «Супердетки: Тренировка памяти» (6 – 10 лет);
- «Несерьезные уроки. Учимся думать» (5- 9 лет);
- «Несерьезные уроки. Учимся мыслить логически» (4 – 7 лет);
- «Несерьезные уроки. Учимся анализировать» (4 – 8 лет);
- Стандартные программы Windows: «Paint», «Word», «Power Point»;

Компьютерные развивающие и обучающие игры, используемые для *свободного выбора детей:*

- «Кузя и его друзья» (познавательное развитие);
- «Весёлая азбука Кирилла и Мефодия»;
- «Смешарики. Калейдоскоп игр»;

- «Несерьезные уроки. Учимся рисовать»;
- «Несерьезные уроки. Развиваем реакцию» (5 – 12 лет)
- «Маленький гений».

Облачные ресурсы (платформы):

<http://rebus1.com/index.php?item=rebus&mode=5> – решение ребусов;

<https://getkahoot.com/> , <http://www.triventy.com/> - конструкторы викторин (последний русскоязычный);

<https://app.wizer.me/> - создание виртуальных рабочих листов по занятию;

<https://prezi.com/> – создание игрового 3д холста (листа).

В качестве создания пособия-инструкции по управлению компьютером и знакомства с компьютерными программами могут быть использованы следующие ресурсы:

<https://www.powtoon.com/> - создание обучающего видео для дошкольников;

<http://www.sparkol.com/> - создание рисованного видео;

<https://website.mysimpleshow.com/#/dashboard> - создание анимационных роликов из презентаций Power Point (программа сама прочтёт и даже озвучит текст).

Для развития творчества и воображения дошкольников, введения в тему занятия могут быть использованы следующие ресурсы:

<https://www.youtube.com/user/MrUmachka> - детские развивающие видео и ролики;

<https://www.stevespanglerscience.com/> - научные эксперименты со Стивом Спэнглером, которые потом дети могут воспроизвести сами.

В Программе, в зависимости от условий учреждения возможна замена облачных ресурсов на готовые обучающие программы, записанные на носитель (диск или карту памяти) с учетом тематического содержания занятия.

Кадровое обеспечение. В реализации Программы могут быть задействованы воспитатели, педагоги-дошкольники, а также педагоги дополнительного образования, обладающие необходимыми ИКТ-компетенциями, с учетом специфики своего учреждения и индивидуальных особенностей детей .

Описание педагогических методов и технологий

Используются следующие педагогические технологии и методы:

- Информационно-коммуникационные;
- Личностно-ориентированные;
- ТРИЗ – технология решения изобретательских задач;
- «Детский совет»;
- Здоровьесберегающие.

На занятии педагог оказывает индивидуальную помощь при выполнении заданий, следит за состоянием детей при работе за компьютером, за правильной осанкой. Процесс обучения построен на предоставлении воспитанниками права выбора собственной деятельности. Дети могут самостоятельно выбрать определенный вид деятельности из предложенного спектра.

Алгоритм занятия (структура):

Работа в игровой зоне (7-10 минут):

- подведение к теме занятия;
- исследование нового материала;
- работа по алгоритму, составление алгоритма;
- техника безопасности при работе за компьютером;
- консультативная помощь педагога по выполнению работы на компьютере (по запросу детей).

1. Динамическая пауза – снятие статического мышечного напряжения, утомления нервной системы (игровая зона, 3-5 минут)

2. Работа за компьютером (компьютерная зона) – 10-13 минут.

Обсуждение итогов работы (рефлексия) – 3-5 минут.

