



Автономная некоммерческая организация дошкольного образования

«Планета детства «Лада»

(АНО ДО «Планета детства «Лада»)

ПРИНЯТА

на заседании

Педагогического совета АНО

Протокол № 3 от 08.06.26 г.

УТВЕРЖДАЮ

директор АНО



О.Б. Корабельникова

введена в действие приказом № 267-П от 25 ИЮН 2026 г.

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
естественнонаучной направленности
«Компьютерная грамотность»
для детей 6-7 лет**

Объем учебной нагрузки: 46 занятий

Авторы:

О.А. Еник,

В.Н. Сараева,

М.А. Мамонтова

Тольятти, 2026

Оглавление

1. Пояснительная записка.....	3
2. Учебный план	6
3. Календарный учебный график.....	11
4. Содержание программы.....	11
5. Воспитание.....	57
6. Планируемые результаты	58
7. Ресурсное обеспечение	65
8.Список литературы.....	66
Приложения	68

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная грамотность» естественнонаучной направленности (математика и программирование) для детей 6-7 лет. Программирование, как специфическая деятельность, опирается на математические законы и понятия, которыми должен владеть субъект деятельности при создании нового программного продукта, таким образом, для овладения данным видом деятельности дети должны владеть базовыми математическими понятиями и представлениями, соответствующими возрастным нормам дошкольного возраста. Весьма актуальным на сегодняшний день является тот факт, что в современном дошкольном образовании компьютер рассматривается двусторонне: как средство обучения (основам элементарной математики и программирования) и как объект обучения. Наиболее часто ограничиваются первым направлением: компьютер используется как средство обучения различным математическим игровым и обучающим программам. Однако полноценное влияние компьютер может оказать на развитие ребенка лишь в том случае, если учитываются оба направления. Тогда компьютер становится инструментом познания окружающей действительности. Компьютер как объект познания способен удовлетворить образовательные потребности ребенка в интеллектуальном развитии. Круг необходимых ему знаний и умений определяется только необходимостью использования компьютера в качестве средства интеллектуальной деятельности (соответствующей уровню развития ребенка-дошкольника).

К дошкольному образованию предъявляются все более высокие требования, как к первому звену непрерывного образования, где одна из главных задач – обогащенное развитие личности ребенка. Современное общество живет среди постоянно увеличивающегося потока информации. Готовность к жизни в информационном обществе, начальная математическая и компьютерная грамотность, использование персонального компьютера как средства решения задач деятельности становятся необходимыми каждому человеку. Использование компьютера в дошкольном возрасте затрагивает многие аспекты образовательного процесса и жизнедеятельности дошкольников. Компьютер, являясь самым современным инструментом для обработки информации, может служить мощным техническим средством обучения математики и развития познавательной активности ребенка. Работа с компьютером вызывает у детей живой интерес сначала как игровая, затем и как познавательно-исследовательская деятельность. Этот интерес лежит в основе формирования познавательной мотивации, произвольной памяти, внимания, креативности мышления. Интеграция педагогических и компьютерных технологий в образовании дошкольников позволяет обеспечить удовлетворение познавательных потребностей в индивидуальном развитии, развить его фантазию и творческие способности.

Цель и задачи программы

Уровни освоения программы	Специфика целеполагания	Задачи	Специфика учебной деятельности
Стартовый (ознакомительный)	- освоение детьми дошкольного возраста основ элементарной математики и программирования через использования современных информационных компьютерных технологий - создание условий для успешной социализации и адаптации обучающихся к жизни в обществе - создание и обеспечение необходимых условий для личностного развития,	<i>Обучающие:</i> - познакомить с понятиями основ элементарной математики и программирования - познакомить с правилами поведения в компьютерном классе, техникой безопасности при работе за компьютером - <i>Развивающие:</i> - развивать произвольность восприятия, внимания; - развивать творческое	Задания, направленные на изучение устройства компьютера и развитие информационной культуры

	профессионального самоопределения и творческого труда обучающихся	воображение	
Базовый	- освоение детьми дошкольного возраста основ элементарной математики и программирования через использования современных информационных компьютерных технологий - создание условий для успешной социализации и адаптации обучающихся к жизни в обществе - создание и обеспечение необходимых условий для личностного развития, профессионального самоопределения и творческого труда обучающихся	<i>Обучающие:</i> - познакомить с понятиями основ элементарной математики и программирования - Познакомить с правилами поведения в компьютерном классе, техникой безопасности при работе за компьютером - познакомить со способами управления событиями на экране с помощью операторов (клавиатура, мышка, стилус); <i>Развивающие:</i> - развивать произвольность восприятия, внимания; - развивать творческое воображение - развивать пространственное воображение, умение представлять в пространстве результаты своих действий	Задания, направленные на изучение устройства компьютера, назначение его составных частей и развитие информационной культуры
Продвинутый (углубленный)	- освоение детьми дошкольного возраста основ элементарной математики и программирования через использования современных информационных компьютерных технологий - создание условий для успешной социализации и адаптации обучающихся к жизни в обществе - создание и обеспечение необходимых условий для личностного развития, профессионального самоопределения и творческого труда обучающихся	<i>Обучающие:</i> - познакомить с понятиями основ элементарной математики и программирования -Познакомить с правилами поведения в компьютерном классе, техникой безопасности при работе за компьютером - познакомить с названиями и функциями основных частей компьютера, внутренней и внешней памяти компьютера; - формировать представление о программах и алгоритмах <i>Развивающие:</i> - развивать произвольность восприятия, внимания; - развивать творческое воображение - развивать пространственное воображение, умение представлять в пространстве результаты своих действий - развивать мелкую мускулатуру руки и пальцев, координацию движений	Задания, направленные на изучение устройства компьютера, назначение его составных частей и развитие информационной культуры, а также ознакомление со способами управления событиями на экране с помощью операторов (клавиатура, мышка, стилус)

Методологической основой программы «Компьютерная азбука» является *деятельностный подход*, который состоит в том, что в результате освоения данной программы ребенок приобретает элементарные знания по математике и

программированию, необходимые для овладения практическими умениями, которые заданы целями обучения.

Основные методические подходы:

- организуемая деятельность имеет гибкую структуру;
- на занятиях организуются беседы, дискуссии, создаются проблемные и игровые ситуации;
- создаются педагогические ситуации общения на занятии, позволяющие каждому ребенку проявить инициативу, самостоятельность, избирательность в способах работы;
- образовательный процесс строится на основе применения современных педагогических технологий.

Личностно-ориентированный подход предполагает специальное конструирование образовательного процесса, типов диалога с воспитанниками, форм контроля за личностным развитием ребенка в ходе освоения программы. На основе личностно-ориентированного подхода разработана поуровневая диагностика освоения программы. Реализация программы предполагает не только коллективные занятия, но и индивидуальную работу с помощью составления индивидуальных маршрутов развития отдельных воспитанников.

Игровая технология позволяет строить образовательный процесс как целостное образование, охватывающее определенную его часть, и объединяет общим содержанием, сюжетом. На первом занятии дети отправляются в увлекательное путешествие в «Компьютерное королевство». Все последующие занятия строятся в виде математической игры-путешествия в ходе, которого дети получают определенные знания и умения. В ходе реализации программы поддерживаются правила поведения в компьютерном классе, техника безопасности и имеются определенные атрибуты – игрушка «Компьюша».

Применение ИКТ необходимо для разработки презентаций, наглядного и раздаточного материала, различных схем. Отличительной особенностью мышления детей дошкольного возраста является наглядная образность. Использование презентаций, наглядности позволяет педагогу, опираясь на знание особенностей детского мышления, привлечь их внимание к объяснению новой, достаточно сложной информации, внести в занятия сюрпризный момент.

Программа построена на следующих принципах:

1. Принцип *развивающего обучения*. Педагогу необходимо знать уровень развития каждого ребенка, определять зону ближайшего развития, использовать вариативность компьютерных программ согласно этим знаниям.
2. Принцип *воспитывающего обучения*. Важно помнить, что обучение и воспитание неразрывно связаны друг с другом и в процессе компьютерных занятий не только даются знания, но и воспитываются волевые, нравственные качества, формируются нормы общения.
3. Принцип *систематичности и последовательности обучения*. Устанавливать взаимосвязи, взаимозависимости между полученными знаниями, переходить от простого к сложному, от близкого к далекому, от конкретного к абстрактному, возвращаться к ранее исследуемым проблемам с новых позиций.
4. Принцип *доступности*. Содержание знаний, методы их сообщения должны соответствовать возрасту, уровню развития, подготовки, интересам детей.
5. Принцип *индивидуализации*. На каждом учебном занятии педагог должен стремиться подходить к каждому ребенку как к личности. Каждое занятие должно строиться в зависимости от психического, интеллектуального уровня развития ребенка, должен учитываться тип нервной системы, интересы, склонности ребенка, темп, уровень сложности определяться строго для каждого ребенка.

6. Принцип *сознательности и активности детей в усвоении знаний и их реализации*. Ведущую роль в обучении играет педагог, он ставит проблему, определяет задачи занятия, темп, в роли советчика, сотоварища, ученика может выступать и компьютер. Ребенок для приобретения новых знаний и умений может становиться в позицию ученика, учителя.

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

8. Формирование познавательных интересов и познавательных действий ребенка в различных видах деятельности;

9. Возрастная адекватность дошкольного образования (соответствие условий, требований, методов возрасту и особенностям развития)

Представленное планирование и развернутые конспекты итоговых занятий помогут педагогам в организации образовательной деятельности детей по программе «Компьютерная азбука».

Адресатом программы являются дети старшего дошкольного возраста (6–7 лет). Программа реализуется в течение 12 месяцев (1 год) 1 раз в неделю не более 30 мин (1 академический час). Общее количество часов в год – 46.

2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

	Наименование модуля	Стартовый (ознакомительный) уровень Количество часов			Базовый уровень Количество часов			Продвинутый (углубленный) уровень Количество часов		
		всего	теория	практика	всего	теория	практика	всего	теория	практика
1	Устройство компьютера.	8		8	8		8	8		8
2	Внутренняя память и внешняя память компьютера. Электронные платы	6		6	6		6	6		6
3	Устройства ввода и вывода информации	13		13	13		13	13		13
4	Программы. Алгоритмы. Математика.	7		7	7		7	7		7
5	Закрепление знаний	12		12	12		12	12		12
	Итого	46		46	46		46	46		46

Учебно-тематический план

Наименование учебного модуля/блока (или темы занятий)	Стартовый (ознакомительный) уровень Количество часов			Базовый уровень Количество часов			Продвинутый (углубленный) уровень Количество часов			Формы контроля
	всего	теория	практика	всего	теория	практика	всего	теория	практика	

	1. Устройство компьютера	8		8	8		8	8		8	
1	Входящая диагностика	1		1	1		1	1		1	Беседа, наблюдение практическая работа, анализ работ
2	Здравствуй, Компьютерное королевство математики	1		1	1		1	1		1	Беседа, наблюдение практическая работа
3	История развития математики и вычислительной техники	1		1	1		1	1		1	Беседа, наблюдение практическая работа
4	Гиганты и малютки	1		1	1		1	1		1	Беседа, наблюдение практическая работа
5	«Тронный зал» – системный блок	1		1	1		1	1		1	Беседа, наблюдение практическая работа
6	В гостях у короля Компьютерного королевства – Центрального процессора	1		1	1		1	1		1	Беседа, наблюдение практическая работа
7	Порядок включения и выключения компьютера	1		1	1		1	1		1	Беседа, наблюдение практическая работа
8	Итоговое занятие	1		1	1		1	1		1	Викторина «Компьютер – верный друг»
	2. Внутренняя память и внешняя память компьютера. Электронные платы	6		6	6		6	6		6	
9	Маленькие клеточки компьютера	1		1	1		1	1		1	Беседа, наблюдение практическая работа
10	Суперпамять	1		1	1		1	1		1	Беседа, наблюдение практическая работа
11	Записная книжка компьютера: внутренняя память	1		1	1		1	1		1	Беседа, наблюдение практическая работа
12	Записная книжка	1		1	1		1	1		1	Беседа,

	компьютера: внешняя память (ВЗУ)									наблюдение практическая работа
13	Электронные платы	1		1	1		1	1		Беседа, наблюдение практическая работа
14	Итоговое занятие	1		1	1		1	1		Звездный час «Компьютерные гении»
	3. Устройства ввода и вывода информации	13		13	13		13	13		
15	Мир, в котором мы живем	1		1	1		1	1		Беседа, наблюдение практическая работа
16	Устройства ввода информации	1		1	1		1	1		Беседа, наблюдение практическая работа
17	Путешествие по клавиатуре	1		1	1		1	1		Беседа, наблюдение практическая работа
18	Путешествие по клавиатуре: буквенный ряд	1		1	1		1	1		Беседа, наблюдение практическая работа
19	Путешествие по клавиатуре: цифровой ряд	1		1	1		1	1		Беседа, наблюдение практическая работа
20	Маленькие помощники математики	1		1	1		1	1		Беседа, наблюдение практическая работа
21	Помощник вывода информации – монитор	1		1	1		1	1		Беседа, наблюдение практическая работа
22	Помощники вывода информации – принтер, многофункциональное устройство (МФУ)	1		1	1		1	1		Беседа, наблюдение практическая работа
23	Мультимедиа	1		1	1		1	1		Беседа, наблюдение практическая работа
24	Сканнер и полосковый код	1		1	1		1	1		Беседа, наблюдение практическая

											я работа
25	Интерактивная доска (ИД), интерактивная рамка	1		1	1		1	1		1	Беседа, наблюдение практическая работа
26	Интерактивная доска, работа на ИД	1		1	1		1	1		1	Беседа, наблюдение практическая работа
27	Итоговое занятие	1		1	1		1	1		1	Интеллектуальная игра «Умники и умницы»
	4. Программы. Алгоритмы. Интернет	7		7	7		7	7		7	
28	Интернет	1		1	1		1	1		1	Беседа, наблюдение практическая работа
29	Компьютерный вирус	1		1	1		1	1		1	Беседа, наблюдение практическая работа
30	«Машинный» язык	1		1	1		1	1		1	Беседа, наблюдение практическая работа
31	Программа и алгоритм	1		1	1		1	1		1	Беседа, наблюдение практическая работа
32	Алгоритмы вокруг нас	1		1	1		1	1		1	Беседа, наблюдение практическая работа
33	Итоговое занятие	1		1	1		1	1		1	Компьютерная олимпиада
34	Итоговая диагностика	1		1	1		1	1		1	Беседа, наблюдение практическая работа, анализ работ
	5. Закрепление знаний	12		12	12		12	12		12	
35	В стране Роботландии	1		1	1		1	1		1	Беседа, наблюдение практическая работа
36	Изменение алгоритмов и исполнение алгоритма	1		1	1		1	1		1	Беседа, наблюдение практическая

											я работа
37	Неправильный алгоритм	1		1	1		1	1		1	Беседа, наблюдение практическа я работа
38	Итоговое занятие	1		1	1		1	1		1	Аукцион знаний
39	Сказка о компьютере	1		1	1		1	1		1	Беседа, наблюдение практическа я работа
40	Устройства ввода информации: мышь, клавиатура	1		1	1		1	1		1	Беседа, наблюдение практическа я работа
41	Устройства вывода информации: монитор, принтер, МФУ	1		1	1		1	1		1	Беседа, наблюдение практическа я работа
42	Мультимедиа: колонки, наушники, веб-камера, микрофон	1		1	1		1	1		1	Беседа, наблюдение практическа я работа
43	Интерактивная доска	1		1	1		1	1		1	Беседа, наблюдение практическа я работа
44	Интернет	1		1	1		1	1		1	Беседа, наблюдение практическа я работа
45	Интернет и компьютерный вирус	1		1	1		1	1		1	Беседа, наблюдение практическа я работа
46	Итоговое занятие	1		1	1		1	1		1	КВН «Компьютерный мир» (совместно с родителями)
	ИТОГО	46		46	46		46	46		46	

3. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Программа рассчитана на один календарный год всего 46 занятий, включая каникулярное время.

Занятия проводятся 1 раз в неделю в первой или второй половине дня, продолжительностью 30 минут.

Режим работы детского сада:

- пятидневная рабочая неделя с 6.30 до 18.30.

- нерабочие дни – суббота, воскресенье, а также праздничные дни, установленные законодательством РФ

Количество учебных недель – 36 (сентябрь-август) без учета каникулярного времени, попадающего на праздничные дни, установленные законодательством РФ

Дата начала реализации программы - 01.09.

Дата окончания реализации программы – 31.08.

Проведение мониторинга достижения детьми планируемых результатов освоения основной общеобразовательной программы дошкольного образования предусматривает организацию входящей (сентябрь) и итогового мониторинга (май).

4. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Содержание программы имеют четкую содержательную и законченную структуру.

Форма проведения занятий: подгрупповые 10-12 чел.

Отличительные особенности данной программы

Программа доступна и интересна дошкольникам, в ней максимально возможно применяются следующие **методы**, позволяющие дать детям первоначальные основы информатики.

Словесные методы и приёмы позволяют в кратчайший срок передать детям информацию, ставить перед ними учебную задачу, указывать возможные пути ее решения. Словесные методы и приемы сочетаются с наглядными, игровыми, практическими методами, делая последние более результативными.

Наглядные методы

Наглядность оживляет образовательный процесс, способствует пробуждению у детей интереса к занятию, дает возможность всматриваться в явления окружающего мира, выделять в них существенное, основное, замечать происходящие изменения, устанавливать их причины, делать выводы.

Без демонстрации наглядности (мультимедийных презентаций, демонстрационного материала, карточек и др.) не обходится не одно занятие.

Практические методы

Нельзя научить детей, только показывая и рассказывая, не предлагая самим детям каких-либо действий. Ребенок овладевает опытом, только тогда, когда сам участвует в практической деятельности.

Практические методы обучения основаны на *практической деятельности детей*. Практическая деятельность направлена на подготовку детей к восприятию нового материала, на усвоение ими новых знаний и на закрепление, расширение и совершенствование усвоенных знаний, умений и навыков.

Ведущим практическим методом является *упражнение*.

Упражнение – многократное повторение ребенком умственных или практических действий заданного содержания. В обучении дошкольников применяются упражнения разного типа. В одних случаях дети выполняют упражнения, подражая, в других ребенок реализует задачи по аналогии с теми, которые он решал и, наконец, ребенок выполняет творческие упражнения, требующие комбинирования, иного сочетания знаний и умений, которыми он владеет.

Игровые методы

Игровые методы и приемы позволяют четко и полно осуществлять образовательные задачи в атмосфере легкости и заинтересованности, активности детей. Для развития остроты восприятия используются игровые задания, дидактические игры и упражнения, выполнив которые ребенок легко может усвоить правила поведения и технику безопасности в компьютерном зале, устройство компьютера, гимнастику для глаз.

У детей в процессе освоения данной программы в игровой форме происходит расширение кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой: знакомство с компьютером и его значением в жизни человека, устройствами ввода и вывода информации, программами и алгоритмами и др. Игровая деятельность дошкольников постепенно переходит в увлекательную познавательную деятельность.

Освоение Программы детьми с ограниченными возможностями здоровья

Программа может использоваться в работе с детьми с ограниченными возможностями здоровья (стартовый и базовый уровни) при условии адаптации её содержания с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья обучающихся с определенными видами нарушений специалистами в области коррекционной педагогики, а также педагогическими работниками, прошедшими соответствующую курсовую подготовку.

Содержание программы может быть освоено детьми с ограниченными возможностями здоровья при условии построения индивидуального образовательного маршрута с учетом особенностей их психофизического развития, индивидуальных возможностей нозологии, с увеличением (при необходимости) срока получения образования.

В случае реализации Программы с детьми ОВЗ при определении задач педагог опирается на стартовый уровень освоения программы и знания об особенностях организации образовательной деятельности с детьми с разной нозологией (возможными нарушениями):

- Дефекты слуха: дети глухие или слабослышащие. Данный вид ОВЗ имеет сенсорный характер, ребенок не может познавать мир и воспринимать информацию посредством слушания. Отсутствие общения с другими людьми в детстве приводит к невозможности воспроизведения речи. Эти дети, как правило, являются глухонемыми.

- Нарушение зрения: в этой группе слепые или слабовидящие дети. У детей с нарушением зрения восприятие происходит на суженной сенсорной основе. Вследствие этого снижается качественный уровень представлений об окружающем мире, возникают трудности социальной адаптации. Наряду со зрительным восприятием необходимо развивать и все остальные виды чувствительности (осязание, слух, вкус и обоняние). Другой, не менее важной, проблемой у детей с нарушениями зрения являются трудности в ориентировке в пространстве.

