

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД № 29

352941, РФ, Краснодарский край, город Армавир, станица Старая Станица,
переулок Олимпийский, 19 тел.: 8 (86137) 6 – 30 – 61

ПРИНЯТО:
Педагогическим советом
МАДОУ № 29
От 31.08. 2023г.
Протокол № 1

УТВЕРЖДЕНО:
Приказом заведующего
от 31.08.2023 г № 01-24/128-од
Заведующий МАДОУ № 29
_____ Е.В. Данилкова

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ПРОГРАММА
«УРОКИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТЫ»**

г.АРМАВИР, 2023 г.

Оглавление

Пояснительная записка	3
Принципы реализации рабочей программы «Уроки компьютерной грамоты»	7
Особенности организации образовательного процесса в ДОУ.	9
Структура построения образовательной деятельности.....	12
Формы и методы, средства обучения.....	14
Предметно – пространственная развивающая среда в компьютерном зале	16
Календарно-тематическое планирование занятий для детей старшей группы	18
Календарно-тематическое планирование для подготовительной к школе группе	20
Перспективно-тематическое планирование деятельности 1 –й год обучения (старшая группа).....	23
Перспективно-тематическое планирование деятельности 2 –й год обучения (подготовительная к школе группа).....	33
Список литературы	43
Учебно-методический комплекс	44
Электронные образовательные и развивающие программы.....	45

Пояснительная записка

Мир компьютеров все больше и больше вторгается в нашу жизнь. Использование новых информационных технологий требует хорошей компьютерной подготовки, причем проникновение в этот удивительный мир человек может начать, не только окончив школу, но и гораздо раньше. В современных условиях родители (законные представители) и педагоги должны быть готовы к тому, что при поступлении в школу ребенок столкнется с применением вычислительной техники. Поэтому заранее необходимо готовить ребенка к предстоящему взаимодействию с информационными технологиями. В связи с этим знакомство с новыми компьютерными технологиями в дошкольном возрасте считается оправданным. Для успешного обучения в школе важен не столько набор знаний, сколько развитое мышление, умение получать знания, использовать имеющиеся навыки для решения различных учебных задач. Большие возможности при этом раскрываются при работе с компьютером. Одним из факторов, обеспечивающих эффективность образования, является непрерывность и преемственность в обучении.

Все это предъявляет качественно новые требования и к дошкольному воспитанию - первому звену непрерывного образования, одна из главных задач которого - заложить потенциал обогащенного развития личности ребенка. Поэтому в систему дошкольного воспитания и обучения необходимо внедрять новые информационные технологии.

Актуальность программы состоит в том, что интеллектуальное развитие современного 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.

Ребенок в современном мире 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.

В процессе непосредственно-образовательной деятельности дошкольников на компьютерах улучшается их память и внимание, интеллект, моторику рук. Общение с компьютером вызывает живой интерес сначала как игровая деятельность, а затем и как учебная. Именно он (интерес) лежит в основе формирования важных структур: познавательной мотивации, произвольной памяти и внимания, и именно они обеспечивают психологическую готовность ребенка к обучению в школе.

Использование новых информационных технологий в детском саду предусматривает не обучение детей школьным основам информатики и вычислительной техники, а преобразование предметно – развивающей среды ребенка. Использование игровых возможностей компьютера в сочетании с дидактическими возможностями позволяет обеспечить более плавный переход к учебной деятельности.

Применение компьютерной техники позволяет сделать занятие привлекательным и по-настоящему современным, осуществлять индивидуализацию обучения, объективно и своевременно проводить контроль и подведение итогов. Компьютерные технологии позволяют ставить перед ребенком и помогать ему решать познавательные и творческие задачи с опорой на наглядность (опосредованность) и ведущую для этого возраста деятельность – игру.

Разнообразное использование образовательного материала позволяет развивать творческий потенциал каждого ребенка в соответствии с индивидуальными наклонностями.

В ходе игровой деятельности дошкольника, обогащенной компьютерными средствами, возникают психические новообразования (теоретическое мышление, развитое воображение, способность к прогнозированию результата действия, проектные качества мышления и др.), которые ведут к повышению творческих способностей детей.

У ребенка развивается:

- восприятие, зрительно-моторная координация, образное мышление;
- познавательная мотивация, произвольная память и внимание;
- «знаковая функция сознания»;
- произвольность, умение построить план действий, принять и выполнить задание.

Он овладевает новым способом, более простым и быстрым, получения и обработки информации, меняет отношение к новому классу техники и вообще к новому миру предметов.

Разработанная рабочая программа «Уроки компьютерной грамоты» построена по методу последовательного углубления и усложнения материала, рассчитана для воспитанников 5-7 лет, на 2 года. Программа «Уроки компьютерной грамоты» реализуется с воспитанниками дошкольного возраста в игровой форме и совместной деятельности в вечерние часы, используя интеграцию образовательного процесса без увеличения образовательной нагрузки на ребенка.

Программа курса ориентирована на практические, творческие работы с использованием компьютера. Работы с компьютером могут проводиться в следующих формах. Это:

1. Демонстрационная - работу на компьютере выполняет педагог, а дети наблюдают.
2. Фронтальная – недлительная, но синхронная работа детей по освоению или закреплению материала под руководством педагога.
3. Самостоятельная - выполнение самостоятельной работы с компьютером в пределах части занятия. Педагог обеспечивает индивидуальный контроль над работой детей.

