

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«НАЧАЛЬНАЯ ШКОЛА – ДЕТСКИЙ САД № 52»

Рассмотрено на
методическом объединении
Протокол № 1
от «30» августа 2024 г.

«Утверждено»

**Дополнительная
общеобразовательная общеразвивающая программа
«Информатика для дошкольников»
(подготовительная группа)**



Составитель программы:
Подлесная Алёна Владимировна,
учитель информатики
высшей квалификационной категории

г. Петропавловск – Камчатский
2024 год

Содержание:

№ п/п	Оглавление	Стр.
1.	Пояснительная записка	3
2.	Содержание курса	4
3.	Методические приемы и формы работы с детьми	4
4.	Планируемые результаты	5
5.	Программное и учебно-методическое обеспечение	5
6.	Календарно-тематическое планирование занятий в подготовительной группе № 1 на 2024-2025 учебный год	7
7.	Календарно-тематическое планирование занятий в подготовительной группе № 2 на 2024-2025 учебный год	10

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

к развивающей программе «Информатика для дошкольников»
(подготовительная группа)

Данная программа составлена в соответствии с требованиями следующих нормативно-правовых документов:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации".
2. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013 г. №1555 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования» (зарегистрированного в Минюсте РФ 14 ноября 2013 г., №30384).
3. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Данная программа по информатике разработана на основе авторской программы А. В. Горячева, Гориной К.И., Волковой Т.О. Информатика. 1 класс («Информатика в играх и задачах», 1 часть) и раскрывает основные цели, задачи, содержание и направления работы на этапе старшего дошкольного возраста (от 6 до 7 лет). Курс является пропедевтическим и рассчитан на изучение воспитанниками подготовительной группы в течение 34 учебных часов из расчета 1 час в неделю.

Цель данного курса информатики и ИКТ – развивая логическое, алгоритмическое и системное мышление, создавать предпосылку успешного освоения инвариантных фундаментальных знаний и умений в областях, связанных с информатикой, которые вследствие непрерывного обновления и изменения аппаратных и программных средств выходят на первое место в формировании научного информационно – технологического потенциала общества.

ЗАДАЧИ КУРСА:

- формирование общих представлений дошкольников об информационной картине мира, об информации и информационных процессах как элементах реальной действительности;
- знакомство с основными теоретическими понятиями информатики;
- формирование умения строить простейшие информационные модели и использовать их при решении различных практических задач;
- формирование системно – информационной картины мира в процессе создания текстов, рисунков, схем;
- формирование и развитие умений использовать электронные пособия, тренажеры, презентации в учебном процессе;
- формирование и развитие умений использовать компьютер при тестировании, организации развивающих игр и эстафет, поиске информации в электронных справочниках и библиотеках.

В ходе обучения информатике по данной программе *для педагога решаются следующие задачи:*

- развивать обще учебные, коммуникативные умения и элементы информационной культуры, то есть умения работать с информацией (правильно воспринимать информацию от учителя, из учебников, обмениваться информацией между собой);
- формировать умения описывать объекты реальной действительности, то есть представлять информацию о них различными способами;

- сформировать начальные навыки использования компьютерной техники и современных информационных технологий для решения учебных и практических задач;
- развивать творческое мышление при создании действующих моделей;
 - развивать словарный запас и навыки общения при объяснении работы модели;
 - устанавливать причинно-следственные связи;
 - анализировать результаты и осуществлять поиск новых решений.

Программа разработана с учетом возрастных и психологических особенностей воспитанников старшего дошкольного возраста. При разработке программы учитывались разброс в темпах и направлениях развития детей, индивидуальные различия в их познавательной деятельности, восприятии, внимании, памяти, мышлении, моторике и т.п.

Содержание программы

- основные информационные объекты и структуры (цепочка, мешок, дерево, таблица);
- основные информационные действия (в том числе логические) и процессы (поиск объекта по описанию, построение объекта по описанию, выполнение инструкции, в том числе программы или алгоритма и пр.);
- основные информационные методы (метод перебора, полного или систематического, метод проб и ошибок, метод разбиения задачи на подзадачи и пр.).

