муниципальное автономное учреждение дополнительного образования «Центр дополнительного образования детей» г. Усинска Усинск карса «Содтод челядьос велодан шорин» муниципальной асшорлуна учреждение содтод велодан шорин

РАССМОТРЕНА Методическим советом Протокол № 5 от 17.05.2019

ПРИНЯТА Педагогическим советом Протокол № 5 От 23.05.2019



Комплексная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-педагогической направленности «Инфоинглиш»

Возраст учащихся – 5-7 лет

Срок обучения – 2 года

Составитель Соловьева Ольга Алексеевна, Лузина Валентина Николаевна педагоги дополнительного образования

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Инфоинглиш» рассчитана на 2 года обучения, направлена на развитие познавательных способностей учащихся 5-7 лет. Программа включает в себя два модуля «Английский для малышей» и «Информашка». Направленность программы — социально-педагогическая, уровень программы — стартовый.

Программа разработана в соответствии с нормативными документами:

- Федеральным законом от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями);
- -Концепцией развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р);
- —Приказом Министерства просвещения России от 09 ноября 2018 г. № 196 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- —Приложением к письму Министерства образования, науки и молодёжной политики Республики Коми от 27 января 2016 г. № 07-27/45 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных дополнительных общеразвивающих программ в Республике Коми».
- –Правилами персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Республике Коми (приказ Министерства образования, науки и молодежной политики Коми № 214-п от 01.06.2018). п.65.
- —Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеобразовательных дополнительных общеразвивающих программ в Республике Коми (Приказ МО РК от 27.01. 2016г.)

Актуальность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Инфоинглиш» обусловлена тем, что в настоящее время, изучение английского языка и информатики востребовано в обществе с раннего возраста. 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. Английский язык является неотъемлемой частью обучения детей работе на компьютере.

Отмичительной особенностью программы является её интегрированность, использование деятельностного подхода в обучении, а также активное использование игровых и коммуникативных технологий.

Содержание модуля «Английский для малышей» включает в себя различные творческие задания, способствующие развитию воображения и лучшему усвоению пройденного материала. Обучение проводится с опорой на родной язык, но постепенно переходит на английский. Обучение направлено на быстрое и качественное овладение разговорным английским языком (правильно называть цвета, считать до 10, рассказывать о себе и своей семье и так далее). На каждом занятии учащиеся разучивают стихи, пословицы, песни либо рифмовки, которые построены на словах и фразах, уже ими усвоенных. Таким образом, основывается на «коммуникативной методике». При помощи коммуникативного метода у учащихся развивается умение говорить и воспринимать речь на слух. В процессе общения осваивается и грамматика. Сначала учащийся запоминает слова и выражения, а потом начинает понимать различие между языковыми формами: единственным и множественным числом, формами глаголов.

Форма обучения по модулю «Английский для малышей» - игровая, любое задание превращается в интересную и выполнимую для учащегося задачу. Каждое занятие эмоционально окрашено, по содержанию занятия подобраны стихи, песенки, загадки, рифмы. Каждое занятие начинается с фонетической зарядки на закрепление звуков. В качестве дополнительного материала привлекаются специальные учебные мультфильмы, программы и компьютерные игры, разработанные для дошкольников. Данный вид работы всегда вызывает позитивный настрой учащихся и является средством повышения мотивации в изучении языка.

Содержание модуля «Информашка» направлено на приобретение учащимися учебной ИКТ - компетентности, что позволит сформировать предметные и универсальные учебные действия, а также опорную систему знаний, обеспечивающие продолжение образования в начальной и основной школе. Формируются понятия «множество», «частьцелое», «последовательность», «закономерность», «алгоритм», «модель», развивается память, внимание, мышление, формируются навыки работы с обучающими и развивающими программами. Работая на компьютере, учащийся действует с наглядными экранными образами, которые он наделяет символическим, в том числе игровым, значением, переходит от привычных практических действий с предметами к действию с ними в образном (модельном, символическом) плане. Освоение компьютерных средств формирует у дошкольников предпосылки теоретического мышления, для которого характерен осознанный выбор способа действия, направленного на решение задачи.

Занятия по модулю «Информашка» включает в себя две части: усвоение теоретических знаний и практическая работа непосредственно с компьютером (в соответствии с санитарными нормами). На теории учащиеся узнают основные правила общения с компьютерной техникой; получают представление о значении компьютерных терминов; выполняют задания на развитие памяти, логики, мышления, воображения, моторики и т.д. На практике учащиеся овладевают элементарными приемами работы с клавиатурой, мышью, учатся самостоятельно выполнять задания за компьютером; работают с различными обучающими программами, соответствующими теме занятия и адаптированными к данной возрастной группе.

Цель программы: формирование коммуникативных и информационных способностей учащихся по средствам изучения английского языка и информатики.

Задачи программы

Образовательные:

- формирование основ предметных и общеучебных знаний, умений, навыков, способствующих подготовке к обучению в школе.

Развивающие:

- развитие основных познавательных процессов: внимания, памяти, мышления, воображения, восприятия; развитие коммуникативных навыков.

Воспитательные:

- приобщение к духовным ценностям, способствующим формированию нравственных качеств личности;
- формирование умения продуктивно общаться в группе сверстников, в малой группе.

Занятия по каждому модулю проходят по 1 часу в неделю по 30 минут. Общий объем программы – 72 часа в год, включает в себя: - модуль «Английский для

малышей» - 36 часов в год; модуль «Информашка» - 36 часов в год. Расписание занятий по программе составляется в соответствии с СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей".

Содержание программы 1 года обучения Модуль 1 «Английский для малышей»

Образовательная задача модуля:

Формирование элементарной речевой компетенции.

Учебные задачи модуля:

- научиться произносить слова на английском языкепо темам «Знакомство», «Игрушки», «Животные», «Семья», «Еда»;
 - сформировать желание изучать английский язык;
 - научиться задавать вопросы и отвечать на них.

Тематические рабочие группы и форматы: групповые, подгрупповые, парные.

Тематическая программа модуля

No	Виды учебных	Содержание	Количество
242	занятий, учебных	Содержание	часов
	работ		incob
	-		_
	Тема1 Приятно по		4
1.1Приветствие.	Игра. Практическое занятие. Групповая и парная работа.	Введение и отработка фраз приветствия. Hello Good morning Good bye. Рифмовка «Good morning» Игра «стрелочка»	1
1.2 Как тебя зовут?	Игра. Практическое занятие. Групповая и парная работа.	Введение и отработка фраз знакомства. What's your name? I'mMy name is How are you? I'm fine, thank you? Песенка «What's your name?» Повторение материала предыдущего занятия. Игра «стрелочка»	1
1.3 Откуда ты?	Игра. Практическое занятие. Групповая и парная работа.	Введение и отработка вопроса Where are you from? Песенка Where are you from? Повторение материала предыдущего занятия. Игры с мячом.	1
1.4 Это я.	Игра. Практическое занятие. Групповая и парная работа.	Ведение диалога «Знакомство», просмотр учебного фильма «Приключения Гоу-гоу What's your name?» Повторение материала предыдущего занятия. Игры с мячом.	1
	Тема 2 Сколько раз	зных игрушек	7
2.1 Это мишка. Счёт 1-3.	Игра. Практическое занятие. Групповая и парная работа.	Введение и отработка речевой структуры It's а, лексика a doll, a ball, a teddy, a dog. Цифры от 1 до 3. Песенка счет 1-3. Игра «Найди картинку»	2
2.2 Что это? Счёт 4-6.	Игра. Практическое занятие. Групповая и парная работа.	Введение и отработка вопроса What's this? Лексика a balloon, a kite, a bike, a car Цифры от 1-4. Песенка счет 4-6. Игра «Гонки»	2