- Тяжелые дефекты речи: дети испытывают значительные трудности в произношении звуков, образовании слов и формулировании предложений, это дети немые от рождения либо с невнятной, непонятной окружающим речью. Не развитая разговорная функция затрудняет их коммуникацию с окружающими и интеграцию в общество, ограничивает познавательные возможности. Ребенок часто элементарно не в состоянии задать интересующий его вопрос.

- Нарушения опорно-двигательных функций: у детей наблюдается задержка формирования, недоразвитие, нарушение или утрата двигательных функций. Двигательные расстройства у этих детей сочетаются с отклонениями в развитии сенсорных функций, познавательной деятельности, что связано с органическим поражением центральной нервной системы и ограниченными возможностями познания окружающего мира. Часто заметны речевые нарушения, которые имеют органическую природу и усугубляются дефицитом общения.

- Задержка психического развития: в этой группе дети, у которых наблюдается состояние задержанного или неполного умственного развития, которое характеризуется прежде всего снижением навыков, возникающих в процессе развития, и навыков, которые определяют общий уровень интеллекта (т.е. познавательных способностей, языка, моторики, социальной дееспособности). Умственная отсталость может возникнуть на фоне другого психического или физического заболевания.

- Дефекты эмоционально-волевой сферы (аутические расстройства): дети не могут общаться с другими людьми, у их частично или полностью парализована коммуникативная функция, социальные навыки не прививаются. Нарушения эмоционально-волевой сферы являются существенным фактором, препятствующим целостному развитию ребенка. Это могут быть нарушения социального взаимодействия, дезадаптация в коллективе, задержка речи, снижение когнитивных навыков, психологическая неготовность к обучению.

Дети с ограниченными возможностями здоровья могут иметь сочетанные диагнозы, то есть заболевания из разных видов приведенной классификации. К примеру, ребенок с ТНР одновременно является слабовидящим.

Педагогом учитываются также психологические особенности детей с ОВЗ, которые зависят от вида заболевания и его личных психических характеристик. Так для них характерны следующие черты:

- Низкий уровень информированности об окружающем мире в связи с ограничениями в познании.
- Рассеянное внимание, отсутствие способности к концентрации. Это происходит из-за низкой интеллектуальной активности.
- Недостаточность навыков самоконтроля, отсутствие интереса к обучению.
- Ограниченный объем памяти. Запоминание чаще кратковременное и поверхностное.
- Минимальная мотивация к познавательной деятельности.
- Низкая игровая активность. Перечень игр скудный, сюжеты однотипные и банальные.
- Очень низкая работоспособность ввиду общей ослабленности организма. Ребенок с ОВЗ быстро устает и нуждается в отдыхе. Повышенная утомляемость.
- Отсутствие «смышлености», низкая скорость обработки поступающей информации.
- Инфантилизм, т.е. отставание в развитии от своих сверстников, несоответствие характеристик эмоционально-волевой сферы действительному возрасту.
- Неразвитость крупной и мелкой моторики.
- Дети с ограниченными возможностями здоровья обладают повышенной тревожностью и раздражительностью. Они впечатлительны, реагируют на малейшие изменения тона голоса, обидчивы, плаксивы и беспокойны. В ряде случаев наблюдаются сильная возбудимость, агрессивное поведение.

При планировании образовательной деятельности педагогом используются наиболее доступные методы и приемы: наглядные (иллюстрации, алгоритмы, схемы и пр.), практические, словесные, игровые и др. Вопрос о рациональном выборе системы методов и отдельных методических приемов, технологий в рамках реализации Программы решается педагогом в каждом конкретном случае.

Индивидуально подбираются задания, определяется зона ближайшего развития ребенка, педагогом учитываются индивидуально-психологические особенности детей с ОВЗ.

В связи с индивидуальными особенностями детей с ОВЗ, в частности с замедленным темпом освоения программного содержания по необходимости предполагается в отдельных случаях изменение последовательности в изучении тем, введение корректировки. К тому же материал может повторяться путем возвращения к пройденной теме.

Структура образовательной деятельности

Месяц	Блок /Модуль	Уровни освоения программы модуля	Структура образовательной деятельности, методические приемы	Оборудование, материалы, методические пособия, репертуар	Формы контроля
Сентябрь-октябрь	Устройств о компьютера	Стартовый (ознакомительный)	Личностно-ориентированная технология Методы, позволяющие дать детям первоначальные основы информатики: - <i>словесные методы и приёмы</i> позволяют в кратчайший срок передать детям информацию, ставить перед ними учебную задачу, указывать возможные пути ее решения. - <i>Наглядные методы</i> Наглядность оживляет образовательный процесс, способствует пробуждению у детей интереса к занятию, дает возможность всматриваться в явления окружающего мира, выделять в них существенное, основное, замечать происходящие изменения, устанавливать их причины, делать выводы (мультимедийных презентаций, демонстрационного материала, карточек и др.) - <i>Практические методы, основанные на практической деятельности детей.</i> Практическая деятельность направлена на подготовку детей к восприятию нового материала, на усвоение ими новых знаний и на закрепление, расширение и совершенствование усвоенных знаний, умений и навыков. Ведущим практическим методом является <i>упражнение</i>. - <i>Упражнение</i> – многократное повторение ребенком умственных или практических действий заданного содержания. В обучении дошкольников применяются упражнения разного типа. В одних случаях дети выполняют упражнения, подражая, в других ребенок реализует задачи по аналогии с теми, которые он решал и, наконец, ребенок выполняет творческие упражнения, требующие комбинирования, иного сочетания знаний и умений, которыми он владеет. - <i>Игровые методы и приемы</i>, которые позволяют четко и полно осуществлять образовательные задачи в	игровые задания, загадки, ребусы, беседы	Наблюдение, диагностическая игра

		атмосфере легкости и заинтересованности, активности детей. Для развития остроты восприятия используются игровые задания, дидактические игры и упражнения, выполнив которые ребенок легко может усвоить правила поведения и технику безопасности в компьютерном зале, устройство компьютера, гимнастику для глаз.		
	Базовый	Личностно-ориентированная технология Интерактивные технологии Методы, позволяющие дать детям первоначальные основы информатики: - <i>словесные методы и приёмы</i> позволяют в кратчайший срок передать детям информацию, ставить перед ними учебную задачу, указывать возможные пути ее решения. - <i>Наглядные методы</i> Наглядность оживляет образовательный процесс, способствует пробуждению у детей интереса к занятию, дает возможность всматриваться в явления окружающего мира, выделять в них существенное, основное, замечать происходящие изменения, устанавливать их причины, делать выводы (мультимедийных презентаций, демонстрационного материала, карточек и др.) - <i>Практические методы, основанные на практической деятельности детей.</i> Практическая деятельность направлена на подготовку детей к восприятию нового материала, на усвоение ими новых знаний и на закрепление, расширение и совершенствование усвоенных знаний, умений и навыков. Ведущим практическим методом является <i>упражнение</i>. - <i>Упражнение</i> – многократное повторение ребенком умственных или практических действий заданного содержания. В обучении дошкольников применяются упражнения разного типа. В одних случаях дети выполняют упражнения, подражая, в других ребенок реализует задачи по аналогии с теми, которые он решал и, наконец, ребенок выполняет творческие упражнения, требующие комбинирования, иного сочетания знаний и умений, которыми он владеет. - <i>Игровые методы и приемы</i>, которые позволяют четко и полно осуществлять образовательные задачи в	интерактивная доска, компьютер, использование современных информационных средств (презентаций, видеофильмов, слайд-шоу, электронных дидактических игр) беседы	Наблюдение, диагностическая игра, выставка презентация Экспресс-опрос

		атмосфере легкости и заинтересованности, активности детей. Для развития остроты восприятия используются игровые задания, дидактические игры и упражнения, выполнив которые ребенок легко может усвоить правила поведения и технику безопасности в компьютерном зале, устройство компьютера, гимнастику для глаз.		
	Продвинутый (углубленный)	Личностно-ориентированная технология Интерактивные технологии Технология проблемного обучения Методы, позволяющие дать детям первоначальные основы информатики: - <i>словесные методы и приёмы</i> позволяют в кратчайший срок передать детям информацию, ставить перед ними учебную задачу, указывать возможные пути ее решения. - <i>Наглядные методы</i> Наглядность оживляет образовательный процесс, способствует пробуждению у детей интереса к занятию, дает возможность всматриваться в явления окружающего мира, выделять в них существенное, основное, замечать происходящие изменения, устанавливать их причины, делать выводы (мультимедийных презентаций, демонстрационного материала, карточек и др.) - <i>Практические методы, основанные на практической деятельности детей.</i> Практическая деятельность направлена на подготовку детей к восприятию нового материала, на усвоение ими новых знаний и на закрепление, расширение и совершенствование усвоенных знаний, умений и навыков. Ведущим практическим методом является <i>упражнение</i>. - <i>Упражнение</i> – многократное повторение ребенком умственных или практических действий заданного содержания. В обучении дошкольников применяются упражнения разного типа. В одних случаях дети выполняют упражнения, подражая, в других ребенок реализует задачи по аналогии с теми, которые он решал и, наконец, ребенок выполняет творческие упражнения, требующие комбинирования, иного сочетания знаний и умений, которыми он владеет. - <i>Игровые методы и приемы</i>, которые	интерактивная доска, компьютер, использование современных информационных средств (презентаций, видеофильмов, слайд-шоу, электронных дидактических игр)	Наблюдение, диагностическая игра, выставка презентация Экспресс-опрос

			позволяют четко и полно осуществлять образовательные задачи в атмосфере легкости и заинтересованности, активности детей. Для развития остроты восприятия используются игровые задания, дидактические игры и упражнения, выполнив которые ребенок легко может усвоить правила поведения и технику безопасности в компьютерном зале, устройство компьютера, гимнастику для глаз.		
Ноябрь-декабрь	Внутренняя память и внешняя память компьютера. Электронные платы	Стартовый (ознакомительный)	Личностно-ориентированная технология Методы, позволяющие дать детям первоначальные основы информатики: - <i>словесные методы и приёмы</i> позволяют в кратчайший срок передать детям информацию, ставить перед ними учебную задачу, указывать возможные пути ее решения. - <i>Наглядные методы</i> Наглядность оживляет образовательный процесс, способствует пробуждению у детей интереса к занятию, дает возможность всматриваться в явления окружающего мира, выделять в них существенное, основное, замечать происходящие изменения, устанавливать их причины, делать выводы (мультимедийных презентаций, демонстрационного материала, карточек и др.) - <i>Практические методы, основанные на практической деятельности детей.</i> Практическая деятельность направлена на подготовку детей к восприятию нового материала, на усвоение ими новых знаний и на закрепление, расширение и совершенствование усвоенных знаний, умений и навыков. Ведущим практическим методом является <i>упражнение</i>. - <i>Упражнение</i> – многократное повторение ребенком умственных или практических действий заданного содержания. В обучении дошкольников применяются упражнения разного типа. В одних случаях дети выполняют упражнения, подражая, в других ребенок реализует задачи по аналогии с теми, которые он решал и, наконец, ребенок выполняет творческие упражнения, требующие комбинирования, иного сочетания знаний и умений, которыми он владеет. - <i>Игровые методы и приемы</i>, которые позволяют четко и полно осуществлять образовательные задачи в	игровые задания, загадки, ребусы, беседы	Наблюдение, диагностическая игра, выставка презентация

		атмосфере легкости и заинтересованности, активности детей. Для развития остроты восприятия используются игровые задания, дидактические игры и упражнения, выполнив которые ребенок легко может усвоить правила поведения и технику безопасности в компьютерном зале, устройство компьютера, гимнастику для глаз.		
	Базовый	Личностно-ориентированная технология Интерактивные технологии Методы, позволяющие дать детям первоначальные основы информатики: - <i>словесные методы и приёмы</i> позволяют в кратчайший срок передать детям информацию, ставить перед ними учебную задачу, указывать возможные пути ее решения. - <i>Наглядные методы</i> Наглядность оживляет образовательный процесс, способствует пробуждению у детей интереса к занятию, дает возможность всматриваться в явления окружающего мира, выделять в них существенное, основное, замечать происходящие изменения, устанавливать их причины, делать выводы (мультимедийных презентаций, демонстрационного материала, карточек и др.) - <i>Практические методы, основанные на практической деятельности детей.</i> Практическая деятельность направлена на подготовку детей к восприятию нового материала, на усвоение ими новых знаний и на закрепление, расширение и совершенствование усвоенных знаний, умений и навыков. Ведущим практическим методом является <i>упражнение</i>. - <i>Упражнение</i> – многократное повторение ребенком умственных или практических действий заданного содержания. В обучении дошкольников применяются упражнения разного типа. В одних случаях дети выполняют упражнения, подражая, в других ребенок реализует задачи по аналогии с теми, которые он решал и, наконец, ребенок выполняет творческие упражнения, требующие комбинирования, иного сочетания знаний и умений, которыми он владеет. - <i>Игровые методы и приемы</i>, которые позволяют четко и полно осуществлять образовательные задачи в	интерактивная доска, компьютер, использование современных информационных средств (презентаций, видеофильмов, слайд-шоу, электронных дидактических игр) беседы	Наблюдение, диагностическая игра, Анализ результатов проектов, выставка презентация Экспресс-опрос

		атмосфере легкости и заинтересованности, активности детей. Для развития остроты восприятия используются игровые задания, дидактические игры и упражнения, выполнив которые ребенок легко может усвоить правила поведения и технику безопасности в компьютерном зале, устройство компьютера, гимнастику для глаз.		
	Продвинутый (углубленный)	Личностно-ориентированная технология Интерактивные технологии Технология проблемного обучения Методы, позволяющие дать детям первоначальные основы информатики: - <i>словесные методы и приёмы</i> позволяют в кратчайший срок передать детям информацию, ставить перед ними учебную задачу, указывать возможные пути ее решения. - <i>Наглядные методы</i> Наглядность оживляет образовательный процесс, способствует пробуждению у детей интереса к занятию, дает возможность всматриваться в явления окружающего мира, выделять в них существенное, основное, замечать происходящие изменения, устанавливать их причины, делать выводы (мультимедийных презентаций, демонстрационного материала, карточек и др.) - <i>Практические методы, основанные на практической деятельности детей.</i> Практическая деятельность направлена на подготовку детей к восприятию нового материала, на усвоение ими новых знаний и на закрепление, расширение и совершенствование усвоенных знаний, умений и навыков. Ведущим практическим методом является <i>упражнение</i>. - <i>Упражнение</i> – многократное повторение ребенком умственных или практических действий заданного содержания. В обучении дошкольников применяются упражнения разного типа. В одних случаях дети выполняют упражнения, подражая, в других ребенок реализует задачи по аналогии с теми, которые он решал и, наконец, ребенок выполняет творческие упражнения, требующие комбинирования, иного сочетания знаний и умений, которыми он владеет. - <i>Игровые методы и приемы</i>, которые	интерактивная доска, компьютер, использование современных информационных средств (презентаций, видеофильмов, слайд-шоу, электронных дидактических игр)	Наблюдение, диагностическая игра, выставка презентация Экспресс-опрос

			позволяют четко и полно осуществлять образовательные задачи в атмосфере легкости и заинтересованности, активности детей. Для развития остроты восприятия используются игровые задания, дидактические игры и упражнения, выполнив которые ребенок легко может усвоить правила поведения и технику безопасности в компьютерном зале, устройство компьютера, гимнастику для глаз.		
Декабрь-март	Устройств а ввода и вывода информации	Стартовый (ознакомительный)	Личностно-ориентированная технология Методы, позволяющие дать детям первоначальные основы информатики: - <i>словесные методы и приёмы</i> позволяют в кратчайший срок передать детям информацию, ставить перед ними учебную задачу, указывать возможные пути ее решения. - <i>Наглядные методы</i> Наглядность оживляет образовательный процесс, способствует пробуждению у детей интереса к занятию, дает возможность всматриваться в явления окружающего мира, выделять в них существенное, основное, замечать происходящие изменения, устанавливать их причины, делать выводы (мультимедийных презентаций, демонстрационного материала, карточек и др.) - <i>Практические методы, основанные на практической деятельности детей.</i> Практическая деятельность направлена на подготовку детей к восприятию нового материала, на усвоение ими новых знаний и на закрепление, расширение и совершенствование усвоенных знаний, умений и навыков. Ведущим практическим методом является <i>упражнение</i>. - <i>Упражнение</i> – многократное повторение ребенком умственных или практических действий заданного содержания. В обучении дошкольников применяются упражнения разного типа. В одних случаях дети выполняют упражнения, подражая, в других ребенок реализует задачи по аналогии с теми, которые он решал и, наконец, ребенок выполняет творческие упражнения, требующие комбинирования, иного сочетания знаний и умений, которыми он владеет. - <i>Игровые методы и приемы</i>, которые позволяют четко и полно осуществлять образовательные задачи в	игровые задания, загадки, ребусы, беседы	Наблюдение, диагностическая игра, выставка презентация

		атмосфере легкости и заинтересованности, активности детей. Для развития остроты восприятия используются игровые задания, дидактические игры и упражнения, выполнив которые ребенок легко может усвоить правила поведения и технику безопасности в компьютерном зале, устройство компьютера, гимнастику для глаз.		
	Базовый	Личностно-ориентированная технология Интерактивные технологии Методы, позволяющие дать детям первоначальные основы информатики: - <i>словесные методы и приёмы</i> позволяют в кратчайший срок передать детям информацию, ставить перед ними учебную задачу, указывать возможные пути ее решения. - <i>Наглядные методы</i> Наглядность оживляет образовательный процесс, способствует пробуждению у детей интереса к занятию, дает возможность всматриваться в явления окружающего мира, выделять в них существенное, основное, замечать происходящие изменения, устанавливать их причины, делать выводы (мультимедийных презентаций, демонстрационного материала, карточек и др.) - <i>Практические методы, основанные на практической деятельности детей.</i> Практическая деятельность направлена на подготовку детей к восприятию нового материала, на усвоение ими новых знаний и на закрепление, расширение и совершенствование усвоенных знаний, умений и навыков. Ведущим практическим методом является <i>упражнение</i>. - <i>Упражнение</i> – многократное повторение ребенком умственных или практических действий заданного содержания. В обучении дошкольников применяются упражнения разного типа. В одних случаях дети выполняют упражнения, подражая, в других ребенок реализует задачи по аналогии с теми, которые он решал и, наконец, ребенок выполняет творческие упражнения, требующие комбинирования, иного сочетания знаний и умений, которыми он владеет. - <i>Игровые методы и приемы</i>, которые позволяют четко и полно осуществлять образовательные задачи в	интерактивная доска, компьютер, использование современных информационных средств (презентаций, видеофильмов, слайд-шоу, электронных дидактических игр) беседы	Наблюдение, диагностическая игра, Анализ результатов проектов, выставка презентация Экспресс-опрос

		атмосфере легкости и заинтересованности, активности детей. Для развития остроты восприятия используются игровые задания, дидактические игры и упражнения, выполнив которые ребенок легко может усвоить правила поведения и технику безопасности в компьютерном зале, устройство компьютера, гимнастику для глаз.		
	Продвинутый (углубленный)	Личностно-ориентированная технология Интерактивные технологии Технология проблемного обучения Методы, позволяющие дать детям первоначальные основы информатики: - <i>словесные методы и приёмы</i> позволяют в кратчайший срок передать детям информацию, ставить перед ними учебную задачу, указывать возможные пути ее решения. - <i>Наглядные методы</i> Наглядность оживляет образовательный процесс, способствует пробуждению у детей интереса к занятию, дает возможность всматриваться в явления окружающего мира, выделять в них существенное, основное, замечать происходящие изменения, устанавливать их причины, делать выводы (мультимедийных презентаций, демонстрационного материала, карточек и др.) - <i>Практические методы, основанные на практической деятельности детей.</i> Практическая деятельность направлена на подготовку детей к восприятию нового материала, на усвоение ими новых знаний и на закрепление, расширение и совершенствование усвоенных знаний, умений и навыков. Ведущим практическим методом является <i>упражнение</i>. - <i>Упражнение</i> – многократное повторение ребенком умственных или практических действий заданного содержания. В обучении дошкольников применяются упражнения разного типа. В одних случаях дети выполняют упражнения, подражая, в других ребенок реализует задачи по аналогии с теми, которые он решал и, наконец, ребенок выполняет творческие упражнения, требующие комбинирования, иного сочетания знаний и умений, которыми он владеет. - <i>Игровые методы и приемы</i>, которые	интерактивная доска, компьютер, использование современных информационных средств (презентаций, видеофильмов, слайд-шоу, электронных дидактических игр)	Наблюдение, диагностическая игра, выставка презентация Экспресс-опрос

