



**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ГОРОДА НИЖНЕВАРТОВСКА
«ЦЕНТР ДЕТСКОГО И ЮНОШЕСКОГО ТЕХНИЧЕСКОГО
ТВОРЧЕСТВА «ПАТРИОТ»**

«ПРИНЯТО»

Педагогическим советом
МАУДО г. Нижневартовска
«ЦДиЮТТ «Патриот»
Протокол № 3 от 15.05 2023г.

«УТВЕРЖДЕНО»

директор МАУДО г. Нижневартовска
«ЦДиЮТТ «Патриот»
_____ Ф.М. Кадров
Приказ № 306 от 15.05 2023г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«Информатика для дошкольников»

Возраст обучающихся: старший дошкольный возраст 5-7 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель: Рубцова Ольга Николаевна, педагог дополнительного образования

Методическое сопровождение: Хайруллина Эльза Шакирчановна, методист

г. Нижневартовск
2023г.

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Информатика для дошкольников» (далее – программа) разработана согласно требованиям следующих нормативных документов:

- Закон РФ «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 №273-ФЗ;

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р);

- Приказом Минпросвещения России от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации №28 от 08.09.2020 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Методические рекомендации Министерства просвещения Российской Федерации от 20.03.2020 по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Направленность: техническая

Уровень освоения: стартовый.

Форма получения образования: в организации, осуществляющей образовательную деятельность (МАУДО г.Нижневартовска «ЦДиЮТТ «Патриот»).

Актуальность

Современное общество живет в мире постоянного умножения потока информации, которая каждые несколько лет практически удваивается. «Завтра» наших детей - это информационное общество. Работа с информацией стала отдельной специальностью, остро востребованной на рынке труда. Для адаптации в современном обществе и реализации в полной мере своего творческого потенциала каждому человеку необходимо владеть новейшими информационными технологиями.

Сегодняшнее поколение детей уже с 2-3 лет быстро осваивают работу гаджетов. Однако не имеют знаний теоретических основ. Поэтому, все более становится актуальной проблема обучения основополагающим принципам и направлениям информационных технологий, систематизация знаний. Данная программа позволяет реализовать эту задачу, соединив в модульном курсе изучение конкретных информационных технологий и основ информатики как науки. Данная программа реализует общеобразовательный подход к

изучению информатики, в котором информатика рассматривается как средство развития логического, алгоритмического и системного мышления, создание предпосылок успешного освоения обучающимися фундаментальных знаний и умений в областях, связанных с информатикой. Деятельность детей дошкольного возраста составляют аксиологический, компетентностный и личностно – деятельностный подходы.

Адресат программы

Программа ориентирована на детей от 5 до 7 лет (старший дошкольный возраст). Старший дошкольный возраст — период познания мира человеческих отношений, творчества и подготовки к следующему, совершенно новому этапу в его жизни — обучению в школе. Основным изменением в сознании дошкольника стал так называемый «внутренний план действий», который позволяет ребенку оперировать различными представлениями в уме, а не только в наглядном варианте. Ведущая деятельность, как и в предыдущем возрастном периоде, остается сюжетно-ролевой игрой. Особенность игры этого возраста в том, что дети начинают осваивать и проигрывать в играх сложные взаимодействия людей, проявляющие основные жизненные ситуации из окружающего мира. Игры становятся сложными, порой имеют особый смысл, не всегда доступный взрослому. При этом дети способны полностью отслеживать все игровое поле, всех участников игры и изменять свое поведение или роль в зависимости от необходимых игровых действий.

В этом возрасте мы можем говорить о процессе развития полной произвольности всех психических процессов, то есть о способности ребенка самостоятельно контролировать, направлять и оценивать свое поведение и деятельность. Но поскольку данный процесс сложно формируется, то ребенок в 6 лет еще легко отвлекается от своих намерений и может переключиться на что-то неожиданное, новое и привлекательное. К 7 годам ребенок уже способен сосредотачиваться не только на деятельности, которая его увлекает и вызывает яркий эмоциональный отклик, но и на той, которая дается с некоторым волевым усилием. К игровым интересам добавляется познавательный интерес, что проявляется в виде «почемучки», а взрослый становится непрекращаемым источником знаний.