Настоящая рабочая программа «Уроки компьютерной грамоты» основывается на программе «От рождения до школы» под редакцией Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, М.А. Васильевой.

Нормативные правовые документы, на основании которых разработана программа: Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации"; Федеральные Государственные Образовательные

Стандарты Дошкольного образования, утвержденные Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 17 октября 2013 г. N 1155 (Далее ФГОС ДО), постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СанПиН 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 "Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания", Письмо Минобрнауки РФ от 14.03.2000 n 65/23-16 «О гигиенических требованиях к максимальной нагрузке на детей дошкольного возраста организованных формах обучения», Федеральная целевая программа «Электронная Россия» (2002-2010); Устав муниципального автономного дошкольного образовательного учреждения детского сада № 29.

Для реализации рабочей учебной программы в образовательной деятельности МАДОУ детский сад № 29 определены:

Цель – Использовать специально подобранную систему информационно-коммуникационных технологий как условие развития творческих способностей детей, развитие логического мышления, памяти и воображения.

Основные задачи:

1. Развить психические процессы, абстрактно – образных виды мышления и типы памяти, качественное и на доступное для ребенка уровне развитие всех компонентов мыслительной деятельности (сравнение, классификацию, обобщение, а также восприятие и память).

2. Обучить ребенка освоению модели коммуникации с вымышленными героями компьютерных программ, как основные для развития межличностных коммуникаций.

3. Совершенствование диалогической речи детей: умение слушать собеседника, понимать вопросы, смысл заданий, уметь задавать вопросы, отвечать на них.

4. Формировать опыт практической, познавательной, творческой и другой деятельности с современным программным обеспечением.

5. Сформировать навыки работы с персональным компьютером: дать необходимые знания, обеспечивающие возможность работы на компьютере; сформировать основные умения, необходимые в работе с компьютером; научить детей компьютерной грамотности и выработать навык работы с «мышью» и клавиатурой; показать ребенку его собственные возможности в управлении с компьютером и научить оценивать результат собственной деятельности формировать навыки самоконтроля. Расширение кругозора, устранения психологического барьера «человек - компьютер».

Данные задачи решаются в процессе разнообразных видов деятельности: игровой, учебной, двигательной, художественной.

Для достижения цели программы значение имеют:

- Создание условий развития ребенка в процессе обучения;
- Творческая организация процесса обучения и воспитания;
- Максимальное сочетание разнообразных видов деятельности; их интеграции в целях повышения эффективности образовательного процесса;
- Уважительное отношение к результатам детского творчества.

Принципы реализации рабочей программы

«Уроки компьютерной грамоты»:

Принцип систематичности и последовательности предполагает, что усвоение материала идет в определенном порядке, системе; доступность и привлекательность предлагаемой информации.

Принцип сочетания научности и доступности материала, учитывая приоритет ведущей деятельности дошкольника – игры. Сущность состоит в том, чтобы ребенок усваивал реальные знания, правильно отражающие действительность. Материал дается в игровой форме с использованием

определенных методов и приемов.

Принцип новизны дает возможность опираться на непроизвольное внимание, вызывая интерес к деятельности путем постановки последовательной системы задач, максимально активизируя познавательную среду дошкольника.

Принцип интеграции знаний в единое поле деятельности способствует адаптации к дальнейшей жизни в современном обществе.

Принцип культуросообразности предлагает опору в развитии и воспитании детей на общечеловеческие ценности (добро, милосердие, любовь).

Принцип развивающего обучения. Педагогу необходимо знать уровень развития каждого ребенка, определять зону ближайшего развития, использовать вариативность компьютерных программ согласно этим знаниям.

Принцип воспитывающего обучения. Важно помнить, что обучение и воспитание неразрывно связаны друг с другом и в процессе компьютерных занятий не только даются знания, но и воспитываются волевые, нравственные качества, формируются нормы общения (сотрудничество, сотворчество, сопереживание, сорадость).

Принцип индивидуализации. На каждом учебном занятии подходить к каждому ребенку как к личности. Каждое занятие должно строиться в зависимости от психического, интеллектуального уровня развития ребенка, должен учитываться тип нервной системы, интересы, склонности ребенка, темп, уровень сложности определяться строго для каждого ребенка.

Принцип связи с жизнью. Педагог и ребенок должны уметь устанавливать взаимосвязи процессов, находить аналоги в реальной жизни, окружающей среде, в бытие человека, в существующих отношениях вещей и материи.

Программа «Уроки компьютерной грамоты» построена с учетом возрастных особенностей, рассчитана на 2 года обучения, предусматривает преемственность содержания по разделам, ориентирована на детей в возрасте 5-7 лет.

1 год обучения - 5-6 лет. Представляет собой серию упражнений и игр, закладывающих первые представления о знаковом мире, способах получения информации, правилах обращения с компьютером, его составных частей, таких

понятий как компьютерная графика, конструирование. Происходит формирование основ логического, системного мышления, умений систематизировать, выделять часть из общего, умения находить закономерности, различать и выделять признаки, состав предметов, формируются такие понятия как: истинность и ложность высказывания, кодирование, множество, сопоставление, отрицание, знаки и символы.

