



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-н от 25 ИЮН 2026 г.

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
естественнонаучной направленности
«Компьютерная азбука»
для детей 5-6 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.....	48
6. Планируемые результаты	48
7. Ресурсное обеспечение	54
8.Список литературы.....	54
 Приложения	 56

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная азбука» естественнонаучной направленности (математика и программирование) для детей 5-6 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 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	<i>Обучающие:</i> - познакомить с правилами поведения в компьютерном классе, техникой безопасности при работе за компьютером - познакомить с названиями и функциями основных частей компьютера <i>Развивающие:</i> - развивать произвольность восприятия, внимания; - развивать творческое воображение	Задания, направленные на изучение устройства компьютера и развитие информационной культуры

	личностного развития, профессионального самоопределения и творческого труда обучающихся		
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 правилами поведения в компьютерном классе, техникой безопасности при работе за компьютером - познакомить с названиями и функциями основных частей компьютера, внутренней и внешней памяти компьютера; - 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 правилами поведения в компьютерном классе, техникой безопасности при работе за компьютером - познакомить с названиями и функциями основных частей компьютера, внутренней и внешней памяти компьютера; - познакомить со способами управления событиями на экране с помощью операторов (клавиатура, мышка, стилус); - 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 поурочная 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 (5–6 лет). Программа реализуется в течение 12 месяцев (1 год) 1 раз в неделю не более 25 мин (1 академический час). Общее количество часов в год – 46 (старшая группа).

В случае реализации Программы с детьми ОВЗ 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, предусматривается зона ближайшего развития ребенка, т.е. педагогом учитываются индивидуально-психологические особенности детей с ОВЗ. В связи с индивидуальными особенностями детей с ОВЗ, в частности с замедленным темпом усвоения 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. Это дает возможность более эффективно и успешно осваивать Программу детям с ОВЗ.

2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Наименование учебного модуля/блока (или темы занятий)	Стартовый (ознакомительный) уровень Количество часов			Базовый уровень Количество часов			Продвинутый (углубленный уровень) Количество часов		
		все го	теория	практика	все го	теория	практика	все го	теория	практика
1.	Компьютер. Общие сведения	8		8	8		8	8		8
2.	Устройство компьютера	6		6	6		6	6		6
3.	Устройства ввода и вывода информации	13		13	13		13	13		13
4	Роботы, программы, алгоритмы	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
--	---	---	-------------------------------------	---	----------------

								о часов			
		вс ег о	те ор ия	пр ак ти ка	вс ег о	те ор ия	пр ак ти ка	вс ег о	те ор ия	пр ак ти ка	
1.	Компьютер. Общие сведения	8		8	8		8	8		8	
1	<i>Входящая диагностика</i>	1		1	1		1	1		1	Беседа, наблюдение практическая работа, анализ работ
2	Компьютерное королевство математики. Правила поведения	1		1	1		1	1		1	Беседа, наблюдение практическая работа
3	Компьютерное королевство математики. Техника безопасности	1		1	1		1	1		1	Беседа, наблюдение практическая работа
4	Музей игрушек – друзей математики	1		1	1		1	1		1	Беседа, наблюдение практическая работа
5	Путешествие в прошлое Математики	1		1	1		1	1		1	Беседа, наблюдение практическая работа
6	Наш компьютер – верный друг	1		1	1		1	1		1	Беседа, наблюдение практическая работа
7	Компьютеры всякие важны, компьютеры всякие нужны	1		1	1		1	1		1	Беседа, наблюдение практическая работа
8	Итоговое занятие	1		1	1		1	1		1	Викторина «Компьютер – мой друг»
2.	Устройство компьютера	6		6	6		6	6		6	
9	Компьютер – сложная машина	1		1	1		1	1		1	Беседа, наблюдение практическая работа
10	Путешествие в тронный зал короля Компьютерного королевства «Системный блок»	1		1	1		1	1		1	Беседа, наблюдение практическая работа
11	Центральный процессор – король Компьютерного королевства	1		1	1		1	1		1	Беседа, наблюдение практическая

										работа
12	Помощники центрального процессора: внутренняя память	1		1	1		1	1		1 Беседа, наблюдение практическая работа
13	Внешняя память компьютера	1		1	1		1	1		1 Беседа, наблюдение практическая работа
14	Итоговое занятие	1		1	1		1	1		1 Путешествие «Жители Компьютерного королевства»
3.	Устройства ввода и вывода информации	13		13	13		13	13		13
15	Устройства ввода и вывода информации	1		1	1		1	1		1 Беседа, наблюдение практическая работа
16	Очень важная фигура для компьютера – Клавиатура	1		1	1		1	1		1 Беседа, наблюдение практическая работа
17	Клавиатура – помощница компьютера	1		1	1		1	1		1 Беседа, наблюдение практическая работа
18	Клавиатура – помощница компьютера	1		1	1		1	1		1
19	Как включается компьютер	1		1	1		1	1		1 Беседа, наблюдение практическая работа
20	Маленькие мышки – большие помощницы компьютеру	1		1	1		1	1		1 Беседа, наблюдение практическая работа
21	Устройство мыши	1		1	1		1	1		1 Беседа, наблюдение практическая работа
22	Мышь – помощница компьютера	1		1	1		1	1		1 Беседа, наблюдение практическая работа
23	Как выключается компьютер	1		1	1		1	1		1 Беседа, наблюдение практическая работа
24	Монитор	1		1	1		1	1		1 Беседа, наблюдение практическая

										работа
25	Принтер нужен, принтер важен. На бумаге он покажет, что ему компьютер скажет	1		1	1		1	1		1 Беседа, наблюдение практическая работа
26	Мультимедиа-Страна	1		1	1		1	1		1 Беседа, наблюдение практическая работа
27	Итоговое занятие	1		1	1		1	1		1 Мини-компьютерная олимпиада
4.	Роботы, программы, алгоритмы	7		7	7		7	7		7
28	Какой язык понимают компьютеры	1		1	1		1	1		1 Беседа, наблюдение практическая работа
29	В стране Роботландии	1		1	1		1	1		1 Беседа, наблюдение 30практическая работа
30	Программа и алгоритм	1		1	1		1	1		1 Беседа, наблюдение практическая работа
31	Робот – исполнитель алгоритмов.	1		1	1		1	1		1 Беседа, наблюдение практическая работа
32	Испорченный алгоритм	1		1	1		1	1		1 Беседа, наблюдение практическая работа
33	Итоговое занятие	1		1	1		1	1		1 Познавательная игра «Верные помощники людей»
34	<i>Итоговая диагностика</i>	1		1	1		1	1		1 Беседа, наблюдение практическая работа, анализ работ
5	Закрепление знаний	12		12	12		12	12		12
35	Правила поведения в Компьютерном королевстве	1		1	1		1	1		1 Беседа, наблюдение практическая работа
36	Компьютер – лучший друг	1		1	1		1	1		1 Беседа, наблюдение практическая работа

37	О многообразии компьютеров	1		1	1		1	1		1	Беседа, наблюдение практическая работа
38	Итоговое занятие	1		1	1		1	1		1	КВН «В гостях у Компьюши»
39	Компьютерное королевство	1		1	1		1	1		1	Беседа, наблюдение практическая работа
40	Системный блок	1		1	1		1	1		1	Беседа, наблюдение практическая работа
41	Сказка о Центральном Процессоре	1		1	1		1	1		1	Беседа, наблюдение практическая работа
42	Итоговое занятие	1		1	1		1	1		1	Путешествие «Компьютерный калейдоскоп»
43	Помощницы компьютера – мышка и клавиатура	1		1	1		1	1		1	Беседа, наблюдение практическая работа
44	Мониторы – принтеры	1		1	1		1	1		1	Беседа, наблюдение практическая работа
45	Роботы и алгоритмы	1		1	1		1	1		1	Беседа, наблюдение практическая работа
46	Итоговое занятие	1		1	1		1	1		1	Интеллектуальное соревнование «Компьютерные знатоки» (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: I год обучения для детей 5-6 лет.

Занятия проводятся 1 раз в неделю в первой или второй половине дня, продолжительностью 25 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	Уровень освоения программы модуля	Структура образовательной деятельности, методические приемы	Оборудование, материалы, методические пособия, репертуар (подробнее в учебном плане)	Формы контроля
Сентябрь-октябрь	Компьютер. Общие	Стартовый (ознакомительный)	Личностно-ориентированная технология Внутригрупповая	игровые задания, загадки, ребусы,	Наблюдение, диагностика

рь	сведени я	нитель ный)	дифференциация для организации обучения на разном уровне Методы показа и демонстрации Словесные методы (объяснительно- иллюстративный) Метод игровой ситуации Метод контроля просмотр презентаций,	беседы	ическая игра
		Базовы й	Внутригрупповая дифференциация для организации обучения на разном уровне Технологии развивающего обучения Личностно-ориентированная технология Педагогика сотрудничества Репродуктивный, объяснительно- иллюстративный, частично- поисковый методы Решение проблемных ситуаций, проигрывание электронно-дидактических игр на ИД, проведение викторин	интерактивная доска, компьютер, использование современных информационных средств (презентаций, видеофильмов, слайд-шоу, электронных дидактических игр) беседы	Наблюде ние, диагност ическая игра, выставка презента ция Экспресс -опрос
		Продви нутый (углубл енный)	Внутригрупповая дифференциация для организации обучения на разном уровне Технологии развивающего обучения Личностно-ориентированная технология Метод эвристической беседы, Решение проблемных ситуаций, проигрывание электронно-дидактических игр на ИД, проведение эвристических бесед, викторин	интерактивная доска, компьютер, использование современных информационных средств (презентаций, видеофильмов, слайд-шоу, электронных дидактических игр)	Наблюде ние, диагност ическая игра, выставка презента ция Экспресс -опрос
		Старто вый (ознако митель ный)	Личностно-ориентированная технология Внутригрупповая дифференциация для организации обучения на разном уровне Методы показа и демонстрации	игровые задания, загадки, ребусы, беседы	Наблюде ние, диагност ическая игра, выставка презента ция
Нояб рь - декаб рь	Устройс тво компью тера				

			Словесные методы (объяснительно-иллюстративный) Метод игровой ситуации Метод контроля просмотр презентаций,		
		Базовый	Внутригрупповая дифференциация для организации обучения на разном уровне Технологии развивающего обучения Личностно-ориентированная технология Педагогика сотрудничества Репродуктивный, объяснительно-иллюстративный, частично-поисковый методы Решение проблемных ситуаций, проигрывание электронно-дидактических игр на ИД, проведение викторин	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
		Продвинутый (углубленный)	Внутригрупповая дифференциация для организации обучения на разном уровне Технологии развивающего обучения Личностно-ориентированная технология Метод эвристической беседы, Решение проблемных ситуаций, проигрывание электронно-дидактических игр на ИД, проведение эвристических бесед, викторин	интерактивная доска, компьютер, использование современных информационных средств (презентаций, видеофильмов, слайд-шоу, электронных дидактических игр)	Наблюдение, диагностическая игра, выставка презентация Экспресс-опрос
Декабрь-март	Устройства ввода и вывода информации	Стартовый (ознакомительный)	Личностно-ориентированная технология Внутригрупповая дифференциация для организации обучения на разном уровне Методы показа и демонстрации Словесные методы (объяснительно-иллюстративный) Метод игровой ситуации	игровые задания, загадки, ребусы, беседы	Наблюдение, диагностическая игра, выставка презентация

			Метод контроля просмотр презентаций,		
		Базовый	Внутригрупповая дифференциация для организации обучения на разном уровне Технологии развивающего обучения Личностно-ориентированная технология Педагогика сотрудничества Репродуктивный, объяснительно-иллюстративный, частично-поисковый методы Решение проблемных ситуаций, проигрывание электронно-дидактических игр на ИД, проведение викторин	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
		Продвинутый (углубленный)	Внутригрупповая дифференциация для организации обучения на разном уровне Технологии развивающего обучения Личностно-ориентированная технология Метод эвристической беседы, Решение проблемных ситуаций, проигрывание электронно-дидактических игр на ИД, проведение эвристических бесед, викторин	интерактивная доска, компьютер, использование современных информационных средств (презентаций, видеофильмов, слайд-шоу, электронных дидактических игр)	Наблюдение, диагностическая игра, выставка презентация Экспресс-опрос
Апрель-май	Роботы, программы, алгоритмы	Стартовый (ознакомительный)	Личностно-ориентированная технология Внутригрупповая дифференциация для организации обучения на разном уровне Методы показа и демонстрации Словесные методы (объяснительно-иллюстративный) Метод игровой ситуации Метод контроля просмотр презентаций,	игровые задания, загадки, ребусы, беседы	Наблюдение, диагностическая игра, выставка презентация
		Базовый	Внутригрупповая дифференциация для	интерактивная доска, компьютер,	Наблюдение,

			организации обучения на разном уровне Технологии развивающего обучения Личностно-ориентированная технология Педагогика сотрудничества Репродуктивный, объяснительно-иллюстративный, частично-поисковый методы Решение проблемных ситуаций, проигрывание электронно-дидактических игр на ИД, проведение викторин	использование современных информационных средств (презентаций, видеофильмов, слайд-шоу, электронных дидактических игр) беседы	диагностическая игра, Анализ результатов проектов, выставка презентация Экспресс-опрос
		Продвинутый (углубленный)	Внутригрупповая дифференциация для организации обучения на разном уровне Технологии развивающего обучения Личностно-ориентированная технология Метод эвристической беседы, Решение проблемных ситуаций, проигрывание электронно-дидактических игр на ИД, проведение эвристических бесед, викторин	интерактивная доска, компьютер, использование современных информационных средств (презентаций, видеофильмов, слайд-шоу, электронных дидактических игр)	Наблюдение, диагностическая игра, выставка презентация Экспресс-опрос
Июнь - август	Закрепление знаний	Стартовый (ознакомительный)	Личностно-ориентированная технология Внутригрупповая дифференциация для организации обучения на разном уровне Методы показа и демонстрации Словесные методы (объяснительно-иллюстративный) Метод игровой ситуации Метод контроля просмотр презентаций,	игровые задания, загадки, ребусы, беседы	Наблюдение, диагностическая игра, выставка презентация
		Базовый	Внутригрупповая дифференциация для организации обучения на разном уровне Технологии развивающего обучения Личностно-ориентированная	интерактивная доска, компьютер, использование современных информационных средств (презентаций,	Наблюдение, диагностическая игра, Анализ результа