Методические приемы и формы работы с детьми

Занятия проводятся два раза в неделю по подгруппам 30 минут. При проведении занятий применяются игровые, занимательные формы обучения с применением цифровых образовательных ресурсов, наглядных пособий, весёлых рисунков, плакатов и самой компьютерной техники. Во время занятия обязательно проводятся физкультминутки, помогающие детям снять усталость и в то же время взбодриться.

Структура образовательной деятельности

1. Работа без компьютера (в игровой зоне):

- объявление темы занятия;
- знакомство с новым материалом;
- использование игр и выполнение заданий в соответствии с содержанием занятия;
- техника безопасности при работе за компьютером;
- объяснение педагогом компьютерного задания.

2. Работа за компьютером (компьютерная зона):

- выполнение задания (7–10 минут для детей 5–6 лет, 10–15 минут для детей 6–7 лет);
- снятие психического и физического напряжения в зоне отдыха.

Во время занятия педагог оказывает индивидуальную помощь при выполнении заданий, следит за состоянием детей при работе за компьютером, за правильной посадкой.

3. Подведение итогов работы (рефлексия).

Планируемые результаты

В результате изучения материала учащиеся должны уметь:

- называть признаки (цвет, форма, размер, названия) предметов и состав предметов;
- ориентироваться в пространстве;
- выявлять закономерности в чередовании фигур различных цветов, форм, размеров;
- обобщать и классифицировать предметы по общему признаку;
- описывать и определять предметы через их признаки, составные части и действия;
- называть последовательность простых действий;
- находить пропущенное действие в заданной последовательности;
- осуществлять сборку и испытание модели согласно инструкции;
- обучение принципам совместной работы и обмена идеями.

Программное и учебно-методическое обеспечение

I. Учебно – методический комплект:

1. Горячев А.В., Горина К.И., Волкова Т.О. Информатика. 1 класс. («Информатика в играх и задачах»): 1 часть. – М.: Баласс, 2020.
2. Горячев А.В., Горина К.И., Волкова Т.О. Информатика. 1 класс («Информатика в играх и задачах»): методические рекомендации для учителя по курсу информатики и по курсу математики с элементами информатики. – М.: Баласс, 2011.
3. Крупенчук О.И. «Графические диктанты для девочек (мальчиков) 6-7 лет» - СПб.: Издательский Дом «Литера», 2009
4. Тетрадь с заданиями для развития детей «Игровая информатика» в 2 частях. - Издательство: Весна-Дизайн, 2006.

II. Компьютерная поддержка:

1. Программа «Страна Фантазия».
2. Программа «Мир информатики» - 1-2 год обучения.
3. Программа GCompris.
4. Программа ACenter.
5. Адалин. Развивающие компьютерные методики для детей.
6. Александр Дуванов. Изучаем компьютер.

III. Технические средства обучения:

1. Компьютер педагога и детей.
2. Интерактивная доска, документ-камера
3. Проектор.
4. МФУ (многофункциональное устройство).
5. Колонки.

IV. Учебный конструктор Перворобот LEGO WeDo 9580:

1. В набор входят 158 элементов, включая USB ЛЕГО-коммутатор, мотор, датчик наклона и датчик расстояния;
2. Программное обеспечение ПервоРобот LEGO WeDo;
3. Комплект содержит 12 заданий. Все задания снабжены анимацией и пошаговыми сборочными инструкциями.

Оборудование:

- комплект столов и стульев для дошкольников;
- маркерная и магнитная доска;
- стол, стул для педагога;
- магнитофон с комплектом аудиозаписей;
- мяч, объемные игрушки;
- цветные карандаши;
- учебный конструктор Перворобот LEGO WeDo 9580.