2 год обучения - 6-7 лет. Является продолжением программы первого года обучения, дополняет её, а также знакомит детей и формирует навыки применения и использования информационных технологий, графического редактора «Paint», конструирования, программирования.

Занятия проводятся 1 раз в неделю в старшей группе, продолжительностью 25 минут; 1 раз в неделю в подготовительной к школе группе, продолжительностью 30 минут в компьютерном зале.

Время работы детей за компьютерами – от 5 до 10 минут.

Особенности организации образовательного процесса в ДОУ

Старшая группа. Дети шестого года жизни начинают осваивать социальные отношения и понимать подчиненность позиций в различных видах деятельности взрослых. Развивается изобразительная деятельность детей. Конструирование характеризуется умением анализировать условия. Продолжает совершенствоваться восприятие цвета, формы и величины, строения предметов; систематизируются представления детей. Продолжают развиваться образное мышление и совершенствоваться обобщения. Продолжает совершенствоваться речь, развиваются фонематический слух, интонационная выразительность речи. Развивается связная речь. Восприятие в этом возрасте характеризуется анализом сложных форм объектов; развитие мышления сопровождается освоением мыслительных средств; развиваются умение обобщать, причинное мышление, воображение, произвольное внимание, речь, образ.

Цели и задачи:

- познакомить детей с электронной машиной – компьютером, его частями, назначении, применении, правилами обращения;
- научить детей здоровые берегающим правилам (осанка, положение глаз, рук и т.д.);
- познакомить со способами получения информации, ее видами и обработкой;
- познакомить с компьютерными играми и их правилами, развитие и совершенствование с их помощью процессов мышления;
- формировать простейшие представления о свойствах, признаках и составных частях предметов, о множествах;
- познакомить детей с такими понятиями, как: графика, последовательность событий, порядок действий, алгоритм, кодирование;
- развивать наглядно-образное, наглядно-действенное, логическое, алгоритмическое, системное мышление, произвольное внимание и память;
- развивать познавательные способности ребенка;
- формировать умение ориентироваться в символических изображениях и пространственной ориентации;
- развить начальные навыки работы на компьютере (щелчок, двойной щелчок мышки, умение захватывать объект мышкой, вытягивать и отпускать), стрелки: вверх, вниз, влево, вправо;
- совершенствовать моторно-двигательных навыков мелких мышц рук;
- развивать творческие способности, речь, обогащать словарный запас;
- формировать культуру обращения с электронной техникой;
- воспитывать познавательную активность;
- воспитывать умение работать в коллективе, потребности в сотрудничестве, взаимодействии со сверстниками.

Подготовительная к школе группа. Дети старшего дошкольного возраста

начинают осваивать сложные взаимодействия людей, отражающие характерные значимые жизненные ситуации. Игровые действия детей становятся более сложными, игровое пространство усложняется. Изобразительная деятельность становится сложнее. Продолжает развиваться восприятие. Развивается образное мышление. Продолжают развиваться навыки обобщения и рассуждения. Внимание становится произвольным. Продолжает развиваться речь: ее звуковая сторона, грамматический строй, лексика. Развивается связная речь. Основные достижения детей к концу подготовительной группы связаны с освоением мира вещей как предметов человеческой культуры; освоение форм позитивного общения с людьми; развитием половой идентификации, формированием позиции школьника.

Цели и задачи:

- продолжать знакомить детей с компьютером и его частями;
- формировать знания об этапах развития вычислительной техники;
- продолжать формировать знания по понятиям: множество, симметрия, действие, порядок действия, признаки, кодировка и т.д.
- продолжать формировать наглядно-образное, наглядно-действенное, логическое, алгоритмическое, системное мышление, произвольное внимание и память;
- продолжать формировать начальные навыки работы на компьютере (щелчок, двойной щелчок мышки, умение захватывать объект мышкой, вытягивать и отпускать), стрелки: вверх, вниз, влево, вправо;
- продолжать развивать пространственную ориентацию;
- продолжать формировать творческие способности ребенка, воображение;
- научить детей рисовать, конструировать с помощью графического редактора «Paint»;
- продолжать формировать информационную культуру;
- воспитывать волевые качества.
- воспитывать правильное, культурное обращение с техникой и содержание своего места;

- воспитывать умение организовывать, планировать свою работу.

Структура построения образовательной деятельности

При организации образовательной деятельности с использованием компьютера руководствуемся действующими СанПиН.

При построении образовательной деятельности учитываются возрастные психические и физические особенности детей старшего и подготовительного возраста.

Непосредственная деятельность с детьми включает смену видов деятельности и физкультминутки и имеет следующую структуру построения:

1. Введение (беседа, фронтальный опрос, фронтальная игра).
2. Работа за компьютером (объяснение педагога, самостоятельная работа с программой под руководством педагога).
3. Зрительная гимнастика.
4. Дидактические игры: задания-игры на индивидуальных листах, конструирование, парные и групповые дидактические игры.
5. Физкультминутка.

В зависимости от цели занятия педагог может изменить структуру занятия, поменять местами блоки, заменить физкультминутку подвижным заданием или подвижной игрой.

Занятия построены на игровых методах и приемах, позволяющих воспитанникам в интересной, доступной форме получить знания, решить поставленные педагогом задачи. Проходят в игровой форме с использованием компьютерных игр и компьютерных тестов.