Тематика и дидактические материалы представлены в календарно-тематическом планировании:

Календарно-тематическое планирование

Месяц	Кол-во занятий	Тема занятия	Цель занятия	Содержание	Результат
Сентябрь	4	Что такое информация?	Формирование представлений детей о понятии «Информация» и действиях с информацией	Просмотр познавательного видеофрагмента и обсуждение его: Мир вокруг нас. Что мы видим? Что мы знаем? Что мы можем сделать с нашими знаниями? Как мы получаем знания? Какие бывают источники знаний? Что такое знания? Для чего нужны знания? Знания = информация. Действия с информацией. Различные способы действий с информацией. Компьютерное обеспечение: «Мир информатики», облачные ресурсы: youtube.com/user/MrUmachka	Дети могут отнести к понятию «информация» различные категории знаний. Понимают, что можно выполнять различные операции с имеющимися у них знаниями о чем либо.
		Компьютер: устройство и назначение	Знакомство с назначением и основными устройствами компьютера	Рассматривание и беседа: Компьютер — устройство для хранения и обработки информации. «Умная машина». Просмотр познавательного мультфильма: «История появления компьютера». Практическая работа: Из чего состоит компьютер? Правила безопасности при обращении с компьютером. Компьютерное обеспечение: «Мир информатики», облачные ресурсы youtube.com/user/MrUmachka	Дети имеют представление о компьютере, его назначении и основных структурных элементах, знают, как вести себя при работе на компьютере
		Управление компьютером с помощью «мыши» и клавиатуры	Знакомство с устройствами управления компьютером	Устройства для «общения» с компьютером: сказка о послушной Мышке. Изучение возможностей компьютерной мыши и клавиатуры по управлению компьютером: выявление особенностей и различий при управлении мышью и клавиатурой. Знакомство с простой развивающей компьютерной игрой (например, «раскрась фигуру»). Компьютерное обеспечение: «Paint», «Word»	Дети имеют представление о способах управления компьютером с помощью мыши и клавиатуры

		Компьютерные программы: что это?	Формирование представлений о компьютерных программах	Компьютерные программы — способы обработки информации компьютером. Рабочий стол и его назначение. Как открыть программу? Ярлыки на рабочем столе. Что такое окна? Как закрыть программу? Панели инструментов. Мышь и клавиатура - основные инструменты для работы в программе. Практика: упражнения в открытии программ, ярлыков, перемещение их по папкам и рабочему столу. Компьютерное обеспечение: «Супердетки. Учимся рисовать», «Paint»	Представления о назначении компьютерных программ сформированы
Октябрь	4	Разнообразие компьютерных программ по назначению. Знакомство с понятием «функция»	Формирование представлений о разнообразии компьютерных программ по назначению. Знакомство с понятием «функция»	Разнообразие информации — разнообразие действий с ней — разнообразие программ для различной информации и различных с ней операций. Функция — структурная единица программы. Программа — набор вложенных в нее функций. (На примере текстовых и графических редакторов — сравнение их между собой). Компьютерное обеспечение: «Paint», «Word», Облачный ресурс: sparkol.com	Дети имеют представление о разнообразии компьютерных программ и их функционале
		Итоговое занятие по изученному разделу: рисунок в программе по выбору	Закрепление знаний по разделу «Знакомство с компьютером»	Выполнение итоговой работы в графическом редакторе «Paint» или «Word» по выбору детей. Тема также выбирается из предложенных педагогом (например, выполнить рисунок дерева, цветка или домика). Компьютерное обеспечение: «Paint», «Word»	Дети могут работать в выбранной программе самостоятельно или с небольшой помощью педагога
		Игротека	Расширение представлений детей о разнообразии компьютерных развивающих программ	Чтение, беседы, рисование, пересказ по мотивам развивающих компьютерных игр, игры на компьютере. Например, сначала предварительная беседа по мультфильму «Смешарики», потом валеологическая минутка по мотивам «Смешариков», далее пересказ или рисование по данной теме, после — динамическая пауза, затем игра на компьютере в «Смешариков», в конце — релаксирующая гимнастика также по теме «Смешарики»	Дети сопоставляют реальность и игру. Усваивают правила компьютерной игры