**Календарно – тематическое планирование занятий
в ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЙ группе № 1
(по учебнику А.В. Горячева, Т.О. Волковой, К.И. Гориной
«Информатика (Информатика в играх и задачах)» 1 класс, часть 1)
2 раза в неделю, 1 занятие - 30 минут**

№ занятия		Дата	<u>Тема занятия</u>
<i>I полугодие</i>			
1	1		Правила техники безопасности и поведения в компьютерном классе.
2	2		Компьютер – основной состав. Работа с компьютерной мышкой.
3	3		Как используется компьютер в жизни человека. Клавиатура (основные кнопки).
4	4		Цвет предметов.
5	5		Цвет предметов. Решение логических задач.
6	6		Лего-конструирование. Модель «Вертушка».
7	7		Форма предметов.
8	8		Форма предметов. Развиваем память и внимание.
9	9		Размер предметов.
10	10		Размер предметов. Упражнения на развитие воображения.
11	11		Лего-конструирование. Модель «Волчок».
12	12		Название предметов.
13	13		Название предметов. Решение логических задач.
14	14		Лего-конструирование. Модель «Танцующие птички» (на основе готового механизма).
15	15		«Мы рисуем». Работа в графическом редакторе.
16	16		Признаки предметов.
17	17		Признаки предметов. Решение логических задач.
18	18		Лего-конструирование. Модель «Перекидные качели».
19	19		Задачи-шутки (на внимание и логические рассуждения).
20	20		Упражнения на развитие воображения.
21	21		«Мы рисуем». Работа в графическом редакторе.
22	22		«Мы рисуем». Работа в графическом редакторе.
23	23		Состав предметов.
24	24		Состав предметов. Решение логических задач.
25	25		Лего-конструирование. Модель «Плот».
26	26		Развиваем память и внимание.
27	27		Обобщение изученного материала по теме «Свойства предметов».
28	28		«Мы рисуем». Работа в графическом редакторе.
29	29		«Мы рисуем». Работа в графическом редакторе.
30	30		Лего-конструирование. Модель «Непотопляемый парусник» (на основе готового механизма).
31	31		Решение логических задач.
32	32		Решение занимательных задач.

33	33		«Мы рисуем». Работа в графическом редакторе.
34	34		«Мы рисуем». Работа в графическом редакторе.
II полугодие			
35	1		Понятия «равно», «не равно».
36	2		Понятия «равно», «не равно». Решение логических задач.
37	3		Лего-конструирование. Модель «Пусковая установка для машинок».
38	4		Развиваем память и внимание.
39	5		«Мы рисуем». Работа в графическом редакторе.
40	6		«Мы рисуем». Работа в графическом редакторе.
41	7		Отношение «больше» и «меньше».
42	8		Отношение «больше» и «меньше». Решение логических задач.
43	9		Лего-конструирование. Модель «Измерительная машина».
44	10		Развиваем память и внимание.
45	11		«Мы рисуем». Работа в графическом редакторе.
46	12		«Мы рисуем». Работа в графическом редакторе.
47	13		Понятия «вверх», «вниз».
48	14		Понятия «вправо», «влево».
49	15		Понятия «вверх», «вниз», «вправо», «влево». Решение логических задач.
50	16		Лего-конструирование. Модель «Хоккеист».
51	17		Развиваем память и внимание.
52	18		«Мы рисуем». Работа в графическом редакторе.
53	19		«Мы рисуем». Работа в графическом редакторе.
54	20		Действия предметов.
55	21		Действия предметов. Решение логических задач.
56	22		Лего-конструирование. Модель «Умная вертушка» (на основе готового механизма).
57	23		Развиваем память и внимание.
58	24		«Мы рисуем». Работа в графическом редакторе.
59	25		«Мы рисуем». Работа в графическом редакторе.
60	26		Последовательность событий.
61	27		Последовательность событий. Решение логических задач.
62	28		Лего-конструирование. Модель «Новая собака Димы».
63	29		Развиваем память и внимание.
64	30		«Мы рисуем». Работа в графическом редакторе.
65	31		«Мы рисуем». Работа в графическом редакторе.
66	32		Порядок действий.
67	33		Порядок действий. Решение логических задач.
68	34		Лего-конструирование. Модель «Болельщики» (на основе готового механизма).
69	35		Задачи-шутки (на внимание и логические рассуждения).
70	36		«Мы рисуем». Работа в графическом редакторе.
71	37		Развиваем память и внимание.
72	38		Обобщение изученного материала.

73	39		Итоговая работа по изученным темам.
74	40		Лего-конструирование. Свободная тема.