2.3 Сколько игрушек? Счёт 7-10.	Игра. Практическое занятие. Групповая и парная работа.	Повторение лексического материала, цифры 7-10, песенка счет 7-10. Игра «Охота на слова»	1
2.4 Какого цвета?	Игра. Практическое занятие. Групповая и парная работа.	Повторение ранее изученного материала, лексика blue, red, yellow, green. Введение и отработка вопроса What's your favourite colour? Игра «Светофор», песенка «Цвета» Просмотр мультфильма «Приключения Go-Go What colour is it?»	1
2.5 Коробка с игрушками.	Игра. Практическое занятие. Творческая работа. Групповая и парная и индивидуальная работа.	Игра «Найди игрушку» Игра «Светофор», выполнение поделок, песенка «Цвета»	1
	Тема 3 Жив	отные	11
3.1 Домашние животные.	Игра. Практическое занятие. Групповая работа.	Разучивание рифмовки, введение и отработка вопроса Is it? и ответа Yes, it is/No, it isn't. Лексика а саt, а dog, а mouse, а rabbit, а bird. Игра «Охота».	2
3.2 Кто живёт на ферме?	Игра. Практическое занятие. Групповая работа.	Разучивание рифмовки Little mouse, отработка изученного грамматического материала, лексика а sheep, а cow, а goat, а рід, игра «Гонки», творческая работа «Ферма».	2
3.3 Экскурсия в зоопарк.	Игра. Практическое занятие. Групповая и индивидуальная, творческая работа.	Повторение рифмовки, лексика a snake, a kangaroo, a panda, an elephant, a giraffe, a fox a wolf. Просмотр мультфильма «Приключения Go-Go At the zoo», творческая работа «Зоопарк»	2
3.4 Большой и маленький.	Игра. Практическое занятие. Групповая и индивидуальная работа.	Разучивание рифмовки, лексика big, small, long, short, песенка, игра «What is big?», игры с мячом.	2
3.5 Ты умеешь летать?	Игра. Практическое занятие. Групповая и индивидуальная работа.	Повторение изученного лексикограмматического материала, лексика run, swim, dance, jump, climb, walk. Введение и отработка I can Can you? Yes, I can/No, I can't. Игры с мячом. Песенка просмотр фильма «Приключения Go-Go»	2
3.6 Угадай животное	Игра. Практическое занятие. Групповая и индивидуальная работа.	Повторение изученного лексикограмматического материала, интерактивная игра «Угадай животное»	1
	Тема 4 Се		5
4.1 Это моя семья.	Игра. Практическое занятие. Групповая и индивидуальная	Введение и отработка фразы I have got? , лексика mummy, daddy, grandma, grandpa, brother, sister;	1

	работа.	просмотр мультфильма «Приключения Go-Go Family», игра	
		«Приключения Go-Go Fannry», игра «Найди картинку», игра с мячом.	
4.2 Кто он\она?	Игра. Практическое	Повторение лексико-	1
4.2 KTO OH\OHA:	занятие. Групповая и	грамматического материала с	1
	индивидуальная	предыдущих занятий, введение и	
	работа.	отработка Who is she/he?	
	pws tw.	местоимения he, she; «She is\He	
		is» игра «Найди картинку», игра с	
		мячом, просмотр мультфильма	
		«Приключения Go-Go Who is she?»	
4.3 У меня есть	Игра. Практическое	Повторение лексико-	1
брат.	занятие. Групповая и	грамматического материала с	
	индивидуальная	предыдущих занятий, игра «Найди	
	работа.	картинку», игра с мячом, песенка.	
4.4 А у тебя есть	Игра. Практическое	Введение и отработка Have you	1
брат?	занятие. Групповая и	got? Yes? I have\No, I haven't?,	
	индивидуальная	игра с мячом, песенка, игры с	
4 5 C	работа.	карточками.	1
4.5 Семейное	Игра. Практическое занятие. Групповая и	Повторение лексико-грамматического материала с	1
дерево	индивидуальная	предыдущих занятий, рисование	
	работа.	семейного дерева, составление	
	puoora.	рассказа о семье	
	TD # X7		1.0
F 4 YY "	Тема 5 Угог	,	10
5.1 Что растёт в	Игра. Практическое	Введение и отработка I like/ I	3
саду?	занятие. Групповая и индивидуальная	don't like, лексика apple, potato, tomato, carrot, cabbage, corn, cherry,	
	работа.	orange; песенка, игра «Огород»,	
	paoora.	игры с карточками, игра	
		«съедобное- несъедобное»	
5.2 Полезная и	Игра. Практическое	Повторение лексико-	3
вредная еда	занятие. Групповая и	грамматического материала с	
_ F • \\ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \	индивидуальная	предыдущих занятий, введение и	
	работа.	отработка Do you like? Yes, I	
		do/ No, I don't; лексика ice cream,	
		pizza, chips, juice, cake, biscuits; игры	
		с мячом, песенки, рифмовки.	
5.3 Моя	Игра. Практическое	Повторение лексико-	2
любимая еда	занятие. Групповая и индивидуальная	грамматического материала с	
	работа.	предыдущих занятий, введение и отработка What's your favorite food?	
	paoora.	; песенки, интерактивная игрв	
		«Угадай», творческая работа «Моя	
		любимая еда», просмотр	
		мультфильма «Приключения Go-Go	
		I like donuts»	
5.4 Игровое	Игра. Групповая	Повторение лексико-	1
занятие	работа.	грамматического материала с	
"Проверь себя"		предыдущих занятий, песенки,	
	п	интерактивная игра «Now I know»	
5.5 Игровое	Игра. Групповая	Повторение лексико-	1
занятие	работа.	грамматического материала с предыдущих занятий, песенки,	
" Roos Tr Tir	i e	предыдущих занятий, песенки,	
"Весёлый		1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	
английский"		интерактивная игра «English is Fun»	

Планируемые результаты

Предметные:

- учащиеся знают лексику по темам «Знакомство», «Игрушки», «Животные», «Семья», «Еда», счёт до 10, цвета, рифмовки, песни, стихи;
 - отвечают на вопросы и умеют их задавать в рамках изученных тем.

Метапредметные:

- проявляют положительную мотивацию в изучении языка;
- проявляют навыки сотрудничества с педагогом и товарищами при решении учебных проблем.

Личностные:

- проявляют дисциплинированность, умеют контролировать свои поступки.

№	Предмет оценивания	Формы и методы оценивания	Характеристика оценочных материалов	Показатели оценива ния	Критерии оценивания	Вид аттестаци и
1	Уровень развития коммуникативных умений, отношение к учебной деятельности, нравственные качества	Наблюдение	Создание ситуаций, помогающих определить уровень наблюдаемых качеств.	Общение, интерес к учебной деятельности.	Низкий уровень $(1-1,56.)$ - качества слаборазвиты. Средний уровень $(1,6-2,5)$ —качества наблюдаются у учащегося не в полной мере. Высокий уровень $(2,6-36.)$ -высокое развитие качеств.	Входящая Промежуто чная Итоговая
2	Знание лексики по теме «Приятно познакомиться» и умение отвечать на вопросы.	Игра, устный опрос.	Игры с карточками и мячом, подвижные игры, помогающие оценить уровень знаний учащихся.	Умение произносить слова, умение правильно правильно реагировать на вопросы педагога.	Низкий уровень $(1-1,56.)$ - учащийся испытывает затруднения при выполнении заданий или ответе на вопросы. Средний уровень $(1,6-2,5-$ учащийся испытывает не значительные затруднения при выполнении заданий или ответе на вопросы. Высокий уровень $(2,6-36.)$ - учащийся не испытывает затруднений при выполнении заданий или ответе на вопросы.	Промежуто чная
3	Знание лексики по теме «Сколько разных игрушек»: умения считать до 10, знание основных цветов.	Игра, устный опрос.	Игры с карточками и мячом, подвижные игры, помогающие оценить уровень знаний учащихся.	Умение произносить слова, понимание лексики, умение правильно реагировать на вопросы педагога.	Низкий уровень(1 - 1 ,5 δ .) - учащийся испытывает затруднения при выполнении заданий или ответе на вопросы. Средний уровень(1 ,6 - 2 ,5 δ .)- учащийся испытывает не значительные затруднения при выполнении заданий или ответе на вопросы. Высокий уровень (2 ,6 - 3δ .) - учащийся не испытывает затруднений при выполнении заданий или ответе на вопросы.	Промежуто чная
5	Знание лексики по теме «Животные»: описание животных, умеет - не умеет, отвечать на вопросы.	Игра, устный опрос.	Игры с карточками и мячом, подвижные игры, помогающие оценить уровень знаний учащихся.	Умение произносить слова, понимание лексики, умение правильно реагировать на	Низкий уровень(1-1,5б.) - учащийся испытывает затруднения при выполнении заданий или ответе на вопросы. Средний уровень(1,6 - 2,5б.)- учащийся испытывает не значительные затруднения при	Промежуто чная

6	Знание лексики по теме	Игра, устный	Игры с карточками и мячом,	вопросы педагога. Умение произносить	выполнении заданий или ответе на вопросы. Высокий уровень $(2,6-36.)$ - учащийся не испытывает затруднений при выполнении заданий или ответе на вопросы. Низкий уровень $(1-1,56.)$ - учащийся испытывает	Промежуто
U	«Семья»: умение называть членов семьи, отвечать на вопросы.	опрос.	подвижные игры, помогающие оценить уровень знаний учащихся.	слова, понимание лексики, умение правильно реагировать на вопросы педагога.	затруднения при выполнении заданий или ответе на вопросы. Средний уровень $(1,6-2,56.)$ - учащийся испытывает не значительные затруднения при выполнении заданий или ответе на вопросы. Высокий уровень $(2,6-36.)$ - учащийся не испытывает затруднений при выполнении заданий или ответе на вопросы.	чная
8	Знание языкового материала, изученного в рамках программы.	Игра, устный опрос.	Игры с карточками и мячом, подвижные игры, помогающие оценить уровень знаний учащихся.	Умение произносить слова, понимание лексики, умение правильно реагировать на вопросы педагога.	Низкий уровень $(1-1,56.)$ - учащийся испытывает затруднения при выполнении заданий или ответе на вопросы. Средний уровень $(1,6-2,56.)$ - учащийся испытывает не значительные затруднения при выполнении заданий или ответе на вопросы. Высокий уровень $(2,6-36.)$ - учащийся не испытывает затруднений при выполнении заданий или ответе на вопросы.	Итоговая

Модуль 2 «Информашка»

Образовательная задача модуля:

Формирование умения выявлять, анализировать и называть главные свойства групп предметов.