Реализация рабочей программы предполагает оценку индивидуального развития детей (основание: программа «От рождения до школы» под редакцией Н.Е. Вераксы, Т.С.Комаровой, М.А.Васильевой.)

Оценка производится педагогом в рамках педагогической диагностики. Диагностика проводится в ходе наблюдений в специально организованной деятельности и в спонтанной деятельности. Инструментарий для педагогической диагностики – карты наблюдений детского развития. Инструментарий для педагогической диагностики – карты наблюдений детского развития. Результаты диагностики могут использоваться исключительно для решения следующих задач:

1. индивидуализация образования (в том числе поддержка ребенка, построение его образовательной траектории или профессиональной коррекции особенности его развития).
2. оптимизация работы с группой детей.

Мониторинг проводится 2 раза в год. В начале года (сентябрь) определяется общий уровень умственного развития ребенка.

Результаты к концу 1-го года обучения в старшей группе.

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.

Результаты к концу 2-го года обучения в подготовительной к школе группе.

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.

Формы и методы, средства обучения

Педагогический процесс строится в виде:

- *Интерактивных занятий по подгруппам.*

По форме проведения занятия представляют собой «игры-путешествия» или «игры-открытия». Ведущим принципом построения занятия является принцип развивающего обучения. Все занятия – интерактивны. Дети выполняют задания в тетрадях, решая занимательные задачи, а также выполняют задания на компьютерах, закрепляя полученные знания и навыки работы на компьютере: собирают паззлы, рисуют, играют. В такой атмосфере гораздо легче запоминаются термины и понятия информатики.

- *Познавательных бесед* – развивающих мышление ребенка, осмысленное

восприятие получаемой информации. Беседы организуются как итоговые по окончании определенной темы, так и исторические - в которых дети узнают о истории возникновения компьютера и компьютерной техники, о видах компьютеров.

- *Оформления выставок компьютерных рисунков выполненных самими детьми.*

Творчество – главное средство освоения ребенком культурно-исторического опыта и движущая сила развития личности. Темы выставляемых рисунков определяются содержанием занятий. Создавая собственные маленькие произведения, дети выражают свое отношение к информационным технологиям, приобретают умения работы на компьютере.

- *Компьютерные игры* – самое сильное средство для обучения, развития ребенка. Компьютерные игры подбираются в соответствии с требованиями: игры русифицированы; имеют звуковое сопровождение; действия в игре развиваются не стремительно, с учетом восприятия детей дошкольного возраста; игры отражают действительность; не развивают агрессию.
- *Работы с родителями.* При изучении курса информатики важно эффективнее организовать общение с родителями, чтобы семья и детский сад осуществляли единый комплекс воспитательных воздействий.

Средства обучения наряду с живым словом педагога являются важным компонентом образовательного процесса:

- Дидактические игры в «пеналах»: танграм, паззлы, «колумбово яйцо», «волшебные спички», «бело - голубой квадрат», головоломки.
- Электронные образовательные ресурсы (образовательные мультимедийные учебники, сетевые образовательные ресурсы, мультимедийные универсальные энциклопедии и т.п.).
- *Аудиовизуальные* (слайды, слайд-фильмы, видеофильмы образовательные, учебные кинофильмы, учебные фильмы на цифровых носителях (Video-CD, DVD).
- Компьютерная учебная программа «Веселая информатика для малышей».
- *Наглядные плоскостные* (плакаты, карты настенные, иллюстрации настенные,

магнитные доски) - материалы к стенду «Лого мышка» («Из Истории компьютера», «Устройство компьютера», «Правила поведения»), плакаты «Правильная осанка при работе на компьютере», «Гимнастика для глаз».

- Учебная техника.

Предметно – пространственная развивающая среда в компьютерном зале

Проведение игр и занятий с детьми предполагает учет специфики компьютерной развивающей технологии работы с детьми. Эта технология начинается с организации в дошкольном учреждении компьютерно-игрового зала, которая должна быть оснащена: компьютерным столом, компьютером, принтером для педагога; детскими компьютерными столами, стульями, компьютерами в количестве 8 штук.

Согласно действующим СанПиН компьютеры должны быть установлены на расстоянии 1 метр друг от друга. Компьютеры должны располагаться на специальных столах, обеспечивающих удобное для ребенка расположение экрана, клавиатуры, мышки. Экран дисплея на расстоянии 50–70 см от глаз ребенка. Компьютерная игровая комната должна быть обеспечена равномерным освещением с использованием люминесцентных ламп. Естественный свет располагается сбоку, а общий — сверху. На окнах предпочтительны светлые жалюзи. Компьютерная комната не должна быть загромождена посторонней мебелью. В ней допускаются шкафы, в которых расположены дидактические, настольные развивающие игры, используемые на занятиях для развития памяти, внимания, логического мышления. Подборка компьютерных игровых и обучающих программ, интерактивные DVD — мультфильмы.

Для достижения цели и задач рабочей программы «Уроки компьютерной грамоты» создана предметно-развивающая среда в соответствии с СанПиН в компьютерном зале:

Персональные ПК –
3 шт. Ноутбуки – 10 шт.
Компьютерные мыши –
13 шт.

