

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«Детский сад комбинированного вида № 8 «Планета детства»  
Управления образования Администрации г.о. Реутов Московской области  
143969 Московская область г.о. Реутов ул. Октября д.40 тел. 8(498) 661-48-16 madou8pd@mail.ru

Принята  
Педагогическим советом  
«*80*» *августе* 20*20* г.  
Протокол № *1*

Согласовано  
на общем родительском собрании  
«*10*» *августа* 20*21* г.  
Председатель родительского  
комитета: *С.В. Васильев*



Утверждено  
Заведующий МАДОУ № 8  
«Планета детства»  
Е.Н. Коранкевич  
20*21* г.  
Приказ № *8/21-ОД*

**Рабочая программа дополнительного образования  
познавательной направленности  
для детей старшего дошкольного возраста  
«Умники и Умницы. Первые шаги в информатику»  
ОСНОВНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ  
МАДОУ №8 «Планета детства»**

Разработчик:  
Педагог дополнительного образования  
МАДОУ № 8 «Планета детства»  
Казанина М.В.

г. Реутов  
2021 г.

## Содержание

1. Целевой раздел.....	3
1.1 Пояснительная записка.....	3
1.2 Цели и задачи программы.....	4
2. Содержательный раздел.....	5
3. Организационный раздел.....	6
3.1 Реализация программы.....	6
3.2 Календарно-тематическое планирование занятий для детей 5-6 лет.....	8
3.3 Календарно - тематическое планирование занятий для детей 6-7 лет.....	12
4. Список литературы.....	19

# 1. Целевой раздел

## 1.1 Пояснительная записка

Развитие современного общества предъявляет новые требования к дошкольным образовательным учреждениям, к организации в них воспитательно-образовательного процесса, выбору методического сопровождения для эффективного функционирования образовательной модели и оснащения предметно-развивающей среды. В связи с этим образовательные области (социально-личностное, познавательное-речевое, физическое и художественно-эстетическое развитие) нацеливают педагогическое сообщество не только на разработку образовательной программы, но и развитие предметно-пространственной среды, которая обеспечит комплексный и системный подход к развитию ребенка.

В последние несколько лет происходит практически глобальное внедрение информационно-компьютерных технологий (в дальнейшем ИКТ). Наряду с учебными заведениями ИКТ довольно быстро внедрились и в школу, а между школой и детскими садами наблюдается прямая преемственность, следовательно, необходимо внедрять ИКТ в ДОУ. Также внедрение ИКТ необходимо вследствие преобразования дошкольного образования внедрение сначала ФГТ, а потом ФГОС.

Мир компьютеров все больше и больше вторгается в нашу жизнь. Использование новых информационных технологий требует хорошей компьютерной подготовки, причем проникновение в этот удивительный мир человек может начать не только окончив школу, но и гораздо раньше. В сегодняшних условиях родители и педагоги должны быть готовы к тому, что при поступлении в школу ребенок столкнется с применением вычислительной техники. Поэтому заранее необходимо готовить ребенка к предстоящему взаимодействию с информационными технологиями. В связи с этим знакомство с новыми компьютерными технологиями в дошкольном возрасте считается оправданным.

Для успешного обучения в школе важен не столько набор знаний, сколько развитое мышление, умение получать знания, использовать имеющиеся навыки для решения различных учебных задач. Большие возможности при этом раскрываются при работе с компьютером.

Одним из факторов, обеспечивающих эффективность образования, является непрерывность и преемственность в обучении.

Программа по компьютерной грамотности построена по методу последовательного углубления и усложнения материала, рассчитана для детей 5-7 лет, на 2 года обучения и 108 часов (36 ч. + 72 ч.).

## 1.2 Цели и задачи программы

Целью программы является развитие логического мышления и познавательной активности детей старшего дошкольного возраста, путем применения компьютера, обучение детей компьютерной грамотности.

Задачи:

- Познакомить детей с компьютером, как современным инструментом для обработки информации:
  - познакомить с историей ЭВМ;
  - познакомить с назначением ЭВМ;
  - познакомить с устройством ЭВМ.
- Познакомить детей с правилами поведения в компьютерном классе и правилами безопасной работы на компьютере.
- Помочь преодолевать при необходимости психологический барьер между ребенком и компьютером.
- Сформировать начальные навыки работы за компьютером:
  - познакомить с манипулятором "Мышь"
  - познакомить с клавиатурой;
- Формировать опыт практической, познавательной, творческой и другой деятельности с современным программным обеспечением

Планируемый результат по окончанию программы:

Знать:

- Правила техники безопасности.
- Главные части компьютера.
- Иметь представление об основных носителях информации и о защите компьютера.
- Знать рабочие программы.
- Знать, что такое алгоритм и его применение в практических задачах
- Основы работы в программах:
  1. Текстовый редактор Word
  2. Графический редактор Paint
  3. Создание презентаций PowerPoint
  4. Создание видеороликов Киностудия

Уметь:

- Работать с мышкой и клавиатурой, свободно ориентироваться на мониторе.
- Пользоваться графическим редактором Paint, Word, PowerPoint, Киностудией
- Составлять алгоритмы
- Решать логические задачи.
- Сравнивать предметы, перемещать, группировать, делить их.

- Находить закономерности.
- Понимать язык стрелок и как ими пользоваться.
- Определять последовательность событий.
- Приводить примеры отрицаний.
- Самостоятельно запускать компьютер и программы.