На обучение по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе принимаются обучающиеся в течение всего календарного года без проведения индивидуального отбора. Обеспечивается возможность организации обучения по программе всем детям, независимо от способностей и уровня общего развития.

Объем и срок реализации программы:

Программа рассчитана на 1 год обучения.

Общее количество учебных часов на весь период обучения – 111 часов.

Цель и задачи программы:

Цель: формирование навыков решения логических задач и ознакомление с общими принципами решения задач, а также расширение

кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой.

Задачи программы:

Обучающие:

- создать базу знаний, связанную с информатикой
- развивать образное и логическое мышление
- формировать понятия и способы информационной деятельности

Развивающие:

- развивать творческие способности и склонности детей
- создать мотивацию к использованию собственных умений, интереса к решению учебных и жизненных задач, создать высокие стартовые возможности для обучения в начальной школе

Воспитывающие:

- воспитывать умение работать в группе
- самостоятельно оценивать и анализировать свою деятельность и деятельность других детей
- воспитывать положительное отношение к сверстникам и взрослым

Оздоровительные:

- укрепление здоровья детей.

Формирование ключевых компетенций, актуальных личностных качеств: креативность, доброжелательность, информационная грамотность, саморегуляция.

Планируемые результаты:

- выделяет свойства предметов, находить предметы, обладающие заданным свойством или несколькими свойствами, разбивать множество на подмножества, характеризующиеся общим свойством;
- обобщает по некоторому признаку, находить закономерность по признаку;
- сопоставляет части и целое предметов и действий;
- называет главную функцию (назначение) предметов;
- расставляет события в правильной последовательности;
- выполняет перечисляемую или изображенную последовательность действий;
- применяет какое-либо действие по отношению к разным предметам;
- описывает простой порядок действий для достижения заданной цели;
- находит ошибки в неправильной последовательности простых действий;
- приводит примеры истинных и ложных высказываний;
- приводит примеры отрицаний (на уровне слов и фраз «наоборот»);
- формулирует отрицание по аналогии;
- умеет пользоваться разрешающими и запрещающими знаками;
- видит пользу и вред свойства в разных ситуациях;
- проводит аналогию между разными предметами;

- находит похожее у разных предметов;
- представляет себя разными предметами и изображает поведение этих предметов;
- переносит свойства одного предмета на другие;
- умеет работать в разных формах организации деятельности от индивидуальной, до парной и групповой, договариваться между собой;
- знает, как планировать свою деятельность;
- понимает важность уважительного отношения к своим товарищам, результатам их труда и деятельности.

Условия реализации

- количество детей в группе – от 10, но не более 15 человек (в соответствии с локальным нормативным актом учреждения).

- групповые занятия проводятся в учебном кабинете, с применением дистанционных технологий (электронные цифровые платформы, используемые для проведения дистанционного обучения по реализуемой программе: Сферум)

Продолжительность учебного занятия составляет 3 часа, 2 раза в неделю (1 раз в неделю по 2 часа с 10-минутным перерывом, 1 раз в неделю – 1 час) с учётом СанПиН. Один академический час составляет 25 минут; если занятие предусматривает только практическую форму организации работы, то занятие сокращается до 5-7 минут.

- форма обучения- очная с применением дистанционных образовательных технологий.

Очная форма обучения с применением дистанционных образовательных технологий действует во время ограничительных мер, связанных с необходимостью проведения учебных занятий с применением дистанционных образовательных технологий (ухудшение эпидемиологической ситуации, климатической обстановки, во время командировки педагогического работника, связанной с реализацией дополнительной общеобразовательной программы, отпуск, болезнь (лист нетрудоспособности) педагогического работника или в иные случаи в порядке, установленные Правительством Российской Федерации).