			технология Педагогика сотрудничества Репродуктивный, объяснительно- иллюстративный, частично- поисковый методы Решение проблемных ситуаций, проигрывание электронно-дидактических игр на ИД, проведение викторин	видеофильмов, слайд-шоу, электронных дидактических игр) беседы	тов проектов , выставка презента ция Экспресс -опрос
		Продви нутый (углубл енный)	Внутригрупповая дифференциация для организации обучения на разном уровне Технологии развивающего обучения Личностно-ориентированная технология Метод эвристической беседы, Решение проблемных ситуаций, проигрывание электронно-дидактических игр на ИД, проведение эвристических бесед, викторин	интерактивная доска, компьютер, использование современных информационных средств (презентаций, видеофильмов, слайд-шоу, электронных дидактических игр)	Наблюда ние, диагност ическая игра, выставка презента ция Экспресс -опрос

Перспективно-календарный тематический план

Условные обозначения:

СУ - стартовый 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 № 1	Компьюша – игрушка, наборы разрезных картинок на каждого ребёнка с изображением различных компьютеров, карточки с изображением частей компьютера на каждого ребёнка, цветные карандаши и листы бумаги.
2. Компьютерное королевство. Правила поведения	1. В компьютерном классе детей встречает помощник Короля Компьютерного королевства – Компьюша: Наше королевство непростое. Побывать здесь каждый рад! Оглянись вокруг – здесь ровным строем Умные компьютеры стоят. Педагог от имени Компьюши проводит экскурсию по компьютерному классу 2. Педагог демонстрирует презентацию «Правила поведения в «Компьютерном королевстве»: «Чтобы с компьютерами подружиться И Компьютерное королевство посещать, Надо прежде научиться Правила-законы выполнять: <i>Закон 1. Дверь открыл и проходи тихо и спокойно. Король Компьютерной страны тобой будет доволен!</i> <i>Закон 2. Компьютер уважай, компьютер береги. Зря на кнопки не жми!</i> <i>Закон 3. Не делай лишних ты движений,</i>	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. «Компьюша» – игрушка. Мультимедийная презентация «Правила поведения в «Компьютерном королевстве».

	размахов и перемещений. Желая просто походить, ты другу можешь навредить! Закон 4. В розетки пальцы не вставляй, за провода не дергай, и кнопочки не ковыряй, руками монитор не трогай! Закон 5. Важна чистота. Без нее нам - никуда! Чем меньше пыли на руках и на экране, Тем дружнее компьютер с вами. Закон 6. Когда в Компьютерной стране с машиной ты наедине, То старших слушай, уважай и все законы соблюдай! И в конце законов этих обращаюсь к вам я, дети: Новых знаний набирайтесь, Сил для жизни запасайтесь. Выполнив законы эти, все узнаете на свете! <u>Физкультминутка</u> 3. Игра «Да-нет». Педагог задаёт вопрос на закрепление правил поведения в компьютерном классе, дети отвечают «Да» или «Нет»: - В компьютерное королевство надо заходить спокойно? - Можно без дела ходить по королевству? - Можно дергать за провода? - Руки должны быть чистыми? И т.д.	
3. Компьютерное королевство. Техника безопасности	1. Педагог предлагает послушать письмо, которое пришло по электронной почте Компьюше от его друга Малыша: «Здравствуй, Компьюша! У меня случилась неприятность. Мне папа купил компьютер, загрузил интересную игровую программу и пошел в кухню помогать маме готовить ужин. Я только приготовился играть, как в открытую форточку залетел Карлсон! - Привет всем, кто находится в этой комнате! - закричал он и важно раскланялся. - Привет, Карлсон, - ответил я ему, - но ведь я в этой комнате один. - Как это один, а это что за штучка такая красивая стоит на столе? - спросил Карлсон, уселся прямо на клавиатуру и начал дергать красивые проводочки, которые соединяли составные части между собой. Экран монитора в ужасе замигал. - Карлсон, нельзя сидеть на клавиатуре, ведь ты замыкаешь сразу много кнопочек! -	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. «Компьюша» – игрушка. Карлсон – игрушка. Мультимедийная презентация «Техника безопасности в компьютерном классе». Листы бумаги с изображением правил поведения и соблюдения техники безопасности в компьютерном классе, карандаши

	закричал я. - Подумаешь, беда какая, - обиделся Карлсон и сел рядом на столе. - А все-таки, что это за штука и с чем ее едят? - повторил вопрос Карлсон. - Это не штука, а компьютер и его вовсе не едят, - ответил я. - Ну, это я пошутил, - сказал Карлсон. - Что за шуточки у тебя Карлсон! - возмутился я и стал подробно объяснять Карлсону, что такое компьютер и какие бывают компьютеры и где их человек использует. - Ты все понял, Карлсон? - спросил я Карлсона. - Да-да, торопливо проговорил Карлсон. - Только я утомился от твоего рассказа и, конечно, очень проголодался. Ты не мог бы принести чего-нибудь вкусенького? Я сходил в кухню и принес кусочек бисквитного торта с кремом, а так как забыл принести ложку, то Карлсон схватил торт руками, мгновенно проглотил его, и не подумав помыть руки, начал нажимать все клавиши подряд. Куски крема застряли между клавишами и компьютер отключился. - Ты поломал компьютер! - в слезах кричал я. - Настоящие мужчины не плачут, они действуют, - ответил Карлсон и так стукнул кулаком по компьютеру, что произошел взрыв, появилось пламя. - Пожар, пожар! – кричал Карлсон, - ну я полетел за пожарными. В комнату вбежал папа, он быстро выдернул шнур из розетки, накрыл компьютер одеялом и огонь погас. Почти сгоревший, с оторванными проводами компьютер был ужасен! Я плакал и вспоминал Карлсона. Назавтра папа отнес компьютер мастеру в починку. Через несколько дней компьютер принесли домой, хотя он уже не выглядел так как раньше, но работал исправно. Компьюша, я очень люблю Карлсона, мне с ним весело, но он не знает, как надо обращаться с компьютером. Может, у тебя получится научить его правильно вести себя с компьютером? Спасибо! До свидания!» Педагог предлагает помочь Компьюше и Малышу. 2. Появляется Карлсон. Педагог демонстрирует для Карлсона и детей презентацию «Техника безопасности в компьютерном классе» <u>Гимнастика для глаз с Карсоном</u> 3. Педагог предлагает детям игру «Можно-нельзя». Каждому ребёнку раздаётся лист бумаги с изображением правил поведения и соблюдения техники безопасности в компьютерном классе, карандаш. Дети зачёркивают неверные картинки. (ПУ)	на каждого ребёнка.
4. Музей игрушек	1. Педагог и Компьюша предлагают детям отправиться в «Музей игрушек»: Сегодня день у нас чудесный,	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для

	Мы приглашаем всех друзей В Музей игрушек - в мир полезных, Красивых, умненьких вещей. Все увидим, все узнаем, и, конечно, поиграем! 2. Педагог демонстрирует презентацию «Музей игрушек», комментируя слайды (старинные игрушки, механические игрушки). 3. Педагог обращает внимание на коробку с надписью «Игрушки для детей». Дети достают из коробки игрушки, рассматривают их. Педагог обращает внимание, что все эти игрушки заводятся нажатием кнопок и называются они (автоматическими) электронными. Дети играют в эти игрушки. 4. Педагог предлагает детям придумать (автоматическую) электронную игрушку для малышей и нарисовать её, затем рассказывают о ней. Педагог напоминает детям, что с игрушками надо обращаться очень аккуратно, тогда они будут служить верно и долго. (ПУ)	показа презентации. «Компьюша» – игрушка. Мультимедийная презентация «Музей игрушек». Игрушки электронные на каждого ребёнка, коробка с надписью «Игрушки для детей». Вывеска «Музей игрушек». Цветные карандаши, листы бумаги на каждого.
--	---	--

ОКТАБРЬ

№ и тема ОД	Структура ОД, методы, приемы	Оборудование, методические пособия
5. Путешествие в прошлое	1. Педагог вместе с Компьюшей предлагают детям сесть в Машину времени и отправиться в далёкое прошлое, чтобы узнать, как раньше люди занимались вычислениями. 2. Педагог демонстрирует презентацию «История развития вычислительной техники», комментируя слайды. <u>Физкультминутка</u> 3. Педагог предлагает нарисовать первое счётное устройство, которое они больше всего запомнили, затем показать и рассказать про него дома своим родителям. (ПУ)	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. «Компьюша» – игрушка. Мультимедийная презентация «История развития вычислительной техники»

6. Наш компьютер – верный друг	1. Педагог демонстрирует презентацию «Компьютер – верный друг». Оглянись, дружок, вокруг! Вот КОМПЬЮТЕР – верный друг. Он всегда тебе поможет: Сложит, вычтет и умножит! Может он ребят учить, Может он станок включить. Папе, бабушке и тете Он поможет на работе: Стало легче с ним, чем прежде, Дом построить, сшить одежду! И послать ракету к звездам Без него не так-то просто! Даже вылечить больного Он поможет – что ж такого! Быстро сделает рекламу Лишь задай ему программу Композитору поможет Песню новую сложить. Если надо, то он сможет И роялем послужить. И на диске, и на карте много игр, вы в них играйте! Щелк! – и вот в мультфильме ты! Можешь прыгать с высоты, Пропасти перелетать и принцесс освобождать, И в бою со злым драконом не остаться побежденным.	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. Принтер. «Компьюша» – игрушка. Карлсон – игрушка. Мультимедийная презентация «Компьютер – верный друг». Документ «Назначение для Карлсона» на компьютере.
---------------------------------------	--	--

	<u>Физкультминутка</u> 2. Появляется Карлсон и просит о помощи: у него заболели глаза, спина, живот... Он был в гостях у Малыша и целый день просидел за компьютером, потому что ему очень понравилась компьютерная игра. Карлсон забыл поесть, погулять, в результате – заболел. Компьюша ставит ему диагноз: «У тебя, Карлсон - «компьютерная болезнь». Чтобы компьютер оставался другом, нужно обязательно соблюдать одно главное правило: «Нельзя очень долго играть на компьютере». Это может быть опасно для здоровья. 3. Педагог вместе с детьми и Компьюшей «назначают Карлсону лечение»: дети диктуют, педагог пишет на компьютере «назначение» (во время есть, во время ложиться спать, обязательно гулять и т.д.) Затем педагог на принтере распечатывает «назначение» и отдаёт Карлсону. Карлсон благодарит и улетает. 4. Педагог ещё раз напоминает детям, что компьютер может быть хорошим другом человеку при условии, что человек будет помнить: «Нельзя очень долго работать за компьютером!». Раздаёт каждому ребёнку «назначение» для Карлсона, которое они сочинили совместно. (ПУ)	
7. Компьютеры всякие важны, компьютеры всякие нужны	1. Педагог читает письмо от «родственников» Компьюши, которые приглашают его в гости; предлагает отправиться вместе с Компьюшей к его родственникам, чтобы познакомиться поближе. 2. Педагог демонстрирует презентацию «Компьютеры всякие важны, компьютеры всякие нужны», сопровождая показ слайдов пояснениями <u>Физкультминутка</u> 3. Игра «Сложи картинку». Дети складывают картинку с изображением компьютера, называют его, рассказывают о его особенностях. (ПУ)	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. «Компьюша» – игрушка. Мультимедийная презентация «Компьютеры всякие важны, компьютеры всякие нужны». Наборы разрезных картинок на каждого ребёнка с изображением различных компьютеров.

8. Итоговое занятие: Викторина «Компьютер – мой друг»	См. конспект № 1.	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. Электронная указка или электронная ручка (стилус). Механические и электронные игрушки. Компьютерная д/и «Собери компьютер».
---	-------------------	---

НОЯБРЬ

№ и тема ОД	Структура ОД, методы, приемы	Оборудование, методические пособия
9. Компьютер – сложная машина	1. Педагог говорит детям, что они уже давно приходят в компьютерное королевство, но близко ещё не познакомились с жителями этого королевства. Я хочу вам рассказать, Чтобы вам побольше знать про большой компьютер Ниже С ним знакомимся поближе. Здесь стоит системный блок: там бежит электроток К самым важным микросхемам. Этот блок зовут системным. Рядом с блоком на подбор размещают монитор Словно смелый капитан! А на нем – горит экран. Это вот – клавиатура. Вот где пальцам физкультура И гимнастика нужны! Пальцы прыгать тут должны! Все, что видишь на экране и на память хочешь взять, Здесь всегда поможет принтер на бумагу передать. В зоопарке есть зайчишка. У компьютера есть ... мышка! Эта «мышка» не простая, эта «мышка» вот такая: Скромный серый коробок, длинный тонкий проводок, Ну а на коробке – две или три кнопки. «Мышкой» можно указать, «Мышкой» можно приказать, И компьютер наш умело сразу примется за дело! Этот серый ящик вот называют дисковод.	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. «Компьюша» – игрушка. Мультимедийная презентация «Компьютерное королевство». Карточки с изображением частей компьютера на каждого ребёнка.