			позволяют четко и полно осуществлять образовательные задачи в атмосфере легкости и заинтересованности, активности детей. Для развития остроты восприятия используются игровые задания, дидактические игры и упражнения, выполнив которые ребенок легко может усвоить правила поведения и технику безопасности в компьютерном зале, устройство компьютера, гимнастику для глаз.		
Апрель-май	Программы. Алгоритмы. Интернет	Стартовый (ознакомительный)	Личностно-ориентированная технология Методы, позволяющие дать детям первоначальные основы информатики: - <i>словесные методы и приёмы</i> позволяют в кратчайший срок передать детям информацию, ставить перед ними учебную задачу, указывать возможные пути ее решения. - <i>Наглядные методы</i> Наглядность оживляет образовательный процесс, способствует пробуждению у детей интереса к занятию, дает возможность всматриваться в явления окружающего мира, выделять в них существенное, основное, замечать происходящие изменения, устанавливать их причины, делать выводы (мультимедийных презентаций, демонстрационного материала, карточек и др.) - <i>Практические методы, основанные на практической деятельности детей.</i> Практическая деятельность направлена на подготовку детей к восприятию нового материала, на усвоение ими новых знаний и на закрепление, расширение и совершенствование усвоенных знаний, умений и навыков. Ведущим практическим методом является <i>упражнение</i>. - <i>Упражнение</i> – многократное повторение ребенком умственных или практических действий заданного содержания. В обучении дошкольников применяются упражнения разного типа. В одних случаях дети выполняют упражнения, подражая, в других ребенок реализует задачи по аналогии с теми, которые он решал и, наконец, ребенок выполняет творческие упражнения, требующие комбинирования, иного сочетания знаний и умений, которыми он владеет. - <i>Игровые методы и приемы</i>, которые позволяют четко и полно осуществлять образовательные задачи в	игровые задания, загадки, ребусы, беседы	Наблюдение, диагностическая игра, выставка презентация

		атмосфере легкости и заинтересованности, активности детей. Для развития остроты восприятия используются игровые задания, дидактические игры и упражнения, выполнив которые ребенок легко может усвоить правила поведения и технику безопасности в компьютерном зале, устройство компьютера, гимнастику для глаз.		
	Базовый	Личностно-ориентированная технология Интерактивные технологии Методы, позволяющие дать детям первоначальные основы информатики: - <i>словесные методы и приёмы</i> позволяют в кратчайший срок передать детям информацию, ставить перед ними учебную задачу, указывать возможные пути ее решения. - <i>Наглядные методы</i> Наглядность оживляет образовательный процесс, способствует пробуждению у детей интереса к занятию, дает возможность всматриваться в явления окружающего мира, выделять в них существенное, основное, замечать происходящие изменения, устанавливать их причины, делать выводы (мультимедийных презентаций, демонстрационного материала, карточек и др.) - <i>Практические методы, основанные на практической деятельности детей.</i> Практическая деятельность направлена на подготовку детей к восприятию нового материала, на усвоение ими новых знаний и на закрепление, расширение и совершенствование усвоенных знаний, умений и навыков. Ведущим практическим методом является <i>упражнение</i>. - <i>Упражнение</i> – многократное повторение ребенком умственных или практических действий заданного содержания. В обучении дошкольников применяются упражнения разного типа. В одних случаях дети выполняют упражнения, подражая, в других ребенок реализует задачи по аналогии с теми, которые он решал и, наконец, ребенок выполняет творческие упражнения, требующие комбинирования, иного сочетания знаний и умений, которыми он владеет. - <i>Игровые методы и приемы</i>, которые позволяют четко и полно осуществлять образовательные задачи в	интерактивная доска, компьютер, использование современных информационных средств (презентаций, видеофильмов, слайд-шоу, электронных дидактических игр) беседы	Наблюдение, диагностическая игра, Анализ результатов проектов, выставка презентация Экспресс-опрос

		атмосфере легкости и заинтересованности, активности детей. Для развития остроты восприятия используются игровые задания, дидактические игры и упражнения, выполнив которые ребенок легко может усвоить правила поведения и технику безопасности в компьютерном зале, устройство компьютера, гимнастику для глаз.		
	Продвинутый (углубленный)	Личностно-ориентированная технология Интерактивные технологии Технология проблемного обучения Методы, позволяющие дать детям первоначальные основы информатики: - <i>словесные методы и приёмы</i> позволяют в кратчайший срок передать детям информацию, ставить перед ними учебную задачу, указывать возможные пути ее решения. - <i>Наглядные методы</i> Наглядность оживляет образовательный процесс, способствует пробуждению у детей интереса к занятию, дает возможность всматриваться в явления окружающего мира, выделять в них существенное, основное, замечать происходящие изменения, устанавливать их причины, делать выводы (мультимедийных презентаций, демонстрационного материала, карточек и др.) - <i>Практические методы, основанные на практической деятельности детей.</i> Практическая деятельность направлена на подготовку детей к восприятию нового материала, на усвоение ими новых знаний и на закрепление, расширение и совершенствование усвоенных знаний, умений и навыков. Ведущим практическим методом является <i>упражнение</i>. - <i>Упражнение</i> – многократное повторение ребенком умственных или практических действий заданного содержания. В обучении дошкольников применяются упражнения разного типа. В одних случаях дети выполняют упражнения, подражая, в других ребенок реализует задачи по аналогии с теми, которые он решал и, наконец, ребенок выполняет творческие упражнения, требующие комбинирования, иного сочетания знаний и умений, которыми он владеет. - <i>Игровые методы и приемы</i>, которые	интерактивная доска, компьютер, использование современных информационных средств (презентаций, видеофильмов, слайд-шоу, электронных дидактических игр)	Наблюдение, диагностическая игра, выставка презентация Экспресс-опрос

			позволяют четко и полно осуществлять образовательные задачи в атмосфере легкости и заинтересованности, активности детей. Для развития остроты восприятия используются игровые задания, дидактические игры и упражнения, выполнив которые ребенок легко может усвоить правила поведения и технику безопасности в компьютерном зале, устройство компьютера, гимнастику для глаз.		
Июнь-август	Закрепление знаний	Стартовый (ознакомительный)	Личностно-ориентированная технология Методы, позволяющие дать детям первоначальные основы информатики: - <i>словесные методы и приёмы</i> позволяют в кратчайший срок передать детям информацию, ставить перед ними учебную задачу, указывать возможные пути ее решения. - <i>Наглядные методы</i> Наглядность оживляет образовательный процесс, способствует пробуждению у детей интереса к занятию, дает возможность всматриваться в явления окружающего мира, выделять в них существенное, основное, замечать происходящие изменения, устанавливать их причины, делать выводы (мультимедийных презентаций, демонстрационного материала, карточек и др.) - <i>Практические методы, основанные на практической деятельности детей.</i> Практическая деятельность направлена на подготовку детей к восприятию нового материала, на усвоение ими новых знаний и на закрепление, расширение и совершенствование усвоенных знаний, умений и навыков. Ведущим практическим методом является <i>упражнение</i>. - <i>Упражнение</i> – многократное повторение ребенком умственных или практических действий заданного содержания. В обучении дошкольников применяются упражнения разного типа. В одних случаях дети выполняют упражнения, подражая, в других ребенок реализует задачи по аналогии с теми, которые он решал и, наконец, ребенок выполняет творческие упражнения, требующие комбинирования, иного сочетания знаний и умений, которыми он владеет. - <i>Игровые методы и приемы</i>, которые позволяют четко и полно осуществлять образовательные задачи в	игровые задания, загадки, ребусы, беседы	Наблюдение, диагностическая игра, выставка презентация

			атмосфере легкости и заинтересованности, активности детей. Для развития остроты восприятия используются игровые задания, дидактические игры и упражнения, выполнив которые ребенок легко может усвоить правила поведения и технику безопасности в компьютерном зале, устройство компьютера, гимнастику для глаз.		
	Базовый	Личностно-ориентированная технология Интерактивные технологии Методы, позволяющие дать детям первоначальные основы информатики: - <i>словесные методы и приёмы</i> позволяют в кратчайший срок передать детям информацию, ставить перед ними учебную задачу, указывать возможные пути ее решения. - <i>Наглядные методы</i> Наглядность оживляет образовательный процесс, способствует пробуждению у детей интереса к занятию, дает возможность всматриваться в явления окружающего мира, выделять в них существенное, основное, замечать происходящие изменения, устанавливать их причины, делать выводы (мультимедийных презентаций, демонстрационного материала, карточек и др.) - <i>Практические методы, основанные на практической деятельности детей.</i> Практическая деятельность направлена на подготовку детей к восприятию нового материала, на усвоение ими новых знаний и на закрепление, расширение и совершенствование усвоенных знаний, умений и навыков. Ведущим практическим методом является <i>упражнение</i>. - <i>Упражнение</i> – многократное повторение ребенком умственных или практических действий заданного содержания. В обучении дошкольников применяются упражнения разного типа. В одних случаях дети выполняют упражнения, подражая, в других ребенок реализует задачи по аналогии с теми, которые он решал и, наконец, ребенок выполняет творческие упражнения, требующие комбинирования, иного сочетания знаний и умений, которыми он владеет. - <i>Игровые методы и приемы</i>, которые позволяют четко и полно осуществлять образовательные задачи в	интерактивная доска, компьютер, использование современных информационных средств (презентаций, видеофильмов, слайд-шоу, электронных дидактических игр) беседы	Наблюдение, диагностическая игра, Анализ результатов проектов, выставка презентация Экспресс-опрос	

		атмосфере легкости и заинтересованности, активности детей. Для развития остроты восприятия используются игровые задания, дидактические игры и упражнения, выполнив которые ребенок легко может усвоить правила поведения и технику безопасности в компьютерном зале, устройство компьютера, гимнастику для глаз.		
	Продвинутый (углубленный)	Личностно-ориентированная технология Интерактивные технологии Технология проблемного обучения Методы, позволяющие дать детям первоначальные основы информатики: - <i>словесные методы и приёмы</i> позволяют в кратчайший срок передать детям информацию, ставить перед ними учебную задачу, указывать возможные пути ее решения. - <i>Наглядные методы</i> Наглядность оживляет образовательный процесс, способствует пробуждению у детей интереса к занятию, дает возможность всматриваться в явления окружающего мира, выделять в них существенное, основное, замечать происходящие изменения, устанавливать их причины, делать выводы (мультимедийных презентаций, демонстрационного материала, карточек и др.) - <i>Практические методы, основанные на практической деятельности детей.</i> Практическая деятельность направлена на подготовку детей к восприятию нового материала, на усвоение ими новых знаний и на закрепление, расширение и совершенствование усвоенных знаний, умений и навыков. Ведущим практическим методом является <i>упражнение</i>. - <i>Упражнение</i> – многократное повторение ребенком умственных или практических действий заданного содержания. В обучении дошкольников применяются упражнения разного типа. В одних случаях дети выполняют упражнения, подражая, в других ребенок реализует задачи по аналогии с теми, которые он решал и, наконец, ребенок выполняет творческие упражнения, требующие комбинирования, иного сочетания знаний и умений, которыми он владеет. - <i>Игровые методы и приемы</i>, которые	интерактивная доска, компьютер, использование современных информационных средств (презентаций, видеофильмов, слайд-шоу, электронных дидактических игр)	Наблюдение, диагностическая игра, выставка презентация Экспресс-опрос

			позволяют четко и полно осуществлять образовательные задачи в атмосфере легкости и заинтересованности, активности детей. Для развития остроты восприятия используются игровые задания, дидактические игры и упражнения, выполнив которые ребенок легко может усвоить правила поведения и технику безопасности в компьютерном зале, устройство компьютера, гимнастику для глаз.		
--	--	--	--	--	--

Перспективно-календарный тематический план

Условные обозначения:

СУ – стартовый (ознакомительный) уровень

БУ – базовый уровень

ПУ – продвинутый (углубленный) уровень

СЕНТЯБРЬ

№ и тема ОД	Структура ОД, методы, приемы	Оборудование, методические пособия
1. Входящая диагностика	См. Конспект диагностического занятия № 3	Компьютер, ноутбук, планшет, интерактивная доска (ИД), проектор, электронная указка или электронная ручка (стилус), листы бумаги, цветные карандаши.
2. Здравствуй, Компьютерное королевство	1. В компьютерном классе детей приветствует помощник Короля Компьютерного королевства – Компьюша; отмечает, как дети выросли за лето, радуется встрече с ними, загадывает загадку: Он быстрее человека Перемножит два числа, В нем сто раз библиотека Поместиться бы смогла, Только там открыть возможно Сто окошек за минуту. Угадать совсем несложно, Что загадка про...(компьютер) Компьюша проводит с детьми экскурсию по компьютерному классу. 2. Педагог вместе с детьми вспоминают правила-законы поведения в «Компьютерном королевстве» (демонстрирует презентацию «Правила	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации «Компьюша» – игрушка. Карлсон – игрушка. Мультимедийная презентация «Правила поведения в «Компьютерном королевстве». Мультимедийная презентация «Техника безопасности в компьютерном классе». Листы бумаги с изображением правил поведения и соблюдения техники безопасности в компьютерном классе,

	поведения в «Компьютерном королевстве») 3. Появляется Карлсон и напоминает детям технику безопасности в компьютерном классе (педагог демонстрирует презентацию) <u>Физкультминутка</u> 4. Карлсон предлагает поиграть в «Школу»: он – учитель, дети – ученики. И сегодня у учеников будет Экзамен по технике безопасности. Каждому ребёнку раздаётся лист бумаги с изображением правил поведения и соблюдения техники безопасности в компьютерном классе, карандаш. Дети-ученики зачёркивают неверные картинки. Карлсон-учитель оценивает. (ПУ)	карандаши на каждого ребёнка.
3. История развития вычислительной техники	1. Компьюша напоминает детям, как они путешествовали во времени и узнали много нового из истории вычислительной техники (педагог демонстрирует презентацию «История развития вычислительной техники», комментирует слайды). <u>Физкультминутка</u> 2. Педагог предлагает игру «Вопрос-ответ» (дети делятся на команды, за правильный ответ педагог вручает ребёнку фишку). Вопросы: - Древнейший счетный инструмент, который сама природа предоставила в распоряжение человека? (рука) - Какие виды инструментального счёта вы знаете? (деревянные палочки с зарубками, верёвка с узелками) - Что такое абак? (Дощечка, покрытая слоем пыли, на которой острой палочкой проводились линии и какие-нибудь предметы; до нашего времени дошёл бронзовый римский абак, на нём камешки передвигались в вертикально прорезанных желобках. Внизу помещались камешки для счёта до пяти, а в верхней части имелось отделение для камешка, соответствующего пятёрке.) - Как назывался предок «калькулятора»? (арифмометр – это средство механизации вычисления) - Что такое ЭВМ (электронно-вычислительная машина) - Какие вы знаете современные ЭВМ (микрокомпьютеры, персональные компьютеры, суперкомпьютеры) (ПУ) Дети подсчитывают фишки, определяют победителя. Компьюша вручает награду.	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. «Компьюша» – игрушка. Мультимедийная презентация «История развития вычислительной техники» (или 1 часть мультфильма «Поколения компьютеров» из серии «Почемучка» https://youtu.be/UplIq2RjngQ?t=701). Фишки для игры «Вопрос – ответ».

4. Гиганты и малютки	1. Педагог демонстрирует мультимедийную презентацию «Гиганты и малютки», комментируя слайды. 2. Педагог загадывает загадку: Он рисует, он считает Проектирует заводы Даже в космосе летает, И дает прогноз погоды Миллионы вычислений Может сделать за минуту Догадались, что за гений? Ну, конечно же - ... (компьютер)! 3. Демонстрирует мультимедийную презентацию «Компьютер – верный друг», комментируя слайды. Напоминает, что компьютер может быть хорошим другом человеку при условии, что человек будет помнить: «Нельзя очень долго работать за компьютером!». <u>Физкультминутка</u> 4. Игра «Сложи картинку». Дети складывают картинку с изображением компьютера, называют его составные части, рассказывают о его особенностях(ПУ)	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. Мультимедийная презентация «Гиганты и малютки» (или фрагмент мультфильма «Поколения компьютеров» из серии «Почемучка» https://youtu.be/UplIq2RjnnQ?t=701). Мультимедийная презентация «Компьютер – верный друг». Наборы разрезных картинок на каждого ребёнка с изображением различных компьютеров.
----------------------	---	---

ОКТЯБРЬ

№ и тема ОД	Структура ОД, методы, приемы	Оборудование, методические пособия
5. «Тронный зал» - системный блок	1. Педагог загадывает загадку: Сохраняет все секреты «ящик» справа, возле ног, и слегка шумит при этом. Что за «зверь?» (Системный блок). В Компьютерном королевстве системный блок является тронным залом для короля – Центрального процессора 2. Педагог демонстрирует презентацию «Тронный зал - Системный блок»», комментируя слайды. <u>Физкультминутка</u>	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. Мультимедийная презентация «Тронный зал – Системный блок». Карточки с изображением частей компьютера и устройств на каждого ребёнка.

	3. Ди/игра «Выбери и назови». Перед детьми карточки с изображением различных частей и устройств компьютера: клавиатура, мышь, оперативная память, центральный процессор, материнская плата и т.д. Дети должны выбрать только те, которые относятся к системному блоку и правильно назвать их.	
6. В гостях у короля Компьютерного королевства – Центрального процессора	1. Детей встречает Компьюша, который предлагает отправиться в гости к королю Компьютерного Королевства – Центральному процессору. Но сначала они должны вспомнить всё, что знают о Центральном Процессоре, о его значении. Дети рассказывают: это главное устройство компьютера, обрабатывающее информацию; живёт в системном блоке, управляет работой компьютера и т.д. Педагог обобщает: Процессор - это микросхема, Что управляет всей системой, Задачи сложные решит И выдать результат спешит. Ни одна команда не выполняется без участия процессора, поэтому важно, чтобы он работал быстро. 2. Появляется Король Центральный Процессор, приветствует детей, приглашает в свой тронный зал – «Системный блок». Педагог демонстрирует мультимедийную презентацию «Сказка о Центральном Процессоре», король комментирует слайды <u>Физкультминутка</u> 3. Педагог предлагает детям разгадать ребусы: раздаёт каждому листочек с ребусами карандаш. (ПУ)	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. Мультимедийная презентация «Сказка о Центральном Процессоре». Листочки с ребусами и карандаш на каждого ребёнка.
7. Порядок включения и выключения компьютера	1. Педагог вместе с детьми вспоминают, из каких частей и устройств состоит компьютер, дети рассматривают их на своих столах, называют особенности, отличия. Педагог обращает внимание на кнопку на передней панели системного блока, предлагает вспомнить для чего. 2. Дети самостоятельно включают компьютер: на рабочем столе папка, файл, корзина. Дети называют то, что они видят на рабочем столе 3. Педагог предлагает подвигать мышкой, загадывает загадку: Указатель на экране	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер)

	Буквам всем укажет место. С ним работать легче станет, Он — экранная пометка. На экране видит взор, Как мигает мне... (курсор). Затем предлагает открыть по очереди папку и файл (в папке файл с картинкой, в файле текст). Дети называют отличия папки и файла <u>Физкультминутка</u> 4. Дети совместно с педагогом закрывают файл (педагог на большом экране показывает, как это сделать) 5. Педагог напоминает, как выключать компьютер: можно только через кнопку «Пуск», 1 ребёнок показывает на большом экране, остальные дети за столами. <u>Гимнастика для глаз</u>	
8. Итоговое занятие: Викторина «Компьютер – верный друг»	См. Конспект № 1	Д/и «Колесо истории». Разрезные картинки: системного блока, и процессора. Д/и «Поиск девятого». Компьютеры. Компьютерная игра «Веселые моторы» «Радуга». Игрушка «Компьюша». Фишки.