Проектор – 1 шт.
Экран – 1 шт.
Телевизор – 1 шт.
Цифровой фотоаппарат – 1 шт.
Аудиоколонки – 2 шт.
Наушники – 3 шт.
Настольные лампы – 3
шт

**Календарно-тематическое планирование занятий
для детей старшей группы**

Месяц	Тема занятия.	Количество учебных часов
Сентябрь	Выделение признаков предмета.	2
	Итого:	2
Октябрь	Выделение признаков предмета.	1
	Развитие пространственных представлений: вверх, низ. Закономерность в расположении предметов.	1
Итого:		2
Ноябрь	Выделение признаков предмета.	1
	Соотнесение элементов двух групп между собой.	1
Итого:		2
Декабрь	Сравнение признаков предметов.	1
	Выделение признаков предмета.	1
Итого:		2
Январь	Состав предметов. Формирование понятий «часть-целое».	1
	Сравнение предметов по количеству.	1
Итого:		2
Февраль	Последовательность событий.	1
	Действия предметов.	1
Итого:		2
Март	Разбиение действий на этапы.	1
	Формирование понятия «алгоритм».	1
Итого:		2
Апрель	Сравнение объектов. Отличия.	1

ль	Отрицание.	1
Итого:		2
Май	Повторение	2
Итого		18
ВСЕГО учебных часов		18
Всего часов		7 часов 50 минут

Просмотр видеоматериалов, мультимедийных презентаций, мультфильмов по программе «От рождения до школы» под редакцией Н.Е. Вераксы, Т.С.Комаровой, М.А.Васильевой, проведение интерактивных викторин по закреплению программного материала – в режиме дня детского сада

Календарно-тематическое планирование
для подготовительной к школе группе

№ занятия	Тема занятия	Количество учебных часов
Сентябрь	Выделение признаков предмета.	1
	Формирование понятия «функция».	1
Итого:		2
Октябрь	Формирование понятия «функция».	1
	Сравнение признаков предметов.	1
Итого:		2
Ноябрь	Формирование понятий «часть-целое».	1
	Выделение подгруппы в группе.	1
Итого:		2
Декабрь	Соотнесение элементов двух групп между собой.	1
	Упорядочение предметов.	1
Итого:		2
Январь	Закономерность в расположении предметов.	1
	Последовательность событий.	1
Итого:		2
Февраль	Формирование понятия «алгоритм».	1
	Кодирование действий условными знаками.	1

ль		
Итого:		2
	Формирование понятия «логическая операция «И».	1
	Формирование понятия «истинное и ложное высказывание».	1
Итого:		2
Апрель	Формирование понятия «отрицание».	1
	Объединение множеств, задаваемых свойством.	1
Итого:		2
Май	Вложенность множеств.	1
	Отображение множеств. Выделение свойств	1
Итого:		2
ВСЕГО учебных часов:		18
ВСЕГО часов:		9

Просмотр видеоматериалов, мультимедийных презентаций, мультфильмов по программе «От рождения до школы» под редакцией Н.Е. Вераксы, Т.С.Комаровой, М.А.Васильевой, проведение интерактивных викторин по закреплению программного материала – в режиме дня детского сада

Перспективно-тематическое планирование деятельности 1 –й год обучения (старшая группа)

Месяц	№ п/п	Тема	Задачи	Содержание деятельности
СЕНТЯБРЬ	1	Выделение признаков предмета. Цвет и размер.	Знакомить со свойствами предметов (цвет); закрепление навыка счета в пределах 5. Развивать внимание, логическое мышление, глазомер, координацию движений.	-знакомство с признаком «цвет», -сравнение предметов по признаку «цвет»; - физминутка; -игровое упражнение «Посчитай-ка»; -зрительная гимнастика.
	2	Выделение признаков предмета. Круг.	Познакомить с отрицанием. Продолжать формировать умение находить в своем окружении предметы, обладающие свойствами, и не обладающие им; развивать умение устанавливать последовательность событий. Развивать логическое	-знакомство с признаком «круг», -сравнение предметов по признаку «круг»; - пальчиковая гимнастика; -игровое упражнение «Приметы осени»;

			мышление, внимание, память.	-зрительная гимнастика.
ОКТАБРЬ	3	Выделение признаков предмета. Треугольник.	Развивать умение формулировать отрицание по аналогии. Совершенствовать навыки счета пределах 5. Развивать логическое мышление, внимание, память.	-знакомство с признаком «треугольник», -сравнение предметов по признаку «треугольник»; - физминутка; -игровое упражнение «1,2,3,4,5»; -зрительная гимнастика.
	4	Закономерность в расположении предметов. Развитие пространственный представлений: слева, справа, посередине.	Учить находить закономерности по признаку. Закреплять представления о знакомых плоских геометрических фигурах (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник). Развивать координацию движений, сообразительность и ловкость.	-выделение главных свойств предметов; -поиск закономерностей; -физминутка; -Игровое упражнение «Круг-кружочек» -зрительная гимнастика

НОЯБРЬ	5	Выделение признаков предмета. Высокий, низкий.	Учить самостоятельно описывать свои действия. Закреплять представления о геометрических фигурах. Развивать координацию движений, сообразительность и ловкость. Развивать у детей пространственное восприятие.	-знакомство с признаком «высота», -сравнение предметов по признаку «высота»; - пальчиковая гимнастика; -Д/и «Геометрическое лото» -зрительная гимнастика
	6	Соотнесение элементов двух групп между собой. Столько же, поровну.	Учить соотносить объекты по названному признаку. Совершенствовать представления о квадрате, его свойствах и видах. Развивать у детей пространственное восприятие.	-выделение свойств предметов; -объединение предметов по признакам в множества; - пальчиковая гимнастика; -настольная игра «Составь по образцу»; -зрительная гимнастика.