	Как любой магнитофон записать поможет он: Игры, песни и стихи, что запомнить хочешь ты. Вот теперь, дружок, немного ты с компьютером знаком. Если дальняя дорога приведет его в твой дом, То скажи ты всем вокруг: «Мой компьютер – верный друг!» <u>Физкультминутка</u> 2. Д/игра «Покажи правильно». Педагог называет одну из частей компьютера, дети находят на столах соответствующую карточку	
10. Путешествие в тронный зал короля Компьютерного королевства «Системный блок»	1. Детей встречает Король компьютерного королевства – Центральный процессор и предлагает отправиться в его «тронный зал» под названием «Системный блок». 2. Педагог демонстрирует презентацию «Системный блок», комментируя слайды. <u>Физкультминутка</u> 3. Д/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. (ПУ)	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. «Компьюша» – игрушка. Мультимедийная презентация «Тронный зал – Системный блок». Карточки с изображением частей компьютера и устройств на каждого ребёнка.
11. Центральный Процессор – король Компьютерного королевства	1. Педагог напоминает детям, что в прошлый раз они побывали в тронном зале Короля компьютерного королевства под названием «Системный блок». Дети вспоминают, кого они встретили в тронном зале. 2. Педагог обращает внимание на то что, Король Центральный процессор – очень скромный, поэтому ничего о себе не рассказал. И сегодня педагог расскажет, почему именно Центральный процессор правит Компьютерным королевством: «Центральный – это значит самый главный. Центральный процессор живёт всегда в Системном блоке и никогда не выходил за его пределы. Центральный Процессор очень добрый король, поэтому у него много друзей-придворных, которые помогают ему править королевством. Клавиатура – докладывает ему обо всем, что происходит в Компьютерном королевстве. Центральный Процессор думает, принимает решение и отдаёт понятные приказы своим придворным. Первому министру Монитору – показать это решение всем подданным на главном экране королевства. Но подданные могут увидеть решение короля и забыть его через некоторое время. Тогда король приказывает Главнуглашатаю королевства Принтеру – напечатать королевское решение на бумаге. Тогда все жители могут прочитать королевское решение и	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. «Компьюша» – игрушка. Мультимедийная презентация «Сказка о Центральном Процессоре». Лист бумаги, цветные карандаши на каждого ребёнка.

	исполнить его. Компьютерное королевство очень большое, править им – хлопотно. Клавиатура едва успевает докладывать про все события. Тогда ей на помощь приходит Мышка-секретарь. Она быстро докладывает Центральному Процессору, чего не успевает Клавиатура. Так и живут все дружно в Компьютерном королевстве король: Центральный Процессор в своем тронном зале Системном блоке и его друзья-придворные: Клавиатура, Монитор, Принтер и Мышь. <u>Физкультминутка</u> 3. Педагог предлагает нарисовать сказку о короле Компьютерного королевства Центральном Процессоре и его придворных. 4. Дети показывают свои рисунки, рассказывают о короле Центральном Процессоре (ПУ)	
12. Помощники центрального процессора: внутренняя память	1. Педагог знакомит детей с принцессами Компьютерного королевства – Быстрой памятью и Постоянной: «Король Компьютерного королевства – Центральный Процессор, как вы помните, был очень добрым, умным, но строгим. А еще он умел принимать решения так быстро, как никто другой на свете. Сделав одно дело, он принимался за другое, третье, пятое, десятое. Очень удивлялись жители Компьютерного королевства тому, как быстро работает король и всегда помнит и знает, что ему делать дальше. А было все очень просто – Центральному Процессору помогала его прекрасная принцесса – дочь. И имя у нее тоже было прекрасное – Быстрая Память. У нее под рукой всегда была большая книга, где написано, какая работа для короля была следующая. Принцесса быстро находила в книге, какую работу нужно сделать королю сегодня. Была всегда рядом с ним. Сделает король одно дело, а Быстрая Память напоминает уже о следующем. Так дружно жили и работали Центральный Процессор и Быстрая Память в своем тронном зале – Системном блоке: принцесса напоминала королю, что делать дальше, а он думал, принимал решения и отдавал приказы своим придворным – кому показать, кому напечатать... Но принцесса была молодая, и ей однажды захотелось погулять по Компьютерному королевству. Она вышла из тронного зала. А в это время королю нужно было выполнить срочную работу. И он решил обойтись без своей помощницы. Послушайте, что из этого получилось. Приказал он Монитору на экране нарисовать лесного Мишку, а вместо этого получилась серая маленькая Мышка. Удивился король. Стал работать дальше. Приказал Принтеру напечатать на бумаге красивую картинку с цветком Мак. А Принтер его не понял, и на бумаге появился усатый и хвостатый речной Рак. Опечалился король. Но здесь с прогулки вернулась Быстрая Память.	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. «Компьюша» – игрушка. Мультимедийная презентация «Центральный процессор и память». Лист бумаги, цветные карандаши на каждого ребёнка.

	Извинилась, что огорчила отца. И быстро все исправила. Нашла в своей книге, как из серой мышки на экране сделать мишку. А на бумаге вместо рака появился прекрасный цветок мак. И с тех пор принцесса никогда не ходит гулять, когда королю надо поработать. Принцесса Постоянная память была постарше, она запоминала очень много информации более сложной, чем её младшая сестра и хранила её очень долго. <u>Физкультминутка</u> 2. Педагог предлагает нарисовать принцесс Компьютерного королевства: Постоянную и Быструю (оперативную) Память и рассказать о них (ПУ)	
--	---	--

ДЕКАБРЬ

№ и тема ОД	Структура ОД, методы, приемы	Оборудование, методические пособия
13. Внешняя память компьютера	1. Прилетает Карлсон и приносит на занятие посылку от своего друга Малыша, который отправился вместе с родителями путешествовать по разным странам. Карлсон надеялся, что в посылке будет что-нибудь съедобное, а там «какие-то непонятные предметы разной формы». Дети вместе с педагогом и Компьюшей достают из посылки флэш-накопители разных видов, диски и письмо: «Здравствуй, Карлсон! Я объездил очень много стран и всё, что я видел, записал на эти диски и флэш-накопители. Обратись к Компьюше и ребятам, они помогут тебе». 2. Педагог объясняет, что все эти предметы – внешняя память компьютера, на них можно записать любую информацию: фотографии, мультфильмы и т.д. Предлагает посмотреть, что прислал Малыш для Карлсона. – Сначала на диске, обращая внимание, что в системном блоке находится дисковод, в который вставляется диск (все действия сопровождает рассказом). Дети смотрят послание от Малыша с диска – Затем на флэш-накопителе, обращая внимание, что в системном блоке находится специальное устройство, в которое вставляется флэш-карта (все действия сопровождает рассказом). Дети смотрят послание от Малыша с флэш-карты. <u>Гимнастика для глаз</u> 3. Педагог вместе с детьми сочиняют ответ Малышу, записывают его на диск и отдают Карлсону, чтобы тот передал диск Малышу по почте. (ПУ)	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. «Компьюша» – игрушка. Карлсон – игрушка. Коробка (посылка) с флэш-накопителями, оптическими дисками. Диск с фотографиями разных городов. Флэш-карта с фотографиями разных городов. Диск для записи.
14. Итоговое занятие «Жители компьютерного	См. конспект № 2	Интерактивная доска, компьютер. Электронная указка или электронная ручка (стилус).

королевства»		Флеш-карты, диски. Листы бумаги и цветные карандаши. Картинки с изображением различных частей и устройств компьютера.
15. Устройства ввода и вывода информации	1. Педагог объясняет детям, что в компьютер можно ввести какую-либо информацию и, наоборот, вывести эту информацию. Для этого у компьютера есть помощники, о которых дети уже знакомились: мышь, клавиатура, монитор, принтер. В одном королевстве в доме один Жил-был Центральный Процессор – знакомы вы с ним. Имел тот Процессор друзей очень много. И к ним обращался понятно, но строго. В каждой работе – слушались друга. Ему помогали во всем и повсюду. Имена друзей еще разок услышь-ка, Это – Принтер, Монитор, Клавиатура, Мышка. 2. Дети рассматривают сначала «мышь» и «клавиатуру», с помощью этих устройств можно ввести информацию, пробуют ими манипулировать. На большом экране педагог показывает, как работает клавиатура и мышь. 3. Педагог обращает внимание детей на монитор и принтер на слайде, объясняет, что это устройства для того, чтобы вывести информацию из компьютера. Дети рассматривают устройства (у монитора есть экран, кнопки для включения и выключения; у принтера тоже есть кнопки и обязательно место, где лежит бумага) <u>Гимнастик для глаз</u> 4. Д/игра «Научись различать». У каждого ребёнка картинки с изображением различных мышек, клавиатур, мониторов и принтеров. Педагог даёт задание детям выбрать только те картинки, на которых изображены устройства ввода информации (или наоборот) (ПУ)	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. Слайд с изображением устройств ввода (клавиатура и мышь) и вывода информации (монитор и принтер). Картинки с изображением различных мышек, клавиатур, мониторов и принтеров.
16. Очень важная фигура для компьютера – Клавиатура	1. Педагог обращает внимание детей на клавиатуру, которая лежит у них на столе, рассказывает историю о ней: «В одном городе Компьютерного королевства жили-были маленькие человечки – клавиши. Их было очень много и все они очень любили поговорить. Весь день они говорили и говорили: рассказывали разные истории, читали	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. Карлсон – игрушка.

	стихи, делились новостями, а иногда и просто болтали. Наконец, городским жителям надоела болтовня маленьких человечков и они выгнали их из города. Вот идут они бедные, жалкие, никому ненужные, уставшие. А в это время по дороге в своем быстром автомобиле проезжал король Компьютерного королевства Центральный Процессор. Он спросил их, куда же они отправились такие маленькие и беспомощные? Человечки-клавиши рассказали все про себя, и даже то, что они чувствуют себя виноватыми перед жителями города. Король пожалел человечков-клавиш и позвал их жить к себе во дворец. Тем более, что ему как раз нужны были такие говорливые помощники, которые докладывали бы обо всем, что происходит в Компьютерном королевстве. Сам Король Центральный Процессор жил в тронном зале – Системном блоке. А всех человечков-клавиш поселил в одном домике и назвал этот домик – клавиатура. Этот домик был маленький и тесный для всех. Но, как говорится, в тесноте, да не в обиде. <u>Физкультминутка</u> 2. Педагог демонстрирует презентацию «Разновидности клавиатуры», сопровождая слайды рассказом 3. Педагог предлагает детям сесть за компьютер и нажать на любые клавиши, при этом не забывать о технике безопасности <u>Гимнастика для глаз</u>	Презентация «Разновидности клавиатуры».
--	---	--

ЯНВАРЬ

№ и тема ОД	Структура ОД, методы, приемы	Оборудование, методические пособия
17-18. Клавиатура – помощница компьютера	1. Педагог напоминает детям рассказ о том, как король Центральный Процессор спас человечков-клавиш и поселил их в домике под названием «Клавиатура». Каждого человечка-клавишу король назвал своим именем (педагог рассказывает слайдов, дети на своей клавиатуре ищут названные клавиши): - это были клавиши-буквы – А, Б, Я... - это были клавиши-цифры – 1,2,...9. - это были клавиши Стрелочки вправо, влево, вверх, вниз - это была длинная клавиша по имени Пробел - это была клавиша delete - а самой главной клавишей Центральный Процессор сделал клавишу по имени ENTER, что в переводе с компьютерного языка означает «Да, Пожалуйста». Спросит вас	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. Слайд с изображением клавиатуры.

	компьютер: «Хотите со мной поиграть?». На это вы ответите: «Да, пожалуйста», «Разреши нам поиграть с тобой!». И нажмете на главную клавишу по имени? (<i>ENTER</i>). - но среди человечков была и еще одна клавиша, без которой не обойтись. Это клавиша ESC – Эскейп, а проще назвать ее именем Нет. <u>Физкультминутка</u> 2. Педагог предлагает детям сесть за компьютер и выполнить задание по диктовку: - нажmite на любую кнопку-цифру - нажmite на клавишу-пробел - нажmite на любую кнопку-букву - нажmite на стрелочку влево 3 раза - нажmite на кнопку delete (Если дети сделают всё правильно, то всё, что дети напечатали, исчезает с монитора) <u>Гимнастика для глаз</u>	
19. Как включается компьютер	1. Педагог вместе с детьми вспоминают, из каких частей и устройств состоит компьютер, дети рассматривают их на своих столах, называют особенности. 2. Прилетает Карлсон, удивляется, почему у детей компьютер не работает: «Может, его в ремонт надо отнести?». Хлопает в ладоши, слегка стучит по системному блоку, пытается включить его, разговаривает с ним и т.д. 3. Педагог объясняет, что компьютер включится, если нажать специальную кнопку, которая находится на системном блоке, просит детей найти эту кнопку и нажать на неё. (На рабочем столе монитора файл, папка, корзина). 4. Педагог от имени Карлсона объясняет детям понятия «рабочий стол», «папка», «файл», «корзина» и для чего они нужны <u>Гимнастика для глаз</u> 5. Д/игра «Найди отличия». На слайде перед детьми «файл» и «папка». Дети находят различия. (ПУ)	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. Карлсон – игрушка. Слайд с изображением «файла» и «папки».