- формы проведения занятий –презентация, практикум, защита работы, онлайн-занятие (онлайн-презентация, мастер-класс, виртуальная экскурсия, видеоконференция, викторина, вебинар)

Материально-техническое оснащение дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

«Информатика для дошкольников»

№ п/п	Средство обучения	Количество единиц на группу	Степень использования (в % от продолжительности программы)

1	Мобильный компьютерный класс	15	80
2	Смарт-доска	1	100
3	Видеоматериалы, ЦОР, мультимедийные презентации	37	100
4	Раздаточный и демонстрационный наглядный материал	37	100
5	Клавиатура	15	40
6	Компьютерная мышь	15	40
7	Нестандартные игры-ситуации	37	100
8	Обучающие диски с тренажёрами	15	50

- кадровое обеспечение: программу реализует педагог дополнительного образования с актуальной курсовой подготовкой по теме «Развитие мотивации к творчеству»

- формы работы с родителями

индивидуальная работа: *беседа, консультация, взаимодействие с помощью групп в социальной сети «Сферум».*

При реализации программы возможны массовые мероприятия для совместной деятельности обучающихся и родителей (законных представителей): КТД, дни открытых дверей, экскурсии в музейный комплекс МАУДО г.Нижневартовска «ЦДиЮТТ «Патриот»

- используемые педагогические технологии

Здоровьесберегающие технологии в подборе упражнений физкультминуток, гимнастики для глаз;

информационно-коммуникативные технологии - в работе с современным программным обеспечением;

проектные технологии – выполнение проектов по шаблонам, разработка собственных мини-проектов;

технология группового и коллективного взаимодействия – позволяют отрабатывать технику и алгоритмы работы в группах от двух и более человек; способствует формированию у детей способности работать и решать учебные задачи сообща;

Технология развивающего обучения позволяет ориентировать учебный процесс на потенциальные возможности учащихся и их реализацию,

вовлекать обучающихся в различные виды деятельности, обеспечивает вариативность учебного процесса с учетом уровня подготовки, интересов обучающихся и предполагает решение проблемы, предусматривающей, с одной стороны, использование разнообразных методов, средств обучения, а с другой - интегрирование знаний, умений из различных областей науки, техники, технологии, творческих областей.

технологии дистанционного обучения – применяется при проведении учебных занятий с использованием конференцсвязи, видео мастер-классов по работе в программах, а также через группу в социальной сети «В контакте», мессенджере «Сферум».

12. Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Все го	Теория	Прак тика	
	Введение в ДООП.	2	1	1	Результат игры
1.	Компьютер	49	5	44	Тесты
1.1	Компьютер и его основные устройства.	8	1	7	Игра-ребус
1.2	Клавиатура. Работа на клавиатуре.	12	1	11	Контрольное задание
1.3	Мышь. Работа с мышью.	12	1	11	Контрольное задание
1.4	Прогулка по столу.	8	1	7	Игра-ребус
1.5	Работа с объектами операционной системы.	9	1	8	Практическое задание
2.	Информатика и информация.	58	10	48	Результат логической игры-ситуации
2.1	Предметы и их признаки	14	3	11	Результат игры-ситуации
2.2	Предметы и их свойства	14	3	11	Результат игры-ситуации
2.3	Предметы и их множества	14	3	11	Результат игры-ситуации
2.4	Кодирование (декодирование) информации	14	1	13	Контрольное задание
3.	Промежуточная (годовая) аттестация	2		2	Компьютерные тесты
	ИТОГО	111	16	95	

Темы учебного плана, возможные для обучения с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения

п/п	Тема	Ссылка на образовательные ресурсы (при наличии)
1.	Введение в ДООП.	
	Компьютер	
2.	Компьютер и его основные устройства.	
3.	Клавиатура. Работа на клавиатуре.	
4.	Мышь. Работа с мышью.	
5.	Прогулка по столу.	
6.	Работа с объектами операционной системы.	
	Информатика и информация.	
7.	Предметы и их признаки	
8.	Предметы и их свойства	
9.	Предметы и их множества	
10.	Кодирование (декодирование) информации	
	Промежуточная (годовая) аттестация	

Рабочая программа
Календарный учебный график реализации дополнительной
общеобразовательной общеразвивающей программы
«Информатика для дошкольников»

Сроки обучения	Количество о учебных недель	Количество о учебных дней	Количество о учебных часов	Режим занятий	Сроки промежуточной (годовой) аттестации
01.09.2023-31.05.2024	37	37	111	1 раз в неделю 2 часа, 1	25.05.2023-31.05.2024