Учебные задачи модуля:

- научиться основам работы на компьютере;
- узнать, что такое множество, свойства, последовательность;
- научиться сравнивать предметы и объединять их в группы по признакам, выделять признак, по которому произведена классификация;
- научиться находить закономерности.

Тематические рабочие группы и форматы: групповые, парные.

Тематическая программа модуля

No	Виды учебных	Содержание	Количество
п/п	занятий, учебных		часов
	работ		
	Тема 1 Информация	вокруг нас	9
1.1. В гостях у Незнайки.	Игра «Отвечайка». Практическое задание. Групповая и парная работа.	Выполнение с Незнайкой задания Знайки. Игра «Отвечайка» направлена на развитие ребёнка, отвечать быстро и громко на вопросы. Правила поведения и техники безопасности, адаптация к компьютерному классу.	1
1.2. Наш компьютер верный друг	1.2. Наш Игра «Отвечайка». Демонстрация возможностей ПК. компьютер верный Практическое задание Знакомство с устройством		
1.3. Мышка - программышка	Игра «Отвечайка». Практическое задание в тетради. Парная работа.	Принцип работы с мышкой Развивающая компьютерная игра «Найди пару»	1
1.4. Что такое информация	Игра «Отвечайка». Практическое задание в тетради. Игра «Выполняйка»	Ведение диалога «Знакомство», Игры с мячом «Передай информацию»	1
1.5. Найди разницу.	Игра «Отвечайка». Практическое задание в тетради. Игра «Выполняйка»	Игра «Найди разницу» Зрительная информация. Раскрашивание картин в тетрадях.	1
1.6. Звуки родной природы	Игра «Отвечайка». Практическое задание в тетради. Игра «Выполняйка»	Игра «Испорченный телефон» Введение понятия звуковая информация.	1
1.7. Что в сундуках	Игра «Отвечайка». Практическое задание в тетради. Игра «Выполняйка»	Игра «Волшебный сундучок» Введение понятия осязательная информация	1
1.8. Гости из Сладкой страны.	Игра «Отвечайка». Практическое задание в тетради. Игра «Выполняйка»	Введение понятия вкусовая информация. Игра «Съедобное - не съедобное». Раскрашивание картин в тетрадях.	1
1.9. Что это?	Игра «Отвечайка». Практическое задание	Игра «Цветочная срана» Введение понятия обонятельная информация.	1

	в тетради. Игра	Активизация мыслительной	
	«Выполняйка»	деятельности для получения и	
		передачи информации.	
	Тема 2 Объе		9
2.1. Равно – не	Игра «Отвечайка».	Игра «Прыгни столько же». В тетради	1
равно	Практическое задание	нарисовать столько же грибов,	
	в тетради. Игра «Выполняйка»	сколько у белочки.	
2.2. Больше и	Игра «Отвечайка».	Творческая работа «Ферма». Кто	1
меньше.	Практическое задание	выше, кто больше, что толще.	1
Wellbille.	в тетради. Игра	Раскрашивание картин в тетрадях.	
	«Выполняйка»		
2.3. Где кто лежит?	Игра «Отвечайка».	Творческая работа «Зоопарк». Где и	1
	Практическое задание	какой зверь лежит. Справа, слева,	
	в тетради. Игра	сверху, внизу.	
2.4.6	«Выполняйка»	п с ч	1
2.4. Соедини по	Игра «Отвечайка». Практическое задание	Последовательность событий. Игра «Придумай продолжение». Яйцо	1
порядку	в тетради. Игра	может стать цыплёнком (черепахой,	
	«Выполняйка»	змеёй, яичницей).	
2.5. Найди дорогу	Игра «Отвечайка».	Пройти по лабиринту. Игра «Помоги	1
, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	Практическое задание	жуку выбраться из лабиринта»	
	в тетради. Игра		
	«Выполняйка»		
2.6. Действия	Игра «Отвечайка».	Находить множество предметов,	1
предметов	Практическое задание	выполняющих конкретное действие.	
	в тетради. Игра «Выполняйка»	Плавают, летают, растут на дереве.	
1.7. Форма	Игра «Отвечайка».	Находить множество предметов	1
предмета	Практическое задание	одинаковой формы. Все предметы	
	в тетради. Игра «Выполняйка»	круглые, прямоугольные, овальные, квадратные.	
1.8. Цветные	Игра «Отвечайка».	Находить множество предметов	1
предметы	Практическое задание	одинакового цвета. Все предметы	1
предметы	в тетради. Игра	красные, желтые, зелёные,	
	«Выполняйка»	коричневые.	
1.9. Сравнение	Игра «Отвечайка».	Узнавание предметов по выделенным	1
предметов	Практическое задание	признакам.	-
	в тетради. Игра	Классификация предметов по цвету,	
	«Выполняйка»	форме, действиям. «Транспорт»,	
75	2 Coze	«Огород».	
			9
	ма 3 Содержательно – л		
3.1. Множества с	Игра «Отвечайка».	Знакомство с понятием множества и	1
3.1. Множества с общими	Игра «Отвечайка». Практическое задание	Знакомство с понятием множества и его элементами. Игра «Найди 10	
3.1. Множества с	Игра «Отвечайка».	Знакомство с понятием множества и его элементами. Игра «Найди 10 различий на картинке». Выделение	
3.1. Множества с общими	Игра «Отвечайка». Практическое задание в тетради. Игра	Знакомство с понятием множества и его элементами. Игра «Найди 10	
3.1. Множества с общими свойствами	Игра «Отвечайка». Практическое задание в тетради. Игра «Выполняйка» Игра «Отвечайка». Практическое задание	Знакомство с понятием множества и его элементами. Игра «Найди 10 различий на картинке». Выделение существенного признака предмета. Развивающая игра «Раскрась картинку» «Собери картинку»,	
3.1. Множества с общими свойствами 3.2. Соотношения	Игра «Отвечайка». Практическое задание в тетради. Игра «Выполняйка» Игра «Отвечайка». Практическое задание в тетради. Игра	Знакомство с понятием множества и его элементами. Игра «Найди 10 различий на картинке». Выделение существенного признака предмета. Развивающая игра «Раскрась картинку» «Собери картинку», Сравнение элементов множества по их	
3.1. Множества с общими свойствами 3.2. Соотношения элементов	Игра «Отвечайка». Практическое задание в тетради. Игра «Выполняйка» Игра «Отвечайка». Практическое задание	Знакомство с понятием множества и его элементами. Игра «Найди 10 различий на картинке». Выделение существенного признака предмета. Развивающая игра «Раскрась картинку» «Собери картинку»,	
3.1. Множества с общими свойствами 3.2. Соотношения элементов	Игра «Отвечайка». Практическое задание в тетради. Игра «Выполняйка» Игра «Отвечайка». Практическое задание в тетради. Игра «Выполняйка» Игра «Выполняйка»	Знакомство с понятием множества и его элементами. Игра «Найди 10 различий на картинке». Выделение существенного признака предмета. Развивающая игра «Раскрась картинку» «Собери картинку», Сравнение элементов множества по их числу. Определение последовательности	
3.1. Множества с общими свойствами 3.2. Соотношения элементов множеств	Игра «Отвечайка». Практическое задание в тетради. Игра «Выполняйка» Игра «Отвечайка». Практическое задание в тетради. Игра «Выполняйка» Игра «Отвечайка». Игра «Отвечайка». Практическое задание	Знакомство с понятием множества и его элементами. Игра «Найди 10 различий на картинке». Выделение существенного признака предмета. Развивающая игра «Раскрась картинку» «Собери картинку», Сравнение элементов множества по их числу. Определение последовательности событий. Выявление закономерности	1
3.1. Множества с общими свойствами 3.2. Соотношения элементов множеств 3.3. Расстановки и	Игра «Отвечайка». Практическое задание в тетради. Игра «Выполняйка» Игра «Отвечайка». Практическое задание в тетради. Игра «Выполняйка» Игра «Отвечайка». Игра «Отвечайка». Практическое задание в тетради. Игра	Знакомство с понятием множества и его элементами. Игра «Найди 10 различий на картинке». Выделение существенного признака предмета. Развивающая игра «Раскрась картинку» «Собери картинку», Сравнение элементов множества по их числу. Определение последовательности событий. Выявление закономерности в расположении предметов. Развитие	1
3.1. Множества с общими свойствами 3.2. Соотношения элементов множеств 3.3. Расстановки и	Игра «Отвечайка». Практическое задание в тетради. Игра «Выполняйка» Игра «Отвечайка». Практическое задание в тетради. Игра «Выполняйка» Игра «Отвечайка». Игра «Отвечайка». Практическое задание	Знакомство с понятием множества и его элементами. Игра «Найди 10 различий на картинке». Выделение существенного признака предмета. Развивающая игра «Раскрась картинку» «Собери картинку», Сравнение элементов множества по их числу. Определение последовательности событий. Выявление закономерности	1