**Календарно – тематическое планирование занятий
в ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЙ группе № 2
(по учебнику А.В. Горячева, Т.О. Волковой, К.И. Гориной
«Информатика (Информатика в играх и задачах)» 1 класс, часть 1)
2 раза в неделю, 1 занятие - 30 минут**

№ занятия		Дата	<u>Тема занятия</u>
<i>I полугодие</i>			
1	1		Правила техники безопасности и поведения в компьютерном классе.
2	2		Компьютер – основной состав. Работа с компьютерной мышкой.
3	3		Как используется компьютер в жизни человека. Клавиатура (основные кнопки).
4	4		Цвет предметов.
5	5		Цвет предметов. Решение логических задач.
6	6		Лего-конструирование. Модель «Вертушка».
7	7		Форма предметов.
8	8		Форма предметов. Развиваем память и внимание.
9	9		Размер предметов.
10	10		Размер предметов. Упражнения на развитие воображения.
11	11		Лего-конструирование. Модель «Волчок».
12	12		Название предметов.
13	13		Название предметов. Решение логических задач.
14	14		Лего-конструирование. Модель «Танцующие птички» (на основе готового механизма).
15	15		«Мы рисуем». Работа в графическом редакторе.
16	16		Признаки предметов.
17	17		Признаки предметов. Решение логических задач.
18	18		Лего-конструирование. Модель «Перекидные качели».
19	19		Задачи-шутки (на внимание и логические рассуждения).
20	20		Упражнения на развитие воображения.
21	21		«Мы рисуем». Работа в графическом редакторе.
22	22		«Мы рисуем». Работа в графическом редакторе.
23	23		Состав предметов.
24	24		Состав предметов. Решение логических задач.
25	25		Лего-конструирование. Модель «Плот».
26	26		Развиваем память и внимание.
27	27		Обобщение изученного материала по теме «Свойства предметов».
28	28		«Мы рисуем». Работа в графическом редакторе.
29	29		«Мы рисуем». Работа в графическом редакторе.
30	30		Лего-конструирование. Модель «Непотопляемый парусник» (на основе готового механизма).
31	31		Решение логических задач.
32	32		Решение занимательных задач.

33	33		«Мы рисуем». Работа в графическом редакторе.
34	34		«Мы рисуем». Работа в графическом редакторе.
II полугодие			
35	1		Понятия «равно», «не равно».
36	2		Понятия «равно», «не равно». Решение логических задач.
37	3		Лего-конструирование. Модель «Пусковая установка для машинок».
38	4		Развиваем память и внимание.
39	5		«Мы рисуем». Работа в графическом редакторе.
40	6		«Мы рисуем». Работа в графическом редакторе.
41	7		Отношение «больше» и «меньше».
42	8		Отношение «больше» и «меньше». Решение логических задач.
43	9		Лего-конструирование. Модель «Измерительная машина».
44	10		Развиваем память и внимание.
45	11		«Мы рисуем». Работа в графическом редакторе.
46	12		«Мы рисуем». Работа в графическом редакторе.
47	13		Понятия «вверх», «вниз».
48	14		Понятия «вправо», «влево».
49	15		01.03 Решение занимательных задач. Понятия «вверх», «вниз», «вправо», «влево». Решение логических задач.
50	16		Лего-конструирование. Модель «Хоккеист».
51	17		Развиваем память и внимание.
52	18		«Мы рисуем». Работа в графическом редакторе.
53	19		«Мы рисуем». Работа в графическом редакторе.
54	20		Действия предметов.
55	21		Действия предметов. Решение логических задач.
56	22		Лего-конструирование. Модель «Умная вертушка» (на основе готового механизма).
57	23		Развиваем память и внимание.
58	24		«Мы рисуем». Работа в графическом редакторе.
59	25		«Мы рисуем». Работа в графическом редакторе.
60	26		Последовательность событий.
61	27		Последовательность событий. Решение логических задач.
62	28		Лего-конструирование. Модель «Новая собака Димы».
63	29		Развиваем память и внимание.
64	30		«Мы рисуем». Работа в графическом редакторе.
65	31		«Мы рисуем». Работа в графическом редакторе.
66	32		Порядок действий.
67	33		Порядок действий. Решение логических задач.
68	34		Лего-конструирование. Модель «Болельщики» (на основе готового механизма).
69	35		Обобщение изученного материала. Итоговая работа по изученным темам.
70	36		Лего-конструирование. Свободная тема.