НОЯБРЬ

№ и тема ОД	Структура ОД, методы, приемы	Оборудование, методические пособия
-------------	------------------------------	------------------------------------

9. Маленькие клеточки компьютера	1. Педагог демонстрирует мультимедийную презентацию «Маленькие клеточки компьютера», комментируя слайды Физкультминутка 2. Педагог предлагает поиграть в компьютерную игру «Весёлые моторы», которая находится у них на «рабочем столе» и её нужно открыть (напоминает, что открывать нужно двойным щелчком), нажать на картинку «паровоз», затем выбрать игру «Радуга»). 3. Дети самостоятельно выключают игру <u>Гимнастика для глаз</u>	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. Мультимедийная презентация «Маленькие клеточки компьютера». Компьютерная игра «Весёлые моторы» (Радуга).
10. Суперпамять	1. Педагог читает стихотворение: Хоть процессор очень умный Много чисел помнить трудно. Помогает ему «Память» Помнить все ежесекундно. Затем демонстрирует мультимедийную презентацию «Центральный процессор и память», комментируя слайды Физкультминутка 2. Педагог предлагает поиграть в компьютерную игру «Весёлые моторы», которая находится у них на «рабочем столе» и её нужно открыть (напоминает, что открывать нужно двойным щелчком), нажать на картинку «самолёт», затем выбрать игру «Стройка»). 3. Дети самостоятельно выключают игру <u>Гимнастика для глаз</u>	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. Мультимедийная презентация «Центральный процессор и память». Компьютерная игра «Весёлые моторы» (Стройка).

11. Записная книжка компьютера: внутренняя память	1. Педагог демонстрирует презентацию «Внутренняя память», комментируя слайды. 2. Педагог предлагает игру «Чем похожи – не похожи». Дети делятся на 2 команды, каждая команда выбирает карточку: «оперативная память» (быстрая) или «постоянная память». Каждой команде задаёт вопросы: - Что общего между оперативной и постоянной памятью (они помогают компьютеру запоминать, живут в системном блоке, помогают центральному процессору и т.д.). - Чем отличаются оперативная и постоянная память (оперативная память хранит информацию, которая нужна на некоторое время; постоянная память хранит информацию, которая нужна компьютеру постоянно и хранит она её долго). <u>Физкультминутка</u> 2. Педагог предлагает поиграть в компьютерную игру «Весёлые моторы», которая находится у них на «рабочем столе» и её нужно открыть (напоминает, что открывать нужно двойным щелчком), нажать на картинку «грузовик», затем выбрать игру «Сбор урожая»). 3. Дети самостоятельно выключают игру. <u>Гимнастика для глаз</u>	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. Мультимедийная презентация «Центральный процессор и память». Компьютерная игра «Весёлые моторы» (Сбор урожая).
--	--	--

12. Записная книжка компьютера: внешняя память (ВЗУ)	1. Педагог загадывает загадку: Он круглый и блестящий, С пластинкою похож, Но меньше он, изящней, И современной все ж. На нем хранится много Всего, что ты захочешь. Вот вставишь в дисковод его, Читаешь все, что хочешь. (Диск) Педагог показывает диск и предлагает посмотреть, что на нём записано. Вставляет в дисковод, на экране появляется папка с картинками, на картинках изображены различные флэш-карты. Педагог рассказывает, что у Короля Центрального Процессора есть ещё очень много дочек, но они не живут в системном блоке: Педагог показывает флэш-карту и предлагает посмотреть, что на ней записано. Вставляет её во входное гнездо (комментирует действия), на экране появляется файл, в котором стихотворение: Умненькие дочки Запоминают строчки, Запоминают все, что есть, Что может с них компьютер счесть. Все дочки-девочки равны, Лишь отличаются они Объемом памяти и платьем, И в этом девичье их счастье! Зовут красавиц просто – Стешки, А по компьютерному - ... (флешки) Физкультминутка 2. Педагог предлагает поиграть в компьютерную игру «Весёлые моторы», которая находится у них на «рабочем столе» и её нужно открыть (напоминает, что открывать нужно двойным щелчком), нажать на картинку «трамвай», затем выбрать игру «Краски». 3. Дети самостоятельно выключают игру Гимнастика для глаз.	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. Диск с изображением различных флэш-карт. Флэш-карта с файлом «Флешки». Компьютерная игра «Весёлые моторы» (Краски).
---	---	---

ДЕКАБРЬ

№ и тема ОД	Структура ОД, методы, приемы	Оборудование, методические пособия
13. Электронные платы	1. Педагог загадывает загадку: Это пластина, на ней микросхемы, Компьютерной компоненты системы. Очень важна она! Очень, ребята! Зовется она... (материнская плата) Педагог напоминает, что материнская плата находится в системном блоке и имеет очень важное значение для работы компьютера. Затем предлагает детям посмотреть фрагмент мультфильма. Но во время показа мультфильма то изображение пропадает, то звук отсутствует. Педагог удивляется и предлагает обратиться за помощью к Компьюше. 2. Появляется Компьюша и констатирует: звуковая карта и видеокарта не хотят работать. Может их обидели? Педагог объясняет, что действительно дети уже давно познакомились с системным блоком, с его жителями, но ни разу детям не рассказывали о видео-карте и звуковой карте, а ведь без них невозможно мультфильм посмотреть, в игру поиграть. 3. Педагог демонстрирует мультимедийную презентацию «Видео и звук», комментируя слайды. <u>Физкультминутка</u> 2. Педагог предлагает ещё раз посмотреть фрагмент мультфильма. На этот раз в мультфильме хороший звук и изображение. <u>Гимнастика для глаз.</u>	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. Фрагмент мультфильма о Карлсоне. Игрушка-Компьюша. Мультимедийная презентация «Видео и звук».
14. Итоговое занятие: Звездный час «Компьютерные гении»	См. Конспект № 2	Карточки с зашифрованными словами. Дискеты, диски, флеш-карты с папкой с фотографиями детей группы. Разрезные картинки видео – карты, звуковой карты Компьютерная игра «Веселые моторы». Медали.
15. Мир, в котором мы	1. Педагог демонстрирует мультимедийную презентацию «Информация»,	Мультимедийное оборудование

живем	комментируя слайды. 2. Педагог подводит итог: о любом предмете можно дать информацию, затем предлагает дать информацию о том предмете, который они выберут. Дети делятся на пары, каждая пара выбирает карточку, готовит информацию об изображённом предмете. <u>Физкультминутка</u> 2. Педагог предлагает поиграть в компьютерную игру «Весёлые моторы-2», которая находится у них на «рабочем столе» и её нужно открыть (напоминает, что открывать нужно двойным щелчком), нажать на картинку «Пожарная машина», затем выбрать игру «Палитра»). 3. Дети самостоятельно выключают игру <u>Гимнастика для глаз.</u>	(экран, проектор, компьютер) для показа презентации. Мультимедийная презентация «Информация». Компьютерная игра «Весёлые моторы – 2» (Палитра).
16. Устройства ввода информации	1. Педагог загадывает загадки: Много кнопок, цифры, буквы, «Enter», «Shift», «F2», «F5», На английском и на русском Можно, дети, с ней писать. Пальцами стучу по ней. Кто она? Скажи скорей! (Клавиатура) По ковру зверек бежит, То замрет, то закружит, Коврика не покидает, Что за зверь, кто угадает? (Мышка) 2. Педагог демонстрирует мультимедийную презентацию «Устройства ввода информации», комментируя слайды <u>Физкультминутка</u> 2. Педагог предлагает поиграть в компьютерную игру «Весёлые моторы-2», которая находится у них на «рабочем столе» и её нужно открыть (напоминает, что открывать нужно двойным щелчком), нажать на картинку «катор», затем выбрать игру «Дорожная мозаика»). 3. Дети самостоятельно выключают игру <u>Гимнастика для глаз.</u>	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. Мультимедийная презентация «Устройства ввода информации». Компьютерная игра «Весёлые моторы-2» (Дорожная мозаика).

ЯНВАРЬ

№ и тема ОД	Структура ОД, методы, приемы	Оборудование, методические пособия
17. Путешествие по клавиатуре	1. Педагог загадывает загадку: Нет, она – не пианино, только клавиш в ней – не счесть! Алфавита там картина, знаки, цифры тоже есть. Очень тонкая натура. Имя ей ... (Клавиатура). Предлагает путешествие по клавиатуре (показывает слайд с изображением клавиатуры), напоминает название и расположение некоторых клавиш, дети на своей клавиатуре находят эти клавиши. 2. Педагог предлагает детям самостоятельно включить компьютер, найти на рабочем столе файл, открыть его двойным щелчком и выполнить диктант: - нажмите на любую кнопку-цифру - нажмите на клавишу-пробел - нажмите на любую кнопку-букву - нажмите на кнопку ENTER - нажмите на любую кнопку-цифру - нажмите на клавишу-пробел - нажмите на любую кнопку-букву - нажмите на стрелочку влево 3 раза - нажмите на кнопку DELETE (Если дети сделают всё правильно, то 2 ряд исчезает) - нажмите на стрелочку вверх - нажмите на кнопку DELETE (Если дети сделают всё правильно, то 1 ряд исчезает) 3. Педагог предлагает закрыть файл и выключить компьютер. Гимнастика для глаз.	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. Слайд с изображением клавиатуры.
18. Путешествие по клавиатуре: буквенный	1. Педагог предлагает детям разгадать ребус (клавиатура). Затем демонстрирует изображение клавиатуры на слайде, обращая внимание на	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для

ряд	буквенный ряд. 2. Предлагает детям самостоятельно включить компьютер, найти на рабочем столе файл, открыть его. Затем нажать на любую клавишу с буквой и посмотреть на экран. На экране появляется буква, на которую нажимали дети. Педагог показывает на слайде на клавиатуре клавишу CAPSLOCK, предлагает детям найти и нажать на неё, затем ещё раз попробовать нажать на ту же букву. Буквы похожи? Чем они отличаются? (маленькая и большая). Педагог поясняет, что маленькая буква называется – <i>строчная</i>, большая буква называется <i>прописная</i>. Превратить <i>строчную</i> букву в <i>прописную</i> помогает волшебная клавиша – CAPSLOCK. 3. Дети самостоятельно пишут строчными и прописными буквами, используя клавишу CAPSLOCK. Затем самостоятельно закрывают файл и выключают компьютер Гимнастика для глаз.	показа презентации. Слайд с изображением клавиатуры.
19. Путешествие по клавиатуре: цифровой ряд	1. Педагог демонстрирует изображение клавиатуры на слайде, обращая внимание на цифровой ряд. 2. Предлагает детям самостоятельно включить компьютер, найти на рабочем столе файл, открыть его. Затем по команде педагога нажимать клавиши с цифрами (педагог называет цифру, дети нажимают соответствующую клавишу). 3. Дети самостоятельно закрывают файл, находят на рабочем столе ярлык к игре «Весёлые моторы», открывают двойным щелчком. Педагог предлагает поиграть в компьютерную игру «Весёлые моторы-2», которая находится у них на «рабочем столе» и её нужно открыть (напоминает, что открывать нужно двойным щелчком), нажать на картинку «баржа», затем выбрать игру «Порт»). 4. Дети самостоятельно выключают игру Гимнастика для глаз.	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. Слайд с изображением клавиатуры. Компьютерная игра «Весёлые моторы-2» (Порт).

ФЕВРАЛЬ

№ и тема ОД	Структура ОД, методы, приемы	Оборудование, методические пособия
-------------	------------------------------	------------------------------------

20. Маленькие помощники	1. Педагог демонстрирует мультимедийную презентацию «Маленькие помощники», комментируя слайды <u>Физкультминутка</u> 2. Педагог предлагает детям самостоятельно включить компьютер и поиграть в компьютерную игру «Весёлые моторы-2», которая находится у них на «рабочем столе» и её нужно открыть (напоминает, что открывать нужно двойным щелчком), нажать на картинку «скорая помощь», затем выбрать игру «Снежные завалы») 3. Дети самостоятельно выключают игру <u>Гимнастика для глаз.</u>	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. Мультимедийная презентация «Маленькие помощники». Компьютерная игра «Весёлые моторы-2» (Снежные завалы).
21. Помощник вывода информации – монитор	1. Педагог загадывает загадку: На столе он перед нами, на него направлен взор, подчиняется программе, носит имя... (Монитор). Затем демонстрирует мультимедийную презентацию «Мониторы», комментируя слайды <u>Физкультминутка</u> 2. Педагог предлагает детям включить самостоятельно компьютер и двойным щелчком открыть игру «Весёлые моторы-2», выбрать любую игру. 3. Дети самостоятельно выключают игру <u>Гимнастика для глаз.</u>	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. Мультимедийная презентация «Мониторы». Компьютерная игра «Весёлые моторы-2».

22. Помощники вывода информации – принтер, многофункциональное устройство (МФУ)	1. Педагог загадывает загадку: То-то радость, то-то смех На бумаге, без огрех, Из какой коробки лезет Текст на удивление всех? (Принтер) 2. Педагог демонстрирует мультимедийную презентацию «В мире принтеров», затем обращает внимание детей на МФУ, которое находится в компьютерном классе. Объясняет, что МФУ не только принтер, но и копир и сканер. Предлагает детям посмотреть, что может делать МФУ: - копируют рисунок; - сканируют рисунок, выводят на экран, затем распечатывают <u>Физкультминутка</u> 3. Педагог предлагает детям включить самостоятельно компьютер и двойным щелчком открыть игру «Весёлые моторы-2» (нажать на картинку «вертолет», затем выбрать игру «Флюгер») (ПУ) 4. Дети самостоятельно выключают игру <u>Гимнастика для глаз.</u>	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. Многофункциональное устройство. Мультимедийная презентация «В мире принтеров». Компьютерная игра «Весёлые моторы-2» (Флюгер). Листы бумаг с рисунками.
23. Мультимедиа	1. Педагог демонстрирует мультимедийную презентацию «Мультимедиа-страна», комментируя слайды. Затем детям предлагает поближе познакомиться с колонками, наушниками, веб-камерой, микрофоном, по очереди подключая их к компьютеру и демонстрируя их возможности. <u>Физкультминутка</u> 2. Педагог предлагает детям включить самостоятельно компьютер и двойным щелчком открыть игру «Весёлые моторы-2» (нажать на картинку «баржа», затем выбрать игру «Крыши») (ПУ) 3. Дети самостоятельно выключают игру. <u>Гимнастика для глаз.</u>	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. Мультимедийная презентация «Мультимедиа-страна». Компьютерная игра «Весёлые моторы-2» (Крыши).

МАРТ

№ и тема ОД	Структура ОД, методы, приемы	Оборудование, методические пособия
-------------	------------------------------	------------------------------------

24. Сканнер и полосковый код	1. Педагог загадывает загадку: С помощью такого устройства Откопировать книгу можно. Тексты, картинки любые Станут с ним цифровыми. (Сканер) 2. Затем демонстрирует мультимедийную презентацию «В мире сканеров», комментируя слайды. 3. Педагог обращает внимание коробку, в которой находятся различные предметы, просит внимательно их рассмотреть, спрашивает, зачем нужна этим предметам «полоска с чёрточками». Дети высказывают свои предположения. Далее педагог объясняет, что это <i>полосковый код</i>, на нём записана информация о предмете, например, какова его стоимость, эту информацию считывает сканер и передаёт на компьютер, например, продавцу магазина. (ПУ) <u>Физкультминутка</u> 4. Педагог предлагает детям включить самостоятельно компьютер и двойным щелчком открыть игру «Весёлые моторы-2» (нажать на картинку «скорая помощь», затем выбрать игру «На большой дороге») 5. Дети самостоятельно выключают игру <u>Гимнастика для глаз.</u>	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. Мультимедийная презентация «В мире сканеров». Сканер. Набор разных предметов с полосковым кодом. Компьютерная игра «Весёлые моторы-2» (На большой дороге).
25. Интерактивная доска (ИД), интерактивная рамка	1. Педагог в компьютерном классе обращает внимание на доску, на которой они часто рассматривали картинки, смотрели мультфильмы. Но эта доска непростая, она «волшебная». Педагог открывает программу к интерактивной доске (в зависимости от вида интерактивной доски) и демонстрирует её возможности. 2. Педагог показывает портрет в рамке и объясняет, что эта рамка тоже «волшебная» и демонстрирует возможности интерактивной рамки. <u>Физкультминутка</u> 3. Педагог предлагает детям включить самостоятельно компьютер и двойным щелчком открыть игру «Весёлые моторы-2» (нажать на картинку «грузовик», затем выбрать игру «Мост»). 4. Дети самостоятельно выключают игру. <u>Гимнастика для глаз.</u>	Интерактивная доска. Интерактивная рамка. Компьютерная игра. «Весёлые моторы-2» (Мост).

26. Интерактивная доска, работа на ИД	1. Педагог напоминает детям, что интерактивная доска – большая помощница и детям и взрослым, поэтому её можно встретить и в школах и в детском саду. С ней интересно и легко узнавать что-то новое. Далее педагог демонстрирует мультимедийную презентацию «Интерактивные доски», комментируя слайды. <u>Физкультминутка</u> 2. Педагог предлагает поиграть в игры: 1 ребёнок на интерактивной доске, остальные – за компьютером. <u>Гимнастика для глаз.</u>	Интерактивная доска. Стилуc. Игры для интерактивной доски. Компьютерная игра «Весёлые моторы-2».
27. Итоговое занятие: «Умники и умницы»	См. Конспект № 3	Три вида медалей (красная, желтая, зеленая). Интерактивная доска. Электронная указка или электронная ручка (стилус). Компьютеры, загадки. Карточки с лабиринтами. Д/и «Что лишнее». Карточки с компьютерным диктантом. Фишки: красные, желтые, зеленые.

АПРЕЛЬ

№ и тема ОД	Структура ОД, методы, приемы	Оборудование, методические пособия
-------------	------------------------------	------------------------------------

28. Интернет	1. Педагог загадывает загадку: Сетевая паутина оплела весь белый свет, не пройти детишкам мимо. Что же это? (Интернет). Педагог спрашивает у детей, что они знают об интернете, для чего он нужен человеку. Затем демонстрирует мультимедийную презентацию «Глобальная сеть», комментируя слайды. <u>Физкультминутка</u> 3. Педагог предлагает детям включить самостоятельно компьютер и двойным щелчком открыть игру «Весёлые моторы-2» (нажать на картинку «баржа», затем выбрать игру «Созвездие») 4. Дети самостоятельно выключают игру <u>Гимнастика для глаз.</u>	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. Мультимедийная презентация «Глобальная сеть». Компьютерная игра «Весёлые моторы» (Созвездие).
--------------	--	---

29. Компьютерный вирус	1. Педагог говорит детям, что она в интернете нашла очень странное стихотворение, читает: Я советую вам, дети, - Не гуляйте в Интернете. Много гадостей нежданных будут вас подстерегать. Вам компьютерные сети Могут быть опасны, дети. И поэтому вам лучше в Интернете не гулять. Вы послушайте советы - Не гуляйте в Интернете Лучше книжечки читайте, пользы больше в них, друзья!!! Педагог спрашивает детей, о каких таких гадостях говорится в этом стихотворении, почему интернет может быть опасен 2. Педагог демонстрирует мультимедийную презентацию «Компьютерный вирус», комментируя слайды. <u>Физкультминутка</u> 3. Педагог предлагает детям включить самостоятельно компьютер и двойным щелчком открыть игру «Весёлые моторы-2» (нажать на картинку «вертолёт», затем выбрать игру «Башни с часами») 4. Дети самостоятельно выключают игру <u>Гимнастика для глаз.</u>	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. Мультимедийная презентация «Компьютерный вирус». Компьютерная игра «Весёлые моторы» (Башни с часами).
30. «Машинный» язык	1. Педагог напоминает детям о том, что разговаривать с компьютером нужно на его языке, иначе он не сможет понять человека. И предлагает посмотреть мультфильм «Машинные коды». <u>Физкультминутка</u> 2. Педагог предлагает детям нарисовать картинку, что они запомнили из просмотренного мультфильма, затем рассказать.	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа мультфильма. Мультфильм «Машинные коды» (ПОЧЕМУЧКА. ИНФОРМАТИКА. https://www.youtube.com/watch?v=SoqfM7xt4NU) Листы бумаги, цветные карандаши.