ФЕВРАЛЬ

№ и тема ОД	Задачи	Структура ОД, методы, приемы	Оборудование, методические пособия
20. Маленькие мышки – большие помощницы	Познакомить дошкольников с устройством ввода информации - мышью, с её	1. Педагог напоминает детям о помощниках короля Компьютерного королевства: «О всех делах в Компьютерном королевстве Центральному Процессору докладывает... Правильно, Клавиатура. А если Клавиатура не успевает, то ей помогает... Мышка. 2. Педагог читает детям сказку о Мышонке:	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. Слайд с изображением

компьютеру	разновидностями: механическая (шариковая) мышь проводная и беспроводная, оптическая мышь, лазерная мышь,	Пела ночью Мышка в норке: Спи, мышонок, помолчи! Дам тебе я хлебной корки и огарочек свечи. Милый маленький Мышонок отвечает ей спросонок: Лучше, мама, не пищи, а компьютер поищи. Мы с компьютером – друзья, будем вместе он и я! Мышка бегала, искала. В класс компьютерный попала. Очень Мышка удивилась, как увидела «Мышат» (<i>Показать манипуляторы «мышь»</i>) И немного рассердилась, что без дела тут лежат! Я все поле обежала, колосков насобирала. Вы ж без дела здесь лежите на столах и сладко спите. И «Мышата» рассердились. Ведь они собой гордились: Нет, сестренка, дорогая, здесь нас очень уважают. «Мышкой» можно указать, «Мышкой» можно приказать - И компьютеры умело сразу примутся за дело! «Мышь» на коврик ты кладешь, «Мышь» по коврику ведешь, На экране в тот же миг побежит веселый штрих! Помогаем мы ребятам все задачи их решить, И с компьютером на время разговор установить. Нами дети управляют: вправо, влево, вверх и вниз. И на «лапы» нажимают, чтоб компьютер мог понять, Что они хотят сказать. Стало ясно Мышке-маме, что ее сынок хотел. Быть с компьютером друзьями – этих «Мышек» был удел. Побежала мать к Мышонку рассказать ему про то, Где она нашла компьютер, повстречался еще кто. Прибежала мать домой вся довольная собой: Я нашла тебе компьютер, «Мышек» – сереньких малюток. Будешь с ними дружен ты. А сейчас ты... сладко спи!	Мышки-матери и мышонка. Презентация «Маленькие мышки – большие помощницы компьютеру».
------------	--	--	--

		<u>Физкультминутка</u> 3. Педагог демонстрирует презентацию «Маленькие мышки – большие помощницы компьютеру». Предлагает определить, какая мышка лежит у них на столе: механическая, оптическая или лазерная. <u>Гимнастика для глаз</u>	
21. Устройство мыши	Продолжать знакомить детей с устройством ввода информации – мышью, с её основными элементами: 2 кнопки, колёсико. Познакомить с понятием курсор, научить закрывать файл	1. Педагог предлагает детям взять в руки мышшь, внимательно рассмотреть её; вспомнить, о каких мышках они говорили на прошлом занятии, определить, какую мышку они держат в своих руках 2. Появляется Кот. Он слышал, что здесь много говорят о мышах и очень заинтересовался. Педагог объясняет коту, что эти мышки Коту не понравятся и предлагает детям описать мышку (какой она формы, какого цвета, что есть у мышки, что она умеет делать). Дети рассказывают Коту <u>Физкультминутка</u> 3. Педагог предлагает детям покормить Кота. Для этого дети должны самостоятельно включить компьютер и открыть на рабочем столе папку (навести с помощью мышки курсор на папку, если нажать на кнопку 1 раз – папка не откроется, если нажать 2 раза – папка откроется). В папке для Кота «сюрприз» – файл, на котором изображено лакомство для Кота. 4. Педагог предлагает открыть этот файл и показать Коту, что там изображено. Дети открывают файл, педагог предлагает покрутить колёсико на мышке вперёд и назад, рассказать, что произошло (картинка и буквы двигаются вверх и вниз). Кот рассматривает картинки, благодарит. 5. Дети совместно с педагогом закрывают файл (педагог на большом экране показывает, как это сделать) <u>Гимнастика для глаз</u>	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. Слайд с изображением различных манипуляторов «мышей». Кот – игрушка.
22. Мышь – помощница компьютера	Продолжать знакомить детей с устройством ввода информации – мышью; научить перетаскивать элементы с	1. Педагог предлагает детям помочь ему навести порядок в компьютерах. Для этого нужно включить самостоятельно компьютер, с помощью мыши найти на рабочем столе файлы и сложить их все в корзину, потому что они больше не нужны (дети пытаются перетащить файлы). Затем педагог демонстрирует на большом экране, как нужно перетащить файлы: нажать на левую кнопку мыши и, не отпуская, тащить файл в корзину. 2. Педагог благодарит детей за помощь и предлагает поиграть в	

	помощью мыши	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») <u>Гимнастика для глаз</u>	
23. Как выключается компьютер	Дать представление детям о порядке выключения компьютера, закрепить понятия «рабочий стол», «папка, «файл», «корзина», «курсор». Познакомить с кнопкой «Пуск».	1. Педагог напоминает детям технику безопасности в компьютерном классе, демонстрируя презентацию 2. Затем предлагает включить самостоятельно компьютеры и рассказать, что они видят на «рабочем столе» их компьютера (компьютерная игра «Весёлые моторы»), предлагает открыть игру «Стройка» и поиграть. <u>Гимнастика для глаз</u> 3. Педагог уже хочет отпустить детей в группу, но Компьюша объясняет, что нельзя компьютер оставлять включенным. 4. Педагог объясняет, что выключать компьютер можно только через кнопку «Пуск», показывает (на большом экране), предлагает детям повторять за ней и выключить компьютер.	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. «Компьюша» – игрушка. Мультимедийная презентация «Техника безопасности в компьютерном классе». Компьютерная игра «Весёлые моторы» (Стройка).

МАРТ

№ и тема ОД	Структура ОД, методы, приемы	Оборудование, методические пособия
24. Монитор	1. Педагог напоминает детям, что они уже познакомились со всеми устройствами ввода информации: это клавиатура, мышь. А сегодня мы будем знакомиться с устройствами, куда центральный процессор выводит обработанную информацию. Как вы думаете, что это? (монитор). Стоит в поле теремок, он не низок не высок. Он не узок, не широк. В теремочке этой Мышка живёт. На компьютере играет, песенки поёт. Вот по полю шла Лягушка, лупоглазая подружка. Постучала в теремок, Мышку серую зовёт: -Ты открой скорей мне мышка. Повстречала я Волчишку, И сказал он мне сейчас, что компьютер есть у вас. - Что ж, раз знаешь - заходи. На компьютер погляди. Скок лягушка на порог, заглянула в теремок	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. «Компьюша» – игрушка Мультимедийная презентация «Сказка про Мышку и лягушку». Компьютерная игра «Весёлые моторы» (Альбом для рисования).

	На компьютер посмотрела, и на стульчик рядом села. Рассмотрела его сверху, рассмотрела его снизу. А потом она спросила: «Это что за телевизор? Слушай, Мышка, расскажи мне про него - Этот чудо-телевизор называют монитор Моего компьютера друг хороший он. То, что напечатаешь, всё покажет он. - Вот так чудо, чудеса! - Лягушка удивляется - - Я запомнила, экран – монитором называется. Про чудесный телевизор вот лягушка всё узнала. - Мышка, разреши пожить с тобою, - потом она сказала. Так живут они подружки, лягушка и мышь – норушка. На компьютере играют и с ним песни распевают. <u>Физкультминутка</u> 2. Педагог предлагает детям включить самостоятельно компьютер и двойным щелчком открыть игру «Весёлые моторы» (нажать на картинку «самолёт», затем выбрать игру «Альбом для рисования») 3. Самостоятельная игра за компьютером <u>Гимнастика для глаз</u>	
25. Принтер нужен, принтер важен. На бумаге он покажет, что ему компьютер скажет	1. Педагог обращает внимание детей на то, что у короля Компьютерного королевства есть ещё один помощник, устройство, о котором мы ещё не говорили. Оно умеет быстро на листок бумаги Всё перепечатать, что было на экране. Устройство это чудное принтером зовётся. И без него компьютер никак не обойдётся. Чтоб картинку напечатать на этом вот листе, На монитор сначала картинку поместим. Затем даём команду: Принтер запустить! Так можно очень скоро картинку получить. Принтер печатает буквы и цифры, может печатать слова. Компьютеру очень, очень принтера помощь нужна 2. Педагог демонстрирует презентацию «В мире принтеров». <u>Физкультминутка</u> 3. Педагог предлагает детям включить самостоятельно компьютер и двойным щелчком	

	открыть игру «Весёлые моторы» (нажать на картинку «самолёт», затем выбрать игру «Альбом для рисования») <u>Гимнастика для глаз</u>	
26. Мультимедиа-Страна	1. Детям пришло письмо от друзей Компьюши из Мультимедиа-Страны, где живут очень весёлые и дружные жители. Педагог и дети отправляются в путешествие (переходят в другую часть класса, где под вывеской «Мультимедиа-Страна» находятся различные колонки, наушники, микрофоны, веб-камера). 2. Педагог предлагает детям взять в руки «жителя» этой замечательной страны и познакомиться поближе: рассмотреть, померить, поиграть и т.д. 3. Затем дети рассказывают о своих новых друзьях (как называется, что у него есть, для чего он необходим). (ПУ) 4. Педагог демонстрирует презентацию «Мультимедиа-страна», комментируя её во время просмотра <u>Гимнастика для глаз</u>	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. «Компьюша» – игрушка. Мультимедийная презентация «Мультимедиа-Страна».
27. Итоговое занятие «Мини-компьютерная олимпиада»	См. Конспект № 3	Интерактивная доска, компьютеры, электронная указка или электронная ручка (стилус). Разные виды компьютерных мышек. Карточки с изображением устройств вывода и ввода. Разрезные картинки с изображением устройств вывода. Мяч. Медали по количеству детей.

АПРЕЛЬ

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

28. Какой язык понимают компьютеры	1. Прилетел Карлсон, он расстроен, хотел по дороге к ребятам перекусить, но у него ничего не получилось. Он просил у робота-компьютера, чтобы тот налил ему чаю и дал конфету. Карлсон очень вежливо просил, говорил «волшебные слова», но компьютер не обращал на него никакого внимания. 2. Педагог объясняет детям и Карлсону, что компьютер не понимают человеческого языка, ведь они железные. Компьютеры понимают только свой язык. Его ещё называют машинным. Давайте попробуем поговорить с вами на языке машин. Отвечайте на мои вопросы только словами да или нет: - Карлсон хочет чай? (Да) - Карлсону дали конфету? (Нет). - Вот так и машины разговаривают: да, нет. А ещё проще такие слова заменить ноликами и единицами и из таких ноликов и единиц составлять приказы компьютеру, такой язык называют машинным, а приказы «программой». Разговаривать с компьютером на его языке и писать для него приказы-программы умеют программисты. <u>Физкультминутка</u> 3. Педагог предлагает накормить Карлсона яблоками. Для этого надо включить самостоятельно компьютер и двойным щелчком открыть игру «Весёлые моторы» (нажать на картинку «грузовик», затем выбрать игру «Сбор урожая») <u>Гимнастика для глаз</u>	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. «Компьюша» – игрушка. Карлсон – игрушка. Мультимедийная презентация «Мультимеди-Страна». Компьютерная игра «Весёлые моторы» (Сбор урожая).
---	--	--

29. В стране Роботландии	1. Компьюша предлагает детям отправиться в страну Роботландию, там живут его родственники – Роботы, они – большие помощники людей. 2. 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. Это чей там слышен топот? На работу вышел робот. Мышцы металлические, мысли электрические. Робот лампой помигал, робот лапой помахал: «Посмотрите-ка, ребята, как я пашню распахал». Робот рыбок наблюдает, дно морское изучает. «Выручай меня, матрос, я ракушками оброс». Робот в кратере вулкана, словно в брюхе великана. «Если не расплавлюсь, то с работой справлюсь». На другой планете робот пробы взял, поставил опыт. «Воздух есть и есть вода, человек, лети сюда!» Робот в шахте уголь рубит, робот уголь очень любит. Никаких других пород кроме угля не берет. Робот добрый, робот сильный к нам пришел с работы пыльной. «Город чистил я полдня, ну-ка, чистите меня» <u>Физкультминутка</u> 3. Педагог предлагает детям включить самостоятельно компьютер и двойным щелчком игру «Весёлые моторы» (нажать на картинку «подводная лодка», затем выбрать игру «Чистая вода»). В этой игре с помощью робота вода в океане становится чистой <u>Гимнастика для глаз</u>	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. «Компьюша» – игрушка. Мультимедийная презентация «Роботы». Компьютерная игра «Весёлые моторы» (Чистая вода).
---------------------------------	--	---