действий 3.5. Юный мыслитель	Практическое задание в тетради. Игра «Выполняйка» Игра «Отвечайка». Практическое задание	воображения. Классифицировать предметы по их действиям. Игра «Соедини стрелками в нужном порядке» Повторение материала с предыдущих занятий на классификацию предметов	1
	в тетради. Игра «Выполняйка»	по их действиям. Игра «Что растет в тундре». Выполнение заданий на развитие внимание и логического мышления.	
1.5. Найди лишний предмет	Игра «Отвечайка». Практическое задание в тетради. Игра «Выполняйка»	Выделение существенного признака группы предметов. Игра «Кто лишний». Выполнение заданий на развитие внимание и логического мышления.	1
1.6. Сравнение объектов	Игра «Отвечайка». Практическое задание в тетради. Игра «Выполняйка»	Нахождение предметов с одинаковыми признаками (цвет, форма, размер, число элементов и др.)	1
1.7. Сравни два множества предметов.	Игра «Отвечайка». Практическое задание в тетради. Игра «Выполняйка»	Сравнение двух множеств по числу элементов. Общий признак для группы предметов. Поиск «лишнего» предмета в группе предметов.	1
3.9. Логический лабиринт «Не вижу, но знаю»	Игра «Отвечайка». Практическое задание в тетради. Игра «Выполняйка»	Выявление закономерностей в расположении предметов. Решение логических задач. Игра «Не вижу, но знаю»	1
Тема 4. М	Лоделирование в среде г	рафического редактора.	9
4.1. В гости у пчёлки Майи.	Игра «Отвечайка». Практическое задание в тетради. Игра «Выполняйка»	Знакомство с элементами компьютерной графики в графическом редакторе «Раскраска».	1
4.2. Мы рисуем аккуратно	Игра «Отвечайка». Практическое задание в тетради. Игра «Выполняйка»	Конструирование в графическом редакторе «Раскраска».	1
4.3. На компьютере раскрашиваем	Игра «Отвечайка». Практическое задание в тетради. Игра «Выполняйка»	Подбор и смешивание красок в графическом редакторе «Раскраска».	1
4.4. В гости к Пэйнтику	Игра «Отвечайка». Практическое задание в тетради. Игра «Выполняйка»	Знакомство с графическим редактором «Paint». Основные понятия. Назначение. Рабочее поле. Этапы создания рисунка. Панель инструментов. Формы.	1
4.5. В гости к Пэйнтику	Игра «Отвечайка». Практическое задание в тетради. Игра «Выполняйка»	Использование в работе панели инструментов. Форма круг и овал. Конструирование.	1

4.6. В гости к Пэйнтику	Игра «Отвечайка». Практическое задание в тетради. Игра «Выполняйка»	Логика и конструирование. Как нарисовать облака и солнце? Разделять фигуру на заданные части по представлению и рисовать.	1
4.7. В гости к Пэйнтику	Игра «Отвечайка». Практическое задание в тетради. Игра «Выполняйка»	Развитие восприятие цвета предметов. Палитра. Выполнение рисунка «Мой сад». Развитие навыка работы с инструментом «кисть».	1
4.8. В гости к Пэйнтику	Игра «Отвечайка». Практическое задание в тетради. Игра «Выполняйка»	Палитра цветов. Подбор красок. Развитие навыка работы с инструментом «кисть».	1
4.9. Игровое занятие «Проверь себя»	Игра «Отвечайка». Практическое задание в тетради. Игра «Выполняйка»	Уметь рассказывать о программе Paint, об инструментах, знать их назначение. Практическое задание «Домики для гномиков»	1

Планируемые результаты:

Предметные:

- учащиеся владеют навыками работы с клавиатурой и мышью,
- умеют сравнивать предметы и объединять их в группы по признакам,
- выделяют признак, по которому произведена классификация;
- сопоставляют части и целое (для предметов);
- выполняют рисунок по образцу;
- выделяют свойства предметов, находить предметы, обладающие заданным свойством;
- умеют находить закономерности;
- решают задачи на поиск недостающих фигур путем зрительного и мысленного анализа.

Метапредметные:

- у учащихся развито внимание,
- учащиеся проявляют интерес к изучению информатики;
- проявляют навыки сотрудничества с педагогом и товарищами при решении учебных проблем;

Личностные:

- проявляют дисциплинированность, умеют контролировать свое поведения,

№	Предмет оценивания	Формы и	Характеристика	Показатели	Критерии оценивания	Вид
		методы	оценочных материалов	оценивания		аттестации
		оценивания				
1	Уровень развития памяти, внимания, коммуникативных умений.	Наблюдение за работой ребенка на занятии. Игра «Найди пару»	Создание ситуаций, помогающих определить уровень наблюдаемых качеств.	Внимание, память, общение.	Низкий уровень $(1-1,56.)$ - учащийся испытывает затруднения при выполнении заданий или ответе на вопросы. Средний уровень $(1,6-2,56.)$ - учащийся испытывает не значительные затруднения при выполнении заданий или ответе на вопросы. Высокий уровень $(2,6-36.)$ - учащийся не испытывает затруднений при выполнении	Входящая
2	Уровень знаний и умений описывать простой порядок действий для достижения заданной цели.	Игра, практическое задание на компьютере «Найди зверей в лесу»	«Соедини стрелками в нужном порядке». Творческая работа. Где и какой зверь лежит. Справа, слева, сверху, внизу.	Ориентация на плоскости и на экране монитора. Работа в паре.	заданий или ответе на вопросы. Hизкий уровень $(1-1,56.)$ - учащийся испытывает затруднения при выполнении заданий или ответе на вопросы. Cредний уровень $(1,6-2,56.)$ - учащийся испытывает не значительные затруднения при выполнении заданий или ответе на вопросы. Bысокий уровень $(2,6-36.)$ - учащийся не испытывает затруднений при выполнении заданий или ответе на вопросы.	Промежуточная
3	Умение находить предметы с одинаковыми признаками (цвет, форма, размер, число элементов).	Игра, устный опрос. Игра «Не вижу, но знаю»	Игры с карточками, помогающие оценить уровень знаний учащихся. «Что общего?», «Не вижу, но знаю»	Классификация предметов признаками (цвет, форма, размер, число элементов и др.)	Низкий уровень $(1-1,56.)$ - учащийся испытывает затруднения при выполнении заданий или ответе на вопросы. Средний уровень $(1,6-2,56.)$ - учащийся испытывает не значительные затруднения при выполнении заданий или ответе на вопросы. Высокий уровень $(2,6-36.)$ - учащийся не испытывает затруднений при выполнении заданий или ответе на вопросы.	Промежуточная

4	Уровень знаний и	Творческая	Определение уровня	Практическое	Низкий уровень(1-1,5б.) - учащийся	Итоговая
	умений пользоваться	работа на	усвоения знаний и	выполнение	испытывает затруднения при выполнении	
	«выбором»	компьютере в	сформированности навыков	творческой работы	заданий или ответе на вопросы.	
	инструментов при	графическом	работы на компьютере с	на компьютере.	Средний уровень(1,6 - 2,5б.)- учащийся	
	создании виртуального	редакторе.	элементами компьютерной	Умение создать	испытывает не значительные затруднения при	
	рисунка.		графики в графическом	графический	выполнении заданий или ответе на вопросы.	
			редакторе Paint.	рисунок.	Высокий уровень (2,6 – 3б.) - учащийся не	
					испытывает затруднений при выполнении	
					заданий или ответе на вопросы.	