				раз 1 час	
--	--	--	--	-----------	--

Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Форма обучения (очное, заочное с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное)	Дата
1.	Введение в ДООП.	2	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
2.	Компьютер и его основные устройства.	2	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
3.	Компьютер и его основные устройства.	1	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
4.	Компьютер и его основные устройства.	2	очное, с применением дистанционных образовательных	

			технологий, электронного обучения, самостоятельное	
5.	Компьютер и его основные устройства.	1	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
6.	Компьютер и его основные устройства.	2	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
7.	Клавиатура. Работа на клавиатуре.	1	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
8.	Клавиатура. Работа на клавиатуре.	2	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
9.	Клавиатура. Работа на клавиатуре.	1	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	

10.	Клавиатура. Работа на клавиатуре.	2	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное
11.	Клавиатура. Работа на клавиатуре.	1	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное
12.	Клавиатура. Работа на клавиатуре.	2	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное
13.	Клавиатура. Работа на клавиатуре.	1	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное
14.	Клавиатура. Работа на клавиатуре.	2	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное
15.	Мышь. Работа с мышью.	1	очное, с применением дистанционных образовательных

			технологий, электронного обучения, самостоятельное	
16.	Мышь. Работа с мышью.	2	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
17.	Мышь. Работа с мышью.	1	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
18.	Мышь. Работа с мышью.	2	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
19.	Мышь. Работа с мышью.	1	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
20.	Мышь. Работа с мышью.	2	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	

21.	Мышь. Работа с мышью.	1	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
22.	Мышь. Работа с мышью.	2	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
23.	Прогулка по столу.	1	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
24.	Прогулка по столу.	2	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
25.	Прогулка по столу.	1	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
26.	Прогулка по столу.	2	очное, с применением дистанционных образовательных	

			технологий, электронного обучения, самостоятельное	
27.	Прогулка по столу.	2	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
28.	Работа с объектами операционной системы.	1	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
29.	Работа с объектами операционной системы.	2	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
30.	Работа с объектами операционной системы.	1	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
31.	Работа с объектами операционной системы.	2	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	

32.	Работа с объектами операционной системы.	1	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
33.	Работа с объектами операционной системы.	2	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
34.	Предметы и их признаки	1	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
35.	Предметы и их признаки	2	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
36.	Предметы и их признаки	1	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
37.	Предметы и их признаки	2	очное, с применением дистанционных образовательных	

			технологий, электронного обучения, самостоятельное	
38.	Предметы и их признаки	1	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
39.	Предметы и их признаки	2	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
40.	Предметы и их признаки	1	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
41.	Предметы и их признаки	2	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
42.	Предметы и их признаки	2	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	

43.	Предметы и их свойства	1	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
44.	Предметы и их свойства	2	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
45.	Предметы и их свойства	1	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
46.	Предметы и их свойства	2	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
47.	Предметы и их свойства	1	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
48.	Предметы и их свойства	2	очное, с применением дистанционных образовательных	

			технологий, электронного обучения, самостоятельное	
49.	Предметы и их свойства	1	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
50.	Предметы и их свойства	2	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
51.	Предметы и их свойства	2	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
52.	Предметы и их множества	1	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
53.	Предметы и их множества	2	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	

54.	Предметы и их множества	1	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
55.	Предметы и их множества	2	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
56.	Предметы и их множества	1	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
57.	Предметы и их множества	2	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
58.	Предметы и их множества	1	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
59.	Предметы и их множества	2	очное, с применением дистанционных образовательных	

			технологий, электронного обучения, самостоятельное	
60.	Предметы и их множества	2	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
61.	Кодирование (декодирование) информации	1	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
62.	Кодирование (декодирование) информации	2	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
63.	Кодирование (декодирование) информации	1	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
64.	Кодирование (декодирование) информации	2	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	

65.	Кодирование (декодирование) информации	1	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
66.	Кодирование (декодирование) информации	2	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
67.	Кодирование (декодирование) информации	1	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
68.	Кодирование (декодирование) информации	2	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
69.	Кодирование (декодирование) информации	2	очное, с применением дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, самостоятельное	
70.	Промежуточная (годовая) аттестация	2	Контрольная работа	
71.	Работа с родителями. Мастер-класс.		Практическое занятие	

	Итого	111		
--	--------------	-----	--	--

Содержание учебного плана

Введение в ДООП.