30. Программа и алгоритм	1. Педагог напоминает детям, что у компьютера обязательно должна быть программа. Программа – это инструкция для компьютера. Такие инструкции может писать только специально обученный человек – программист – на специальном машинном языке программирования. Это очень сложное и ответственное дело. 2. Далее педагог рассказывает о том, что Компьюша недавно был в гостях у Малыша и вот что он рассказал: «Малышу на день рождения подарили игрушечного Робота. Как-то раз мама сказала Малышу: - Ты уже взрослый мальчик, должен мне помогать, погладь себе рубашку сам. Когда мама ушла, Малыш не сразу принялся за работу, а немного поворчал про себя: - Разве можно тратить время на какую-то рубашку, когда есть дела поважнее. Подарили бы мне настоящего, а не игрушечного робота, я бы ему отдал приказы - и рубашка поглажена. И тут как раз в гости к нему пришёл я, Компьюша. Малыш рассказал мне о Роботе: - Как бы хорошо моего игрушечного робота превратить в настоящего! Пусть он погладит рубашку. - А ты продумал алгоритм его работы? - спросил я. - Какой такой алгоритм? – проворчал Малыш. - Если бы я был роботом, то справился бы с таким пустяком и без алгоритма. - Это хорошая идея, - сказал я, - давай так: я буду роботом, а ты мною командуй. - Командовать гораздо интереснее, чем гладить рубашки, - ответил Малыш. - Робот Компьюша, погладь рубашку! - Приказал Малыш. Я взял в руки рубашку и начал бережно гладить её руками. - Что ты делаешь? - Закричал Малыш. - Это разве кошка? - Я слушаю твои команды и выполняю их, как понимаю. Если ты хочешь, чтобы я выполнил твои команды, то они должны быть ПОНЯТНЫМИ для робота. -Робот Компьюша, возьми утюг в руки и гладь им рубашку! Я взял в руки холодный утюг и начал им гладить рубашку. - Ну и ну! Кто же гладит рубашку холодным утюгом! -Ты должен задавать команды роботу так, чтобы они были ТОЧНЫМИ, - ответил я ему. - Так уж и быть, я внимательно прослушаю все про твои алгоритмы, - взмолился Малыш. - АЛГОРИТМ – это задание для робота, состоящее из отдельных КОМАНД. Если все команды продуманы правильно и выполнены одна за другой, то поставленная задача будет решена, т.е. завершится РЕЗУЛЬТАТОМ. Правильный алгоритм придумать очень нелегко. Ведь надо продумать каждую отдельную команду для робота, чтобы она была ему понятной и точной. Робота в таком случае называют ИСПОЛНИТЕЛЕМ КОМАНД. Думать такой исполнитель не умеет, он только в точности исполняет все команды последовательно одну за другой и получает результат. Но такие команды на человеческом языке робот не понимает. Их нужно писать на одном из языков	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. «Компьюша» – игрушка. Мультимедийная презентация «Алгоритмы»
-------------------------------------	--	--

	- А может ли человек быть исполнителем алгоритма? - спросил Малыш . - Подумай сам, если ты сейчас не будешь пользоваться алгоритмом «Погладь рубашку», а будешь делать то, что первым тебе придет в голову, то здесь и до беды недалеко. <u>Физкультминутка</u> 3. Педагог предлагает помочь Малышу погладить рубашку: давайте вместе составим алгоритм и отправим его Малышу. Педагог вместе с детьми составляют алгоритм, показывая на слайде каждый шаг. (ПУ) Алгоритм «Погладь рубашку» 1) установи гладильную доску; 2) расправь рубашку; 3) вставь вилку от утюга в розетку; 4) возьми нагретый утюг за ручку в правую руку; 5) опусти на рубашку и води утюгом, пока не погладишь всю рубашку; 6) поставь утюг на подставку; 7) отключи утюг; 8) конец работы.	
31. Робот – исполнитель алгоритмов.	1. Воспитатель напоминает детям, что они уже хорошо знают про роботов: робот может трудиться без усталости, никогда не ошибется, если ему дать указания (инструкцию), эти указания иначе называются программой. Поэтому роботам совсем не надо «думать», <u>как</u> исполнять и <u>что</u> получится в результате выполнения программы. 2. Педагог рассказывает детям, что совсем недавно у них в гостях побывал Карлсон и разбросал все игрушки. Теперь такой беспорядок в компьютерном классе! Далее педагог предлагает всем детям превратиться на время в роботов и собрать игрушки. Еще раз напоминает, что робот только исполнитель алгоритма, он не умеет думать, а только правильно исполняет последовательно команду за командой предложенного алгоритма. 3. Дети по очереди выполняют команды педагога в соответствии с алгоритмом «Собери игрушки» (ПУ) 4. Педагог предлагает детям включить самостоятельно компьютер и двойным щелчком открыть игру «Весёлые моторы» (нажать на картинку «самолёт», затем выбрать игру «Альбом для рисования») <u>Гимнастика для глаз</u>	Игрушки на каждого ребёнка. Компьютерная игра «Весёлые моторы» (Альбом для рисования).

МАЙ

№ и тема ОД	Структура ОД, методы, приемы	Оборудование, методические пособия
32. Испорченный 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. Алгоритм «Полей цветок» (с ошибкой) 1. Встань. 2. Выйди из-за стола. 3. Сделай три шага вперед. 4. Повернись к столу. 5. Возьми лейку в руки. 6. Наклони ее над цветком. 7. Держи, пока не вытечет вся вода. 8. Наклонись к ведру. 9. Зачерпни воду в лейку. 10. Поставь лейку на стол. 11. Конец работы. 3. Педагог и дети обсуждают алгоритм по следующему плану: 1. Достиг ли результата робот? Почему? (Нет, т.к. алгоритм неправильный, содержит ошибки). 2. Какие ошибки содержатся в этом алгоритме? (Неправильная последовательность команд, надо поменять местами шаги 6 и 8,7 и 9). 3. Возвратиться ли наш робот на место? (Нет, т.к. мы не дали ему команду для возвращения на место). 4. Будет ли робот бесконечно держать лейку над цветком? (Нет, ему поставлено условие: пока не вытечет вся вода). 4. Другой ребёнок исполняет исправленный алгоритм. (ПУ) 5. Педагог предлагает детям включить самостоятельно компьютер и двойным щелчком открыть игру «Весёлые моторы» (нажать на картинку «вертолёт», затем	Лейка. Горшочек с цветком. Ведро с водой. Компьютерная игра «Весёлые моторы» (Грибной дождь).

	выбрать игру «Грибной дождь») <u>Гимнастика для глаз</u>	
33. Итоговое занятие: «Верные помощники людей»	См. Конспект № 4	Интерактивная доска. Компьютеры, Электронная указка или электронная ручка (стилус). Карточки «Найди работу роботам». Компьютерная игра «Веселые моторы».
34. Итоговая диагностика	См. Конспект диагностического занятия № 2	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации.

ИЮНЬ, ИЮЛЬ, АВГУСТ

№ и тема ОД	Структура ОД, методы, приемы	Оборудование, методические пособия
35. Правила поведения в Компьютерном королевстве	1. Педагог читает детям «Правила поведения в «Компьютерном королевстве». 2. Педагог предлагает детям поиграть на компьютере в любую игру, которая им больше всего понравилась, но сначала вспомнить правила, которые надо соблюдать в компьютерном классе. Демонстрирует презентацию «Техника безопасности в компьютерном классе». <u>Физкультминутка</u> 3. Педагог предлагает детям включить самостоятельно компьютер и двойным щелчком открыть игру «Весёлые моторы» (любую, в которую они уже играли). <u>Гимнастика для глаз</u>	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. Мультимедийная презентация «Техника безопасности в компьютерном классе». Компьютерная игра «Весёлые моторы».

36. Компьютер – лучший друг	1. Педагог предлагает детям игру «Можно-нельзя». Каждому ребёнку раздаётся лист бумаги с изображением правил поведения и соблюдения техники безопасности в компьютерном классе, карандаш. Дети зачёркивают неверные картинки. 2. Педагог демонстрирует презентацию «Компьютер – верный друг». <u>Физкультминутка</u> 3. Педагог предлагает детям включить самостоятельно компьютер и двойным щелчком открыть игру «Весёлые моторы» (нажать на картинку «вертолёт», затем выбрать игру «Грибной дождь»). <u>Гимнастика для глаз</u>	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. Мультимедийная презентация «Компьютер – верный друг». Листы бумаги с изображением правил поведения и соблюдения техники безопасности в компьютерном классе, карандаши на каждого ребёнка. Компьютерная игра «Весёлые моторы» (Грибной дождь).
37. О многообразии компьютеров	1. Педагог демонстрирует презентацию «Компьютеры всякие важны, компьютеры всякие нужны», сопровождая показ слайдов пояснениями. 2. Игра «Сложи картинку». Дети складывают картинку с изображением компьютера, называют его, рассказывают о его особенностях. <u>Физкультминутка</u> 3. Педагог предлагает детям включить самостоятельно компьютер и двойным щелчком открыть игру «Весёлые моторы» (нажать на картинку «подводная лодка», затем выбрать игру «Чистая вода»). <u>Гимнастика для глаз</u>	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. Мультимедийная презентация «Компьютеры всякие важны, компьютеры всякие нужны». Наборы разрезных картинок на каждого ребёнка с изображением различных компьютеров. Компьютерная игра «Весёлые моторы» (Чистая вода).

38. Итоговое занятие: КВН «В гостях у Компьюши»	См. Конспект № 5	Интерактивная доска. Компьютеры. Электронная указка или электронная ручка (стилус). Карточки с изображением правил поведения. Д/и «Колесо истории», «Собери компьютер». 2 ватмана. 2 набора цветных карандашей. Компьютерная игра «Веселые моторы» (Альбом для рисования).
39. Компьютерное королевство	1. Компьютер на столе стоит. А из чего он состоит? Этот шкаф – системный блок Важно смотрит в потолок! Мышка хвостиком виляет И по коврику шныряет. Клавиатура - кнопки в ряд, Как солдатики стоят. Монитора яркий свет Посылает всем привет. (http://www.chudopredki.ru/2799-scenarij-dlya-detej-ustrojstvo-kompyutera.html) Педагог демонстрирует презентацию «Компьютерное королевство» <u>Физкультминутка</u> 2. Д/игра «Покажи правильно». Педагог называет одну из частей компьютера, дети находят на столах соответствующую карточку 3. Педагог предлагает детям включить самостоятельно компьютер и двойным щелчком открыть игру «Весёлые моторы» (нажать на картинку «паровоз», затем выбрать игру «Радуга») <u>Гимнастика для глаз</u>	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. Мультимедийная презентация «Компьютерное королевство». Карточки с изображением частей компьютера на каждого ребёнка. Компьютерная игра «Весёлые моторы» (Радуга).

40. Системный блок	1. Педагог демонстрирует презентацию «Системный блок», комментируя слайды. 2. Д/игра «Выбери и назови». Перед детьми карточки с изображением различных частей и устройств компьютера: клавиатура, мышь, оперативная память, центральный процессор, «мышь», «системный блок» и т.д. Дети должны выбрать только те, которые относятся к системному блоку и правильно назвать их. <u>Физкультминутка</u> 3. Педагог предлагает детям включить самостоятельно компьютер и двойным щелчком открыть игру «Весёлые моторы» (нажать на картинку «самолёт», затем выбрать игру «Альбом для рисования») <u>Гимнастика для глаз</u>	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. Мультимедийная презентация «Системный блок». Карточки с изображением частей компьютера и устройств на каждого ребёнка. Компьютерная игра «Весёлые моторы» (Альбом для рисования).
41. Сказка о Центральном Процессоре	1. Педагог демонстрирует презентацию «Сказка о Центральном Процессоре» <u>Физкультминутка</u> 2. Педагог предлагает включить самостоятельно компьютер и двойным щелчком открыть игру «Весёлые моторы» (нажать на картинку «грузовик», затем выбрать игру «Сбор урожая»). 3. По окончании игры дети самостоятельно выключают компьютер (педагог напоминает при необходимости). <u>Гимнастика для глаз</u>	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. Мультимедийная презентация «Сказка о Центральном Процессоре». Компьютерная игра «Весёлые моторы» (Сбор урожая).
42. Итоговое занятие: Путешествие «Компьютерный калейдоскоп»	См. Конспект № 6	Интерактивная доска. Компьютеры. Электронная указка или электронная ручка (стилус). Калейдоскоп. Д/и «Поиск девятого». Д/и «Собери и назови». Компьютерная игра «Весёлые моторы». Картинки для калейдоскопа с изображением разных видов компьютеров, составных частей и устройств компьютера.

43. Помощницы компьютера – мышка и клавиатура	1. Педагог загадывает загадку: На компьютерном столе Помогает она мне. Колесиком и кнопкой Я управляю ловко. Затем педагог демонстрирует презентации «Разновидности клавиатуры», «Маленькие мышки – большие помощницы компьютеру», напоминая, что с помощью этих устройств можно в компьютер ввести какую-либо информацию. <u>Физкультминутка</u> 2. Педагог предлагает включить самостоятельно компьютер и двойным щелчком открыть игру «Весёлые моторы» (нажать на картинку «вертолёт», затем выбрать игру «Грибной дождь») 3. По окончании игры дети самостоятельно выключают компьютер <u>Гимнастика для глаз</u>	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. Карлсон – игрушка. Презентация «Разновидности клавиатуры». Презентация «Маленькие мышки – большие помощницы компьютеру». Компьютерная игра «Весёлые моторы» (Грибной дождь).
44. Мониторы – принтеры	1. Педагог загадывает загадку: Бывает струйный, лазерный бывает. Его всегда печатать заставляют. Он на бумагу распечатает что нужно. Печатник этот всем нам очень нужен. (Принтер) Затем демонстрирует презентацию «Мониторы – принтеры» напоминая, что с помощью этих устройств можно из компьютера можно вывести какую-либо информацию. <u>Физкультминутка</u> 2. Педагог предлагает включить самостоятельно компьютер и двойным щелчком открыть игру «Весёлые моторы» (нажать на картинку «паровоз», затем выбрать игру «Радуга») 3. По окончании игры дети самостоятельно выключают компьютер <u>Гимнастика для глаз</u>	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. Слайд с изображением клавиатуры. Презентация «Мониторы – принтеры». Компьютерная игра «Весёлые моторы» (Радуга).