31. Программа и алгоритм	1. Педагог загадывает загадку: Думать, делать помогает, Жить компьютер заставляет И заботлива, как мама, Что? - Виртуальная.. . (программа) Не каждый совершить сумеет сам Процесс создания компьютерных программ. Искусство это тщательно планируем, А сам процесс зовется... (программированием) Педагог напоминает, что очень важно правильно отдавать приказы для компьютера, чтобы он смог выполнить задание. Такие приказы называются программами, а пишут их программисты. Программисты хорошо знают машинный язык, поэтому компьютер их понимает. Чтобы написать программу, программист использует алгоритм. 2. Педагог демонстрирует мультимедийную презентацию «Алгоритмы», комментируя слайды. <u>Физкультминутка</u> 3. Педагог предлагает детям включить самостоятельно компьютер и двойным щелчком открыть игру «Весёлые моторы-2» (нажать на картинку «каток», затем выбрать игру «Дорожная мозаика») 4. Дети самостоятельно выключают игру <u>Гимнастика для глаз.</u>	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. Мультимедийная презентация «Алгоритмы». Компьютерная игра «Весёлые моторы» (Дорожная мозаика).
--------------------------	--	--

МАЙ

№ и тема ОД	Структура ОД, методы, приемы	Оборудование, методические пособия
32. Алгоритмы вокруг нас	1. Педагог читает детям сказку, демонстрируя мультимедийную презентацию «Алгоритмы вокруг нас»: «Высоко на небесах жили-были четыре брата: Утро, День, Вечер и Ночь. Хотя они и были братьями, но никогда не встречались вместе. Когда просыпался один, то засыпал другой. Самым первым просыпался брат Утро. Он просил у Солнца самые слабые лучики и посылал их на землю. И на	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. Мультимедийная презентация «Алгоритмы вокруг нас». Компьютерная игра. «Весёлые моторы-2».

	земле наступало пробуждение. Все люди и животные просыпались. Распускались цветы, пели птицы. Брат Утро мчался на своей колеснице в бледно-розовом плаще. Затем наступало время просыпаться брату День. Он просил у солнца уже самые сильные лучи и обливал землю ярким светом и зноем. Работа людей была в самом разгаре, а животные и птицы радовались свету и теплу. Когда дневной зной выбивал из сил людей, приходило время пробуждения брата Вечер. Он окутывал землю сероватой дымкой, и все на земле отдыхало после тяжелого дня. И, наконец, наступала власть брата Ночь. Все на земле затихало и засыпало: и люди, и животные, и растения, только гуканье сов нарушало ночную тишину. Но однажды, когда пришло время просыпаться брату День, брату Ночь приснился страшный сон. И он проснулся от испуга раньше Дня. На земле сразу после утра наступила ночь. Люди, ничего не поняв, вместо того, чтобы идти на работу, снова легли спать. Когда проснулся выспавшийся брат День, то после ночи наступил день. На земле воцарилась полная неразбериха. Солнце – властелин земли – наблюдал за всем этим, пока у него не кончилось терпение. Тогда он остановил хаос и поставил все на свои места. Он сказал: - Отныне и навсегда будет так! И никто не посмеет нарушить закон! 2. Педагог просит детей привести примеры из повседневной жизни или природы, в которых очередность событий играет важную роль. Подвести ребят к мысли, что человек подсмотрел у природы, какую важную роль играет последовательность выполнения шагов природных алгоритмов. Решил создать себе электронного помощника - компьютера, который можно «обучить выполнять» написанные людьми алгоритмы. <u>Физкультминутка</u> 3. Педагог предлагает детям включить самостоятельно	
--	---	--

	компьютер и двойным щелчком открыть игру «Весёлые моторы-2» и открыть любую игру 4. Дети самостоятельно выключают игру <u>Гимнастика для глаз.</u>	
33. Итоговое занятие: Компьютерная олимпиада	См. Конспект № 4	Интерактивная доска. Компьютеры. Электронная указка или электронная ручка (стилус). Стихотворение В.А. Агафонова «Компьютер – верный друг» 2 кроссворд 2 листа бумаги. 2 карандаша. Компьютерная игра «Веселые моторы» «Созвездие».
34. Итоговая диагностика	См. Конспект диагностического занятия № 4	Компьютеры, интерактивная доска (ИД), проектор, электронная указка или электронная ручка (стилус).

ИЮНЬ

№ и тема ОД	Структура ОД, методы, приемы	Оборудование, методические пособия
35. В стране Роботландии	1. Педагог демонстрирует презентацию «Роботландия», комментируя слайды. Самое главное устройство у роботов – это компьютер, который является мозгом и управляет работой робота по программе . Роботы самые главные помощники, они могут вытачивать любые детали, переносить тяжести, собирать автомобили, раздавать животным на ферме корм и делать многое другое. <u>Физкультминутка</u> 2. Педагог предлагает детям включить самостоятельно компьютер и двойным щелчком игру «Весёлые моторы-2», открыть любую игру <u>Гимнастика для глаз</u>	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. Мультимедийная презентация «Роботы». Компьютерная игра «Весёлые моторы-2».
36. Изменение алгоритмов	1. Педагог предлагает детям игру «Роботы»: выбирает	Мультимедийное оборудование (экран,

	одного ребёнка и задаёт алгоритм: 1) встань из-за стола; 2) сделай пять шагов вперед; 3) остановись; 4) возьми стилус в руки; 5) приложи его к доске; 6) проведи им по доске вверх, вправо, вниз, влево; 7) положи стилус; 8) повернись и сделай пять шагов вперед; 9) сядь на место; 10) конец работы. Педагог предлагает убрать в этом алгоритме команды 5, 6 и 7, получился новый алгоритм. Новый алгоритм: 1) встань из-за стола; 2) сделай пять шагов вперед; 3) остановись; 4) возьми стилус в руки; 8) повернись и сделай пять шагов вперед; 9) сядь на место; 10) конец работы. После исполнения этого алгоритма задаёт вопросы: - Чем похожи эти алгоритмы? (команды почти одинаковые). - Чем отличаются алгоритмы? (Нет 5, 6, 7 команд. В одном случае стилус положен на место, в другом стилус не положен на место) - Одинаковый ли получился результат у этих схожих алгоритмов? (Нет, результаты разные, В одном случае получили на доске нарисованный квадрат, а в другом - пустую доску.) - Знал ли робот, какой результат получится в том и другом случае? (Нет, роботу совсем не обязательно знать о конечном результате. Ему важно точно исполнять заданные команды.)	проектор, компьютер) для показа презентации. Мультимедийная презентация «Роботы». Компьютерная игра «Весёлые моторы-2».
--	---	--

	2. Для создания новой программы программисты могут взять старую, изменить в ней некоторые команды и получится другая программа. Это получается гораздо быстрее, чем писать заново всю программу. Но так можно поступать только со своими программами. Чужие программы можно брать только с разрешения автора. У нас в стране принят закон, охраняющий права авторов программ. 3. Педагог предлагает детям включить самостоятельно компьютер и двойным щелчком игру «Весёлые моторы-2», открыть любую игру <u>Гимнастика для глаз</u>	
37. Неправильный алгоритм	1. Педагог вспоминает вместе с детьми все, что они знают про алгоритмы: алгоритм – это точные указания роботу выполнить какие-то действия, чтобы получить результат. А чтобы получился желаемый результат, надо так составить алгоритм для робота, чтобы он был точным и понятным. И чтобы команды последовательно шли одна за другой. Иначе говорят, что «алгоритм содержит ошибки». Его нельзя исполнить. 2. Игра «Роботы». Педагог заранее составляет алгоритм не более чем на 10 шагов, не содержащий ветвления и циклов. Заведомо допускает ошибки, такие, как: переставить местами одну или несколько команд. Один ребенок исполняет роль робота. 3. Педагог и дети обсуждают алгоритм и причины его неправильного выполнения, например: - Достиг ли результата робот? Почему? (Нет, т.к. алгоритм неправильный, содержит ошибки). - Какие ошибки содержатся в этом алгоритме? (Неправильная последовательность команд, надо поменять местами шаги 6 и 8, 7 и 9). - Возвратиться ли наш робот на место? (Нет, т.к. мы не дали ему команду для возвращения на место). 4. Другой ребёнок исполняет исправленный алгоритм.	Компьютерная игра «Весёлые моторы-2».

	5. Педагог предлагает детям включить самостоятельно компьютер и двойным щелчком открыть игру «Весёлые моторы-2», открыть любую игру. <u>Гимнастика для глаз</u>	
38. Итоговое занятие: «Аукцион знаний»	См. Конспект № 5	Компьютеры. Принтер. Д/и «Кому что нужно», «Расшифруй слово», «Найди алгоритм», «Найди ошибку», «Допиши алгоритм», «Собери картинку» (изображение разнообразных роботов). Листы бумаги для печати и простые карандаши по количеству человек. Компьютерная игра «Веселые моторы».

ИЮЛЬ

№ и тема ОД	Структура ОД, методы, приемы	Оборудование, методические пособия
39. Сказка о компьютере	1. Педагог читает сказку: «Вы уже все хорошо знаете, что Скрудж Макдак – это очень богатый селезень. У него так много денег, чтобы их пересчитать всегда уходила уйма времени. Однажды Скрудж пригласил племянников в свой банк – Вили, Билли, Дилли! Я решил идти в ногу со временем и приобрел вот такого помощника, - объявил Скрудж и торжественно снял чехол с какого-то устройства на столе. Племянники посмотрели на стол, заглянули под стол, но никакого помощника не увидели. - Так где же новый сотрудник банка? - задал вопрос Дилли. - Вот он, перед вами! - рассмеялся Скрудж. – Вот эта машина – незаменимый помощник деловых людей. Компьютер или еще ее можно назвать ЭВМ. Она может заменить половину работников банка: посчитает, учтет, да еще даст дельный совет! И все проделает очень быстро. Утятам непременно хотелось увидеть, как работает машина. И, если честно, то они плохо верили в это: как коробки, ящички, телевизор могут заменить столько умных, знающих работников. - Смотрите и запоминайте, - важно сказал Скрудж, - вот этот ящик в	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. Мультимедийная презентация «Сказка о компьютере». Компьютерная игра «Весёлые моторы-2».

	компьютере называется системный блок - это главное устройство в компьютере. Все остальное -помощники: монитор, клавиатура, печатающее устройство. Но самый главный элемент в системном блоке -это центральный процессор. Он управляет всеми устройствами. - Подумаешь, управляет. Управлять и я могу, - тихонько проворчал Вилли. - Центральный процессор действует по программе, написанной людьми, - терпеливо продолжал объяснять Скрудж. - Что такое программа? Как ее пишут? Какими людьми? - забросали вопросами племянники. - И процессору, чтобы запомнить программу, тоже нужна хорошая память. - Неужели у этого процессора память лучше, чем у меня? - спросил Дилли. - Все не так просто, - ответил Скрудж, - у центрального процессора нет своей памяти. - Как же он бедненький без памяти-то? - пожалел Билли. - Раз своей нет, значит чужой пользуется - заявил Дилли. - Не совсем чужой, сказал Скрудж, - в системном блоке есть еще одно устройство, это очень быстрая и сообразительная память, вот ей-то и пользуется центральный процессор. Он читает команды, записанные в такой быстрой памяти и выполняет их. - Очень интересно! - проговорил Дилли. - Очень интересно, но не очень понятно, - сказал Вилли, - то центральный процессор главный и всеми управляет, то сам выполняет чьи-то команды. - Даже я ничего не понимаю! - поддержал его Билли. - Центральный процессор выполняет программу, которую запоминает очень быстрая память. Программа - это задание для компьютера. Программу пишут на специальном языке, понятном компьютеру, - сказал Скрудж. - Но мы не умеем писать программы, - сказал Дилли. - И не знаем никаких языков программирования, - подхватил Билли. - Не так все просто, ребятки! Программы пишут специалисты. Их называют программистами. Чтобы стать программистом надо этому долго учиться. Программист пишет программу для центрального процессора. По этой программе центральный процессор и управляет всеми устройствами компьютера, - закончил Скрудж. - Мы обязательно будем учиться писать интересные программы! - Сказали	
--	---	--

	утята. Педагог предлагает детям включить самостоятельно компьютер и двойным щелчком открыть игру «Весёлые моторы-2», открыть любую игру <u>Гимнастика для глаз</u>	
40. Устройства ввода информации: мышь, клавиатура	1. Педагог загадывает загадки: Не зверушка, не летаешь, а по коврику скользишь и курсором управляешь. Ты – компьютерная...(Мышь). Л. Дементьев Лежит дощечка у экрана, Буквам-кнопкам она мама! Знает русский алфавит И английским удивит - Очень умная натура! Это что? (Клавиатура) 2. Педагог демонстрирует мультимедийную презентацию «Устройства ввода информации», комментируя слайды <u>Физкультминутка</u> 3. Педагог предлагает детям включить самостоятельно компьютер и двойным щелчком открыть игру «Весёлые моторы» (нажать на картинку «такси», затем выбрать игру «Гонки») 4. Дети самостоятельно выключают игру <u>Гимнастика для глаз.</u>	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. Мультимедийная презентация «Информация». Компьютерная игра «Весёлые моторы» (Гонки).
41. Устройства вывода информации: монитор, принтер, МФУ	1. Педагог демонстрирует мультимедийную презентацию «Устройства вывода информации», комментируя слайды. <u>Физкультминутка</u> 3. Педагог предлагает детям включить самостоятельно компьютер и двойным щелчком открыть игру «Весёлые моторы-2», открыть любую игру 4. Дети самостоятельно выключают игру. <u>Гимнастика для глаз.</u>	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. Мультимедийная презентация «Устройства вывода информации». Компьютерная игра «Весёлые моторы-2».
42. Мультимедиа: колонки, наушники, веб-камера, микрофон	1. Педагог демонстрирует мультимедийную презентацию «Мультимедиа-страна», комментируя слайды. <u>Физкультминутка</u>	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации.

	3. Педагог предлагает детям включить самостоятельно компьютер и двойным щелчком открыть игру «Весёлые моторы-2», открыть любую игру. 4. Дети самостоятельно выключают игру. <u>Гимнастика для глаз.</u>	Мультимедийная презентация «Мультимедиа-страна». Компьютерная игра «Весёлые моторы-2».
--	--	--

АВГУСТ

№ и тема ОД	Структура ОД, методы, приемы	Оборудование, методические пособия
43. Интерактивная доска	1. Педагог предлагает игры на интерактивной доске (дети по очереди подходят к интерактивной доске и выполняют задания), остальные играют в настольные игры за столами <u>Физкультминутка</u> 3. Педагог предлагает детям включить самостоятельно компьютер и двойным щелчком открыть игру «Весёлые моторы-2», открыть любую игру 4. Дети самостоятельно выключают игру <u>Гимнастика для глаз.</u>	Интерактивная доска. Игры для интерактивной доски. Настольные игры. Компьютерная игра «Весёлые моторы-2».
44. Интернет	1. Педагог загадывает загадку: Всемирная сеть, иль, еще, паутина, Найдешь в ней про все — про людей, про машины. Каких только сведений разных в ней нет! Зовется она, знаешь ты, ... (Интернет) Педагог демонстрирует мультимедийную презентацию «Глобальная сеть», комментируя слайды. <u>Физкультминутка</u> 3. Педагог предлагает детям включить самостоятельно компьютер и двойным щелчком открыть игру «Весёлые моторы-2», открыть любую игру 4. Дети самостоятельно выключают игру <u>Гимнастика для глаз.</u>	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. Мультимедийная презентация «Глобальная сеть». Компьютерная игра «Весёлые моторы-2».
45. Интернет и компьютерный вирус	1. Педагог загадывает загадку: Программы стоит обновить – Компьютер долго будет жить,	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации.

	А чтобы жизнь его не сбилась, Не подпускай к порогу... (Вирус) Педагог демонстрирует мультимедийную презентацию «Компьютерный вирус», комментируя слайды. <u>Физкультминутка</u> 3. Педагог предлагает детям включить самостоятельно компьютер и двойным щелчком открыть игру «Весёлые моторы-2», открыть любую игру 4. Дети самостоятельно выключают игру <u>Гимнастика для глаз.</u>	Мультимедийная презентация. «Компьютерный вирус». Компьютерная игра «Весёлые моторы-2».
46. Итоговое занятие: КВН «Компьютерный мир» <i>(совместно с родителями)</i>	См. Конспект № 6	Интерактивная доска. Компьютеры. Электронная указка или электронная ручка (стилус). Принтер. Д/и «Собери и назови», «Отгадай кроссворд». 2 ватмана. 2 набора фломастеров. Тексты загадок.

5. ВОСПИТАНИЕ

Воспитательные задачи программы «Компьютерная грамотность» направлены на комплексное развитие личности ребенка, формирование у него навыков самостоятельного мышления, ответственности и социальной компетентности. Это создает прочную основу для дальнейшего успешного обучения и адаптации в обществе, а также способствует развитию творческого потенциала и самореализации в различных сферах деятельности. Особое внимание уделяется формированию у детей умения видеть взаимосвязи между различными областями знаний и применять полученные навыки в новых ситуациях. Это способствует развитию гибкости мышления и адаптивности, что особенно важно в условиях быстро меняющегося мира и стремительного развития технологий. Воспитательная работа также направлена на развитие эмоционального интеллекта — способности понимать и регулировать собственные эмоции, а также сопереживать другим. Это помогает детям строить гармоничные отношения в коллективе, эффективно взаимодействовать с окружающими и справляться с конфликтными ситуациями.

Уровни освоения программы	Задачи	Приемы воспитания
Стартовый (ознакомительный)	- Воспитывать самостоятельность: учить детей самостоятельно выбирать материалы для работы, начинать и заканчивать задание, убирать за собой рабочее место - Воспитывать ответственность: объяснять важность бережного отношения к оборудованию, своим и чужим вещам, выполнять поручения	- Проблемные ситуации: создание небольших задач, которые дети могут решить самостоятельно или в паре - Коллективные проекты: задания, требующие совместных усилий и распределения обязанностей - Обсуждения и рефлексия: совместный разбор выполненных заданий, обмен впечатлениями и идеями, формирование умения слушать и уважать мнение других. - Поддержка инициативы: поощрение самостоятельных действий, создание условий для проявления творчества и любознательности - Использование игровых технологий: ролевые игры, моделирующие ситуации из жизни, способствующие развитию коммуникативных навыков и эмоционального интеллекта - Положительное подкрепление: систематическое признание успехов и усилий, создание атмосферы доверия и поддержки
Базовый	- Воспитывать самостоятельность: учить детей самостоятельно выбирать материалы для работы, начинать и заканчивать задание, убирать за собой рабочее место - Воспитывать ответственность: объяснять важность бережного отношения к оборудованию, своим и чужим вещам,	- Игровые ситуации: использование сказочных персонажей, сюжетных игр, которые мотивируют детей к выполнению заданий - Поощрение и похвала: словесное одобрение, аплодисменты, наклейки, жетоны за старание и успехи - Наглядность: использование ярких картинок, видео, демонстраций, которые помогают детям понять материал - Повторение и закрепление: многократное повторение простых действий и правил в

	выполнять поручения - Воспитывать умение работать в команде: учить взаимодействовать с другими детьми при выполнении общих заданий, договариваться, распределять роли, помогать друг другу	игровой форме - Личный пример педагога: демонстрация вежливости, аккуратности, заинтересованности - Физкультминутки и динамические паузы: для снятия напряжения и переключения внимания
Продвинутый (углубленный)	- Воспитывать самостоятельность: учить детей самостоятельно выбирать материалы для работы, начинать и заканчивать задание, убирать за собой рабочее место - Воспитывать ответственность: объяснять важность бережного отношения к оборудованию, своим и чужим вещам, выполнять поручения - Воспитывать умение работать в команде: учить взаимодействовать с другими детьми при выполнении общих заданий, договариваться, распределять роли, помогать друг другу - Воспитывать инициативность: поощрять детей предлагать свои идеи, задавать вопросы, проявлять любознательность - Воспитывать положительную мотивацию к обучению: поддерживать устойчивый интерес к познавательной деятельности, развивать стремление к новым открытиям.	- Проектная деятельность: организация творческих и исследовательских проектов, которые требуют от детей самостоятельного поиска информации, планирования и совместной работы - Дискуссии и дебаты: проведение бесед, в ходе которых дети учатся выражать и аргументировать свою точку зрения, слушать собеседников, формируя навыки конструктивного диалога и уважительного общения. - Рефлексия и самоанализ: регулярное обсуждение результатов деятельности, выявление успешных стратегий и областей для улучшения, развитие умения принимать обратную связь - Использование игровых и творческих методов: интеграция ролевых игр, моделирования ситуаций, творческих заданий, которые стимулируют воображение и критическое мышление. - Поддержка инициативы и лидерства: предоставление детям возможности самостоятельно организовывать деятельность, принимать решения и нести ответственность за коллективные результаты - Интеграция информационно-коммуникационных технологий: использование современных компьютерных средств для реализации творческих проектов, что способствует развитию цифровой грамотности и уверенности в работе с техникой

Таким образом, воспитательные задачи и приемы программы создают условия для всестороннего развития ребенка, формируют у него базовые компетенции XXI века, включая цифровую грамотность, коммуникативные навыки, умение работать в команде и самостоятельно принимать решения.

6. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Уровни освоения программы	Специфика целеполагания	Планируемые результаты
Стартовый (ознакомительный)	- освоение детьми дошкольного возраста	В результате освоения программы дети будут: - владеть базовыми математическими понятиями и

ельный)	основ элементарной математики и программирования через использования современных информационных компьютерных технологий - создание условий для успешной социализации и адаптации обучающихся к жизни в обществе - создание и обеспечение необходимых условий для личностного развития, профессионального самоопределения и творческого труда обучающихся	представлениями, - знать о программах и алгоритмах – знать технику безопасности при работе за компьютером - знать названия и функции основных частей компьютера знать: – правила поведения в компьютерном классе; – технику безопасности при работе за компьютером; – названия и функции основных частей компьютера; уметь: – включать и выключать компьютер; – пользоваться мышью; – водить курсором мыши; – один щелчок левой кнопкой мыши; – двойной щелчок левой кнопкой мыши; – перетаскивать предметы, удерживая кнопку Личностные результаты освоения программы воспитанником направлены на: - развитие произвольности восприятия (зрительного, слухового, тактильного); - развитие произвольности внимания (повышение устойчивости, концентрации, переключаемости), а также на развитие умений: - устанавливать эмоциональные контакты со сверстниками и взрослыми для реализации общего замысла.
Базовый	- освоение детьми дошкольного возраста основ элементарной математики и программирования через использования современных информационных компьютерных технологий - создание условий для успешной социализации и адаптации обучающихся к жизни в обществе - создание и обеспечение необходимых условий для личностного развития, профессионального самоопределения и творческого труда	В результате освоения программы дети будут: - владеть базовыми математическими понятиями и представлениями, - знать о программах и алгоритмах – знать технику безопасности при работе за компьютером - знать названия и функции основных частей компьютера знать: – правила поведения в компьютерном классе; – технику безопасности при работе за компьютером; – названия и функции основных частей компьютера; – внутреннюю память компьютера; – устройства внешней памяти; уметь: – включать и выключать компьютер; – пользоваться мышью; – водить курсором мыши; – один щелчок левой кнопкой мыши; – двойной щелчок левой кнопкой мыши; – перетаскивать предметы, удерживая кнопку – пользоваться кнопками на клавиатуре (кнопки со стрелками, ENTER, ESC, ПРОБЕЛ, DELETE, CAPS LOCK); Личностные результаты освоения программы

	обучающихся	воспитанником направлены на: - развитие произвольности восприятия (зрительного, слухового, тактильного); - развитие произвольности внимания (повышение устойчивости, концентрации, переключаемости, распределения, увеличение объёма запоминаемого материала); - развитие творческого воображения а также на развитие умений: - работать в парах, малых группах, договариваться и вести диалог.
Продвину- тый (углублен- ный)	- освоение детьми дошкольного возраста основ элементарной математики и программирования через использования современных информационных компьютерных технологий - создание условий для успешной социализации и адаптации обучающихся к жизни в обществе - создание и обеспечение необходимых условий для личностного развития, профессионального самоопределения и творческого труда обучающихся	В результате освоения программы дети будут: - владеть базовыми математическими понятиями и представлениями, - знать о программах и алгоритмах – знать технику безопасности при работе за компьютером - знать названия и функции основных частей компьютера знать: – правила поведения в компьютерном классе; – технику безопасности при работе за компьютером; – названия и функции основных частей компьютера; – внутреннюю память компьютера; – устройства внешней памяти; – устройства ввода информации: клавиатура, мышь; – устройства вывода информации: монитор, принтер; – о программах и алгоритмах; – компьютерную технику (узнавать и называть); уметь: – включать и выключать компьютер; – пользоваться мышью: – водить курсором мыши; – один щелчок левой кнопкой мыши; – двойной щелчок левой кнопкой мыши; – перетаскивать предметы, удерживая кнопку – пользоваться кнопками на клавиатуре (кнопки со стрелками, ENTER, ESC, ПРОБЕЛ, DELETE, CAPS LOCK); Личностные результаты освоения программы воспитанником направлены на: - развитие произвольности восприятия (зрительного, слухового, тактильного); - развитие произвольности внимания (повышение устойчивости, концентрации, переключаемости, распределения, увеличение объёма запоминаемого материала); - развитие творческого воображения а также на развитие умений: - участвовать в совместной коммуникативной деятельности (в процессе обсуждения, поиска информации)

Формы отслеживания результатов реализации программы и оценочные материалы

В конце учебного года проводится мониторинг уровня усвоения образовательной программы. Для анализа овладения используются имеющиеся развивающие и обучающие компьютерные игры.

Критериями оценки усвоения разделов образовательной программы служит самостоятельность ребенка, проявленная в процессе диагностических занятий:

- ребенок практически не справляется с выполнением поставленной перед ним задачей даже с помощью взрослого – это говорит о низком уровне освоения программы;
- средний уровень освоения программы – ребенок справляется с заданием с помощью взрослого;
- высокий уровень освоения программы – ребенок выполняет задание самостоятельно.

ДИАГНОСТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ

Конспект диагностического занятия № 3

«Путешествие в Компьютерное королевство»

Цель: определить наличие у детей знаний о компьютерах, его устройстве и комплектующих; проверить практические умения.

Оборудование и материалы: компьютер, ноутбук, планшет, интерактивная доска (ИД), проектор, электронная указка или электронная ручка (стилус), листы бумаги, цветные карандаши.

Ход

Деятельность педагога	Деятельность детей
Вводная часть	
Педагог приглашает детей: отправиться в увлекательное путешествие в Компьютерное королевство. Предлагает взять с собой: быстроту мысли, находчивость, смекалку, сообразительность.	Дети слушают и принимают приглашение педагога.
Основная часть	
1. Загадки	
Педагог: Жители этого города очень любят загадки, попробуем их отгадать? 1. Он быстрее человека Перемножит два числа В нем сто раз библиотека Поместиться бы смогла, Только там открыть возможно Сто окошек за минуту. Угадать совсем не сложно Что загадка про... (компьютер) 2. Чудо-чудо чемодан Лампа, кнопка да карман. Он окутан проводами Словно город Амстердам.... (Системный блок) 3. С него информацию можно читать Картинки смотреть и в игры играть (Монитор) 4. По клавишам прыг да скок Берегите коготок! Раз, два и готово – отстукали слово	Дети слушают и отгадывают загадки.

Вот где пальцем физкультура Это вот ... (Клавиатура) 5. Помогает она мне На компьютерном столе Я управляю ловко Колесиком и кнопкой. (Компьютерная мышь)	
2. Д/и «Собери компьютер» с использованием ИД	
Педагог предлагает детям вместе с жителями Компьютерного королевства поучаствовать в конкурсе «Собери компьютер».	Дети принимают предложение педагога и собирают компьютер из частей. Двое детей работают у доски, остальные на местах.
3. Физминутка «Раз, два, три, четыре»	
Педагог предлагает провести физминутку: Раз, два, три, четыре. Развернули плечи шире. И пять! Руки вверх пошли опять. Ноги любят танцевать – Будем ими управлять, То есть надо приседать, А потом опять вставать. Педагог наблюдает за детьми, контролирует качество выполнения упражнений.	Дети выполняют движения в соответствии с текстом.
4. Д/и «Отгадай кроссворд» с использованием ИД	
Педагог сообщает детям, что жителями Компьютерного королевства приготовили для них кроссворд о составляющих компьютера. Задание детям: «Внеси в пустые ячейки буквы названий предметов и прочитай слова» (клавиатура, монитор, принтер, мышка, и т.д.).	Дети внимательно слушают педагога и выполняют задание: двое у ИД, остальные получают напечатанные на листах кроссворды и работают за столами.
5. Работа на компьютерах	
1.Пальчиковая гимнастика. 2.Педагог предлагает детям включить компьютер, найти на рабочем столе игру «Весёлые моторы» и включить любую игру 3. Педагог предлагает детям выйти из игры и выключить правильно компьютер.	Дети выполняют гимнастику для пальчиков, включают компьютер, играют, самостоятельно выключают компьютер.
Заключительная часть	
1. Гимнастика для глаз. 2. Педагог, перед тем как закончить путешествие королевству, предлагает детям ответить на вопросы: – Что такое компьютер? (Сложная машина, способная хранить и находить информацию). – Из чего он состоит? (Состоит из монитора, системного блока, клавиатуры, мыши). – Где применяют компьютеры? (Применяют для создания общих сетей, хранения и обновления информации). – Перечислите компьютерную технику. 3. Педагог сообщает детям, что путешествие по	Дети слушают педагога и отвечают на поставленные вопросы.

Компьютерному королевству закончено, но впереди их ждут много интересных встреч с жителями королевства.	
---	--

Конспект диагностического занятия № 4

«Мы с компьютером друзья»

Цель: определить знания и умения дошкольников в результате освоения программы «Компьютерной азбуке».

Оборудование и материалы: компьютеры, интерактивная доска (ИД), проектор, электронная указка или электронная ручка (стилус).

Ход

Деятельность педагога	Деятельность детей
Вводная часть. Разминка.	
Педагог говорит детям о том, что они успешно изучили «Компьютерную азбуку», многое узнали о компьютерах, научились работать на клавиатуре и мышью. Предлагает вспомнить всё, о чём говорили на занятиях. А для начала – «разминка» – Древнейший счетный инструмент, который сама природа предоставила в распоряжение человека? (рука) – Какие виды инструментального счёта вы знаете? (деревянные палочки с зарубками, верёвка с узелками) – Что такое абак? (Дощечка, покрытая слоем пыли, на которой острой палочкой проводились линии и какие-нибудь предметы; до нашего времени дошёл бронзовый римский абак, на нём камешки передвигались в вертикально прорезанных желобках. Внизу помещались камешки для счёта до пяти, а в верхней части имелось отделение для камешка, соответствующего пятёрке.) – Как назывался предок «калькулятора»? (арифмометр – это средство механизации вычисления) – Что такое ЭВМ (электронно-вычислительная машина) – Какие вы знаете современные ЭВМ (микрокомпьютеры, персональные компьютеры, суперкомпьютеры)	Дети слушают и принимают приглашение педагога, отвечают на вопросы.
Основная часть	
1. Д/и «Собери компьютер» с использованием ИД	
Педагог предлагает детям выполнить задание «Собери компьютер».	Дети принимают предложение воспитателя и собирают компьютер из частей. Двое детей работают у доски, остальные за компьютерами.
2. Д/и «Рекламное бюро» с использованием ИД	
Педагог предлагает детям стать консультантами компьютерного магазина и предоставить полную информацию о товарах (что входит в состав компьютера): – системный блок, – монитор, – мышь, – клавиатура,	Дети слушают задание педагога, принимают его и рассказывают, из чего состоит компьютер, о его внешних устройствах.

– принтер, – сканнер, – внешние устройства (колонки, наушники, микрофоны, джойстики, манипуляторы),	
3. Физминутка	
Педагог предлагает провести физминутку: Выше голову поднимем. Раз, два! Грудь расправим, дети, шире. Три, четыре! А теперь всем присесть. Пять, шесть! Встанем, сядем, встанем, сядем. И потом опять присядем. Бодростью себя зарядим. Педагог наблюдает за детьми, контролирует качество выполнения упражнений.	Дети выполняют движения в соответствии с текстом.
4. Вопросы для знатоков	
Педагог предлагает детям вопросы: 1. Что общего между оперативной и постоянной памятью? (Они помогают компьютеру запоминать, живут в системном блоке, помогают центральному процессору и т.д.). 2. Чем отличаются оперативная и постоянная память? (Оперативная память хранит информацию, которая нужна на некоторое время; постоянная память хранит информацию, которая нужна компьютеру постоянно и хранит она её долго). 3. Назовите устройства ввода информации. (Клавиатура, мышь). 4. Назовите устройства вывода информации. (Монитор, сканер, принтер). 5. Где можно встретить полосковый код? (На продуктах, на товарах в магазине). 6. На каком языке «говорят» компьютеры? (На машинном). 7. Как называются приказы для компьютера, и кто их отдаёт? (Программа, программист).	Дети отвечают на вопросы.
5. Работа на компьютерах	
1. Пальчиковая гимнастика. 2. Педагог предлагает детям включить компьютер, найти на рабочем столе игру «Весёлые моторы» и включить любую игру 3. Педагог предлагает детям выйти из игры и выключить правильно компьютер.	Дети выполняют гимнастику для пальчиков, включают компьютер, играют, самостоятельно выключают компьютер.
Заключительная часть	
1. Гимнастика для глаз. 2. Итог занятия.	Дети выполняют гимнастику для глаз, оценивают свою работу на занятии и приходят к выводу, что компьютеры – их друзья!

ДИАГНОСТИЧЕСКАЯ КАРТА

№	Критерий	БАЛЛЫ
---	----------	-------

		Не знает (не умеет)	Знает (умеет) с помощью взрослого	Знает (умеет) без помощи взрослого
Должны знать:		0	1	2
1	Правила поведения в компьютерном классе			
2	Технику безопасности при работе за компьютером			
3	Названия и функции основных частей компьютера			
4	Внутреннюю память компьютера			
5	Устройства внешней памяти			
6	Устройства ввода информации			
7	Устройства вывода информации			
8	О программах и алгоритмах			
9	Компьютерную технику (узнавать и называть)			
10	Об интернете			
Должны уметь:		0	1	2
11	Включать и выключать компьютер			
12	Пользоваться мышью: водить курсором мыши; один щелчок левой кнопкой; двойной щелчок; перетаскивать предметы, удерживая кнопку			
13	Пользоваться клавиатурой: кнопки со стрелками ENTER ESC ПРОБЕЛ DELETE CAPS LOCK			
14	Работать на интерактивной доске стилусом			

21-28 – высокий уровень

11-20 – средний уровень

0–10 – низкий уровень

7. РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

• **Кадровое обеспечение:** воспитатель или воспитатель развивающего обучения, обученные по данной программе

• **Материально-техническое обеспечение**

Компьютерный класс: компьютер с мультимедийным проектором для демонстрации материала; интерактивная доска (приставка), компьютеры для детей для получения новых знаний и закрепления навыков работы; принтер для печати, МФУ (многофункциональное устройство), сканер, колонки, микрофон, веб-камера и наушники.

Компьютеры объединены в локальную сеть, USB-портами и звуковыми картами, имеется доступ в Интернет. Компьютерный класс должен соответствовать требованиям СанПиН.

Игровая зона компьютерного класса – это зона для предкомпьютерной подготовки и после компьютерной релаксации включает в себя:

- столы для работы детей
- раздаточный материал на каждого ребенка
- игры-головоломки,
- демонстрационные дидактические игры
- демонстрационные и индивидуальные плакаты для обучения детей компьютерной грамотности, правилам поведения и правильной осанке.

8. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Концепция развития дополнительного образования детей (Утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р).

2. Постановление Правительства РФ от 15.08.2013 № 706 «Об утверждении Правил оказания платных образовательных услуг».

3. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 г. № 1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

4. Требования к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей (Утверждены на заседании Научно-методического совет по дополнительному образованию детей Минобрнауки России 03.06.03) с изменениями и дополнениями, внесенными Департаментом молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России (письмо от 11.12.2006.№ 06-1844).

5. Федеральный закон Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ (ред. от 23.07.2013).

6. Безруких, М.М. Возрастная физиология. Физиология развития ребенка [Текст]: учебное пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений / М.М. Безруких, В.Д. Сонькин, Д.А. Фарбер. – М., 2002.

7. Волошина, О.В. Развитие пространственных представлений на занятиях информатики в детском саду [Текст] / О.В. Волошина // Информатика. – 2006. – №19.

8. Горвиц, Ю.М. Новые информационные технологии в дошкольном образовании [Текст] / Ю.М. Горвиц, А.А. Чайнова, Н.Н. Поддьяков. – М. : Линка-Пресс, 1998. – 328 с.

9. Горячев, А.В. Все по полочкам: пособие для дошкольников 5–6 лет [Текст] / А.В. Горячев, Н.В. Ключ. – 2-е изд., испр. – М. : Баласс, Издательство Школьный дом, 2013. – 64 с. : ил. (Образовательная система «Школа 2100»; Образовательная программа развития и воспитания дошкольников «Детский сад 2100»).

10. Горячев, А.В. Все по полочкам. Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников [Текст] / А.В. Горячев, Н.В. Ключ. – М. : Баласс, 2013. – 64 с.

11. Дубровская Н.В. Психофизиология ребенка [Текст] / Н.В. Дубровская, Д.А. Фарбер, М.М. Безруких. – М., 2000.

12. Книга игр для детей: кроссворды, ребусы, головоломки [Текст] /сост. Г. Коненкина. – М. : Астрель, 2003. – 192 с.

13. Ковалько, В.И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы [Текст] / В.И. Ковалько. – М. : ВАКО, 2007. – 304 с.

14. Коджаспирова, Г.М. Технические средства обучения и методика их использования [Текст] : учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений / Г.М. Коджаспирова, К.В. Петров. – М. : Академия, 2001. – 256 с.

15. Кравцов, С.С. Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников [Текст] / С.С. Кравцов, Л.А. Ягодина // Информатика. – 2006. – №12.

16. Леонова, Л.А. Компьютер и здоровье ребенка [Текст] / Л.А. Леонова, Л.В. Макарова. – М., 2003.

17. Могилева, В.Н. Психофизиологические особенности дошкольника и их учет в работе с компьютером [Текст]: учеб. пособие для студ. обрз. учр. сред. проф. образования / В.Н. Могилева. – М. : «Академия», 2007. – 240 с.

18. Сапин, М.Р. Анатомия и физиология человека (с возрастными особенностями детского организма) [Текст] : учебное пособие для студ. сред. пед. заведений / М.Р. Сапин, В.И. Сивоглазов. – М., 2004.

КОНСПЕКТЫ ИТОГОВЫХ ЗАНЯТИЙ

Конспект № 1

Итоговое занятие № 8

Викторина «Компьютер – верный друг»

Цель: содействие развитию информационной культуры дошкольников.

Задачи:

1. Закрепить знания детей об устройстве компьютера.
2. Развивать у детей познавательную активность в процессе освоения компьютерной азбуки.
3. Расширять знания о многообразии компьютерной техники.
4. Упражнять детей в умении включать и выключать компьютер.
5. Обеспечить соблюдение правил и техники безопасности при работе с компьютерами.

Обогатить словарь: компьютер, моноблок, суперкомпьютер, персональный компьютер, ноутбук, нетбук, системный блок, «рабочий стол», «папка», «файл», суперкомпьютеры, моноблоки, персональные компьютеры, ноутбуки, «центральный процессор».

Оборудование и материалы: д/и «Колесо истории», разрезные картинки: системного блока, и процессора, д/и «Поиск девятого», компьютеры, компьютерная игра «Веселые моторы» - «Радуга», игрушка «Компьюша», фишки.

Предварительная работа: рассматривание иллюстраций; беседа о компьютерной технике, отгадывание загадок, чтение стихов о компьютере и т.д.

Ход

Деятельность педагога	Деятельность детей
Вводная часть	
Компьюша: Добрый день ребята, сегодня я вам предлагаю принять участие в компьютерной викторине. Вы готовы. Для проведения компьютерной викторины нам нужно две команды. Договоритесь, кто с кем будет в команде, выберите капитана и название команды. За каждый правильный ответ команда будет получать фишку.	Дети слушают, принимая предложение Компьюши поучаствовать в компьютерной викторине. Дети договариваются, кто в какой команде будет принимать участие, выбирают капитана и название команды.
Основная часть 1.Д/и "Да – нет"	
Компьюша: Сейчас я вам буду задавать вопросы о правилах поведения в компьютерном классе. Команды по очереди должны ответить на вопросы: «да» или «нет». Если команда не отвечает на вопрос, то право ответа переходит другой команде. 1. В компьютерный класс нужно заходить тихо и спокойно? 2. При работе с компьютером руки должны быть чистыми? 3. Экран компьютера можно трогать руками? 4. При работе за компьютером можно отвлекать друга?	Дети принимают предложение Компьюши поиграть в д/и «Да–нет». Дети отвечают на вопросы Компьюши, утвердительно или отрицательно.