		Предметы. Их признаки. Часть и целое	Формирование элементарных представлений о мире предметов. Создание условий для формирования операционального мышления	Конструирование (по предложенным на выбор 2-3 вариантам) с помощью конструктора, после — с помощью графического редактора на компьютере. 2 варианта построения занятия: 1. Сначала по загадкам и описанию отгадать предмет, который надо сконструировать; 2. Наоборот: сначала конструируют, а потом загадывают друг другу загадки, по которым остальные определяют, что ребенок создал. В обоих вариантах детям предлагается право выбрать (о чем загадывать: например, о транспорте или о городе загадки или что хотят собрать: транспортное средство или постройку). Компьютерное обеспечение: «Мир информатики» Конструирование	Дети могут вычленить части предметов, описать предмет целиком или его часть, составить из частей целый предмет.
	5	Признаки предметов. Общие и разные признаки предметов.	Формирование элементарных представлений о мире предметов. Создание условий для формирования операционального мышления	Игра «Крокодил»: педагог водящему показывает предмет., который остальные должны отгадать. Водящий с помощью жестов и мимики должен объяснить, что это за предмет. Игруют 1 — 2 раза. Предметы, которые отгадываются достаточно абстрактны и должны различаться между собой (например, разные по форме, размеру и цвету геометрические фигуры). Когда оба предмета отгаданы, детям предлагается поместить их в определенную группу. Необходимо определить сходство и различие предмета с предложенными к выбору группами и поместить его в наиболее подходящую, объяснив свой выбор. После — продолжают заниматься на компьютере в игре. Компьютерное обеспечение: «Супердетки: Геометрия в игровой форме», «Супердетки: Развиваем мышление»	Дети могут описать предмет по нескольким признакам (цвет, форма, размер, назначение и т.п.) На основе этих признаков поместить в определенную группу предметов с этими же признаками

Ноябрь		Деление предметов на группы по заданному признаку	Формирование элементарных представлений о мире предметов. Создание условий для формирования операционального мышления	Игра «Сортировщик»: распределить предметы по разным группам на основе заданного признака (например, разложить булочки в зависимости от их цвета и формы по разным противням). После — дети самостоятельно придумывают новую «сортировку» среди предложенных на выбор вариантов. Если им трудно это сделать — можно работать в микро-группах, или всей группой. Сначала дети играют с карточками и предметами, объединяя их по какому-либо общему признаку, объясняя свой выбор. После — играют на компьютере в готовой программе или специально созданной для них педагогом. Компьютерное обеспечение: Облачные ресурсы: app.wizer.me, «Супердетки: Тренировка памяти», «Супердетки: Развиваем мышление»	Дети могут определить общий признак в группе предметов, могут найти различие в группе предметов. Могут объяснить свое решение объединить те или иные предметы в группы
		Объединение предметов в группы по общему признаку	Формирование элементарных представлений о мире предметов. Создание условий для формирования операционального мышления	Игра «Найди общее». Дети прослушивают стихи, просматривают видео о группе предметов, объединенных по общему признаку. Они должны отгадать, о чем идет речь и найти общий признак. После им предлагается сочинить самим загадку о какой-либо группе предметов (например, о легковом транспорте), объединенной общими признаками. Остальные отгадывают. После дети упражняются находить общее в группах предметов в развивающей игре на компьютере. Компьютерное обеспечение: Облачные ресурсы: app.wizer.me, «Супердетки: Тренировка памяти», «Супердетки: Развиваем мышление»	Дети могут определить в чем сходство в группе предметов, объединить по общему признаку предметы в группы.

		Нахождение разного и общего у группы предметов. Разбиение группы на подгруппы	Формирование умения разбивать группу предметов на подгруппы по заданному признаку	Понятие «подгруппа» - это часть группы, сама по себе являющаяся группой по какому либо признаку или свойству или действию. Игра (работа в мини группах): «Найди буквы»: найти и собрать в подгруппу все гласные, согласные, все мягкие согласные, парные согласные, ит.п. Работа на компьютере в парах или минигруппах с использованием облачных ресурсов (позволяют работать в одной программе с разных компьютеров всем одновременно). Компьютерное обеспечение: «Мир информатики», «Супердетки: Печать на клавиатуре без ошибок», облачные ресурсы: triventy	Дети могут разбить группу предметов на подгруппы по заданному признаку
		Соотнесение элементов групп между собой. Конструирование.	Создание условий для развития навыка конструирования объекта из предметов, развитие умения геометрического конструирования	Работа с конструкторами «Лего» или пазлами (по выбору детей): индивидуальное конструирование объекта (по выбору), конструирование из природного материала или деревянного конструктора — по фантазии ребенка (без схемы, ребенок придумывает сам, что и как будет конструировать). Работа на компьютере (индивидуально). Компьютерные ресурсы: «Несерьезные уроки. Учимся анализировать», «Paint», «Word», облачный ресурс: rebus1.com	Дети могут из предметов сконструировать какой-либо объект, соотнося предметы между собой.