Теория: понятие наука, информатика, история появления науки информатика.

Практика: игра-ситуация на воображение.

Раздел 1. Компьютер.

Тема: Компьютер и его основные устройства.

Теория: Компьютер и его основные устройства. История развития компьютерной техники. Компьютер в жизни общества.

Практика: Основные устройства компьютера, игры- ребусы, упражнения-задачи.

Тема: Клавиатура. Работа на клавиатуре.

Теория: Клавиатура как основное устройство для ввода информации в компьютер. Как работает клавиатура. Правила.

Практика: мастерская-лаборатория по наладке клавиатуры, практикумы по работе на клавиатуре. Обучающая игра на компьютере. Нажатие на клавиши правильными пальцами. Руки солиста.

Тема: Мышь. Работа с мышью.

Теория: Одно из основных устройств ввода, предназначенное для управления компьютером. Как работает мышь. Правила.

Практика: Игра на компьютере с использованием мыши. Практикумы по управлению мышью.

Тема: Прогулка по столу.

Теория: Изображения на экране монитора после включения и загрузки компьютера. Рабочий стол компьютера. Значки с подписями «Мой компьютер» и «Корзина».

Практика: Игры-практикумы на знакомство с объектами рабочего стола.

Тема: Работа с объектами операционной системы.

Теория: Понятие ОС. Главное меню Windows.

Практика: Знакомство с основными видами окон операционной системы. Электронные управления: вкладки, счетчик, надписи т.д. Windows является многозадачной операционной системой. Панели задач. На компьютерах наблюдать два варианта интерфейса – *командный* и *оконный*. Вводить команды с помощью мыши –командный режим. Вводить команды с помощью клавиатуры.

Раздел 2. Информатика и информация.

Тема: Предметы и их признаки.

Теория: Понятие Информация. Какая бывает информация? Какие бывают признаки предметов, свойства предметов?

Практика: игра-ситуация на тренировку определения вида информации, Узнавание предметов по выделенным признакам, Сравнение признаков предметов и обобщение предметов по признаку, Разбиение группы на подгруппы, выделение подгруппы в группы, Соотнесение элементов двух групп между собой. Текущий контроль.

Тема: Предметы и их свойства.

Теория: Что такое свойства предметов?

Практика: Выделение главных свойств предметов. Понятия «часть» и «целое». Закономерность в расположении предметов. Вложенность множеств предметов с общими свойствами. Действия при наличии разрешающих и запрещающих знаков. Упорядочение серии предметов по разным признакам. Последовательность событий. Расстановки и перестановки. Упорядочение, последовательность действий, логические операции. Текущий контроль.

Тема: Предметы и их множества.

Теория: Понятие множества.

Практика: Объединение множеств, задаваемых свойством. Вложенность множеств, характеризуемых свойствами. Функции (назначение предметов). Отображение множеств, выделение свойств. Введение понятий «истина» и «ложь». Отрицание по аналогии. Поиск закономерностей. Текущий контроль.

Тема: Кодирование (декодирование) информации.

Теория: Понятие код.

Практика: Виды кодов, способы кодирования, элементы кодирования, упражнения на кодирование (декодирование) информации, решение логических задач.

5. Оценочные и методические материалы

Оценочные материалы

Текущий контроль осуществляется один раз в месяц по изученному программному материалу. Педагог дополнительного образования осуществляет качественную оценку результатов обучения по 4-бальной системе.

Формы текущего контроля: тесты, логические игры-ситуации, контрольное задание; если дистанционное обучение, то в форме онлайн заданий.

Промежуточная (годовая) аттестация проводится один раз в году в конце учебного года в период с 25 по 31 мая. Контрольно-измерительные материалы представлены в приложении 1, 2.

Формы фиксации результатов

- журнал посещаемости;
- протокол промежуточной (годовой) аттестации обучающихся по дополнительной общеразвивающей программе

Методические материалы

Дидактические средства:

- Обучающие диски по информатике;

Наглядные пособия

- 1) обучающие компьютерные программы;
- 2) алгоритмы, схемы, образцы, инструкции;
- 3) дидактические игры;
- 4) обучающие настольные игры;
- 5) компьютерные развивающие игры.