5. По компьютерному классу нельзя ходить без дела? 6. Можно включать любой компьютер и нажимать на кнопки без разрешения взрослого? 7. Нельзя трогать провода в компьютерном классе? 8. При работе с компьютером нужно четко выполнять указания взрослого? Команда, правильно ответившая на большее количество вопросов, получает фишку.	
2. Д/и «Колесо истории»	
Компьюша: Каждой команде необходимо разложить карточки с изображением вычислительной техники от первых до новейшей. Договоритесь, кто от команды будет рассказывать об истории вычислительной техники. За правильный и полный ответ команда(ы) получает фишку(и)	Дети принимают задание, обсуждают и раскладывают картинки с изображением вычислительной техники от прошлого до настоящего. Один из членов команды рассказывает по картинкам историю вычислительной техники.
3. Д/и «Поиск девятого»	
Компьюша: У каждой команды на столе лежат карточки с заданием. Посмотрите, что изображено на карточках. Вам надо найти недостающий предмет, нарисовать его и рассказать о нем. Договоритесь, кто из команды будет называть недостающий предмет и рассказывать о нем. За правильный и полный ответ команда(ы) получает фишку(и)	1. компьютеры, ноутбуки, моноблоки. 2. суперкомпьютеры, персональные компьютеры, нетбуки. Дети принимают задание, обсуждают предмет, которого не хватает, и составляют о нем рассказ.
3. Физминутка «1, 2, 3, 4, 5»	
Компьюша предлагает детям немного размяться: 1, 2, 3, 4, 5 Все умеем мы считать, Отдыхать умеем тоже. Руки за спину положим. Голову подыдем выше И легко-легко подышим... Раз, два! – выше голова, Три, четыре – руки шире. Пять, шесть – тихо сесть. Раз – подняться, подтянуться, Два – согнуться, разогнуться Три – в ладоши три хлопка, Головою три кивка. На четыре – руки шире, Пять – руками помахать, Шесть – за стол тихонько сядь. Педагог наблюдает за детьми, контролирует качество выполнения упражнений.	Дети выполняют движения, в соответствии с текстом.
4. Д/и «Собери и назови»	
Компьюша: Каждой команде нужно собрать картинку, назвать, что за	Дети собирают картинки (у одной команды – системный

предмет на ней изображен и для чего он нужен. Договоритесь, кто будет рассказывать о собранном вами предмете. За правильный и полный ответ команда(ы) получает фишку(и)	блок, у другой – процессор). Один из членов команды называет и рассказывает о данном предмете.
5. Конкурс капитанов	
Компьюша: А теперь конкурс капитанов. Капитанам команды надо включить компьютер, создать на рабочем столе файл и папку, выключить компьютер. Фишку получит та команда, чей капитан, в правильной последовательности выполняя правила работы с компьютером, выполнит задание. За правильно выполненное задание команда(ы) получает фишку(и).	Капитаны команд принимают задание и выполняют его.
6. Гимнастика для глаз	
Ребята, чтобы наши глазки отдохнули, давайте с вами сделаем гимнастику для глаз. Мы ладонь к глазам приставим, Ноги крепкие расставим. Поворачиваясь вправо, Оглядимся величаво. И налево надо тоже Поглядеть из-под ладошек. И – направо! И еще Через левое плечо! Хватит. Выдохнуть, вдохнуть, Потянуться, отдохнуть. Педагог наблюдает за детьми, контролирует качество выполнения гимнастики.	Дети выполняют движения, в соответствии с текстом.
7. Заключительная часть работа с ИД	
Компьюша: Молодцы, ребята. Давайте подсчитаем с вами фишки. Награждаются победители викторины. На прощание ребята, я вам предлагаю поиграть в компьютерную игру «Веселые моторы».	Дети подсчитывают фишки. Дети самостоятельно играют в компьютерную игру «Веселые моторы»

Конспект № 2
Итоговое занятие № 14
Звездный час «Компьютерные гении»

Цель: содействие развитию информационной культуры дошкольников.

Задачи:

1. Закрепить знания детей о видах памяти (внешняя, внутренняя) и об электронных платах (видео-карта, звуковая карта).
2. Уточнить знания детей о понятиях: бит, байт, килобайт, мегабайт, гигабайт.
3. Упражнять детей в умении пользоваться дискетами, флеш-картами.
4. Вызывать интерес у детей к многообразию компьютерной техники.
5. Воспитывать волю, стремление к победе, уверенность в своих силах.

Обогатить словарь: суперпамять, внешняя, память, внутренняя память, электронная плата, видео-карта, звуковая карта, бит, бай, килобайт, мегабайт, гигабайт, дискета, диск, флеш-карта.

Оборудование и материалы: карточки с зашифрованными словами, дискеты, диски, флешки с папкой с фотографиями детей группы, разрезные картинки видео-карты, звуковой карты, компьютерная игра «Веселые моторы», медали.

Предварительная работа: рассматривание дискет, дисков, флешек, видео-карт, звуковых карт, беседа об их назначении, отгадывание загадок, чтение стихов.

Ход

Деятельность педагога	Деятельность детей																
Вводная часть																	
Педагог: Ребята, сегодня у нас будет проходить игра «Звездный час». Вы хотите в ней принять участие. В игре принимают участие все. За каждый правильный ответ дает золотая звездочка, за неполный ответ – серебряная звездочка. В следующий тур проходит тот, кто ответит правильно на вопрос. Ребята, которые не правильно ответили на вопрос, становятся зрителями и могут принимать участие в игре, если из игроков ни кто не сможет ответить на вопрос, на него отвечают зрители и так же получают звездочки. За полученные три звездочки зритель может стать снова игроком.	Дети принимают предложение поиграть в игру «Звездный час» и внимательно слушают условия игры.																
Основная часть																	
1 тур – Д/и «Чем похожи, чем отличаются»																	
Педагог: 3. Что такое суперпамять? 4. Какие виды памяти вы знаете? 5. Чем похожи внешняя и внутренняя память? 6. Назовите отличия внешней и внутренней памяти. Отвечает тот ребенок, кто первый обозначил, что знает ответ. За каждый ответ детям дается звездочка: золотая или серебряная в зависимости от правильности ответа.	Дети отвечают на вопросы педагога, кто не смог ответить становятся зрителями.																
2 тур – Д/и «Расшифруй и объясни»																	
Педагог: Ребятам-игрокам и зрителям, я предлагаю взять карточку с зашифрованным словом. Вам нужно расшифровать слово и объяснить что это такое. <table><tr><td>1</td><td>3</td><td>4</td><td>6</td><td>5</td><td>7</td><td>2</td><td>8</td></tr><tr><td>м</td><td>г</td><td>а</td><td>а</td><td>б</td><td>й</td><td>е</td><td>т</td></tr></table> Зашифрованные слова: байт, бит, килобайт, мегабайт, гигабайт. Зрителям даются легкие зашифрованные слова Отвечает тот ребенок, кто первый обозначил, что знает ответ. За каждый ответ детям дается звездочка: золотая или серебряная в зависимости от правильности ответа. Ребята, могут дополнять ответы детей, за каждое правильное дополнение дается маленькая золотая звездочка.	1	3	4	6	5	7	2	8	м	г	а	а	б	й	е	т	Дети берут карточки и расшифровывают слова, затем объясняют их значение.
1	3	4	6	5	7	2	8										
м	г	а	а	б	й	е	т										

Физминутка «Мы ладонь к глазам приставим!»	
Педагог предлагает детям немного размяться: Мы ладонь к глазам приставим, Ноги крепкие расставим. Поворачиваясь вправо, Оглядимся величаво. И налево надо тоже Поглядеть из-под ладошек. И – направо! И еще Через левое плечо! Хватит. Выдохнуть, вдохнуть, Потянуться, отдохнуть. Педагог наблюдает за детьми, контролирует качество выполнения упражнений.	Дети выполняют движения, в соответствии с текстом.
3 тур – Д/и «Отгадай и расскажи» с использованием ИД	
Педагог: Ребята, сейчас я вам загадаю загадки, кто отгадает, должен рассказать для чего это применяется. - В упаковке, как конфета, Быстро вертится ... Там записаны программы И для папы, и для мамы! <i>(дискета)</i> - А в заключение – сказка С загадкой и подсказкой: У дисковода-папы Под крышей – мама-плата, Но дочки с ними не живут – У людей нашли приют. Умненькие дочки Запоминают строчки, Запоминают все, что есть, Что может с них компьютер счесть. Все дочки-девочки равны, Лишь отличаются они Объемом памяти и платьем, И в этом девичье их счастье! Зовут красавиц просто – Стешки, А по компьютерному – ... <i>(флешки)</i> - Он круглый и блестящий, С пластинкою похож, Но меньше он, изящней, И современной все ж. На нем храниться много Всего, что ты захочешь. Вот вставишь в дисковод его, Читаешь все, что хочешь. <i>(диск)</i> У зрителей есть дополнения к ответам игроков.	Дети отгадывают загадки и объясняют назначение этих предметов. Если дети-игроки затрудняются, им помогают зрители.

За каждый ответ детям дается звездочка: золотая или серебряная в зависимости от правильности ответа. Ребята, могут дополнять ответы детей, за каждое правильное дополнение дается маленькая золотая звездочка.	
4 тур – упражнение «Выполни правильно» работа с ИД	
Педагог: Ребята, кто отгадал, загадки возьми те предметы, которые отгадали, остальные могут выбрать по желанию: дискету, флешку или диск. Вам нужно правильно подключить их и открыть папку с фотографиями. Нужно выполнить не только быстро, но и правильно. За выполненное задание детям дается золотая звездочка.	Дети принимают и выполняют задание.
5 тур – Д/и «Собери и назови» работа с разрезными картинками	
Педагог: Ребята, на столах лежат разрезные картинки, вы должны не только собрать их но и назвать что это и для чего нужно. В этом задании надо не только собрать быстро, но и назвать этот предмет. За выполненное задание детям дается золотая звездочка.	Дети собирают разрезные картинки (видео-карта, звуковая карта)
Гимнастика для глаз	
Ребята, чтобы наши глазки отдохнули, давайте с вами сделаем гимнастику для глаз. Мы гимнастику для глаз Выполняем каждый раз Вправо, влево, кругом, вниз Повтори ты не ленись Укрепляем мышцу глаза Видеть лучше будем сразу. Педагог наблюдает за детьми, контролирует качество выполнения гимнастики.	Дети выполняют движения, в соответствии с текстом.
Заключительная часть работа с компьютерами	
Педагог: Ребята, посмотрите у кого сколько звездочек. Награждается победитель «Звездного часа». Сегодня я предлагаю поиграть вам в компьютерную игру, а выберет ее победитель. А сейчас вы можете поиграть в компьютерную игру ...	Дети подсчитывают звездочки. Награждается победитель. Ребенок – победитель выбирает компьютерную игру, в которую будут играть дети. Самостоятельная игра детей.

Конспект № 3
Итоговое занятие № 27
Интеллектуальная игра «Умники и умницы»

Цель: развитие компьютерной грамотности дошкольников.

Задачи:

1. Закрепить знания об устройстве компьютера.
2. Закрепить представления детей о носителях информации.
3. Упражнять детей в умении правильно определять и называть части компьютера.
4. Развивать внимание.
5. Воспитывать у детей бережное отношение к компьютерной технике.

Обогатить словарь: клавиатура, цифровой ряд, буквенный ряд, ENTER, DELET, ESC, CAPS LOCK, SHIFT, ПРОБЕЛ, прописные буквы, строчные буквы, принтер, сканер, копир, веб-камера, микрофон, колонки, интерактивная рамка, интерактивная доска, полосковый код, стилус.

Оборудование и материалы: три вида медалей (красная, желтая, зеленая), интерактивная доска, электронная указка или электронная ручка (стилус), компьютеры, загадки, карточки с лабиринтами, д/и «Что лишнее!», карточки с компьютерным диктантом, фишки: красные, желтые, зеленные.

Предварительная работа: рассматривание картинок с изображением разных видов принтеров, сканеров, копиров, беседа о них, просмотр презентаций «Информация», «Устройства ввода и вывода информации», рассматривание клавиатуры и беседа, работа с интерактивными рамками, просмотр фотографий и коротких видеороликов «Наша группа», разучивание стихов и отгадывание загадок.

Ход

Деятельность педагога	Деятельность детей
Вводная часть	
Педагог: Добрый день, коллеги и ребята! Сегодня мы проводим интеллектуальную игру «Умники и умницы». Посмотрите у нас три дорожки: красная, желтая, зеленая. Вам нужно выбрать дорожку. Кто встает на зеленую дорожку, тот может только назвать ответ, на желтой дорожке нужно назвать ответ и объяснить, для чего этот предмет нужен, на красной дорожке – надо назвать предмет, объяснить для чего он нужен и как им пользоваться. Если вы правильно отвечаете на вопрос на доске загорается ответ – отгадка, а напротив вашего имени появляется фишка того цвета, на которой дорожке вы стоите. Кто не может ответить на вопрос остается на месте, до ответа на следующий вопрос. Если вы стоите на желтой дорожке и называете просто отгадку, не объясняя назначения предмета, ответ не засчитывается, и вы остаетесь стоять на месте, то же на красной дорожке: если вы даете только ответ, но не говорите, как им пользоваться. Ребята, подумайте и встаньте на ту дорожку, которую вы выбрали.	Дети принимают приглашение педагога поучаствовать в интеллектуальной игре: «Умники и умницы». Дети внимательно слушают правила интеллектуальной игры. Дети выбирают дорожку и встают на нее.
Основная часть	
1 тайм – отгадывание загадок с использованием ИД	
Педагог: Первое задание – отгадывание загадок: 1. На доске по строчке Разместились кнопочки Догадайтесь мальчики Как здесь тыкать пальчиком? (Клавиатура)	Дети отгадывают загадки, говорят, для чего нужен данный предмет и как им пользуются.

2. Не зверюшка, не летаешь, А по коврику скользишь И курсором управляешь Ты компьютерная ... (Мышь) 3. То-то радость, то-то смех На бумаге, без огрех, Из какой коробки лезет Текст на удивление всех? (Принтер) 4. Чтоб компьютер песни пел И стихи читать умел, Мы подключим не картонки, А музыкальные колонки... (Колонки) 5. Женья играет в такую игру: Водит по лесу в игре кенгуру Штуку налево – налево бежит Кнопку нажмет – и в прыжке закружит, Вниз – кенгуру подожмет рыжий хвостик. Как назовем эту штуку мы ...? (Джойстик) 6. На столе он перед нами, На него направлен взор, Подчиняет программе, Носит имя ...? (Монитор) 7. Сохраняет все секреты «Ящик» справа, возле ног, И слегка шумит при этом. Что за «зверь»? (Системный блок) 8. С его помощь друзья, Книжка, тексты и картинки Станут быстро цифровыми. (Сканер) 9. На стене висит доска Необычная она Проведи по ней пером Будет здесь и дом и двор (Интерактивная доска) 10. Что за чудо-агрегат Может делать все подряд - Петь, играть, читать, считать, Самым лучшим другом стать? (Компьютер) Жюри подводит итоги.	При правильном ответе на доске загорается отгадка и у ребенка напротив его имени появляется фишка того цвета, на которой он стоит.
2 тайм – Д/и «Назови и объясни» с использованием ИД	

Педагог: Ребята, сейчас на доске будут загорать слова, вам надо назвать их, объяснить, где они находятся и для чего нужны На интерактивной доске загораются по очереди слова: — ESC — CAPSLOCK — ENTER — DELET — ПРОБЕЛ — СТРЕЛОЧКА — F1 — 1 — M — SHIFT Жюри подводит итоги и объясняет их.	Дети называют слова, объясняют, где написаны они и для чего нужны. При правильном ответе на доске загорается отгадка и у ребенка напротив его имени появляется фишка того цвета, на которой он стоит.
Физминутка «Мы умеем считать»	
Педагог предлагает детям провести физминутку: Раз, два, три, четыре, пять! Мы умеем считать: Надо на носочки встать, Выше голову поднять. Раз – вперед! И два – назад! Мы шагаем на парад, Влево круто повернемся, Вправо круто отвернемся. А потом будем бежать, Постепенно шагать. Педагог наблюдает за детьми, контролирует качество выполнения упражнений.	Дети выполняют движения, в соответствии с текстом.
3 тайм – Д/и «Что лишнее» работа с карточками	
Педагог: Ребята, возьмите карточки со стола (карточки на столе лежат перевернутыми рисунками вниз, на которых изображены устройства ввода и выводы). Найдите, что лишнее, назовите это предмет, и как он используется. Жюри подводит итоги, говорит о том, у кого правильный и полный ответ.	Дети берут карточки, находят лишний предмет, называют его и объясняют принцип его использования. При правильно выполненном задании у ребенка напротив его имени появляется фишка того цвета, на которой он стоит.
4 тайм – компьютерный диктант работа с компьютерами	
Ребята, сейчас мы с вами будем выполнять компьютерный диктант. Ребята, которые стоят на красной дорожке, будут выполнять с опорой на интерактивную доску, на которой будут по очереди загораться команды, надо быть внимательными, т.к. команды будут достаточно быстро сменять друг друга и назад возвращаться не будут.	Дети принимают и выполняют задание.

Ребята, которые стоят на желтой дорожке, проходят и берут карточки и самостоятельно выполняет с опорой на них. Ребята, которые стоят на зеленой дорожке выполняют задание под мою диктовку. Задание для ребят, выбравших красную дорожку: — зажмите клавишу Shift; — удерживая Shift, нажмите клавишу М; — нажмите на клавишу Caps Lock; — нажмите Enter; — нажмите на клавишу К; — нажмите Enter; — нажмите на клавишу 9; — нажмите на клавишу Caps Lock; — нажмите на клавишу влево 2 раза; — нажмите delete 2 раза. Задание для ребят, выбравших желтую дорожку: — зажмите клавишу Shift; — удерживая Shift, нажмите клавишу Л; — нажмите на клавишу Caps Lock; — нажмите Enter; — нажмите на клавишу М; — нажмите Enter; — нажмите на клавишу 4; — нажмите на клавишу Caps Lock; — нажмите на клавишу влево 3 раза; — нажмите delete 2 раза. Задание для ребят, выбравших зеленую дорожку: — зажмите клавишу Shift; — удерживая Shift, нажмите клавишу Б; — нажмите на клавишу Caps Lock; — нажмите Enter; — нажмите на клавишу П; — нажмите Enter; — нажмите на клавишу 7; — нажмите на клавишу Caps Lock; — нажмите на клавишу влево 4 раза; — нажмите delete 2 раза. Жюри подводит итоги, говорит о том, кто справился с заданием.	При правильно выполненном задании у ребенка напротив его имени появляется фишка того цвета, на которой он стоит.
5 тайм – «Лабиринт» работа с карточками	
Педагог: Ребята, сейчас вы будете проходить лабиринт. — Кто стоит на желтой дорожке, вам нужно просто пройти лабиринт и назвать предметы от чего к чему вы проходите лабиринт (например, от компьютера к принтеру, а не наоборот). — Кто стоит на желтой дорожке, вам так же нужно найти дорогу от одного предмета к другому, но одна дорожка	Дети принимают задание и выполняют его. Дети называют предметы, от каких к каким они провели дорожки и почему.

приведет вас в тупик, вам нужно выбрать правильную дорожку. — ребята, которые стоят на красной дорожке, у вас две дорожки ведут в тупик. Жюри выслушивает ответы, проверяет лабиринты на правильность и на доске выставляют фишки тем детям, кто правильно справился с заданием.	При правильно выполненном задании у ребенка напротив его имени появляется фишка того цвета, на которой он стоит.
Гимнастика для глаз	
Ребята, пока жюри подводит итоги, мы с вами сделаем гимнастику для глаз. Раз – налево, два – направо, Три – наверх, четыре – вниз. А теперь по кругу смотрим, Чтобы лучше видеть мир. Взгляд направим ближе, дальше, Тренируя мышцу глаз. Видеть скоро будем лучше, Убедитесь вы сейчас! А теперь нажмем немного Точки возле своих глаз. Сил дадим им много-много, Чтоб усилить в «тыщу» раз! Педагог наблюдает за детьми, контролирует качество выполнения гимнастики.	Дети выполняют движения, в соответствии с текстом.
Заключительная часть	
Педагог: Сейчас я предоставляю слово жюри, которое назовет победителей на каждой дорожке. Жюри называет победителей и награждает их. Педагог: Ребята, вы сегодня действительно молодцы про вас можно сказать, что сегодня в интеллектуальной игре принимали участие только умницы и умники. А сейчас я предлагаю вам поиграть в компьютерную игру. Первым компьютерную игру будет выбирать победитель с красной дорожки. И все, кто был на красной дорожке, будут играть в эту игру. Вы можете договориться, в какую игру будете играть. Вторым будет выбирать из оставшихся компьютерных игр, победитель с желтой дорожки. И так же все участники интеллектуальной игры с желтой дорожки будут играть в выбранную им игру. Вы так же можете договориться, в какую игру будете играть. Третьим будет выбирать победитель с зеленой дорожки. Он выбирает компьютерную игру из оставшихся. И все участники игры с зеленой дорожки будут играть в эту игру. Вы также можете договориться какую игру выбрать.	Дети получают награды. Победители выбирают по очереди компьютерные игры.