Декабрь

4	Итоговое занятие по разделу: коллективное конструирование	Формирование элементарных представлений о мире предметов. Создание условий для формирования операционального мышления	Итоговый по разделу мини-проект: дети выбирают какой объект будут конструировать (из 2-3 предложенных к выбору). Выстраивают сообща план работы, обсуждают этапы конструирования, кто и за что отвечает и приступают к работе. Конструируют каждый на индивидуальном компьютере, используя облачные ресурсы, в едином интернет-пространстве общий объект. Компьютерное обеспечение: облачные ресурсы: prezi.com, app.wizer.me, sparkol.com	Дети могут согласовывать свои действия с остальными членами группы, работать над одним проектом с разных компьютеров.
	Игротека	Расширение представлений детей о разнообразии компьютерных развивающих программ	Чтение, беседы, рисование, пересказ по мотивам развивающих компьютерных игр, игры на компьютере. Компьютерное обеспечение: «Кузя и его друзья» (познавательное развитие); «Весёлая азбука Кирилла и Мефодия»; «Смешарики. Калейдоскоп игр»; «Несерьезные уроки. Учимся рисовать»; «Несерьезные уроки. Развиваем реакцию» (5 – 12 лет); «Маленький гений».	Дети знакомятся с новыми развивающими играми, применяют ранее полученные знания на практике.
	Действие с предметами: упорядочивание	Создание условий для развития логического и творческого мышления, знакомство с понятием «порядок действий»	Создание моделей многоэтажных домов из конструктора. Модели дети придумывают сами или, если не могут, по предложенным на выбор образцам. После постройки они рассказывают, что сделали сначала, а что потом. Так выстраивается порядок действий при постройке дома. Педагог на этом примере знакомит детей с понятием «порядок действий». Применение понятия «порядок действий» при игре на компьютере. Компьютерное обеспечение: «Несерьезные уроки: учимся анализировать»	Дети могут определить порядок действий при конструировании дома, в игре

		Последовательность действий	Формирование представлений детей о последовательности действий	Последовательность действий — это способ достижения цели, решения задачи. На примере настольных игр-ходилок (например, «Смешарики. Комната сокровищ»), где с помощью фишек участники должны достичь финиша, последовательно шагая по полотну. После в игровой зоне в качестве динамической паузы организуется мини-квест из 3-4 станций, расположенных последовательно (например «Найди мышку», где надо сначала добраться до домика, потом до комнаты в домике, потом до норки в комнате, где прячется мышка). После детям предлагается в программах «Paint», «Power Point» составить свою последовательность действий (2-3 действия) для решения какой либо задачи (выбор задач из 2-3 вариантов на выбор) Компьютерное обеспечение: «Paint», «Word», «Power Point»	Дети имеют представление о линейной последовательности действий, могут определить порядок действий при решении какой-либо задачи
	3	Алгоритм – порядок действий, ведущий к заданной цели	Создание условий для освоения детьми понятия «алгоритм»	Понятие «алгоритм» на примере приготовления чашки чая: сначала с помощью игрушечной посуды и кухни «готовим». Потом дети проговаривают и выстраивают правильную последовательность действий. Выстраивание собственного плана действий чего-либо (например, завтрака, мытья рук, одевания после тихого часа). План — это и есть алгоритм, т.е. Порядок действий, ведущий к цели. Можно ли нарушить последовательность действий в алгоритме? Цель не будет достигнута, получим другой результат. Работа на компьютере по заданиям (например, «нарисуй свою последовательность», или «расположи в правильной последовательности слайды»). Компьютерное обеспечение: «Paint», «Word», «Power Point»	Дети могут объяснить своими словами что такое «алгоритм»