Содержание программы 2 года обучения Модуль 1 «Английский для малышей»

Образовательная задача модуля:

Развитие элементарной речевой компетенции.

Учебные задачи модуля:

- научиться произносить слова на английском языкепо темам «Внешность», «Погода», «Одежда», «Дом», «Времена года», «Город»;
 - развить навык диалогической и монологической речи.

Тематические рабочие группы и форматы: групповые, подгрупповые, парные, индивидуальные.

Тематическая программа модуля

N₂	Виды учебных	Содержание	Количество
	занятий,	_	часов
	учебных работ		
	Тема 1 Познакомьс	ся с моим другом	9
1.1 Как дела? Игра. Практическое занятие. Групповая, пары индивидуальная работа.		Повторение вопросов What's your name? How are you? и ответов I'm Fine thank you. Счет 1-10. Рифмовки, песенки. Игры с мячом и карточками.	3
1.2 Это мой друг.	Игра. Практическое занятие. Групповая, парная индивидуальная работа.	Повторение названия цветов цветов. Введение и отработка Show me Touch, I have got, лексика head, nose, eyes, ears, hand, feet, knees, toes, рифмовки, песенки, просмотр видео урока Wow English TV, игра «Touch your nose», игры с мячом.	3
1.3 Что ты умеешь делать?	Игра. Практическое занятие. Групповая, парная индивидуальная работа.	Повторение пройденного материала, введение и отработка Can you? Yes, I can\ No, I can't, лексика swim, fly, clap, dance, run, climb, рифмовки, песенки, просмотр видео урока Wow English TV, игры.	2
1.4 Весёлый портрет	Игра. Практическое занятие. Групповая, парная индивидуальная работа.	Повторение пройденного материала, рифмовки, песни, обучающая компьютерная творческая работа, игра «Собери клоуна».	1
	Тема 2 В	городе	8
2.1 Транспорт.	Игра. Практическое занятие. Групповая, парная индивидуальная работа.	Введение и отработка Let'go by Лексика bus, car, tram, train, plane, boat, рифмовки, песенки, видеоурок Wow English TV, игры с карточками, поделки оригами.	2
2.2 Здания.	Игра. Практическое занятие. Групповая, парная индивидуальная работа.	Повторение пройденного материала, введение и отработка Look right/left, лексика cinema, café, supermarket, school, shop, theater, museum; рифмовки, песенки, игры с карточками и мячом.	2

2211	17	П	2
2.3 Профессии.	Игра. Практическое занятие. Групповая, парная индивидуальная работа. Игра. Практическое занятие. Групповая, парная индивидуальная работа.	Повторение пройденного материала, введение и отработка «He\She is», What is he\she?, лексика teacher, postman, policeman, firefighter, doctor, nurse; рифмовки, песенки, игры с карточками и мячом, видеоурок Wow English TV. Повторение пройденного материала, введение и отработка Move right/left, Go back/forward; песенки, рифмовки, игры.	1
2.5 Город.	Игра. Практическое занятие. Групповая, парная индивидуальная работа.	Повторение пройденного материала, песенки, рифмовки, игры; творческая работа «Our town»	1
	Тема 3 Врем	лена года	9
3.1 Какое время года?	Игра. Практическое занятие. Групповая, парная индивидуальная работа.	Повторение пройденного материала, введение и отработка What's the season?; What's your favourite season?; лексика months, spring, summer, autumn, winter; рифмовки, песенки, игры с карточками и мячом, раскрашивание картинок.	3
3.2 Погода.	Игра. Практическое занятие. Групповая, парная индивидуальная работа.	Повторение пройденного материала, введение и отработка How's the weather?; лексика cold, hot, rain, snow, sun, cloud;игры с карточками и с мячом, песенки, рифмовки, поделки, раскрашивание картинок.	2
3.3 Одежда по сезону.	Игра. Практическое занятие. Групповая, парная индивидуальная работа.	Повторение пройденного материала, введение и отработка «Take off\Put on», This is my/her/his Вопрос: What are you wearing? Ответ: I am wearing, карточками и с мячом, песенки, рифмовки, поделки, раскрашивание картинок.	2
3.4Модный показ.	Игра. Практическое занятие. Групповая, парная индивидуальная работа.	Повторение пройденного материала, стихи, песни, настольная игра «Name clothes», просмотр обучающего фильма «Приключения Гоу-гоу».	2
	Тема 4 М	ой дом	10
4.1 Добро пожаловать в мой дом.	Игра. Практическое занятие. Групповая, парная индивидуальная работа.	Повторение пройденного материала, введение и отработка Where do you live? I live in, лексика house, window, roof, door, wall, chimney; карточками и с мячом, песенки, рифмовки, поделки, раскрашивание картинок.	2
4.2 Это моя комната.	Игра. Практическое	Повторение пройденного материала, введение и отработка лексики гоот,	2

	занятие.	living room, dining room, bathroom,	
	Групповая, парная	bedroom; игры карточками и с мячом,	
	индивидуальная	песенки, рифмовки, поделки,	
	работа.	раскрашивание картинок.	
4.3 Что в	Игра.	Повторение пройденного материала,	2
комнате?	Практическое	введение и отработка What is on the	
	занятие.	table? Where is?; игры с	
	Групповая, парная	карточками и с мячом, песенки,	
	индивидуальная	рифмовки, поделки, раскрашивание	
	работа.	картинок, просмотр мультфильма	
	1	«Приключения Go-Go»	
4.5 Мой дом.	Игра.	Повторение пройденного материала,	2
7,1	Практическое	игры с карточками и с мячом,	
	занятие.	песенки, рифмовки, поделки,	
	Групповая, парная	раскрашивание картинок, поделка.	
	индивидуальная		
	работа.		
4.6 Своя игра	Игра.	Повторение пройденного материала,	1
r.	Практическое	интерактивная игра.	
	занятие.	1	
	Групповая, парная		
	индивидуальная		
	работа.		
4.7 Знатоки	Игра.	Повторение пройденного материала,	1
английского	Практическое	интерактивная игра.	
языка	занятие.		
лэыка	Групповая, парная		
	индивидуальная		
	работа.		

Планируемые результаты.

Предметные результаты

- учащиеся знают лексику по темам «Внешность», «Погода», «Одежда», «Дом», «Времена года», «Город»;
 - умеют отвечать на вопросы и запрашивать информацию в рамках изученных тем,
 - понимают речь педагога,
 - умеют правильно произносить звуки.

Метапредметные:

- проявляют интерес к изучению английского языка.
- проявляют навыки сотрудничества с педагогом и товарищами при решении учебных проблем.

Личностные:

- проявляют дисциплинированность, умение контролировать свои поступки;

№	Предмет оценивания	Формы и	Характеристика	Показатели	Критерии оценивания	Вид
Π/Π		методы	оценочных материалов	оценивания		аттестаци
		оценивания				И
1	Знание лексики по теме	Игра, устный	Игры с карточками и мячом,	Умение произносить	Низкий уровень(1-1,5б.) - учащийся испытывает	Промежуто
	«Познакомься с моим	опрос.	подвижные игры,	слова, понимание	затруднения при выполнении заданий или ответе	чный
	другом» и умение		помогающие оценить	лексики, умение	на вопросы.	контроль
	отвечать на вопросы.		уровень знаний учащихся.	правильно	Средний уровень(1,6 - 2,5б.)- учащийся	
				реагировать на	испытывает не значительные затруднения при	
				вопросы педагога.	выполнении заданий или ответе на вопросы.	
					<i>Высокий уровень (2,6 – 3б.)</i> - учащийся не	
					испытывает затруднений при выполнении	
	2	11 0	11	37	заданий или ответе на вопросы.	П
2	Знание лексики по теме	Игра, устный	Игры с карточками и мячом,	Умение произносить	Низкий уровень(1-1,5б.) - учащийся испытывает	Промежуто
	«В городе», умение	опрос.	подвижные игры,	слова, понимание	затруднения при выполнении заданий или ответе	чный
	отвечать на вопросы.		помогающие оценить	лексики, умение	на вопросы.	контроль
			уровень знаний учащихся.	правильно	Средний уровень(1,6 - 2,5б.)- учащийся	
				реагировать на	испытывает не значительные затруднения при	
				вопросы педагога.	выполнении заданий или ответе на вопросы.	
					Высокий уровень $(2,6-36.)$ - учащийся не	
					испытывает затруднений при выполнении	
					заданий или ответе на вопросы.	
3	Уровня развития	Наблюдение	Создание ситуаций,	Умение произносить	Hизкий уровень $(1-1,56.)$ - качества слаборазвиты.	Промежуто
	памяти, внимания,		помогающих определить	слова, понимание	Средний уровень(1,6 - 2,5б.)- качества	чный
	коммуникативных		уровень наблюдаемых	лексики, умение	наблюдаются у учащегося не в полной мере.	итоговый
	умений, отношение к		качеств.	правильно	Высокий уровень $(2,6-36.)$ –высокое развитие	
	учебной деятельности,			реагировать на	качеств.	
	нравственные качества			вопросы педагога.		
4	Знание лексики по теме	Игра, устный	Игры с карточками и мячом,	Умение произносить	Низкий уровень(1-1,5б.) - учащийся испытывает	Промежуто
	«Времена года», умение	опрос.	подвижные игры,	слова, понимание	затруднения при выполнении заданий или ответе	чный
	отвечать на вопросы.		помогающие оценить	лексики, умение	на вопросы.	