ДЕКАБРЬ	7	Выделение признаков предмета. Овал.	Упражнять в умении видеть в окружающих предметах формы знакомых геометрических фигур. Развивать внимание, логическое мышление, глазомер, координацию движений.	-выделение признаков предметов; -объединение предметов по признакам в множества; -физминутка; -Интерактивная игра «Овальный мир»; -зрительная гимнастика.
---------	---	-------------------------------------	--	--

	8	Сравнение признаков предметов.	Учить сравнивать предметы по указанным признакам. Закреплять умение определять пространственное направление относительно другого лица: слева, справа, впереди, сзади. Развивать логическое мышление, внимание, память.	-сравнение предметов по свойствам; -Мп/и «Кругом»; - пальчиковая гимнастика; -интерактивная игра «Кто лишний»; -зрительная гимнастика.
ЯНВАРЬ	9	Выделение признаков предмета. Название предметов.	Закреплять умение выделять свойства предметов. Продолжать учить определять направление движения, используя указатели движения. Развивать у детей пространственное восприятие.	-выделение признаков предметов; -Д/и «Лево-право»; -физминутка; -Интерактивная игра «Составь по образцу»; -зрительная гимнастика.
	10	Состав предметов. Формирование понятий «часть-целое».	Познакомить с понятиями «часть» и «целое». Продолжать учить сравнивать предметы с помощью условной меры. Развивать логическое мышление, внимание, память. Продолжать учить детей	-Игровое упражнение «Яблоня», -сравнение предметов по признаку «длина»; - физминутка; -д/и «Танграм»

		принимать	
		правильное быстрое решение во время игры.	-зрительная гимнастика

ФЕВРАЛЬ	11	Сравнение предметов по количеству.	Развивать умение сравнивать предметы по количеству. Продолжать учить ориентироваться на листе бумаги. Учить водить курсором мыши по монитору. Развивать внимание, логическое мышление, глазомер.	-сравнение предметов по количеству; -игровое упражнение «Прятки на листе»; -физминутка; -Д/и «Колумбово яйцо» -зрительная гимнастика
	12	Последовательность событий. Утро, день, вечер, ночь.	Познакомить с понятием последовательности событий. Продолжать учить ориентироваться на листе бумаги, определять и называть стороны и углы листа.	-игровое упражнение «Что я делаю днем»; -сравнение предметов по признаку «режим дня»; -физминутка; -интерактивная игра «Хоккей»; -зрительная гимнастика
М	13	Последовательность событий. Впереди, сзади, между.	Продолжать знакомить с понятием последовательности событий. Упражнять в установлении заданной последовательности.	-МП/и «Делай, как я»; -сравнение предметов по признаку «впереди»; - пальчиковая гимнастика; -Д/и «Колумбово яйцо»;

				-зрительная гимнастика
14	Разбиение действий на этапы.	Развивать умение выявлять и продолжать действия предметов. Развивать воображение. Продолжить знакомить с количественным составом чисел в пределах 5. Развивать логическое мышление, внимание, память.		-выделение действия предмета; -отгадывание задач-шуток; -физминутка; -игровое упражнение «Раз, два, три, четыре, пять»; -зрительная гимнастика

АПРЕЛЬ	15	Формирование понятия «алгоритм».	Развивать умение расставлять предметы в определенном порядке, описывая свои действия. Развивать представление о независимости числа от цвета и пространственного расположения предметов.	<ul style="list-style-type: none"> -введение понятия «последовательность»; -интерактивная игра «Волшебные цепочки»; - пальчиковая гимнастика; -д/и «Колумбово яйцо»; -зрительная гимнастика.
	16	Сравнение объектов. Отличия.	Развивать умение сравнивать реальные предметы между собой по разным признакам. Совершенствовать навыки счета в прямом и обратном порядке.	<ul style="list-style-type: none"> -сравнение объектов по разным признакам; -д/и «Сколько зайцев на полянке»; -физминутка; -игровое упражнение «А что у вас»; -зрительная гимнастика
	17	Отрицание.	Подготовка к знакомству с отрицанием. Совершенствовать умение видеть	-сравнение предметов по признакам «формы»;

		<p>в окружающих предметах форму знакомых геометрических фигур.</p> <p>Развивать логическое мышление, внимание, память.</p>	<p>-игровое упражнение «Да-нет»;</p> <p>-физминутка;</p> <p>-д/и «танграм»;</p> <p>-зрительная гимнастика.</p>
18	<p>Повторение.</p> <p>Развитие творческого воображения.</p>	<p>Совершенствовать умение видеть в окружающих предметах форму знакомых геометрических фигур.</p> <p>Развивать логическое мышление, внимание, память.</p>	<p>-сравнение предметов по признакам «формы»;</p> <p>-словесная игра «да/нет не говори»;</p> <p>-физминутка;</p> <p>-д/и «паззлы»;</p> <p>-зрительная гимнастика.</p>

