

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 27 города Кузнецка
(МБДОУ ДС № 27 г.Кузнецка)

С № 27

иль /
01.10.2024

ПРИНЯТО
Педагогическим советом
Протокол № 5 от 01.10.2024г.

УТВЕРЖДЕНО
Заведующим МБДОУ ДС № 27
г. Кузнецка

/Н.А. Риль /
Приказ № 66 от 01.10.2024г.

ИМА

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«ФИКСИКИ»**

для детей от 5 до 7 лет

Срок реализации: 01.10.2024г.- 31.07.2025г.

Составили: Гудкова Е. В.,
Кошкарговская М. Н.,
воспитатели

М. Н.,

г. Кузнецк,
2024 г.

Оглавление

1	Пояснительная записка	стр.3
2	Учебно-тематический план	стр.6
3	Содержание программы	стр.8
4	Методическое обеспечение программы	стр.12
5	Список литературы	стр.12

1. Пояснительная записка.

Дополнительная общеразвивающая Программа технической направленности «Фиксики» (далее Программа) носит инновационный характер. Программа ориентирована на развитие интеллектуальной, действенно-практической, культурно-эстетической и эмоционально-волевой сферы дошкольника.

Актуальность Программы обусловлена тем, что в настоящее время глобальный процесс компьютеризации охватывает все стороны нашей жизни и образования в том числе. Образовательный процесс обуславливает необходимость формирования компьютерной грамотности у ребёнка дошкольника. Использование инновационных компьютерных технологий способствует развитию интеллектуальной, творческой, речевой компетентности.

Данная Программа ориентирована на развитие умения рассуждать строго и логически, на развитие алгоритмического и системного мышления, развитие фантазии и творческого воображения. Она научает его выделять и понимать знаки, систематизировать информацию, находить закономерности, следовать указаниям и т.д. Необходимость развить данные умения у ребенка связана с тем, что работа на компьютере постоянно заставляет нас строить мостик между окружающим нас миром и миром формального, миром цифр, искусственных языков, таблиц, файлов и значков.

Большую роль в развитии выше указанных навыков у ребенка играют компьютерные игры, которые делают образовательную деятельность увлекательной. Специально созданные для младших дошкольников компьютерные игры спроектированы так, что у ребенка развиваются все важнейшие операции мышления. В процессе занятий детей на компьютерах улучшаются их память и внимание.

Образовательная деятельность проводится два раза в неделю во второй половине дня, продолжительностью не более 25 минут, из которых 10-15 минут отводятся практической работе на компьютере. В содержание включается вводная беседа, освоение детьми теоретических навыков, гимнастика для снятия усталости глаз. Программа обусловлена современными требованиями модернизации системы образования и потенциалом образовательного учреждения.

Нормативная документация

-Федеральный закон от 29.12.2012г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

-Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 г. Москвы «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

-СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;

-Письмо Минобрнауки РФ от 11.12.2006 №06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;

-Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 04.09.14. №1726-Р.

Цель: создание условий для развития интеллектуальных и творческих способностей детей с использованием современных информационных технологий;

Задачи:

- формирование представлений о функциональной структуре компьютера и его составными устройствами (монитор, мышь клавиатура, системный блок);
- ознакомление с приемами работы в среде «Windows» (сохранение, выделение, перетаскивание, копирование);
- формирование навыков работы в графическом редакторе «Paint» и текстовом редакторе «Word»;
- ознакомление детей с такими понятиями, как: графика, последовательность событий, порядок действий, алгоритм, кодирование;
- ознакомление с компьютерными играми и их правилами, развитие и совершенствование с их помощью процессов мышления;
- развитие творческих способностей в процессе создания рисунков с помощью компьютерной технологии;
- воспитание потребности в сотрудничестве со сверстниками и взрослыми.

В Программе ориентирована на детей от 5 до 7 лет.

Срок реализации программы с 01.10.2024 г. по 31.07.2025 г.

Формы проведения: игровой практикум, творческая мастерская, мастер-класс, мозговой штурм, практическое упражнение.