			уровень знаний учащихся.	правильно	Средний уровень(1,6 - 2,56.)- учащийся	
				реагировать на вопросы педагога.	испытывает не значительные затруднения при выполнении заданий или ответе на вопросы.	
				вопросы педагога.	Высокий уровень $(2,6-36.)$ - учащийся не	
					испытывает затруднений при выполнении	
					заданий или ответе на вопросы.	
5	Знание лексики по теме	Игра, устный	Игры с карточками и мячом,	Умение произносить	Низкий уровень(1-1,5б.) - учащийся испытывает	Промежуто
	«Мой дом», умение	опрос.	подвижные игры,	слова, понимание	затруднения при выполнении заданий или ответе	чный
	отвечать на вопросы.		помогающие оценить	лексики, умение	на вопросы.	
			уровень знаний учащихся.	правильно	Средний уровень(1,6 - 2,5б.) - учащийся	
				реагировать на	испытывает не значительные затруднения при	
				вопросы педагога.	выполнении заданий или ответе на вопросы.	
					Высокий уровень $(2,6-36.)$ - учащийся не	
					испытывает затруднений при выполнении	
					заданий или ответе на вопросы.	
6	Знание языкового	Игра, устный	Игры с карточками и мячом,	Умение произносить	Низкий уровень(1-1,5б.) - учащийся испытывает	Итоговый
	материала, изученного в	опрос.	подвижные игры,	слова, понимание	затруднения при выполнении заданий или ответе	
	рамках программы.		помогающие оценить	лексики, умение	на вопросы.	
			уровень знаний учащихся.	правильно	Средний уровень(1,6 - 2,5б.)- учащийся	
				реагировать на	испытывает не значительные затруднения при	
				вопросы педагога.	выполнении заданий или ответе на вопросы.	
					Высокий уровень $(2,6-36.)$ - учащийся не	
					испытывает затруднений при выполнении	
					заданий или ответе на вопросы.	

Модуль 2 «Информашка»

Образовательная задача модуля:

Формирование знаний и умений задавать множества наглядно или перечислением его элементов. Группировать элементы множества в зависимости от указанного или самостоятельно выявленного свойства.

Учебные задачи модуля:

- научиться классификации объектов.
- научиться выполнять простейшие рисунки в графическом редакторе Paint.
- узнать, какие бывают виды информации.

Тематические рабочие группы и форматы: групповые, парные, индивидуальные.

No	Виды учебных	Содержание	Количество
	занятий, учебных		часов
	работ		
		вокруг нас	9
1.1. Здравствуй,	Игра «Отвечайка».	Игра «Выполняйка» Раскраска	1
класс	Практическое		
компьютерный	задание в тетради.	частях компьютера.	
	Игра	Развивающая игра «Найди 10	
	«Выполняйка»	отличий»	
1.2. Наш	Игра «Отвечайка».	Компьютер в окружающем	1
компьютер верный	Практическое	мире. Игра «Отвечайка» для	
друг	задание в тетради.	развития умения быстро	
	Игра	отвечать на вопросы. Адаптация	
	«Выполняйка»	к компьютерному классу.	
1.3. Мышка -	Игра «Отвечайка».	Принцип работы с	1
программышка	Практическое	манипулятором «мышь». Игра	
	задание в тетради.	«Весёлые картинки» на	
	Игра	компьютере.	
	«Выполняйка»		
1.4. Как мы	Игра «Отвечайка».	Знакомство с многообразием	1
получаем	Практическое	форм информаций, получаемых	
информации.	задание в тетради.	человеком. Игра «Слышу, вижу	
	Игра	и понимаю»	
	«Выполняйка»		
1.5. Найди разницу.	Игра «Отвечайка».	Игра «Найди разницу». Подбор	1
	Практическое	предметов по вкусу: сладкий,	
	задание в тетради.	солёный, горький, кислый,	
	Игра	пресный. Ознакомление со	
1.6.6	«Выполняйка»	вкусовой информацией.	
1.6. Сравнение	Игра «Отвечайка».	Ознакомление со зрительной	1
предметов по	Практическое	информацией. Закономерность	
свойствам	задание в тетради.	в расположении фигур и	
	Игра	предметов. Логическая цепочка.	
150	«Выполняйка»	X	1
1.7. Звук – буква.	Игра «Отвечайка».	Упражнения для закрепления	1
Звуки живой	Практическое	понятий о буквах.	
природы	задание в тетради.	Ознакомление со звуковой	
	Игра	информацией. Игра	
	«Выполняйка»	«Испорченный телефон».	
L		«испорченный телефон».	

1.8. Осязание.	Игра «Отвечайка».	Сравнение объектов, ощупав	1
	Практическое	руками. Отличия. Упражнения	
	задание в тетради.	на развитие творческого	
	Игра	воображения. Игра «Мешок	
	«Выполняйка»		
10.00	11 0 "	Гнома»	1
1.9. Обоняние	Игра «Отвечайка».	Игра «Сыщик». По запаху	1
	Практическое	определить, где хлеб, а где	
	задание в тетради. Игра	мыло. Ознакомление с обонятельной	
	«Выполняйка»	информацией.	
	Тема 2 Множества		9
2.1. Сравнение	Игра «Отвечайка».	Множества с общими	<u> </u>
множеств	Практическое	свойствами. Жители цветочной	1
MIIOACCIB	задание в тетради.	страны. Ферма. В гости к	
	Игра	рыбаку.	
	«Выполняйка»	parenty.	
2.2. Часть - целое	Игра «Отвечайка».	Состав предмета. Разделение	1
	Практическое	предметов на составные части.	_
	задание в тетради.	Сравнение предметов по	
	Игра	составу.	
	«Выполняйка»	,	
2.3. Используй	Игра «Отвечайка».	Повторение. Творческая работа	1
предметы по	Практическое	«мебель». Повар варит борщ.	
назначению.	задание в тетради.	Что должно быть для борща.	
	Игра	Головные уборы.	
	«Выполняйка»		
2.4. Действия	Игра «Отвечайка».	Приводить примеры «действие -	1
предметов	Практическое	предмет». Летать – самолёт,	
	задание в тетради.	птица, ласточка. Расти – цветы,	
	Игра	деревья.	
A # X	«Выполняйка»	***	
2.5. Форма	Игра «Отвечайка».	Находить вокруг себя	1
предмета	Практическое	предметы, обладающие	
	задание в тетради.	определёнными формами:	
	Игра «Выполняйка»	квадратные, круглые, овальные.	
2.6. Цвет предмета	«Выполняика» Игра «Отвечайка».	Ознакомление с программой	1
2.0. цвет предмета	Практическое	«АВС». (Раскрась объект).	1
	задание в тетради.	Приводить примеры	
	Игра	определённых цветов:	
	«Выполняйка»	коричневые – медведь,	
	творческая работа.	шоколад, туфли и т.д.	
2.7.Выделение	Игра «Отвечайка».	Упорядочивание серии	1
главных свойств	Практическое	предметов по определенным	
объектов.	задание в тетради.	признакам. Игра «Что лишнее»	
	Игра	Презентационная работа на ПК	
	«Выполняйка»		
2.8. Большой и	Игра «Отвечайка».	Ввести понятие равно – не	1
маленький.	Практическое	равно. Больше – меньше.	
	задание в тетради.	Приводить примеры. Размер	
	Игра	предметов. Сказки «Репка»,	