45. Роботы и алгоритмы	1. Педагог демонстрирует презентацию «Роботы и алгоритмы». 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. <u>Физкультминутка</u> 3. Педагог предлагает включить самостоятельно компьютер и двойным щелчком открыть игру «Весёлые моторы» (выбрать любую игру). 4. По окончании игры дети самостоятельно выключают компьютер. <u>Гимнастика для глаз</u>	Мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации. Мультимедийная презентация «Роботы и алгоритмы». Алгоритм «Закрой дверь».
46. Итоговое занятие Интеллектуальное соревнование «Компьютерные знатоки» (совместно с родителями)	См. Конспект № 7	Интерактивная доска. Компьютеры. Электронная указка или электронная ручка (стилус). Д/и «Подбери, согласно знака». Д/и «Собери, назови и расскажи». Д/и «Компьютерный диктант». Д/и «Найди ошибку в алгоритме». Компьютерная игра «Веселые моторы».

5. ВОСПИТАНИЕ

Программа «Компьютерная Азбука» предназначен для детей 5-6 лет и направлена на знакомство с основами математики и программирования с помощью современных компьютерных технологий. Главная задача программы — помочь малышам освоить базовые понятия в игровой и доступной форме, что способствует развитию логического мышления и творческих способностей. Кроме того, программа ставит перед собой цель создать благоприятные условия для успешной социализации детей, помочь им адаптироваться к окружающему миру и научиться взаимодействовать с другими. Особое внимание уделяется развитию личностных качеств, формированию интереса к учебе и творчеству, а также поддержке в выборе будущих профессиональных направлений.

Уровни освоения программ	Задачи	Приемы воспитания
Стартовый (ознакомительный)	- Воспитывать положительное отношение к компьютеру как к инструменту познания - Воспитывать аккуратность при работе с устройствами	- Игры, требующие построения простых последовательностей действий - Задания на сопоставление, сортировку и поиск закономерностей - Обсуждение результатов и совместный поиск решений - Использование игровых персонажей, которые помогают и направляют
Базовый	- Воспитывать положительное отношение к компьютеру как к инструменту познания - Воспитывать усидчивость и внимательность при выполнении заданий - Воспитывать аккуратность при работе с устройствами	- Использование ярких, понятных и простых игротренажеров - Поощрение и похвала за каждое достижение - Создание атмосферы доброжелательности и поддержки - Простые инструкции и наглядные примеры
Продвинутый (углубленный)	- Воспитывать самостоятельность и инициативность в процессе обучения - Воспитывать умение доводить начатое дело до конца - Воспитывать ответственность за свои действия и результаты	- Задания, предполагающие несколько вариантов решения, поощрение нестандартного подхода - Организация мини-презентаций детских проектов, где каждый ребенок может рассказать о своем творении - Совместное обсуждение ошибок и поиск путей их исправления, акцент на том, что ошибка – это возможность научиться чему-то новому. - Проектная деятельность, где дети работают над созданием общего продукта, распределяя роли и задачи - Поощрение взаимопомощи и обмена опытом между детьми

6. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Уровни освоения	Специфика целеполагания	Планируемые результаты
-----------------	-------------------------	------------------------

програ ммы		
Стартов ый (ознако мительн ый)	- 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; 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	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

	самоопределения и творческого труда обучающихся	– 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: - работать в парах, малых группах, договариваться и вести диалог.
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 .	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 № 1

«Путешествие в «Компьютерное королевство»

Цель: определение наличия у детей каких-либо сведений о компьютерах, опыта общения с ними, наличие в семье компьютерной техники.

Оборудование и материалы: Компьюша – игрушка, наборы разрезных картинок на каждого ребёнка с изображением различных компьютеров, карточки с изображением частей компьютера на каждого ребёнка, цветные карандаши и листы бумаги.

Ход

Деятельность педагога	Деятельность детей
Вводная часть	
Педагог: Оглянись, дружок, вокруг! Вот КОМПЬЮТЕР – верный друг. Он всегда тебе поможет: Сложит, вычитет и умножит! Компьюша приглашает детей отправиться в увлекательное путешествие в Компьютерное королевство.	Дети слушают и принимают приглашение педагога
Основная часть	
1. Игра «Сложи картинку».	
Педагог предлагает детям сложить картинку с изображением компьютера, назвать его и рассказать о его особенностях.	Дети слушают и складывают картинку с изображением компьютера, называют его, рассказывают о его особенностях.
2. Дидактическая игра «Покажи правильно».	
Педагог называет одну из частей компьютера, просит детей найти на столах соответствующую карточку	Дети находят на столах соответствующую карточку
Физкультминутка	
3. Рисование «Изобрази своего друга»	

Педагог предлагает нарисовать компьютерную технику, которая есть у него дома	Дети рисуют, затем рассказывают о том, что нарисовали.
Заключительная часть	
Педагог объясняет детям, что они будут часто приходить в Компьютерное королевство и узнают очень много нового о компьютерах, а помогать им будет друг Компьюша.	Дети слушают педагога и отвечают на поставленные вопросы.

Конспект диагностического занятия № 2 «Компьютерные знатоки»

Цель: определение у детей наличия знаний и умений, полученных в течение года в рамках программы.

Оборудование и материалы: мультимедийное оборудование (экран, проектор, компьютер) для показа презентации, карточки с изображением частей компьютера на каждого ребёнка, компьютерная игра «Весёлые моторы», картинки с изображением системного блока, монитора, мыши, клавиатуры, принтера, сканнера, внешних устройств в двух экземплярах.

Ход

Деятельность педагога	Деятельность детей
Вводная часть. Игра «Компьютерные знатоки»	
Педагог говорит детям, что они очень много узнали из жизни Компьютерного королевства, и предлагает детям сегодня игру «Компьютерные знатоки»	Дети слушают и принимают приглашение педагога.
Основная часть	
1. Д/и «Собери компьютер»	
Педагог предлагает детям выполнить задание «Собери компьютер».	Дети принимают предложение воспитателя и собирают компьютер из частей.
2. Д/и «Компьютерный магазин»	
Педагог предлагает детям открыть компьютерный магазин, разделиться на 2 группы (покупатели и продавца), дети-покупатели должны описать свою покупку, дети-продавцы – узнать по описанию «товар». Педагог предлагает каждому «покупателю» выбрать картинку «товара» (системный блок, монитор, мышь, клавиатура, принтер, сканнер, внешние устройства) и отправиться в компьютерный магазин. Дети-продавцы стараются по описанию узнать «товар», называют его и отдают соответствующую картинку «покупателю»	Дети делятся на 2 группы (покупатели и продавца), дети – покупатели описывают свою покупку, дети – продавцы по писанию узнают «товар» и отдают «покупателю» соответствующую картинку
Физкультминутка	
3. Вопросы для знатоков	
Педагог предлагает детям вопросы: – Король Компьютерного королевства? (процессор) – Помощники Процессора (быстрая и постоянная память) – Какие устройства называют внешней памятью? (флэш-накопители, диски)	Дети отвечают на вопросы.

– Назовите устройства ввода информации? (клавиатура и мышь) – Назовите устройства вывода информации? (монитор, принтер). – Думает ли робот? (ему не надо думать, он работает по программе, которую создаёт для него программист)	
4. 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)			
Должны уметь:		0	1	2
10	Включать и выключать компьютер			
11	Пользоваться мышью: водить курсором мыши; один щелчок левой кнопкой; двойной щелчок; перетаскивать предметы, удерживая кнопку			

12	Пользоваться клавиатурой: кнопки со стрелками ENTER ESC ПРОБЕЛ DELETE CAPS LOCK			
----	---	--	--	--

16–24 – высокий уровень

8–15 – средний уровень

0–7 – 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 Минобразования 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. Безругих. – 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 – мой друг»

Цель: развитие компьютерной грамотности дошкольников.

Задачи:

1. Закрепить знания детей о правилах обращения с компьютерами и о технике безопасности при работе с ними.
2. Вызывать интерес у детей к многообразию компьютерной техники.
3. Развивать у детей познавательную активность в процессе освоения компьютерной азбуки.
4. Воспитывать у детей бережное отношение к компьютерной технике.

Обогатить словарь: электронные игрушки, механические игрушки, Информатика, ЭВМ, компьютерная техника, ноутбук, планшет, электронная указка или электронная ручка (стилус).

Оборудование и материалы: мультимедийное оборудование: экран, проектор, компьютер, электронная указка или электронная ручка (стилус), механические и электронные игрушки, компьютерная д/и «Собери компьютер».

Предварительная работа: рассматривание иллюстраций; беседа о правилах поведения при работе с компьютерами, отгадывание загадок, просмотр слайдов о разнообразии компьютерной техники, организация выставки в группе «Мои игрушки» (механические и электронные) и т.д.

Ход

Деятельность педагога	Деятельность детей
Вводная часть	
Педагог предлагает отравить в гости к Компьюше. Компьюша встречает детей и предлагает им поучаствовать в викторине «Компьютер – мой друг».	Дети слушают и принимают предложение Компьюши поучаствовать в викторине. Дети договариваются, кто с кем в команде. Дают название команды и выбирают капитана.
Компьюша предлагает детям разделить на две команды и выбрать название команд, а так же выбрать капитана команды.	
Основная часть	
1. Д/и «Кто больше»	
Компьюша: Ребята вы знаете, что в компьютерном классе необходимо соблюдать правила поведения. Я предлагаю вам их вспомнить и назвать. За каждый правильный ответ вы будете получать фишку – мышку (на интерактивной доске).	Команды по очереди называют правила поведения. Если одна команда не может назвать, то это право переходит к другой команде.
2. Д/и «Подбери игрушки согласно знаку»	
Компьюша: Капитаны команды подойдите и выберите конверт. В каждом конверте есть знак – подсказка, который поможет выбрать вам нужные игрушки. Компьюша спрашивает у капитанов, какие игрушки их команда должна будет собрать.	Капитаны берут конверты и называют, какие игрушки они будут собирать: механические или электронные.
	Каждая команда в

Компьюша: Я предлагаю командам проверить друг у друга правильность выполнения задания. Капитаны называют выбранные их командами игрушки. За выполненное задание команды получают фишки – мышки. Если команда находит ошибку у другой команды называет и объясняет, то дополнительно получают фишку – мышку.	соответствии со знаком выбирает игрушки. Команды проверяют правильность выполнения задания. Если находят ошибки и называют их.
3. Физминутка «Мы поднялись, потянулись – это раз!»	
Компьюша предлагает детям немного размяться: Мы поднялись, потянулись – это раз! Наклонились и прогнулись – это два! И в ладоши три хлопка – это три! Руки в стороны пошире – вот четыре! На носочках встать и руками помахать – это пять! И опять на место встать – это шесть! Педагог наблюдает за детьми, контролирует качество выполнения упражнений.	Дети выполняют движения, в соответствии с текстом.
Д/и «Собери компьютер» с использованием ИД	
Компьюша, предлагает каждой команде собрать свой компьютер (каждой команде дает изображение разных компьютеров). За правильное выполнение задания, командам дается фишка – мышка.	Дети принимают задание Компьюши и по очереди собирают. В каждой команде участвуют все.
Заключительная часть	
Компьюша педагогом подводят итоги викторины, которые высвечиваются на интерактивной доске. Компьюша благодарит детей за интересную игру и награждает победителей и участников викторины.	Дети пожимают руки соперникам. Благодарят Компьюшу и прощаются с ним.

Конспект № 2

Итоговое занятие № 14

Путешествие «Жители Компьютерного королевства»

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: системный блок, монитор, экран, клавиатура, мышка, принтер, дисковод, центральный процессор, внешняя и внутренняя память, оперативная и постоянная память.

Оборудование и материалы: интерактивная доска, компьютер, электронная указка или электронная ручка (стилус), флеш-карты, диски, листы бумаги и цветные карандаши, картинки с изображением различных частей и устройств компьютера.

Предварительная работа: чтение стихов и загадывание загадок о частях компьютера, рассматривание иллюстраций, создание альбома "Компьютер - сложная машина".

Ход

Деятельность педагога	Деятельность детей
Вводная часть	
Педагог предлагает детям рассмотреть альбом "Компьютер – сложная машина" и рассказать, что в нем есть. Педагог: Ребята, а с кем мы с вами недавно познакомились с жителями Компьютерного королевства. Я предлагаю вам отправиться к ним в гости.	Дети рассматривают альбом и называют компьютерную технику. Дети называют жителей компьютерного королевства.
Основная часть	
1. Отгадывание загадок с использованием ИД	
Педагог: Ребята, чтобы появились жители компьютерного королевства нам с вами надо отгадать загадки: 1. Корпус компьютера. В нем то храниться, Что компьютеру пригодиться. Корпус из пластика, стали, стекла. В нем материнская плата жила, А также процессор и дисковод... 2. С телевизором – два брата, Но для разных дел, ребята. Не догадались до сих пор? – Это к компьютеру ... (Монитор) 3. На компьютерном столе, Помогает она мне. Колесиком и кнопкой Я упражняюсь ловко. (Компьютерная мышь) 4. Много кнопок, цифр, букв На английском и на русском. Можно дети с ней писать. Можно пальцами стучать. Кто она? Скажи скорей... (Клавиатура) 5. Бывает струйный, лазерный бывает. Его всегда печатать заставляют. Он на бумагу распечатает, что нужно. Печатник этот всем нам нужен. (Принтер)	Дети отгадывают загадки, если ответ верный, то на доске появляется житель компьютерного королевства.
2. Д/и «Покажи и назови»	
Педагог: Ребята, я предлагаю вам вспомнить, кто живет в тронном под названием «Системный блок» Посмотрите внимательно на картинки, на которых изображены различные части и устройства компьютера. Выберите только те картинки, которые относятся к системному блоку и назовите их.	Дети рассматривают картинки, выбирают те, которые относятся к системному блоку и называют их.
3. Физминутка «Мы умеем считать»	
Педагог предлагает детям провести физминутку: Раз, два, три, четыре, пять!	Дети выполняют движения, в соответствии с текстом.