Перспективно-тематическое планирование деятельности 2 –й год обучения
(подготовительная к школе группа)

Месяц	№ п/п	Тема	Задачи	Содержание деятельности
СЕНТЯБРЬ	1	Выделение признаков предмета.	Развивать умение выделять главные свойства предметов; закреплять представления о взаимном расположении предметов в пространстве (в ряду); повторить правила поведения в компьютерном зале.	Организация детей. Просмотр презентации. Пальчиковая гимнастика, массаж кистей. Реализация игровой и дидактической задачи. Обучающая игра на компьютере. Анализ проделанной работы. Физ. Минутка, гимнастика для глаз, релаксация
	2	Формирование понятия «функция».	Познакомить с понятием «функция» Формирование умения находить в своем окружении предметы, обладающие свойствами, и не обладающие им. Развивать навык составления рассказов из личного опыта.	«Для чего нужен компьютер» МП игра «Изобрази без слов» Интерактивная игра за компьютером Зрительная гимнастика

ОКТАБРЬ	3	Формирование понятия «функция»..	Закреплять понятие о функциях предметов; совершенствовать слуховое внимание и восприятие детей; формировать навыки работы с компьютерной мышью.	«Материнская плата» Игровое упражнение «Повторяй-ка» Физминутка Интерактивная игра за компьютером Зрительная гимнастика
	4	Сравнение признаков предметов.	Формировать умение выделять свойства предметов. Умение делить группу предметных картинок на множества по признаку.	«Блок питания» Игровое упражнение «Повторяй-ка» Пальчиковая гимнастика Интерактивная игра за компьютером Зрительная гимнастика

НОЯБРЬ	5	Введение понятий «часть-целое».	<p>Формировать умение выделять отдельные части предмета.</p> <p>Закреплять навыки порядкового счета в пределах 10. Активизировать познавательный интерес.</p>	<p>«Видеокарта»</p> <p>Д/и «Чего не стало»</p> <p>Физминутка</p> <p>Интерактивная игра за компьютером</p> <p>Зрительная гимнастика</p>
	6	Выделение подгруппы в группе.	<p>Формировать умение выделять подгруппы предметов в группе. Развивать умение ориентироваться в пространстве с помощью условных обозначений и схем. Воспитывать усидчивость.</p>	<p>«Носители информации. Внешний жесткий диск» Игровое упражнение</p> <p>«Инструкция Фиксиков» Пальчиковая гимнастика</p> <p>Интерактивная игра за компьютером</p> <p>Зрительная гимнастика</p>

ДЕКАБРЬ	7	Соотнесение элементов двух групп между собой.	Формировать умение соотносить элементы двух множеств по количеству. Совершенствовать навыки измерения величины предметов. Продолжать работу над смысловой стороной слова.	«Носители информации. Cd и dvd диски» Игровое упражнение «Инструкция фиксиков» Пальчиковая гимнастика Интерактивная игра за компьютером Зрительная гимнастика
---------	---	---	---	---

	8	Упорядочение предметов.	Познакомить с логической операцией “и”. Продолжать развивать фонематическое восприятие. Формировать представление об измерении времени.	«Клавиатура» Логическая игра «Танграм» МП игра «В поисках «И» Интерактивная игра за компьютером Зрительная гимнастика
ЯНВАРЬ	9	Закономерность в расположении предметов.	Закреплять умение находить закономерности по признаку. Развивать внимание, память, логическое мышление. Воспитывать усидчивость.	Знакомство с редактором «PAINT» Игровое упражнение «Кто не спрятался» Пальчиковая гимнастика Интерактивная игра за компьютером Зрительная гимнастика
	10	Последовательность событий.	Формировать умение находить ошибки в неправильной последовательности действий.	Знакомство с инструментом «кисть» Д/и «Магазин»

Развивать умение выделять главные свойства.

Совершенствовать умение
ориентироваться на «рабочем столе»

Физминутка

Интерактивная игра за компьютером

Зрительная гимнастика

ФЕВРАЛЬ	11	Формирование понятия «алгоритм».	Познакомить с алгоритмом игры. Совершенствовать умение сравнивать геометрические фигуры. Учить сравнивать предметы по свойствам, соотносить части и целое.	Знакомство с инструментом «распылитель» Настольная игра «Паззлы» Физминутка Интерактивная игра за компьютером Зрительная гимнастика
	12	Кодирование действий условными знаками.	Совершенствовать умение расставлять предметы в определенном порядке. Учить использовать знаки «больше», «меньше» и «равно». Развивать память и воображение.	Рисование в Paint – военные машины Д/и «Чего больше» Физминутка Интерактивная игра за компьютером Зрительная гимнастика
М	13	Формирование понятия «логическая	Познакомить детей с логической операцией «и». Продолжать совершенствовать фонематическое восприятие. Развивать память,	Рисование в Paint – по желанию детей Д/и «Чего больше»

	операция «И».	внимание, логическое мышление.	Физминутка Интерактивная игра за компьютером Зрительная гимнастика
14	Формирование понятия «истинное и ложное высказывание».	Познакомить с истинными и ложными высказываниями. Совершенствовать умение выделять свойства предмета. Активизировать познавательную деятельность детей.	Рисование в Paint – заливка фона и фигур Игровое упражнение «Узнай по описанию» МП игра «Собери букет маме» Интерактивная игра за компьютером Зрительная гимнастика