Январь		Разбиение действий на этапы	Создание условий для освоения детьми понятия «алгоритм»	Сказка «Репка» - пример алгоритма по вытягиванию репки. Пробуем разбить на этапы план вытягивания репки: «дедка за репку, бабка за дедку...». Задача — вытащить репку. Как это сделать, что бы вытянуть репку — алгоритм. Динамическая пауза в игровой зоне: строим башню из разных кубиков — дети разбивают задание на этапы: сначала подготовить место для башни, потом найти самые больше кубики в основание, что бы башня была устойчива, установить их и т.п.) Работа на компьютере в развивающей программе «Супердетки. Тренируем память», раздел «Порядок». (Компьютерное обеспечение: «Супердетки. Тренируем память»)	Дети разбивают поставленную задачу на этапы для ее решения.
		Составление последовательности действия для выполнения определенной задачи	Создание условий для освоения детьми понятия «алгоритм»	История про девочку Лену, которая очень любила кушать плюшки. Лена приехала в гости к своей тете, которая попросила научить ее печь вкусные плюшки, чтобы порадовать племянницу. Лене надо научить тетю печь плюшки. Мама Лены рецепт плюшек дала, а вот как их печь — надо рассказать Лене. Дети должны помочь девочке Лене определить правильную последовательность действий для вкусных плюшек. После обсуждения и определения правильной последовательности дети работают на компьютере, составляя последовательности по своему выбору из 2-3 предложенных вариантов. Компьютерное обеспечение: «Paint», «Word», «Power Point», облачный ресурс: Prezi.com	Дети могут составить план решения задачи с помощью последовательных действий

Февраль	4	Итоговое занятие по разделу: коллективная работа по составлению алгоритма	Обобщение и закрепление изученного материала по разделу: понятие «Алгоритм»	Выбор и обсуждение общей темы для составления алгоритма действия из 2-3 предложенных вариантов (например, сказочные темы: «Построить дом для трех поросят», бытовые темы: «Накрыть стол к обеду», образовательные темы: «Научить малышей лепить человека» и т.п.). Разбиение задачи на этапы, определение правильной последовательности, работа за компьютером в облачном ресурсе Prezi на одном холсте в шаблоне заготовленном воспитателем. Воспитатель в личном кабинете готовит заранее шаблон — холст, подбирает картинки, обозначающие этапы, заранее готовит компьютеры: выходит в интернет с каждого в свой личный кабинет. Дети на занятии подбирают картинки и вставляют их в нужное место. Работа индивидуальная, но в общем проекте. Можно заменить готовой развивающей программой с заданиями типа «Определи последовательность», «Расставь в правильном порядке». Компьютерное обеспечение: облачный ресурс: Prezi.com	Дети освоили понятие алгоритм и могут сами составить простой алгоритм.
		Игротека	Расширение представлений детей о разнообразии компьютерных развивающих программ	Чтение, беседы, рисование, пересказ по мотивам развивающих компьютерных игр, игры на компьютере. Компьютерное обеспечение: «Кузя и его друзья» (познавательное развитие); «Весёлая азбука Кирилла и Мефодия»; «Смешарики. Калейдоскоп игр»; «Несерьезные уроки. Учимся рисовать»; «Несерьезные уроки. Развиваем реакцию» (5 – 12 лет); «Маленький гений».	Дети знакомятся с новыми развивающими играми, применяют ранее полученные знания на практике.