	«Выполняйка»	«Теремок»	
		_	
20.2	II 0 v	7	4
2.9. Знак – цифра.	Игра «Отвечайка».	Дать представление о числовом	1
Порядковый номер.	Практическое	порядке до 5. Игра «По порядку	
	задание в тетради. Игра	становись», «Пересчитай нас»	
	«Выполняйка»		
Тема 3	Содержательно – лог	Гические залания.	9
3.1. Задачи –	Игра «Отвечайка».	Игра «Собери картинку», игра	1
шутки.	Практическое	на компьютере. Повторение по	-
	задание в тетради.	сравнению предметов по	
	Игра	составу, действию, размеру	
	«Выполняйка»	предметов.	
3.2. Страна	Игра «Отвечайка».	Упражнения на развитие	1
Веселых замков.	Практическое	воображения. Строим замки для	
	задание в тетради.	игрушек. Провести аналогию	
	Игра	между человеком и цветком.	
2.2 D "	«Выполняйка»	П И	4
3.3. В чём отличие	Игра «Отвечайка».	Повторение. Игра «Найди	1
	Практическое	детали картин», «Кто лишний».	
	задание в тетради. Игра	Найти 10 отличий на картине.	
	ип ра «Выполняйка»	Находить в окружающем мире предметы с противоположными	
	«Выполняика»	свойствами (открытый -	
		закрытый)	
3.4. Закономерность	Игра «Отвечайка».	Закономерность в	1
1	Практическое	расположении фигур и	
	задание в тетради.	предметов. Логическая	
	Игра	операция «и».	
	«Выполняйка»		
3.5.Поиск 9	Игра «Отвечайка».	Повторение. Расположение	1
элемента	Практическое	предметов строго	
	задание в тетради.	последовательно. Логически –	
	Игра	поисковые задания.	
2 (Oznawa II.	«Выполняйка»	Home (Drygowyging), prygowyg	1
3.6. Отрицание. Что не подходит	Игра «Отвечайка». Практическое	Игра «Выполняйка», выполни задание наоборот. Подготовка к	1
не подходит	задание в тетради.	знакомству с отрицанием.	
	Игра	Подготовка к введению понятия	
	«Выполняйка»	«истина» и «ложь».	
1.8. Что такое	Игра «Отвечайка».	Игра «Выполняйка», выполни	1
ложь?	Практическое	задание наоборот. Обведи всё,	
	задание в тетради.	что неправильно.	
	Игра	Формулирование истинных и	
	«Выполняйка»	ложных высказываний.	
1.9. Сравни нас	Игра «Отвечайка».	Находить в окружающем мире	1
	Практическое	объекты с противоположными	
	задание в тетради.	свойствами (большой –	
	Игра	маленький; высокий - низкий).	
	«Выполняйка»		

1.10. Юный	Игра «Отвечайка».	Упражнения для закрепления	1
мыслитель	Практическое	теоретических понятий. Игры	
	задание в тетради.	«Логический лабиринт». Игры и	
	Игра	упражнения для развития	
	«Выполняйка»	внимания и мыслительных	
		операций и памяти.	
	Тема 4. В гостях у 1	Пэйнтика	9
4.1. Раскраска	Игра «Отвечайка».	Развивающая игра «Раскрась	1
картин	Практическое	картинку». Знакомство с	
	задание в тетради и	содержанием рабочего стола	
	на компьютере,	программы «Раскраска»	
	творческая работа.		
4.2. В гости к	Игра «Отвечайка».	Конструирование в	1
Пэйнтику	Практическое	графическом редакторе	
	задание в тетради и	«Раскраска». Знакомство с	
	на компьютере,	элементами компьютерной	
	творческая работа.	графики в графическом	
		редакторе Paint.	
4.3. Кисточка	Игра «Отвечайка».	Знакомство с элементами	1
	Практическое	компьютерной графики.	
	задание в тетради и	Развитие навыка работы с	
	на компьютере,	1	
	творческая работа.	инструментом «кисть».	
		Конструирование в	
4.4 TF U	- II - C - V	графическом редакторе «Paint».	
4.4. Лейка	Игра «Отвечайка».	Повторение. Знакомство с	1
	Практическое	элементами компьютерной	
	задание в тетради и	графики. Развитие навыка	
	на компьютере,	работы с инструментом	
4.5. Harmany	творческая работа.	«лейка».	1
4.5. Исправь	Игра «Отвечайка».	Знакомство с разновидностью	1
ошибку	Практическое	компьютерных игр. Знакомство	
	задание в тетради и	с элементами компьютерной	
	на компьютере, творческая работа.	графики. Исправление ошибок с помощью «стёрки» или в	
	творческая работа.	с помощью «стерки» или в сочетании клавиш Ctrl+Я	
4.6.Поиграй со	Игра «Отранайка»		1
4.0.110и1 раи со мной	Игра «Отвечайка». Практическое	Знакомство с разновидностью компьютерных игр. Развитие	1
WIIIVI	задание в тетради и	умения полно отвечать на	
	на компьютере,	вопросы.	
4.7. В гости к	Игра «Отвечайка».	Знакомство с элементами	1
Пэйнтику	Практическое	компьютерной графики. Овал и	1
HIJHHIMKY	задание в тетради и	круг. Конкурс рисунков	
	на компьютере,	«Гусеницы на дереве».	
	творческая работа.	Проверка общего уровни	
	130p Icenan pacora.	эрудиции детей.	
4.8. В гости к	Игра «Отвечайка».	Конкурс рисунков «Мой родной	1
	_		1
Пэйнтику	Практическое	край». С помощью распылителя	
	задание в тетради и	нарисовать цветы на поляне.	
	на компьютере,	Знакомство с элементами	
	творческая работа.	компьютерной графики.	

4.9. Игровое	Игра «Отвечайка».	Игры и упражнения для 1	
занятие «Умники и	Практическое	развития внимания и	
умницы»	задание в тетради.	мыслительных операций, и	
	Групповая и	памяти «Умники и умницы»	
	индивидуальная,	Интерактивная игра «Проверь	
	творческая работа.	себя»	

Планируемые результаты

Предметные:

- учащиеся умеют с помощью графического редактора создать примитивные рисунки;
- владеют навыками работы с клавиатурой и мышью;
- умеют приводить примеры истинных и ложных высказываний;
- классифицируют объекты по свойствам;
- имеют представление о множествах и его элементах, характеризующихся общим свойством;
- умеют выделять признак, по которому произведена классификация.

Метапредметные:

- проявляют интерес к изучению информатики, навыки культуры общения;
- умеют работать с соответствующими для дошкольников источниками информации;
- проявляют навыки сотрудничества с педагогом и товарищами при решении учебных проблем.

Личностные:

- проявляют дисциплинированность, умеют контролировать свое поведения,

№	Предмет оценивания	Формы и	Характеристика	Показатели	Критерии оценивания	Вид аттестации
		методы	оценочных материалов	оценивания		
		оценивания				
1	Определение уровня	Наблюдение	Создание ситуаций,	Восприятие	Низкий уровень(1-1,5б.) - учащийся	Входящая
	развития памяти,	за работой	помогающих определить	задаваемых	испытывает затруднения при выполнении	Низкий
	внимания,	ребенка на	уровень наблюдаемых	вопросов,	заданий или ответе на вопросы.	уровень(1-1,5б.)
	коммуникативных	занятии	качеств.	логические ответы.	Средний уровень(1,6 - 2,5б.)- учащийся	Средний
	умений, отношение к				испытывает не значительные затруднения при	уровень(1,6 -
	учебной деятельности.				выполнении заданий или ответе на вопросы.	2,5б.)-
					<i>Высокий уровень</i> $(2,6-36.)$ - учащийся не	Высокий
					испытывает затруднений при выполнении	уровень (2,6 –
					заданий или ответе на вопросы.	36.)
2	Определение уровня	Игра «Что	Упорядочивание серии	Умение собрать в	Низкий уровень(1-1,5б.) - учащийся	Промежуточная
	знаний на	лишне»	предметов по	группу предметы	испытывает затруднения при выполнении	
	классификацию		определенным признакам в	одного свойства: все	заданий или ответе на вопросы.	
	предметов, по какому –		игре «Что лишнее»	круглые, все	Средний уровень(1,6 - 2,5б.)- учащийся	
	либо признаку (цвет,			съедобные и т.д.	испытывает не значительные затруднения при	
	форма, размер,				выполнении заданий или ответе на вопросы.	
	материал)				Высокий уровень (2,6 – 3б.) - учащийся не	
					испытывает затруднений при выполнении	
					заданий или ответе на вопросы.	
3	Определение уровня	Игры для	Игры с карточками,	Нахождение	Низкий уровень(1-1,5б.) - учащийся	Промежуточная
	знаний понятия	закрепления	подвижные игры,	противоположных	испытывает затруднения при выполнении	
	«отрицание», понятия	теоретических	помогающие оценить	качеств объектов.	заданий или ответе на вопросы.	
	«истина» и «ложь».	понятий:	уровень знаний учащихся.	Умение приводить	Средний уровень(1,6 - 2,5б.)- учащийся	
		«Логический		примеры.	испытывает не значительные затруднения при	
		лабиринт»,			выполнении заданий или ответе на вопросы.	
		«Сравни нас»			Высокий уровень (2,6 – 3б.) - учащийся не	
					испытывает затруднений при выполнении	
					заданий или ответе на вопросы.	