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.	
4. Д/и «Что лишнее» с использованием ИД	
Педагог: Давайте вспомним, какие виды памяти бывают у компьютера. Посмотрите на экран и скажите, что там изображено. Посмотри внимательно, и найдите лишний предмет.	Дети называют виды памяти (внутренняя и внешняя). Дети называют носители информации: флэш-накопители, диски, дискеты. Дети принимают задание и называют предметы, которые не относятся к носителям информации.
5. Гимнастика для глаз	
Ребята, чтобы наши глазки отдохнули, давайте с вами сделаем гимнастику для глаз. Глазки смотрят прямо, А теперь на право, И конечно влево Глазки поглядят. Дотянусь до неба Глазками своими, Опущу ресницы, Глазки вниз глядят. Педагог наблюдает за детьми, контролирует качество выполнения гимнастики.	Дети выполняют движения, в соответствии с текстом.
6. Рисование жителей Компьютерного королевства	
Педагог: Вот мы с вами и вспомнили всех жителей компьютерного королевства. Давайте их нарисуем.	Дети принимают задание. Обсуждают, кто кого будет рисовать. Дети берут листы, карандаши и рисуют жителей компьютерного королевства.

Конспект № 3
Итоговое занятие № 26
Мини-компьютерная олимпиада

Цель: развитие компьютерной грамотности дошкольников.

Задачи:

1. Закрепить знания детей об устройствах ввода и вывода информации.
2. Расширять кругозор детей об устройстве компьютера.
3. Упражнять детей в умении пользоваться мышью и клавиатурой.

4. Побуждать детей включаться в совместную игровую деятельность.

Обогатить словарь: клавиатура, клавиши, Enter, Esc, Delete, рабочий сто, папка, файл, корзина, механическая (шариковая мышь), проводная мышь, беспроводная мышь, оптическая мышь, лазерная мышь, курсор, пуск.

Оборудование и материалы: интерактивная доска, компьютеры, электронная указка или электронная ручка (стилус), разные виды компьютерных мышек, карточки с изображением устройств вывода и ввода, разрезные картинки с изображением устройств вывода, мяч, медали по количеству детей.

Предварительная работа: рассматривание и обсуждение разновидностей компьютерных мышек, клавиатуры и ее клавиш, составление рассказов о «жителях» компьютерного королевства (Альбом «Компьютер – сложная машина», отгадывание загадок.

Ход

Деятельность педагога	Деятельность детей
Вводная часть	
Компьюша: Здравствуйте ребята. Сегодня я вас приветствую на компьютерной олимпиаде. Посмотрите, в честь открытия олимпиады у нас загораются олимпийские кольца. Ребята вы готовы принять участие в компьютерной олимпиаде. Посмотрите на доску, у каждого из вас за правильно выполненное задание будет загораться олимпийское кольцо. У кого загораться все пять олимпийских колец, тот и будет считаться победителем олимпиады.	Дети принимают приглашение Компьюши об участии в олимпиаде. Дети внимательно слушают правила проведения Олимпиады.
Основная часть	
1. «Что лишнее» за столом на карточках	
Компьюша: Ребята, посмотрите внимательно на первое задание, изображенное на компьютере. Что за устройства вам представлены, найдите лишнее оборудование, которое не может быть устройством ввода. Посмотрите за правильные ответы, у вас на табло загорелось по одному олимпийскому кольцу.	Дети рассматривают представленное оборудование, называют его и находят лишнее. Дети смотрят на интерактивную доску, где напротив их имени загорается олимпийское кольцо.
2. Д/и «Собери и назови» разрезные картинки	
Компьюша: На столе у каждого лежит конверт, в котором находится разрезная картинка. Вам надо собрать ее и назвать, что за "житель" компьютерной страны, и к какому устройству он относится (устройство вывода). Ребята обратите внимание на доску, кто правильно собрал и назвал устройство вывода у того загорелось второе олимпийское кольцо.	Дети собирают разрезные картинки и называют устройство вывода, которое он собрал. Дети смотрят на результаты оценки выполненной работы.
3. Физминутка «Мы умеем считать»	
Педагог предлагает детям провести физминутку: Мы поднялись, потянулись – это раз! Наклонились и прогнулись – это два! И в ладошки три хлопка – это три!	Дети выполняют движения, в соответствии с текстом.

7. «Кто больше» с мячом работа с ИД	
Компьюша: Ребята, посмотрите на интерактивную доску, что на ней появилось (файл, папка, корзина). Назовите их отличия. Ребята, вот мы с вами и выполнили последнее задание компьютерной олимпиады. Кто назвал больше отличий у того загорелось пятое олимпийское кольцо.	Дети называют, картинки, которые появляются на интерактивной доске и называют их отличия. Дети смотрят на результаты на интерактивной доске.
8. Заключительная часть	
Компьюша: Ребята, вот и закончилась наша компьютерная олимпиада. Обратите внимание на интерактивную доску, у кого, сколько олимпийских колец загорелось? Ребята, скажите: — Какое задание для вас было самым легким? — Какое задание было для вас самым интересным? — Какое задание было самым тяжелым? Вы все постарались справиться со всеми заданиями, молодцы. Детей награждают медалями.	Дети внимательно смотрят на доску и определяют, сколько олимпийских колец загорелось напротив их имени. Дети отвечают на вопросы.

Конспект № 4
Итоговое занятие № 32
Познавательная игра «Верные помощники людей»

Цель: развитие компьютерной грамотности дошкольников.

Задачи:

1. Закрепить понятия алгоритм, программа, программирование.
2. Расширять представления 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, программист, алгоритм, программирование, приказы – программы, машинный язык.

Оборудование и материалы: интерактивная доска, компьютеры, электронная указка или электронная ручка (стилус), карточки «Найди работу роботам», компьютерная игра «Веселые моторы».

Предварительная работа: беседа о работе программистов, составление и выполнение алгоритмов, написание алгоритма для пользования альбомом «Компьютер – сложная машина».

Ход

Деятельность педагога	Деятельность детей
Вводная часть	
Компьюша: Здравствуйте ребята. Вы помните задание, которое я вам дал на предыдущем занятии. Расскажите об алгоритме, который вы составили для альбома «Компьютер – сложная машина»	Дети рассказывают Компьюше об алгоритме, который они создали.
Основная часть	
1. «Найди работу роботам» работа с карточками	
Компьюша: Ребята, а для кого программисты пишут программы.	Дети отвечают на вопросы.

Чтобы написать программу для робота сначала нужно решить, какую работу будет выполнять робот. Я предлагаю вам взять карточки и каждому роботу найти ту работу, которая для них подходит. Объясните, почему вы так решили.	Работа с карточками дети находят. Дети находят для робота работу, которая по их предположению ему больше всего подходит. И объясняют, почему именно так они решили.
2. Физминутка «Мы умеем считать»	
Компьюша предлагает детям провести физминутку: Раз, два! Покружись вокруг себя. Три! Привстать, На носочки встать. Четыре! Плечи развести пошире. Пять! Хлопаем раз пять. Шесть! Всем присесть, потом привстать И шагать, шагать, шагать! Педагог наблюдает за детьми, контролирует качество выполнения упражнений.	Дети выполняют движения, в соответствии с текстом.
3. Алгоритм «Включи компьютер» (с ошибкой) работа с ИД	
Компьюша: Ребята, сейчас мы с вами будем включать компьютер, чтобы поиграем в игру «Веселые моторы» с использованием алгоритма. Посмотрите внимательно на алгоритм, изображенный на интерактивной доске. Назовите последовательно все действия. Как вы думаете, этот алгоритм поможет нам включить компьютер? Почему? (если дети говорят утвердительно, то Компьюша предлагает одному ребенку включить компьютер согласно алгоритма, затем воспитатель вместе с детьми обговаривает, почему компьютер не включился). Ребята, давайте вместе с вами исправим алгоритм, и включим компьютер.	Дети принимают задание и обсуждают алгоритм – действия включения компьютера. Находят ошибку и меняют места действия выполнения. Дети включают компьютеры согласно исправленному алгоритму.
4. Гимнастика для глаз	
Ребята, чтобы наши глазки отдохнули, давайте с вами сделаем гимнастику для глаз. Глазки смотрят прямо, И теперь направо, И конечно влево глазки поглядят. Дотянусь до неба глазками своим, Опущу ресницы, глазки пусть поспят.	Дети выполняют движения, в соответствии с текстом.

Глазки открываем, Играть мы продолжаем. Педагог наблюдает за детьми, контролирует качество выполнения гимнастики.	
5. Компьютерная игра «Веселые моторы» работа с ИД	
Компьюша: Ребята, а теперь вы можете поиграть в игру «Веселые моторы» «Чистая вода». Ребята, вам очень понравилось играть в игру. А теперь нам с вами надо выключить компьютер. Посмотрите внимательно на алгоритм изображенный на интерактивной доске и используя его выключите компьютер. (Если у кого не выключился компьютер, Компьюша пошагово с ребенком выполняет действия согласно алгоритму)	Дети играют в компьютерную игру «веселые моторы» «Чистая вода». Дети смотрят на интерактивную доску, используя алгоритм, выключают компьютер.
6. Заключительная часть	
Компьюша, в конце нашей с вами работы я предлагаю ответить на вопросы: — Ребята, для чего нужно составлять алгоритм действия для компьютера? — Что такое программа? — Кто для компьютеров пишет программы? — Как называется язык, на котором говорят наши компьютеры? Молодцы, ребята, вы сегодня все побыли немного программистами.	Дети принимают задание и отвечают на вопросы Компьюши.

**Конспект № 5
Итоговое развлечение № 37
КВН «В гостях у Компьюши»**

Цель: развитие у дошкольников интереса к компьютерной грамотности.

Задачи:

1. Закреплять знания детей о значении компьютера в жизни людей
2. Расширять представления детей о многообразии компьютерной техники.
3. Побуждать детей включаться в совместную игровую деятельность.
4. Обеспечить выполнение детьми правил безопасности при работе в компьютерном классе.

Оборудование и материалы: интерактивная доска, компьютеры, электронная указка или электронная ручка (стилус), карточки с изображением правил поведения, д/и «Колесо истории», «Собери компьютер», 2 ватмана, 2 набора цветных карандашей, компьютерная игра «Веселые моторы» (Альбом для рисования).

Предварительная работа: рассматривание картинок «История вычислительной техники» в альбоме «Компьютер – сложная машина» и беседа по ним.

Ход

Деятельность педагога	Деятельность детей
Вводная часть	
Компьюша: Ребята, сегодня я вам предлагаю поиграть в КВН. Кто знает, что такое КВН. Я думаю, что о вас тоже можно сказать, что вы веселые и	Дети расшифровывают аббревиатуру КВН. Дети принимают

находчивые. Вы готовы участвовать в игре веселых и находчивых. Для игры нам нужны две команды, договоритесь, кто с кем будет в команде. Дайте название команды и выберите капитана. За каждое правильно выполненное задание на интерактивной доске напротив названия команды будет загораться звездочка.	приглашение на участие в игре веселых и находчивых. Дети договариваются, кто с кем в команде будет играть, дают название своей команде и выбирают капитана.
Основная часть 1. Д/и «Кто быстрее»	
Компьюша: Первое задание. На столах лежат карточки с изображениями. Каждый игрок из команды должен подбежать к столу и выбрать карточку с изображением правил поведения в компьютерном классе и положить ее в круг на столе. По окончании капитаны команд, должны проверить правильность выполнения заданий у другой команды. Готовы, начали. Молодцы, у команды победителя на интерактивной доске загорается звездочка.	Дети принимают задание и выполняют его. Участники каждой команды по очереди выбирают нужные картинки. Капитаны команд проверяют правильность выполнения задания.
2. Д/и «Колесо времени»	
Компьюша: Сейчас я предлагаю поиграть с вами в игру «Колесо времени». Вам необходимо посмотреть внимательно на картинки с изображениями вычислительной техники и разложить их, так чтобы было видно, историю ее развития. В этой игре должны принимать участие все участники команды. Затем договоритесь, кто будет рассказывать. Молодцы, у команды победителя на интерактивной доске загорается звездочка.	Дети принимают условия игры. Дети договариваются, кто от их команды будет рассказывать историю вычислительной техники. Рассказ ребенка об истории вычислительной техники с опорой на картинки.
3. Физминутка «Мы умеем считать»	
Король предлагает детям провести физминутку: Раз, два, три, четыре, пять. Надо на носочки встать, А потом шагать, шагать, Громко хлопать, Громко топать, Затем весело бежать. Педагог наблюдает за детьми, контролирует качество выполнения упражнений.	Дети выполняют движения, в соответствии с текстом.
4. Д/и «Собери компьютер» с использованием ИД	
Компьюша: Ребята, в следующем задании на интерактивной доске вы должны собрать компьютер. Каждый участник команды может соединить только одну часть. Молодцы, у команды победителя на интерактивной доске загорается звездочка.	Дети принимают задание и по очереди выполняют его.