Раздаточный материал

- 1) карточки с индивидуальными заданиями;
- 2) индивидуальные пособия для учащихся;
- 3) задания для самостоятельной работы;
- 4) бланки тестов и анкет;
- 5) бланки диагностических и творческих заданий;

Интернет-ресурсы:

<https://infourok.ru/sbornik-uprazhneniy-po-informatike-dlya-obuchayuschih-sya-klassov-1547286.html>

<https://pedsovet.su/load/1184>

<https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika/2012/11/07/interaktivnye-zadaniya-po-informatike-vo-2-klasse-4>

<https://easyen.ru/load/informatika/igry/244>

<https://videouroki.net/blog/ighra-trienazhior-po-informatikie-dlia-3-klassa.html>

Список использованной и рекомендованной литературы:

Основная литература:

1. А.В. Горячев, Н.В. Ключ «Всё по полочкам. Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников». - М.: изд.
2. А.В.Горячев, К.И. Горина, Т.О. Волкова «Информатика в играх и задачах. Учебник-тетрадь для 1-го класса»
3. А.В.Горячев, К.И. Горина, Т.О. Волкова «Информатика в играх и задачах. 1 класс. Методические рекомендации для учителя»- М.: «Баллас», 2003
4. А.В.Горячев, Н.В. Ключ «Всё по полочкам. Пособие для дошкольников 5-6 лет» М: Изд.Дом РАО Баласс,
5. Балабанова Л.К. « Компьютерные игры в обучении детей 4-7 лет», Волгоград, издательство «Учитель», 2012 г.

6. Выборочные задания на основе учебника «Информатика. 1 класс» серии «Перспектива» Т.А. Рудченко, А.Л. Семёнова.
7. Габдуллина З.М. «Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет» Волгоград, издательство «Учитель», 2011 г.
8. Зарецкий А.В. и др. Мой друг - компьютер. Детская энциклопедия. - М.: изд-во «Рон,С» совместно с изд-вом «Ассоциация 21», 1994 г.
9. Зыкина О.В. Компьютер для детей. - М.: Изд-во Эксмо, 2004 г
10. Из опыта работы по формированию информационной среды образовательного учреждения // Информационные технологии в образовании (ИТО-2002):
11. Кирмайер Г. Мультимедиа. — М.: Малип, 1994.
12. Комарова И.И., Туликов А.В. «Информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовании» Москва, Мозаика-Синтез, 2013 г.
13. Комарова Т.С., Комарова И.И., Туликов А.В. Информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовании. - М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2011 г.
14. Коч Л.А., Бревнова Ю.А. «Дошколенок + компьютер», Волгоград, издательство «Учитель», 2011 г.
15. Л.А. Коч, Ю.А. Бревнова «Дошколёнок + компьютер: перспективно-тематическое планирование. Конспекты занятий с детьми 5-7 лет»: Дополнительное образование в ДОУ 2011 год.
16. Матвеева Н.В., Челак Е.Н, Конопатова Н.К. и др. Информатика. Учебник для 1 класса в 2 частях. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012 г.
17. Мельникова В.В. «Ребенок и компьютер: избегаем опасности и извлекаем пользу», Санкт-Петербург, ИД Литера, 2014 г.
18. Могилев А.В. Мир информатики. - М.: Ассоциация 21 век, 2003 г.
19. О.П. Окопелов «Процесс обучения в виртуальном образовательном пространстве». // Информатика и образование, 2001. №3
20. Рудченко Т.А., Семёнов А.Л. Информатика. 1 класс. - М.: серия «Перспектива», 2011 г.
21. Симонович С.В. Компьютер для детей. Моя первая информатика. - М.: Изд-во «АСТ-ПРЕСС ШКОЛА»,
22. Соколова Ю.А. Информатика. Математика. Логика. (Готовимся к школе по интенсивной методике). - М.: Изд-во Эксмо, 2004 г.,
23. «Информатика. Математика. Логика» Ю.А. Соколова. - М.: Изд-во Эксмо, 2004 г. - 224 с., ил. - (Готовимся к школе по интенсивной методике).