Конспект № 4
Итоговое занятие № 33
Компьютерная олимпиада

Цель: развитие компьютерной грамотности дошкольников.

Задачи:

1. Закрепить знания детей об устройствах ввода и вывода информации.
2. Расширять представления детей об устройстве компьютера.
3. Упражнять детей в умении пользоваться мышью и клавиатурой.
4. Побуждать детей включаться в совместную игровую деятельность.

Обогатить словарь: интернет, компьютерный вирус, программирование, программист, виртуальная программа, алгоритм, глобальная сеть, модем, терминал.

Оборудование и материалы: интерактивная доска, компьютеры, электронная указка или электронная ручка (стилус), стихотворение В.А. Агафонова «Компьютер – верный друг», 2 кроссворда, 2 листа бумаги, 2 карандаша, компьютерная игра «Веселые моторы» - «Созвездие».

Предварительная работа: дети договариваются, кто с кем будет в команде, придумывают название команды и девиз.

Ход

Деятельность педагога	Деятельность детей
Вводная часть	
Педагог: Сегодня, я рада вас приветствовать на Компьютерной олимпиаде команды и жюри. поприветствуем членов жюри.... . поприветствуем команды Команды поприветствуйте друг друга . Первой будет на вопрос отвечать та команда, которая первой ударит молоточком. За каждый правильный ответ на доске напротив названия команды будет загораться олимпийское кольцо. Если команда не смогла ответить на вопрос, он переходит к соперникам. Команды готовы.	Дети приветствуют друг друга: название команды, девиз. Дети внимательно слушают правила олимпиады.
Основная часть 1. Разминка	
Педагог: Начнем нашу олимпиаду с интеллектуальной разминки. Я вам читаю стихотворение В.А. Агафонова "Компьютер – верный друг" (стихотворение не полное). Вам необходимо назвать слово, где я делаю паузы. Оглянись, дружок, вокруг! Вот... – верный друг. Он всегда тебе поможет: Сложит, вычитет и умножит. (Компьютер) Наверху машины всей Размещается... – Словно смелый капитан! А на нем горит ... (Дисплей, экран) Ну а рядом главный блок: Там бежит электроток К самым важным микросхемам. Этот блок зовут ... (Системным) Он считает, он считает,	Дети принимают задание. Команда первой ударившая молоточком по столу отвечает. Если команда ответила неправильно. Право ответа переходит к другой команде.

Сотни слов запоминает! Он мыслитель хоть куда! Только знаешь, в чем беда? Выключаешь, все забудет, Ничего он знать не будет – Прямо как Рассеянный С улицы Бассейной. Кто ж ему поможет? Вот, Познакомьтесь – ...! Коль с компьютером ты дружен – То и справочник не нужен!	
	(Дисковод)
В упаковке, как конфета, Быстро вертится ... – Там записаны программы И для папы, и для мамы!	(Дискета)
Это вот – ... Вот где пальцам физкультура И гимнастика нужны! Пальцы прыгать там должны!	(Клавиатура)
А вот это..., братцы, Тут нам надо разобраться, Для чего же этот ящик? Он в себя бумагу втащит, И сейчас же буквы, точки, Запятые – строчка к строчке – Напечатает в момент! Очень нужный инструмент.	(Принтер)
В зоопарке есть зайчишка, У компьютера есть... Эта... не простая, Эта... вот какая: Скромный серый коробок, Длинный тонкий проводок, Ну а на коробке – Две или три кнопки.	(Мышка)
Есть компьютер? Скажем прямо: Нам теперь нужна ... Где живет она? в дискете! А порою на кассете. С ней компьютер очень дружен И всегда он ей послушен. И на нем ты скоро сможешь Составлять... тоже!	(Программы)
Вот теперь, дружок, немного Ты с компьютером знаком.	

Если дальняя дорога Приведет его в твой дом, То скажи ты всем вокруг: «Вот компьютер – лучший друг!» Жюри подводит итоги и напротив названия команды ответившей правильно на большее количество – загорается олимпийское кольцо.	
2. Д/и «Составь алгоритм»	
Педагог: Второе задание: «Составь алгоритм». Капитаны подойдите ко мне и возьмите листы бумаги и карандаши. Каждой команде необходимо придумать и зарисовать алгоритм «Распечатай текст»	Капитаны команд берут листы бумаги и карандаши. Дети обсуждают и зарисовывают алгоритм.
3. Конкурс капитанов.	
Педагог: Капитаны команд, вы вместе со своей командой составили алгоритмы, я предлагаю вам их выполнить, 2 олимпийских кольца получит та команда, у которой был правильно составлен алгоритм и капитан смог с помощью его распечатать текст. Одно олимпийское кольцо получит та команда, у которой был правильно составлен алгоритм, а капитан допустил ошибку при его выполнении или алгоритм был с ошибкой, а капитан исправил ее и распечатал текст. Жюри подводит итоги и объясняет их. Напротив названий команд загорается олимпийские кольца.	Капитаны команд выполняют задание по составленным алгоритмам и распечатывают кроссворд.
Физминутка «Мальчики и девочки»	
Педагог предлагает детям немного размяться: Раз – руки вверх махнули И при том вздохнули Два – три нагнулись. пол достали А четыре – прямо встали и сначала повторяем. Воздух сильно мы вдыхаем При наклонах выдох дружный Но колени гнуть не нужно. Чтобы руки не устали, Мы на пояс их поставим. Прыгаем как мячики Девочки и мальчики Педагог наблюдает за детьми, контролирует качество выполнения упражнений.	Дети выполняют движения, в соответствии с текстом.
4. «Отгадай кроссворд»	
Педагог: Капитаны каждой команды распечатали кроссворды, вы видите, что это необычные кроссворды в них надо доставить не достающие буквы, чтобы получились слова. В каждом слове пропущены от 2 до 3 букв. (слова в каждой команде одни и те же, только расположены по-разному и буквы в словах пропущены разные). Слова: интернет, вирус, программа, программист,	Дети обсуждают слова, в которых пропущены буквы и записывают их.

алгоритм, сеть, язык, модем, терминал. Жюри проверяет правильность выполнения задания и у победителя загорается олимпийское кольцо.	
5. Д/и «Угадай, о чем я думаю»	
Педагог: Следующее задание д/и «Угадай, о чем я думаю». Вам необходимо задавать мне вопросы я буду на них отвечать. Загаданные мной слова связаны с интернетом (модем, терминал). Вы должны задавать так вопросы, чтобы в них были отражены описание данного предмета. Жюри подводит итоги, напротив названия команды отгадавшей слово загорается олимпийское кольцо.	Дети задают вопросы.
Гимнастика для глаз.	
Ребята, чтобы наши глазки отдохнули, давайте с вами сделаем гимнастику для глаз. Мы играли, рисовали Наши глазки так устали Мы дадим им отдохнуть, Их закроем на чуть - чуть. А теперь их открываем И немного поморгаем. Педагог наблюдает за детьми, контролирует качество выполнения гимнастики.	Дети выполняют движения, в соответствии с текстом.
7. Заключительная часть работа с компьютерами	
Педагог: Вот и закончилась наша компьютерная олимпиада. Слово для награждения победителей предоставляется жюри. Ребята, вы сегодня были настоящими олимпийцами, старались выполнить все задания, работать дружно. Вы наши олимпийские звездочки, а вместе вы олимпийское созвездие и я предлагаю вам поиграть в компьютерную игру «Созвездие».	Дети благодарят жюри за награды и друг друга за интересную игру. Дети принимают предложение сыграть в компьютерную игру «Веселые моторы» - «Созвездие».

Конспект № 5 Итоговое занятие № 38 Аукцион знаний

Цель: развитие компьютерной грамотности дошкольников.

Задачи:

1. Закрепить понятия алгоритм, программа, программирование.
2. Расширять представления детей о работе программиста, о программе и машинном языке.
3. Упражнять детей в умении выполнять задания по алгоритму.
4. Побуждать детей включаться в совместную игровую деятельность.

Обогатить словарь: программа, алгоритм, результат, команда.

Оборудование и материалы: компьютеры, принтер, д/и «Кому что нужно», «Расшифруй слово», «Найди алгоритм», «Найди ошибку», «Допиши алгоритм», «Собери картинку» (изображение разнообразных роботов), листы бумаги для печати и простые карандаши по количеству человек, компьютерная игра «Веселые моторы».

Предварительная работа: работа с алгоритмами: создание, использование, нахождение и исправление ошибок.

Ход

Деятельность педагога	Деятельность детей																
Вводная часть																	
Педагог: Ребята, я приветствую вас на «Аукционе знаний», на котором вы сможете показать свои знания по компьютерной азбуке. За каждое выполненное задание вы будете получать одну из частей картинки, вам необходимо собрать всю картинку. Результатом аукциона будет собранный вами житель Роботландии.	Дети принимают приглашение поучаствовать в «Аукционе знаний» Дети внимательно слушают правила, по которым будет проходить «Аукцион знаний».																
Основная часть																	
1. Д/и «Кому, что нужно» работа с карточками																	
Ребята, у каждого из вас на столах лежат картинки с изображением жителей Роботландии, которому необходимо выполнить работу. Посмотрите внимательно, какую работу нужно выполнить, и проведите стрелочками от робота к необходимым предметам. Объясните, почему именно этот предмет необходим роботу.	Дети принимают и выполняют задание. Дети объясняют, почему они выбрали именно этот предмет. Дети, которые правильно выполнили задание, получают по 1 карточке.																
2. Д/и «Расшифруй слово»																	
Педагог: Ребята, я вам предлагаю взять карточки и расшифровать слово. <table border="1"><tr><td>7</td><td>5</td><td>1</td><td>4</td><td>6</td><td>3</td><td>8</td><td>2</td></tr><tr><td>т</td><td>р</td><td>а</td><td>о</td><td>и</td><td>г</td><td>м</td><td>л</td></tr></table> За правильный ответ дети следующую часть картинки.	7	5	1	4	6	3	8	2	т	р	а	о	и	г	м	л	Дети расшифровывают слово "алгоритм". Дети добавляют часть к картинке.
7	5	1	4	6	3	8	2										
т	р	а	о	и	г	м	л										
Физминутка «Робот»																	
Педагог предлагает детям провести физминутку: Стоит робот на дороге, У него не гнутся ноги, Может он махать руками, Может он моргать глазами, Может головой кивать, Раз, два, три, четыре, пять. Педагог наблюдает за детьми, контролирует качество выполнения упражнений.	Дети выполняют движения, в соответствии с текстом.																
3. Д/и «Найди алгоритм» работа с карточками																	
Педагог: Ребята, давайте вспомним, какое слово было зашифровано. У вас на столе лежат три карточки и только на одной написан алгоритм (алгоритм может быть написан или нарисован, в зависимости от умения детей читать). За правильно выбранный алгоритм дети получают следующую часть картинки.	— алгоритм Дети выбирают ту карточку, на которой написан алгоритм. Дети соединяют картинку.																

4. Д/и «Найди ошибку» работа с алгоритмами	
Педагог: У каждого из вас есть алгоритм, когда его писал программист, он допустил ошибку в нем. Вам необходимо найти ее и исправить. За правильно выполненное задание дети получают следующую часть картинки.	Дети внимательно читают алгоритмы, находят ошибку и исправляют ее. Дети добавляют часть к картинке.
5. Д/и «Допиши алгоритм»	
Педагог: Ребята, вам надо дописать алгоритм. Результатом выполнения алгоритма должен стать распечатанный рисунок. За правильно выполненное задание дети получают следующую часть картинки.	Дети дописывают алгоритм. Дети добавляют часть к картинке.
Гимнастика для глаз.	
Ребята, чтобы наши глазки отдохнули, давайте с вами сделаем гимнастику для глаз. Открываем глазки – раз, А зажимаем – два, Раскрываем глазки шире. А теперь опять сомкнули. Наши глазки отдохнули. Педагог наблюдает за детьми, контролирует качество выполнения гимнастики.	Дети выполняют движения, в соответствии с текстом.
6. Д/и «Выполни алгоритм» работа с компьютером	
Педагог: Ребята, вам надо выполнить алгоритм. Ребята, которые смогли распечатать рисунок, получают последнюю часть картинки.	Дети садятся за компьютер и выполняют алгоритм. Результат выполнения алгоритма – распечатанный рисунок. Дети получают последние части картинок и соединяют ее.
Заключительная часть.	
Педагог: Ребята посмотрите на жителей Роботландии, которых вы собрали. Ребята, кто собрал картинку по условиям аукциона, может выбрать для игры любую компьютерную игру. Остальным ребятам, я предлагаю поиграть в компьютерную игру «Веселые моторы» - «Дорожная мозаика».	Дети, победители аукциона, выбирают компьютерную игру. Дети, участники аукциона, играют в компьютерную игру «Веселые моторы» - «Дорожная мозаика».

Конспект № 6
Итоговое занятие № 46
КВН «Компьютерный мир»
(совместно с родителями)

Цель: развитие компьютерной грамотности дошкольников.

Задачи:

1. Закреплять знания детей о компьютере и о назначении его составных частей и устройств.
2. Развивать умение детей составлять алгоритмы работы.
3. Расширять представления детей о многообразии компьютерной техники.
4. Упражнять детей в умении пользоваться устройствами ввода и вывода информации.
5. Побуждать детей включаться в совместную игровую деятельность.
6. Обеспечить выполнение детьми правил безопасности при работе в компьютерном классе.

Оборудование и материалы: интерактивная доска, компьютеры, электронная указка или электронная ручка (стилус), принтер, д/и «Собери и назови», «Отгадай кроссворд», 2 ватмана, 2 набора фломастеров, тексты загадок.

Предварительная работа: отгадывание загадок, рассматривание и обсуждение разновидностей компьютеров и его составных частей, просмотры слайдов о компьютерной технике, беседа по альбому «Компьютер – сложная машина». Дети договариваются о том, кто в какой команде будет, выбирают капитанов команд, дают название командам и девиз.

Ход

Деятельность педагога	Деятельность детей
Вводная часть	
Король Компьютерного королевства: Ребята, и уважаемые родители я предлагаю вам сегодня поиграть в увлекательную интеллектуальную игру КВН «Компьютерный мир» и проверить свои знания о компьютерах. В игре будут принимать участие, как игроки команд – дети, так и родители – болельщики. За правильностью ответов будет следить жюри и выносить самое справедливое решение. За каждый правильный ответ команда будет получать фишку. За игру болельщиков команда так же будет получать фишку. А теперь я предлагаю всем участникам интеллектуальной игры КВН занять свои места. Команды поприветствуйте друг друга. Жюри отмечает лучшее приветствие и дает команде фишку.	Ребята и родители принимают приглашение Короля Компьютерного королевства поиграть в интеллектуальную игру КВН. Участники команд и болельщики знакомятся с правилами игры. Участники команд приветствуют друг друга: название команды, девиз, приветственное слово команде-сопернице.
Основная часть	
1 тур – разминка «Отгадывание загадок»	

Король Компьютерного королевства: Наш интеллектуальный поединок мы начнем с разминки – отгадывания загадок: 1. Что за друг такой ? – Железный, Интересный и полезный. Дома скучно, нет уюта, Если выключен ... <i>(Компьютер)</i> 2. С телевизором – два брата, Но для разных дел ребята. Не догадались до сих пор? – К компьютеру ... <i>(Монитор)</i> 3. У компьютера рука На веревочке пока. Как приветливый мальчишка, Кто вам тянет руку? <i>(Мышка)</i> 4. Программы стоит обновить - Компьютер долго будет жить, А чтобы жизнь его не сбилась, Не подпускай к порогу ... <i>(Вирус)</i> 5. Думать, делать помогает, Жить компьютер заставляет И заботлива, как мама, Что? – Виртуальная ... <i>(Программа)</i> 6. Лежит дощечка у экрана. Буквам-кнопкам она мама! Знает русский алфавит И английский удивит – очень умная натура! Это что? <i>(Клавиатура)</i> Король Компьютерного королевства: Предоставляется слово жюри (подводят итоги разминки и выставляют фишки напротив команд давших правильные ответы).	Команды по очереди отгадывают загадки.
2 тур – Д/и «Собери и назови» разрезные картинки	
Король Компьютерного королевства: Ребята, вам надо собрать картинку с изображением компьютера, которая лежит у вас на столе, назвать его (моноблок, ноутбук) и рассказать о его особенностях. Жюри подводит и объявляет результаты данного тура.	Дети собирают разрезные картинки и называют вид компьютера и рассказывают о его особенностях.
3 тур – вопросы для болельщиков	

Король Компьютерного королевства: Пока участник команд выполняют задание, я предлагаю болельщикам ответить на вопросы и тем самым в копилку своим командам добавить дополнительные фишки. Вопросы: 1. Что такое компьютер? 2. Сколько весил первый компьютер? 3. Как называется карманный компьютер? 4. Сколько видов компьютерных мышек существует? 5. Назовите единицы компьютерного измерения. 6. Кто сделал первую специальную приставку для серийного компьютера? 7. Язык какого народа оказался самым удобным для компьютерной техники? 8. Почему этот язык считается самым удобным? Жюри подводит и объявляет результаты данного тура.	Родители отвечают на вопросы Компьютерного короля.
Физминутка «Девочки и мальчики»	
Король предлагает детям провести физминутку: Раз – руки вверх махнули И при том вздохнули Два – три нагнулись. пол достали А четыре – прямо встали и сначала повторяем. Воздух сильно мы вдыхаем При наклонах выдох дружный Но колени гнуть не нужно. Чтобы руки не устали, Мы на пояс их поставим. Прыгаем как мячики Девочки и мальчики Педагог наблюдает за детьми, контролирует качество выполнения упражнений.	Дети выполняют движения, в соответствии с текстом.
4 тур – Д/и «Поиск девятого» работа с ИД	
Король Компьютерного королевства: Ребята, посмотрите на интерактивную доску, что изображено? Назовите их? Как их можно назвать? Найдите недостающий предмет. Жюри подводит и объявляет результаты данного тура.	Каждая команда называет, что изображено на их картинках: 1 команда: клавиатура, мышь, сканер. 2 команда: монитор, принтер, колонки. Устройства ввода Устройства вывода Дети находят недостающий предмет.
5 тур – «Составь алгоритм»	
Король Компьютерного королевства: Каждой команде надо составить алгоритм "Распечатай документ". Жюри проверяет правильность составленного алгоритма и подводит итоги тура.	Каждая команда составляет алгоритм.

6 тур – конкурс капитанов работа с компьютерами и алгоритмами	
Король Компьютерного королевства: Капитаны команд возьмите алгоритмы, составленные вашими командами, и распечатайте документ, находящийся на рабочем столе. Жюри подводит итоги.	Капитаны команд выполняют задание согласно составленному алгоритму.
7 тур – «Отгадай кроссворд»	
Король Компьютерного королевства: Ребята, посмотрите, капитаны команд распечатали кроссворды. Я предлагаю каждой команде отгадать кроссворд. — файл, вирус, моноблок, программист, мышь, принтер. — папка, системный, экран, ноутбук, программа, клавиатура. — Жюри проверяет правильность ответа на кроссворды и объявляет результаты тура.	Команды отгадывают кроссворды.
8 тур – творческое задание	
Король Компьютерного королевства: Сейчас я предлагаю выполнить творческое задание ребята вместе с болельщиками должны придумать компьютер нового поколения и нарисовать его. Капитаны команд расскажите, о компьютерах, которые придумали ваши команды. Жюри подводит итоги и каждой команде за этот тур дает по фишке.	Дети совместно с родителями рисуют компьютер будущего и обговаривают, каким он должен быть. Капитаны рассказывают о созданных их командами компьютерах.
Заключительная часть работа с компьютером	
Король Компьютерного королевства: Я предоставляю слово Жюри для объявления и награждения победителей. Ребята, ну вот и пришла пора прощаться. Вы очень порадовали меня своими знаниями. Я надеюсь, что знания, которые вы приобрели в моем Компьютерном королевстве, помогут вам в школе. А на прощание я предлагаю вам вместе с родителями поиграть в игру «Веселые моторы» по вашему выбору. Ну а я с вами прощаюсь.	Дети благодарят Короля Компьютерного короля. Дети прощаются с Королем Компьютерного королевства. Дети совместно с родителями играют в компьютерную игру.