Работать в браузере в «безопасном интернете»

## 2. Содержательный раздел

Процесс психического развития ребенка, развитие мышления – непрерывный процесс, происходящий в его деятельности. Способности ребенка, обеспечивающие его игры с использованием компьютера, формируются до того, как он сел за компьютер. Немаловажное значение для успеха освоения компьютера имеет своевременное приобщение детей ко всем формам ознакомления с окружающей действительностью, природной и социальной, как источнику чувства, мысли и творчества.

Для полноценного использования компьютера как средства деятельности (средства познавательного анализа информации о действительности) от ребенка требуется умение оперировать символами (знаками), обобщенными образами (т.е. ему необходимо достаточно развитое мышление, творческое воображение, определенный уровень произвольности действий). Все это формируется в многообразной предметно-практической и игровой деятельности. При этом особое значение для формирования потребности целенаправленного управления компьютером, развития компьютерных игр принадлежит ведущей деятельности ребенка-дошкольника – игре.

**Игра** – одна из форм практического мышления. В игре ребенок оперирует своими знаниями, опытом, впечатлениями, отображенными в общественной форме игровых способов действия, игровых знаков, приобретающих значение в смысловом поле игры.

Исследования показали, что ребенок дошкольного возраста обнаруживает способность наделять нейтральный (до поры) объект игровым значением в смысловом поле игры. Именно эта способность является главной психологической базой для введения в игру компьютера как игрового средства. Изображение, возникающее на дисплее, может быть надделено ребенком игровым значением в ситуации, когда он сам строит сюжет игры, оперируя образными и функциональными возможностями компьютерной программы.

Способность детей замещать в игре реальный предмет игровым с переносом на него реального значения, реальное действие – игровым, замещающим его действием,

лежит в основе способности осмысленно оперировать символами на экране компьютера. Именно поэтому компьютерные игры должны быть неразрывно связаны с обычными играми.

Становится очевидно, что компьютер как средство деятельности не должен в своей технической и программной сути быть враждебен ребенку, а оборудование в целом отвечает необходимым физиолого-гигиеническим, эргономическим (включая дизайн) и психолого-педагогическим требованиям, обеспечивают безопасную и комфортную деятельность детей и педагогов.

### **3. Организационный раздел**

#### **3.1 Реализация программы**

Для реализации программы необходимо:

Компьютерный класс: компьютер с мультимедийным проектором для демонстрации материала; компьютеры для детей для получения новых знаний и закрепления навыков работы; принтер для печати детских рисунков, микрофон и наушники.

Компьютеры объединены в локальную сеть, оборудованы приводами CD-ROM и звуковыми картами. Мониторы соответствуют стандарту TCO-95, компьютерный класс должен соответствовать требованиям СанПиН.

- Столы для работы детей,
- Раздаточный материал,
- Игры – головоломки,
- Демонстрационные дидактические игры,

Демонстрационные и индивидуальные плакаты для обучения детей компьютерной грамотности, правилам поведения и правильной осанке.

#### Пособия для занятий

- Программы: Paint; Word, PowerPoint; Киностудия
- Презентации «Подборка заданий и упражнений для развития логического мышления и творческих способностей детей старшего дошкольного возраста»;
- Презентации «Подборка заданий и упражнений для развития логического мышления, зрительного восприятия и внимания детей старшего дошкольного возраста»;
- Подборка презентаций по темам общеобразовательной программы;
- Подборка игровых дисков;
- Серия игр «Умный ребенок»;

- Комплекты интерактивных развивающих пособий для индивидуальных и групповых занятий взрослыми с детьми ООО "Экзамен-Медиа", 2014;
- Комплект программируемого робота «Cubetto»
- Индивидуальные карандаши
- Индивидуальные фломастеры.

**3.2 Календарно - тематическое планирование занятий  
для детей 5-6 лет ( 36 ч.)**

**3.3 Календарно - тематическое планирование занятий  
для детей 6-7 лет ( 72 ч.)**

С календарно – тематическим планом можно ознакомиться в учреждении.

#### 4. Список литературы

- 1) Бурдина С.В. Игровая информатика. Часть 1 / С.В. Бурдина. – Весна-Дизайн. – 2021 г.
- 2) Бурдина С.В. Игровая информатика. Часть 2 / С.В. Бурдина. – Весна-Дизайн. – 2021 г.
- 3) Горячев А.В., Ключ Н.В. Все по полочкам. пособие для дошкольников 5-6 лет /А. В. Горячев, Н. В. Ключ. – 2-е изд., исп. – М.: Баласс, 2019. – 64 с.
- 4) Горячев А.В., Ключ Н.В. Все по полочкам. Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников. /А. В. Горячев, Н. В. Ключ. – М.: Баласс, 2019. – 64 с.
- 5) Леонтьев В.П. Детская компьютерная энциклопедия. – М.: ОЛМА-ПРЕСС Образование, 2019. – 176с.
- 6) Пионтковская Н.А. Как дружить с компьютером Учебно-методическое пособие/ Н.А. Пионтковская. – СОЛОН-Пресс. – Москва, 2015 г.
- 7) Рудченко Т.А., Семенова А.Л. "Информатика. 1 класс. Система уроков по учебнику Т. А. Рудченко, А. Л. Семенова. ФГОС" /Т.А. Рудченко, А.Л. Семенова. – Учитель. – 2020 г.