АПРЕЛЬ	15	<p>Формирование</p> <p>понятия</p> <p>«отрицание».</p>	<p>Учить строить высказывания, отрицающие данные высказывания.</p> <p>Совершенствовать умение самостоятельно составлять задачи.</p> <p>Воспитывать усидчивость.</p>	<p>Рисование в Paint – многоугольники</p> <p>Настольная игра «Колумбово яйцо»</p> <p>Пальчиковая гимнастика</p> <p>Интерактивная игра за компьютером</p> <p>Зрительная гимнастика</p>
	16	<p>Объединение</p> <p>множеств,</p> <p>задаваемых</p> <p>свойством.</p>	<p>Продолжать знакомство со свойством. Совершенствовать умение выделять главные свойства. Развивать умение «читать» графическую информацию. Воспитывать чувство сплоченности.</p>	<p>Рисование в Paint – из геометрических фигур</p> <p>Настольная игра «Что раньше, что сейчас»</p> <p>МП игра «Зашифрованное письмо»</p> <p>Интерактивная игра за компьютером</p> <p>Зрительная гимнастика</p>

МАЙ	17	Вложенность множеств.	Учить выделять этапы заданного действия. Совершенствовать умение создавать сложные по форме предметы из отдельных частей по представлению. Развивать память и воображение.	Рисование в Paint – произвольные фигуры Д/и игра «На неделе» Пальчиковая гимнастика Интерактивная игра за компьютером Зрительная гимнастика
	18	Отображение множеств. Выделение свойств	Совершенствовать умение выявлять и изображать свойства группы предметов. Упражнять детей определять последовательность звуков с словах.	Рисование в Paint – по желанию детей Д/и «Варенье для Карлсона» Пальчиковая гимнастика Интерактивная игра за компьютером Зрительная гимнастика

Список литературы

1. Дошколенок + компьютер: перспективно-тематическое планирование. Конспекты занятий с детьми 5-7 лет/ авт.сост. Л.А. Коч, Ю.А. Бревнова.- Волгоград: Учитель, 2011.- 179 с.
2. Зылевич И. А. Рабочая программа по компьютерному обучению в детском саду
«Игровая информатика» для детей старшего дошкольного возраста [Текст] // Актуальные вопросы современной педагогики: материалы VII междунар. науч. конф. (г. Самара, август 2015 г.). — Самара: Асгард, 2015. — С. 30-38.
3. Комарова И.И., Туликов А.В. Информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовании / Под ред. Т.С. Комаровой.- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2013.-192 с.
4. Компьютерные игры в обучении детей 4-7 лет: программа, развернутое планирование, модели занятий/ авт.сост. Л.К. Балабанова.- Волгоград: Учитель, 2012.-175 с.
5. От рождения до школы. Примерная общеобразовательная программа дошкольного образования (пилотный вариант)/ Под ред. Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, М.А. Васильевой.- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2014.-352 с.
6. Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет: планирование занятий, рекомендации, дидактический материал, консультации для родителей/ авт.-сост. З.М. Габдуллина.- Изд.2-е.- Волгоград: Учитель, 2011.- 139 с.

Учебно-методический комплекс

1. Дошколенок + компьютер: перспективно-тематическое планирование. Конспекты занятий с детьми 5-7 лет/ авт.сост. Л.А. Коч, Ю.А. Бревнова.- Волгоград: Учитель, 2011.- 179 с.
2. Компьютерные игры в обучении детей 4-7 лет: программа, развернутое планирование, модели занятий/ авт.сост. Л.К. Балабанова.- Волгоград: Учитель, 2012.-175 с.
3. От рождения до школы. Примерная общеобразовательная программа дошкольного образования (пилотный вариант)/ Под ред. Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, М.А. Васильевой.- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2014.-352 с.
4. Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет: планирование занятий, рекомендации, дидактический материал, консультации для родителей/ авт.-сост. З.М. Габдуллина.- Изд.2-е.- Волгоград: Учитель, 2011.- 139 с.

Электронные образовательные и развивающие программы

1. Антология «Школа тетюшки Совы»
2. Антология 2011. Лунтик./ Издательство «Полиформ-Медиа»
3. Баба-Яга учится считать / Издательство ООО «Медиахауз»
4. Веселая информатика для малышей/ Издательство ООО «1С-Публишинг»
5. Готовимся к школе с Гарфилдом / Изготовитель « Кировский электронный завод»
6. Дракоша и занимательная информатика/ Издательство ООО «МЕДИА2000»
7. Игродром / Издательство ООО «1С-Публишинг»
8. Маша и медведь. Развивающие задания для малышей / Издательство ООО «VIDEOGame»
9. Мои первые уроки / Издательство ООО «1С-Публишинг»
10. Развивающие игры для малышей (39) игр
11. Учимся играть на компьютере. Часть 3 / Издательство «БУКАСофт»-2008г.
12. Учимся играть на компьютере. Часть 5./ Издательство «БУКАСофт»-2008г.
13. Страна знаний. Учись и играй на компьютере./ DeAgostini (выпуски 2-11 и 13-23 и 28)