		Соотнесение предметов между собой	Создание условий для формирования у детей способности сравнивать предметы, внимательности к деталям.	Описание свойств предметов: «Расскажи о Маше» (описание товарища). Развитие умения сравнивать и сопоставлять предметы в игре: игра «Что изменилось?», игра «Чего не хватает?», игра «Найди 5 отличий». Динамическая пауза: игра «Запомни товарища»: играют в паре. Минуту 1 ребенок рассматривает другого, отворачивается, в это время второй ребенок немного меняет свой внешний вид (например, снимает, одевает из одежды, прическу меняет). Повернувшись, первый ребенок должен найти, что поменялось во внешности его напарника. Работа на компьютере в развивающей программе по аналогичным заданиям («раскрась как на картинке», «Найди потерянный фрагмент» и т.п.). Компьютерное обеспечение: «Несерьезные уроки. Учимся мыслить логически», облачный ресурс getkahoot.com	Дети могут сравнить предметы между собой, определить взаимосвязи между ними.
		Упорядочение предметов	Формирование пространственного мышления, умения сравнивать и сопоставлять	Просмотр познавательного видеофрагмента об искусстве мозаики. Беседа об увиденном: что такое мозаика? Как подбирали мозаичные компоненты для узоров? (Мозаика – рисунки с помощью компоновки разных материалов, которые подбирали так, чтобы мозаичные элементы подходили друг к другу). Игра «Собери квадрат» (из серии игры Б.Никитина). Динамическая пауза: игра «Путаница» (дети, взявшись за руки запутываются, водящий должен распутать «узел», не размыкая рук). Работа на компьютере в развивающей игре с аналогичными заданиями («собери узор», «пазлы», головоломки). Компьютерное обеспечение: «Несерьезные уроки. Учимся мыслить логически»	Дети могут сложить мозаику, пазл, подобрать недостающую деталь в головоломке.

	5	Закономерность в расположении предметов	Формирование логического мышления, умения сравнивать и сопоставлять	Игровая ситуация «Реставраторы»: рассматривание симметричных цветных мозаичных узоров. Дети работают в парах, каждая пара выбирает свой узор из предложенных на выбор 5-6, необходимо «отреставрировать» подобный узор на «найденном археологами древнем блюде» - дети должны воссоздать поврежденный узор. Объяснить почему они его догадались восстановить. Понятие «закономерность». Выявление закономерности расположения предметов на рисунках и окружающем мире. Динамическая пауза «Игра в закономерности» (дети должны расположиться в классе по закономерности, объявленной педагогом. Например, все у кого светлые волосы стоят на 1 ноге в углах комнаты, а у кого темные волосы стоят на носочках на середине комнаты). Развивающая игра на компьютере с выполнением аналогичных заданий. Компьютерное обеспечение: «Супердетки: Тренировка памяти», «Супердетки: Геометрия в игровой форме»	Дети могут определить закономерности в расстановке предметов
--	---	---	---	--	--

		Логические цепочки	Формирование логического мышления, умения сравнивать и сопоставлять	<p>Нанизывание бус: по просьбе воспитателя, в парах дети собирают бусы по образцу (который выбирают из 4-5 предложенных вариантов). После пары меняются бусами и сравнивают правильность расположения бусин с образцом. Понятие «логическая цепочка». Решение логических цепочек (определить закономерность чередования и определить какой элемент следующий).</p> <p>Динамическая пауза: строим логическую цепочку (дети по определенному принципу, данному воспитателем выстраиваются в шеренгу (например, выстроиться так, чтобы каждый третий была девочка). Работа на компьютере в развивающей игре с аналогичными заданиями («продолжи цепочку»). Компьютерное обеспечение: «Power Point»</p> <p>Облачные ресурсы: rebus1.com, triventy.com,</p>	Дети могут определить принцип расположения элементов в логической цепочке. Имеют представление о понятии «логическая цепочка»
--	--	--------------------	---	--	---