4	Определение уровня	Практическая	Нарисовать рисунок по	Адаптация к	Низкий уровень(1-1,5б.) учащийся испытывает	Итоговая
	усвоения знаний и	творческая	образцу «Божьи коровки»	компьютерному	затруднения при выполнении заданий.	
	сформированности	работа		классу, практическое	Средний уровень(1,6 - 2,5б.)- учащийся	
	навыков работы на			применение	испытывает не значительные затруднения при	
	компьютере с			графического	выполнении заданий.	
	элементами			редактора Paint.	Высокий уровень (2,6 – 3б.) - учащийся не	
	компьютерной графики				испытывает затруднений при выполнении	
	в графическом				заданий.	
	редакторе Paint.					

Образовательные и учебные форматы

Основной формой обучения является учебное занятие. В проведении занятий используются формы индивидуальной, коллективной и групповой работы. Легкая игровая форма занятий с большим количеством разнообразных упражнений и заданий, предоставление каждому возможности высказать свое мнение и быть выслушанным — вот основные принципы подачи материала курса. Важнейшую роль играет умение создать на занятии «ситуацию успеха» для каждого ребёнка.

Занятия носят в основном практический характер. На сообщение теоретических сведений отводится не более 20% учебного времени. Теоретические сведения связаны с практической работой.

Для достижения результатов работы требуется большая вариативность подходов.

Качество усвоения содержания программы определяется выбором методов обучения и воспитания.

На занятиях используются следующие методы обучения:

- объяснительно-иллюстративный;
- метод стимулирования и мотивации учебно-познавательной и созидательной деятельности;
- метод творческих заданий;
- логические, интеллектуальные игры;
- практические задания и упражнения в тетрадях;
- самостоятельное выполнение задания в тетрадях;
- практические работы на компьютере;
- использование игр, направленных на развитие памяти, внимания, активации мыслительной деятельности.

Используемые методы воспитания:

Общие методы воспитания:

- личная беседа с учащимися;
- пример.

Методы организации деятельности и формирования опыта поведения:

- игра;
- поручение;
- упражнение;

Методы стимулирования:

- поощрение;
- одобрение;
- награждение.

На занятиях используется различный методический материал:

- наглядные пособия (картинки с изображением предметов, животных);
- раздаточный материал (шаблоны с изображением предметов, животных, природных явлений);
 - настольные и компьютерные игры.

Условия реализации программы

Для успешной реализации программы «Инфоинглиш» необходимо:

Помещение:

- учебный кабинет, оформленный в соответствии с профилем проводимых занятий и оборудованный в соответствии с санитарными нормами: столы и стулья для педагога и учащихся, классная доска, шкафы и стеллажи для хранения учебной литературы и наглялных пособий.

Оснащение кабинета:

- компьютеры (ноутбук); звуковые колонки;
- видеопроектор для просмотра анимации на экране или классной доске;
- доступ в интернет;
- звуковые колонки;

Материалы для занятий по Модулю 1 «Английский для малышей»

- цветная бумага, картон, альбом для рисования;
- ножницы, клей, фломастеры, карандаши;
- -демонстрационные презентации для обучения детей английскому языку;

Интерактивные приложения:

- «Quizlet», «Kahoot», «Quizizz».

Видеоматериалы:

- Ken Methlod, Stanton Procter, Melanie Graham, Mary MacIntosh, PoulFitzGerald Gogo loves English. Учебник. Hong Kong, Издательство «Pearson Longman Asia ELT», 2011г.
- Ken Methlod, Stanton Procter, Melanie Graham, Mary MacIntosh, PoulFitzGeraldGogo loves English. Видеокурс. Hong Kong, Издательство «Pearson Longman Asia ELT», 2011г.

Материалы для занятий по Модулю 2 «Информашка»

- тетради с игровыми заданиями «Информатика», «Игровая информатика», «Задания для развития малышей»;
 - -демонстрационные презентации для обучения детей компьютерной грамотности.

Программное обеспечение:

- операционная система MS Windows 7;
- звуковой и видео редактор: SONY VEGAS PRO;
- графический редактор «Paint»;
- мультимедиа-проигрыватель WindowsMedia.

Информационные источники

- -Компьютерное программное обеспечение: CD Роботландия, 2000.
- -Компьютерное программное обеспечение: СD Гарфилд. Бука, 2000.
- -Компьютерное программное обеспечение: CD –Незнайка. Бука, 2000.
- -Компьютерное программное обеспечение: СD –Вундеркинд. Бука, 2000.
- -Компьютерное программное обеспечение: CD –Мир информатики. МедиаХауз, 2001.
 - -Компьютерное программное обеспечение: CD –Раскраска. МедиаХауз, 2001.

Литература

(Модуль 1 «Английский для малышей»)

- 1. *Микляева Н.В.* Лингвистический поезд: методика обучения английскому языку дома и в детском саду. Методическое пособие для педагогов ДОУ./ Н.В.Микляева, К.М. Ревенкова, Н.Ю. Шматко.- М.: УЦ «Перспектива», 2010.- с.86с.
- 2. *Шишкова И.А., Вербовская М.И.* Английский для малышей. Игры, сценки, песенки/ Шишкова И.А., Вербовская М.И. -М.:ООО Издательство «РОСМЭН ПРЕСС», 2005г. 72с.
- 3. Шишкова И.А., Вербовская М.И. Английский для малышей. Рабочая тетрадь/ Шишкова И.А., Вербовская М.И. М.:ООО Издательство «РОСМЭН ПРЕСС», 2005г.-127с.

- 4. Шишкова И.А., Вербовская М.И. Английский для малышей. Раздаточный материал/ Шишкова И.А., Вербовская М.И. -М.:ООО Издательство «РОСМЭН ПРЕСС», 2004г.-64с.
- 5. *Шишкова И.А., Вербовская М.И.* Английский для малышей. Учебник/ Шишкова И.А., Вербовская М.И. М.:ООО Издательство «РОСМЭН ПРЕСС», 2004г.- 94с.

(Модуль 2 «Информашка»)

- 1. *Гаврина С.Е.* Развитие внимания. Развитие памяти. Развитие мышления/ Гаврина С.Е. М.: Росмэн серия «школа для дошколят», 2007г.- 24с.
- 2. $3 a \kappa A.3$. Развитие интеллектуальных способностей у детей/ Зак А.3. М.: Новая школа, 1996г. -13с.
 - 3. 4елак E. Развивающая информатика для дошколят / Челак E. M.: Лаборатория, 2001г. -208с.
 - 4. Эпельман А.Г., Щукина С.В. Поиск аналогий/ Эпельман А.Г., Щукина С.В. НПО: АЛТА, 1995г. 86с.
 - 5. *Горячев А. В., Ключ Н.В.* Все по полочкам. Пособие для дошкольников 5-6 дет /А. В. Горячев, Н. В. Ключ. 2-е изд., исп. М.: Баласс, 2008. 64 с.
 - 6. *Горячев А.В., Ключ Н.В.* Все по полочкам. Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников /А. В. Горячев, Н. В. Ключ. М.: Баласс, 2004. 64с.
 - 7. *Коч Л.А., Бревнова Ю.А.* «Дошколенок +компьютер»/ Коч Л.А., Бревнова Ю.А. Волгоград, издательство «Учитель» 2011 г.-179с.
 - 8. *Балабанова Л.К.* «Компьютерные игры в обучении детей 4-7 лет» / Балабанова Л.К. Волгоград, издательство «Учитель» 2012 г. 73с.
 - 9. *Габдуллина З.М.* «Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет» / Габдуллина З.М. -Волгоград, издательство «Учитель» 2011 г.-139с.
 - 10. *Комарова И.И., Туликов А.В.* «Информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовании» / Комарова И.И., Туликов А.В. Москва, Мозаика-Синтез 2013 г.-86с.
 - 11. *Мельникова В.В.* «Ребенок и компьютер: избегаем опасности и извлекаем пользу» / Мельникова В.В Санкт-Петербург, ИД Литера 2014г.- 99с.