5. Гимнастика для глаз «Наши глазки отдохнули».	
Ребята, чтобы наши глазки отдохнули, давайте с вами сделаем гимнастику для глаз. Глазки смотрят прямо, И теперь направо, И конечно влево глазки поглядят. Дотянусь до неба глазками своим, Опущу ресницы, глазки пусть поспят. Глазки открываем, Играть мы продолжаем. Педагог наблюдает за детьми, контролирует качество выполнения гимнастики.	Дети выполняют движения, в соответствии с текстом.
6. Творческое задание «Компьютер будущего»	
Компьюша: Ребята, назовите, для чего нужны компьютеры. За каждый правильный ответ у команды на интерактивной доске будет высвечиваться звездочка. Молодцы. А теперь я вам предлагаю создать свой компьютер. У каждой команды на столе лежит ватман и цветные карандаши. Вам необходимо нарисовать компьютер будущего и рассказать, о том, как он будет помогать человеку. Обе команды справились с заданием и получают по звездочке.	Дети принимают задание. Каждая команда по очереди называет функции компьютера. Дети обсуждают компьютер будущего и совместно рисуют его. Капитан команды рассказывает о созданном их командой компьютере.
7. Заключительная часть	
Компьюша: Ребята, понравилось вам сегодня игра КВН, чем. Мне тоже очень понравилось, как вы дружно находили решения в разных заданиях и при этом были веселыми и поддерживали друг друга. Обратите внимание на интерактивную доску, и посчитайте, у какой команды сколько звездочек загорелось. А теперь позвольте наградить победителей игры КВН. Детей награждают медалями. И подарок для всех участников КВН компьютерная игра «Веселые моторы». Ну а мне пришла пора с вами прощаться.	Дети отвечают о том, чем понравился им КВН. Подсчитывают на интерактивной доске, сколько у их команды звездочек. Дети играют в компьютерную игру «Веселые моторы» (Альбом для рисования). Дети благодарят и прощаются с Компьюшей.

Конспект № 6
Итоговое развлечение № 41
Путешествие «Компьютерный калейдоскоп»

Цель: развитие у дошкольников интереса к компьютерной грамотности.

Задачи:

1. Закреплять знания детей об устройстве компьютера.

2. Закрепить представления детей о носителях информации.
3. Упражнять детей в умении правильно определять и называть части компьютера.
4. Воспитывать у детей бережное отношение к компьютерной технике.

Оборудование и материалы: интерактивная доска, компьютеры, электронная указка или электронная ручка (стилус), калейдоскоп, д/и «Поиск девятого», д/и «Собери и назови», компьютерная игра «Веселые моторы», картинки для калейдоскопа с изображением разных видов компьютеров, и составных частей и устройств компьютера.

Предварительная работа: отгадывание загадок, рассматривание и обсуждение разновидностей компьютеров и его составных частей, просмотры слайдов о компьютерной технике, беседа по альбому «Компьютер – сложная машина».

Ход

Деятельность педагога	Деятельность детей
Вводная часть	
Педагог: Ребята, посмотрите, что у меня в руках. Я предлагаю каждому из вас посмотреть в калейдоскоп и сказать, что увидели. Ребята, сегодня я вам предлагаю отправиться в необычное путешествие «Компьютерный калейдоскоп».	Дети отвечают: — Калейдоскоп. Дети берут калейдоскоп, поворачивают, смотрят и называют составные части компьютера.
Основная часть 1. Отгадывание загадок с использованием ИД	
Педагог: Ребята, посмотрите, на экране у нас появился компьютерный калейдоскоп, и мы с вами отправляемся в путешествие. У меня теперь компьютер, Его каждую минуту, Я быстрее включить хочу. Настоящий друг железный В моей жизни стал полезным: Он всегда со мной играет, Очень часто помогает Мне о мире все узнать И друзьям все рассказать. Вам его я представляю, И загадки загадаю: Если вы правильно отгадываете загадку, на экране компьютерного калейдоскопа загорается картинка. — Что за друг такой? – Железный, Интересный и полезный. Дома скучно, нет уюта, Если выключен..... — Что за ящик непростой! Все покажет нам с тобой: Дом, машину, ель, топор Кто же это? ... — Серая спинка, тоненький хвостик. Пальчиком тронешь, щелкает носик. Стрелку гоняет везде, шалунишка! Как называют проказницу? ...	Дети принимают приглашение отправиться в путешествие по компьютерному калейдоскопу. Дети отгадывают загадки: — компьютер — монитор — компьютерная мышь — клавиатура

— Много клавиш есть на ней Набирай слова скорей! Вот где пальцам физкультура Это кто? ... — Возле монитора – главный блок: В нем живет электроток К самым важным микросхемам. А зовут его Ребята, молодцы все загадки отгадали.	— системный
2. Д/и «Поиск девятого» с использованием ИД и карточек	
Педагог: Ребята, какие виды памяти бывают у компьютера? Посмотрите, что появилось на компьютерном калейдоскопе? Нам с вами надо найти какой чего не хватает. У каждого из вас на столе лежат карточки с этим заданием. Найдите, чего не хватает, и расскажите об этом устройстве. Молодцы, ребята посмотрите на компьютерном калейдоскопе, появились предметы – внешняя память компьютера, давайте еще раз их назовем.	— Внешняя и внутренняя. Дети находят устройство, которого не хватает, и зарисовывают его: дискета, диск, флеш-накопитель. Дети называют найденное устройство и рассказывают о нем. — Дискета, диск, флеш- карта
3. Физминутка «Бодростью себя зарядим»	
Педагог предлагает детям провести физминутку: Раз, два! Грудь расправим дети шире. Три, четыре! Мы наклонимся теперь. Пять, шесть! Сядем, встанем, сядем, встанет. Бодростью себя зарядим. Педагог наблюдает за детьми, контролирует качество выполнения упражнений.	Дети выполняют движения, в соответствии с текстом.
4. Д/и «Собери и назови» работа с ИД	
Педагог: Ребята, посмотрите внимательно, что на компьютерном калейдоскопе появилось? Давайте соберем эти кусочки вместе. Для этого я предлагаю вам разделиться на три группы, договоритесь, кто с кем будет. Каждая группа будет собирать свою картинку. Ребята, что у вас получилось? Расскажите, чем они похожи и чем отличаются друг от друга?	— Осколки, кусочки и т.д. Дети собирают картинки, одна группа у интерактивной доски, две другие на компьютерах. — Компьютер, ноутбук, моноблок
5. Гимнастика для глаз «Мышки»	
Ребята, чтобы наши глазки отдохнули, давайте с вами сделаем гимнастику для глаз. Мышки разные сидят, Мышки все играть хотят. Мышки вправо побежали,	Дети выполняют движения, в соответствии с текстом.

Дети глазками поймали. Мышки влево побежали, Дети снова их поймали. Раз, два, три, четыре, пять Мышки прятаться хотят (дети глаза закрывают) Раз, два, три, четыре, пять Отыщите вы мышат (дети открывают глаза). Педагог наблюдает за детьми, контролирует качество выполнения гимнастики.	
6. Компьютерная игра «Веселые моторы» (Альбом для рисования)	
Педагог: Ребята, смотрите, как замерцал наш компьютерный калейдоскоп. Что на нем появилось? Давайте вспомним, как правильно включать игру. Молодцы, вы правильно назвали последовательность включения игры, я предлагаю вам поиграть в нее.	— Компьютерная игра «Веселые моторы» Дети по очереди называют последовательность включения игры. Дети самостоятельно включают и играют в компьютерную игру «Веселые моторы»
7. Заключительная часть	
Педагог: Ребята, где мы сегодня путешествовали с вами? Я вам предлагаю взять со стола те картинки, которые изображены на компьютерном калейдоскопе. Теперь о путешествии нам будут напоминать эти картинки, которые мы вставим в свой калейдоскоп. И в нашем компьютерном музее появится еще один предмет, который мы назовем...	— «Компьютерный калейдоскоп» Дети выбирают картинки. — Компьютерный калейдоскоп.

Конспект № 7
Итоговое развлечение № 45
Интеллектуальное соревнование «Компьютерные знатоки»
(совместно с родителями)

Цель: развитие у дошкольников интереса к компьютерной грамотности.

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.

Оборудование и материалы: интерактивная доска, компьютеры, электронная указка или электронная ручка (стилус), д/и «Подбери, согласно знака», д/и «Собери, назови и расскажи», д/и «Компьютерный диктант», д/и «Найди ошибку в алгоритме», компьютерная игра «Веселые моторы».

Предварительная работа: отгадывание загадок, чтение стихов, рассматривание и обсуждение разновидностей компьютеров и его составных частей, просмотры слайдов о

компьютерной технике, работа с алгоритмами, беседа по альбому "Компьютер – сложная машина".

Ход

Деятельность педагога	Деятельность детей
Вводная часть	
В гости приходит Незнайка: Ребята, сегодня я вас вместе с родителями приглашаю принять участие в интеллектуальном соревновании «Компьютерные знатоки». Для этой игры нам нужны две команды, договоритесь, кто с кем будет в команде, выберите капитана команды и дайте название команде. Родителям предлагаю занять места болельщиков за участниками своей команды. За каждый правильный ответ, команде будет даваться звездочка, если команда не может ответить им на помощь могут прийти болельщики. Болельщики смогут помочь своей команде и принести победу, ответив на вопросы для болельщиков. Теперь нам с вами надо выбрать жюри.	Дети и родители принимают приглашение. Дети договариваются, кто с кем будет в команде, выбирают капитана и дают название команде. Родители занимают места болельщиков. Выбирается жюри.
Основная часть	
1. Д/и «Согласны ли вы» задание для родителей	
Незнайка: До начала соревнований проверим, знают ли родители, как надо себя вести в компьютерном классе во время соревнований. Для этого я предлагаю ответить на вопросы утвердительно или отрицательно: — Согласны ли Вы компьютерный класс надо заходить спокойно и тихо? — Согласны ли Вы, что при работе с компьютером можно кушать и трогать компьютерное оборудование грязными руками? — Согласны ли Вы, что противнику по игре надо мешать отвечать на вопрос? — Согласны ли Вы, что вопрос надо внимательно слушать? — Согласно ли Вы, что болельщики могут подсказывать игрокам без разрешения ведущего? — Согласны ли Вы, что в конце противника нужно поздравить с победой и пожать друг другу руки?	Родители отвечают на вопросы. Жюри подводит итоги и победителям выставляет звездочки напротив названия команд.
2. Д/и «Подбери согласно знаку» работа с карточками	
Незнайка: Ребята, посмотрите внимательно на столы, там находятся знаки – подсказки, которые помогут правильно выбрать игрушки. Договоритесь, кто будет называть, какие игрушки выбрала ваша команда и почему. Жюри называет победителя в данном задании и напротив команды ставит звездочку.	Дети выбирают игрушки согласно знаку – подсказки: электронные и механические. Дети договариваются, кто будет рассказывать о выполненном задании.

3. Д/и «Собери, назови и расскажи» работа с разрезными картинками	
Незнайка: Ребята у вас на столах находятся разрезные картинки. Вам надо собрать картинку, назвать это устройство и рассказать о нем. Договоритесь, кто от команды будет рассказывать. Жюри проверяет правильность выполненного задания и за правильный ответ выставляет звездочку.	Дети собирают картинки, обговаривают, что это за устройство и для чего оно нужно. Договариваются, кто от команды будет рассказывать об этом устройстве.
3. «От прошло к будущему» задание для родителей работа с ИД	
Незнайка: Пока наши игроки немного отдохнут, задание предлагается болельщикам. Вам необходимо на интерактивной доске расставить от прошлого до будущего развитие вычислительной техники. Со стороны каждой команды выходят два болельщика. Жюри проверяет правильность выполненного задания и за правильный ответ выставляет звездочку.	Дети отдыхают. Родители выполняют задание.
4. «Компьютерный диктант» задание для капитанов команд	
Незнайка: Следующее задание для капитанов команд «Компьютерный диктант»: — нажмите на кнопку - цифру «1» — нажмите на клавишу – пробел — нажмите кнопку – букву «Д» — нажмите на стрелочку влево 3 раза — нажмите на кнопку DELETE 3 раза Жюри проверяет правильность выполненного задания и за правильный ответ (напечатанный текст стирается с экрана) выставляет звездочку.	Капитаны команд садятся за компьютеры и выполняют задание.
5. Д/и «Найди ошибку в алгоритме» работа с алгоритмом	
Незнайка: Капитаны команд, подойдите ко мне и получите следующее задание. Вам необходимо найти ошибку в алгоритме и исправить ее. Алгоритм 1. «Завари чай» 1. Поставь на место чайник. 2. Поставь заварочный чайник на стол. 3. Возьми заварку 4. В заварочный чайник насыпь заварку. 5. Включается чайник 6. Возьми вскипевший чайник 7. Залей кипятком заварку в заварочном чайнике. 8. Закрой крышкой заварочный чайник.	Дети, находя ошибку в алгоритмах, и исправляют ее. Капитаны команд рассказывают алгоритм и говорят какую ошибку они нашли.

Алгоритм 2. «Посади цветок» 1. Возьми горшок 2. Залей ямку водой из лейки 3. Насыпь в горшок земли 4. Сделай ямку в земле 5. Возьми цветок 6. Посади цветок 7. Прикрой корни цветка землей 8. Полей цветок Жюри проверяет правильность выполненного задания и за правильный ответ выставляет звездочку.	
6. Ди «Что лишнее»	
Незнайка: Ребята, сейчас для каждой команды будут показаны устройства компьютера, вам надо найти лишнее и объяснить почему. Другая команда ждет сой очереди и не мешает. Жюри проверяет правильность выполненного задания и за правильный ответ выставляет звездочку.	Команды выполняют задание по очереди. С каждой команды один ребенок объясняет правильность выполнения задания.
Заключительная часть Дети совместно с родителями	
Незнайка: Пока жюри подводит итоги, ребята скажите, что вам больше всего понравилось в этом соревновании? — В каком задании вы испытывали трудности? — Какое задание было самым легким? Теперь жюри называет победителей и награждает их. Ребята, поздравьте друг друга. Ребята, на прощание я предлагаю поиграть вместе с родителями в любимую вашу игру. Приглашайте родителей, садитесь за компьютеры и выбирайте игру.	Дети отвечают на вопросы. Дети поздравляют друг друга с победой. Дети совместно с родителями играют в компьютерную игру.