		Истинное и ложное высказывание	Создание условий для освоения понятий «Истина» и «Ложь», формирование логического мышления.	Игра «Правда-неправда»: во время рассказа педагога дети машут руками в ответ на факты, соответствующие реальности, и топают ногами, если педагог излагает не существующие факты. Дети с помощью воспитателя пытаются определить понятие «истина» (то, что существует в действительности) и «ложь» (то, чего нет в действительности, искажение настоящего). Игра «Хитрые задачки» педагог предлагает решить задачу с ловушкой (например, с елки каждый день падает один кокос, сколько кокосов упадет за неделю? Нисколько, на елке кокосы не растут). Динамическая пауза: игра в мяч по принципу игры «Съедобное-несъедобное», только в «Ложное (не ловим мяч) – истинное» (ловим). Работа на компьютере в развивающей игре с аналогичными заданиями («Верно-неверно», «Найди правильный ответ» и т.п.). Компьютерное обеспечение: «Супердетки: Тренировка арифметических способностей»	Дети могут определить истинное или ложное высказывание, объяснить свои выводы.
--	--	--------------------------------	---	---	--

Март		Итоговое занятие по разделу: индивидуальная и коллективная работы (по выбору детей) «Составление логических цепочек»	Применение полученных знаний на практике: работа в облачном ресурсе – групповое составление головоломок	Беседа о пройденном материале, что больше понравилось, какой вид заданий дети бы хотели составить сами (логические цепочки, пазлы, мозаику, «найди отличия» и т.п.) Выбранный сообща тип заданий сначала дети пытаются составить с помощью предметов в игровой зоне (например, располагают бусины в определенной последовательности в соответствии с придуманной закономерностью – логическая цепочка). Динамическая пауза – постройка башни всей группой из мягких больших модулей. Работа на компьютере – составление одной головоломки в облачном ресурсе одновременно всей группой или индивидуально (по выбору ребенка). Компьютерное обеспечение: Облачные ресурсы: triventy.com, getkahoot.com	Дети самостоятельно или с небольшой помощью воспитателя могут составить головоломку
		Игротека	Расширение представлений детей о разнообразии компьютерных развивающих программ	Чтение, беседы, рисование, пересказ по мотивам развивающих компьютерных игр, игры на компьютере. Компьютерное обеспечение: «Кузя и его друзья» (познавательное развитие); «Весёлая азбука Кирилла и Мефодия»; «Смешарики. Калейдоскоп игр»; «Несерьезные уроки. Учимся рисовать»; «Несерьезные уроки. Развиваем реакцию» (5 – 12 лет); «Маленький гений».	Дети знакомятся с новыми развивающими играми, применяют ранее полученные знания на практике.

Апрель	4	Знаки и символы	Создание условий для формирования понятий «знак», «Символ»	Мозговой штурм «Что такое символ?». Пояснение воспитателя: знаки и символы: в чем отличие? Примеры использования символов в жизни и мире. Собственные примеры из жизни детей, где они видели символы и знаки. Важная роль знаков и символов в передаче информации (с помощью символов и знаков человек может хранить и передавать информацию). Примеры передачи информации с помощью символов и знаков – работа в программах Word и Paint (Компьютерное обеспечение: «Paint», «Word»).	Дети понимают зачем нужны символы и знаки в жизни. Могут привести пример символов и знаков и их использования.
		Выделение свойств предметов	Формирование умений различать и описывать свойства предметов, развитие абстрактного мышления	Свойства предметов. Отличия одного предмета от других обусловлены различными свойствами сравниваемых предметов. Игра «Опиши предмет» (на выбор из 2-3), игра «Крокодил на новый лад» - словесное описание загаданного предмета. Компьютерные игры: «Магические карты», «Подбери тень» - на сопоставление предметов. Компьютерное обеспечение: «Несерьезные уроки. Учимся анализировать»	Дети умеют сравнивать один предмет относительно другого или группы предметов

		<p>Обозначение свойств предметов знаками. Пиктограммы.</p>	<p>Формирование умений различать и описывать свойства предметов, развитие абстрактного мышления</p>	<p>Путешествие в прошлое: в гости к фараону Тутанхамону. На чем и как писали в древнем Египте? Глиняные таблички. Пиктограмма – рисунок, изображающий предмет или явление. Как египтяне изображали солнце, человека? Пробуем нарисовать пиктограммы египтян на дощечках с пластилином вместо глины. Придумайте свои пиктограммы. Из древности в современность: от пиктограммы к иероглифу и букве. Иероглиф – отличие от буквы (несколько звуков или целое слово). Буква – обозначение одного звука. Работа в развивающей программе на компьютере (печатать или чтение звуков, слогов и букв). Компьютерное обеспечение: «Супердетки: Печать на клавиатуре без ошибок», «Супердетки: Тренировка быстрого чтения», облачный ресурс: triventy.com</p>	<p>Дети могут обозначить предмет с учетом его свойств условным знаком – пиктограммой, имеют представление откуда взялись буквы и для чего они нужны.</p>
--	--	--	---	---	--