24. «Мир информатики» А.В.Могилев, Ассоциация 21 век 2003 г.

Интернет-ресурсы:

1. <http://school-collection.edu.ru>
2. <http://robotlandia.ru/abc/0101.htm> , <http://www.logozavr.ru>
3. www.klyaksa.net
4. www.metod-kopilka.ru
5. www.pedsovet.org
6. www.uroki.net
7. www.intel.ru
8. Александр Глебко «Компьютер сводит с ума».
<http://www.medmedia.ru/printarticle.html>
9. А.В. Овчаров «Информатизация образования как закономерный процесс в развитии педагогических технологий».
<http://aeli.altai.ru/nauka/sbornik/2000/ovcharov2.html>
10. Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint скачан с сайта www.instructing.ru
11. Учебник (руководство) по html скачан с сайта www.instructing.ru
12. <https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/informatika/2017/04/24/dopolnitelnaya-obshcheobrazovatel'naya>

Цифровые образовательные ресурсы:

1. «Детская энциклопедия Кирилла и Мефодия»: 2 CD, 2007 год.
2. «Компьютер для дошкольников» - сборник обучающих и развивающих игр
3. «Мир информатики - 1, 2 год обучения» - обучающая программа
4. «Мир информатики 6-9 лет»: CD, 2003.
5. Виват, мультимедиа!//Цифровая школьная четверть. Материалы Международного педагогического мастер-класса программы Intel «Обучение для будущего». г.Пушкин, 2003 – с.46-47
6. Денисов А. Интернет:самоучитель.- СПб.:Питер, 2000.
7. Денисова А. Microsoft Internet Explorer 5 :справочник.- СПб.:Питер, 2000.
8. Дидактические презентации «ИСТОК».
9. Дмитрий Лазарев Презентация: Лучше один раз увидеть! — М.: «Альпина Бизнес Букс», 2009. — С. 142.
10. Дуг Лоу Microsoft Office PowerPoint 2007 для "чайников" - Microsoft Office PowerPoint 2007 For Dummies. — М.: «Диалектика», 2007. — С. 288.
11. Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2003.-М.: ОЛМА-ПРЕСС,2003.-920 с.:ил.

12. Приложение Igradrom 3, 2010 год.
13. Программа Intel «Путь к успеху»/ «Технологии и местное сообщество».2006-2007 г
14. Программа Intel «Путь к успеху»/ Книга для учителя.2006-2007 г.
15. Программа Intel «Путь к успеху»/ Практическое руководство.2006-2007 г
16. Учебник (руководство) по html.
17. Шафран Э. Создание web-страниц; Самоучитель.- СПб.:Питер, 2000.
18. Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint.

Приложение 1 к программе

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeJ4m84QAorD-_2kBwz_Kj6wyF8Yyx7uFAJLuyfgFiUG0rMfw/viewform?usp=sf_link
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdaLOYCPST1u1HjYLT5PcgyyJaEhA7sKsrV3sksawnh7Gno2Q/viewform?usp=sf_link

Тест 1 вариант

1. Правила поведения в компьютерном классе:

- А) во время занятий можно перемещаться по кабинету без разрешения учителя;
- Б) запрещено держать лишние предметы на рабочем столе;
- В) можно приходить во влажной одежде и работать влажными руками.
- 2. Сколько времени ребенку можно находиться перед компьютером?**
- А) 2 часа;
- Б) 1 час;
- В) 15-20 минут.
- 3. Основное устройство компьютера:**
- А) принтер, сканер;
- Б) монитор системный блок, мышь, клавиатура;
- В) диски, флеш- карты.
- 4. С помощью, каких кнопок можно вводить имя и фамилию:**
- А) функциональных;
- Б) цифровых;
- В) буквенных.
- 5. Сколько щелчков нужно сделать на рабочем столе в области пиктограммы:**
- А) 1 щелчок левой кнопкой;
- Б) 3 щелчка левой кнопкой;
- В) 2 щелчка левой кнопкой.
- 6. Что означает название операционной системы Windows:**
- А) программа;
- Б) окно;
- В) игры;
- 7. С помощью какой программы можно рисовать и раскрашивать:**
- А) калькулятор;
- Б) блокнот;
- В) Paint.
- 8. Какие инструменты понадобятся для раскрашивания в графическом редакторе Paint.**
- А) карандаш;
- Б) кисть и палитра;
- В) кисть.
- 9. Как называется создание разных объектов на компьютере из отдельных деталей:**
- А) рисование;
- Б) моделирование;
- В) конструирование.

Тест 2 вариант

1. Информация, которая представлена с помощью букв, слов и предложений, называется:

- А) текстовая;
- Б) графическая;
- В) числовая.

2. Для хранения информации в наше время используются:

- А) наскальные рисунки;
- Б) компьютеры;
- В) радиоволны.

3. Мячи растут на дереве:

- А) истинное суждение;
- Б) ложное суждение.

Яблоки растут на дереве:

- А) истинное суждение;
- Б) ложное суждение.

4. Сравнение свойств, предметов или явлений между собой называется:

- А) моделирование;
- Б) конструирование;
- В) сопоставление.

5. Множество стульев, столов, шкафов, кроватей называется:

- А) мебель;
- Б) одежда;
- В) техника.

6. В жизни часто сталкиваемся с алгоритмами. Они могут называться:

- А) приказ, план, рецепт, порядок действий;
- Б) модель;
- В) схема.

7. Способ представления алгоритма с помощью слов называется:

- А) словесным;
- Б) графическим;
- В) программой.

8. Представления алгоритма с помощью блоков называется:

- А) программой;
- Б) графическим;
- В) словесным.

9. Приведите примеры исполнителей.

Критерии оценивания

Правильный ответ – 1 балл

7-9 – высокий уровень обученности

4-6 средний уровень обученности

1-3 низкий уровень обученности

Приложение 2

Задание 1. На листе бумаги изображены геометрические фигуры, разные по размеру, цвету и форме.

-Рассмотри фигуры. Сколько их всего? Обведи в круг только одинаковые? И т. д.

Цель: выявить умение классифицировать геометрические фигуру по заданному признаку.

Задание 2. Ваня выше Лены, а Лена выше Саши.

Кто самый высокий и самый низкий?

Цель: выявить умения решать логические задачи.

Задание 3. Что произойдёт если у тебя вырастут крылья?

Цель: выявить умения устанавливать причинно – следственные связи.

Задание 4. Составь цепочку событий (алгоритм)

Цель: составить правильную последовательность событий.

Задание 5. Составить группу предметов по признакам.

Цель: выявить знания детей обобщать предметы в одну группу.

Задание 6. Цель: выявить умение логически правильно строить вопросы

Игра «Задай вопрос»

Задание 7. Цель: выявить умение детей определять где истинное и ложное высказывание.

Игра « Истина или ложь»

Задание 8. Цель: выявить умение составлять логические задачи.

Составление задач по рисункам.

Задание 9. Цель: выявить умения составлять из частей целое.

Приложение 2 к программе

Карта наблюдений
за результатами освоения обучающимся дополнительной
общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Информатика для
дошкольников»

Год обучения 1 № группы _____

Вид диагностики (текущая, промежуточная)

№	ФИО обучающегося	Техника безопасности	Знакомство с компьютером, как с устройством по работе с информацией	Технические навыки сохранения, удаления, копирования информации и т.п.	Итоговое количество баллов
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					

Оценка результатов

№	Показатели	Уровень	Баллы
1.	Техника безопасности	Высокий: знает и всегда выполняет правило Тб	2
		Средний: знает но выполняет при напоминании педагога	1
		Низкий: не выполняет	0
2.	Знакомство с компьютером, как с устройством по работе с информацией	Высокий: самостоятельно работает с различными источниками информации	2
		Средний: Хорошо развиты навыки работы с информацией – проявляет указанные навыки при поддержке педагога	1
		Низкий: слабо развиты умение работать с	0

		информацией	
3.	Технически навыки сохранения, удаления, копирования	Высокий: не испытывает особых трудностей при сохранения, копирования и удаления	2
		Средний: знает, но выполняет при поддержке педагога	1
		Низкий: нуждается в постоянной помощи и контроле педагога	0