		Кодирование действий условными знаками	Создание условий для формирования представлений о коде, кодировании, развитие абстрактного мышления	Пиктограмма, иероглиф, буква – символы и знаки для хранения и передачи информации. Код — шифрование сообщения строго определённой комбинацией символов (знаков). Игра «Крокодил» на новый лад: необходимо закодировать (нарисовать знаками или символами) определенное действие с предметом (словосочетание) – остальные его разгадывают (например, «выпей молока», «перепрыгни через лужу» и т.п.). Один рисует – остальные молча по очереди показывают до тех пор, пока не покажут верный вариант (прием используется вместо динамической паузы в игровой зоне). Каждый показывает так, как понимает, не повторяя за другими. Математические знаки – закодированные действия с предметами/числами. Работа за компьютером в развивающей игре (любая математическая игра, где действия закодированы знаками). Компьютерное обеспечение: «Супердетки: Алгебра в игровой форме»	Дети имеют представление о коде и кодировании. Могут разгадать простейший код.
Май	3	Кодирование, шифры, ребусы	Создание условий для формирования представлений о коде, кодировании, развитие абстрактного мышления	Отрывок из мультфильма «Котенок по имени Гав»: секретный язык котенка и щенка. Код и шифр – отличия (шифр – засекреченный код, известный лишь источнику и адресату). Ребусы – зашифрованные слова. Разгадывание ребусов. Придумывание ребусов. Компьютерное обеспечение: «Мир информатики», облачные ресурсы	Дети могут разгадывать ребусы, пытаются их составить сами.
		Итоговое занятие по разделу: составление ребусов	Применение полученных знаний о символах на практике.	Игра «Разведчики»: составление ребусов. Работа в облачном ресурсе «Rebus1.com». Одна подгруппа составляет, другая разгадывает. Динамическая пауза «Полоса препятствий». Смена ролей подгрупп: одни разгадывают, другие составляют. Компьютерное обеспечение: облачные ресурсы:	Дети умеют разгадывать ребусы, зашифровывать символами информацию.

		Игротека	Закрепление представлений детей о разнообразии компьютерных развивающих программ	Чтение, беседы, рисование, пересказ по мотивам развивающих компьютерных игр, игры на компьютере. Компьютерное обеспечение: «Кузя и его друзья» (познавательное развитие); «Весёлая азбука Кирилла и Мефодия»; «Смешарики. Калейдоскоп игр»; «Несерьезные уроки. Учимся рисовать»; «Несерьезные уроки. Развиваем реакцию» (5 – 12 лет); «Маленький гений».	Дети учатся применять ранее полученные знания на практике.
--	--	----------	--	---	--

5. Список литературы

1. - Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29 декабря 2012 г.;
2. - «Санитарно-эпидемиологические требованиями к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных учреждений» СанПиН 2.4.1.3049-13;
3. - «Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы к организации работы на ПЭВМ» СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03 (с изменениями от 25 апреля 2007 г., 30 апреля 2010 г., 3 сентября 2010);
4. - Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования» от 17 октября 2013 г. N 1155 г;
5. - Комплексная образовательная программа дошкольного образования «Детство», авторы: Т.И.Бабаева, А.Г.Гогоберидзе и др., изд-во «Детство-пресс», 2014 г.;
6. Коч, Л.А., Бревнова Ю.А. «Дошколенок+компьютер. Перспективно-тематическое планирование. Конспекты занятий с детьми 5-7 лет», изд-во «Учитель», Волгоград, 2011 г.