Календарный учебный график

Образовательная деятельность проводится два раза в неделю с 1 октября по 31 июля в режиме пятидневной рабочей недели. Всего 40 недель. В соответствии со следующим объемом нагрузки:

№ п/п	этапы	Продолжительность образовательной деятельности	Количество образовательной деятельности в неделю	Объем образовательной нагрузки в месяц	Объем образовательной нагрузки по программе в год
1	1 год обучения	не более 25 минут	2ч	8ч	80 часов
Всего					80 часов

Программа включает в себя 80 академических часов и предусматривает три раздела:

- правила безопасного поведения в компьютерном зале и в работе с компьютерами;
- изучение компьютера и его возможностей (теоретическая подготовка);
- использование компьютера как средства познавательного, творческого развития (практическая подготовка).

Учебный план

№ п/п	Разделы	Объем образовательной нагрузки за весь период обучения теория/практика
1	Правила безопасного поведения в компьютерном зале и в работе с компьютерами	1,5/0,5
2	Изучение компьютера и его возможностей (теоретическая подготовка)	10/18
3	Использование компьютера как средства познавательного, творческого развития (работа на компьютере)	15/35
	Итого	80

Ожидаемые результаты и способы определения их результативности

Подведение итогов реализации Программы осуществляется в ходе проведения викторин, творческих мастерских, коллажей компьютерных рисунков.

В результате реализации Программы воспитанники будут знать и уметь:
Уметь:

- использовать в своей работе клавиатуру и мышь;
- осуществлять необходимые операции в «Word» (название и функции основных клавиш, набор текста и цифрового ряда);
- рисовать, конструировать с помощью графического редактора «Paint» (заливка, кисть, карандаш, фигуры, распылитель);
- входить и выходить из программ и игр;
- использовать главные знаковые клавиши enter, пробел, shift;
- применять полученные знания, умения, навыки в образовательной деятельности, в группе, в повседневной жизни, в домашних условиях и самостоятельной деятельности.

Знать:

- правила поведения в компьютерном классе,
- названия основных частей и дополнительных устройств компьютера, их применение;
- что такое компьютер; что такое информация, ее виды, 5 каналов получения информации;
- создавать графические изображения;
- что такое сопоставление, разрешающие и запрещающие знаки, алгоритм, закономерность, пиктограмма, множества, кодирование;
- виды графических редакторов, что такое палитра, инструменты палитры, способы рисования.

2. Учебно - тематический план

№ п/п	Тема программы	Теория	Практика	Всего
1.	Правила поведения и техника безопасности	1,5	0,5	2
1.1	Здравствуй класс компьютерный! Правила поведения в компьютерном классе.	1		1
1.2	«Нам компьютер верный друг!». Техника безопасности при работе с компьютером	0,5	0,5	1
2	Знакомство с компьютером	10	18	28
2.1	«Для чего нужны компьютеры?»	1		1
2.2	Компьютер и его части: устройство «монитор».	1	0,5	1,5
2.3	Средства управления - «мышь» Введение понятия «алгоритм».	1	0,5	1,5
2.4	Рабочий стол.	1	1	2
2.5	Путешествие по клавиатуре.	1	2	3
2.6	Графический редактор «Paint».	2	3	5
2.7	«Word», или Лягушонок на клавиатуре.	2	2	4

2.7	Устройство «Принтер» и его назначение.	1	1	2
2.8	Разновидности компьютерных игр.		8	8
3	Работа за компьютером.	15	35	50
3.1	Школа волшебников. Строчные и заглавные буквы.	1	1	2
3.2	Маленькие наборщики.		1	1
3.3	Цифровой ряд клавиатуры.	1	1	2
3.4	Создание и редактирование текста.	1	2	3
3.5	В гостях у Пэйнтика, или веселая «рисовалка» (графический редактор «Paint».	1	2	3
3.6	Выполнение действий по алгоритму.	1	1	2
3.7	Палитра.	1	2	3
3.8	Раскрашивание замкнутого контура.	1	2	3
3.9	Основной цвет кисти и цвет фона.	1	2	3
3.10	Создание компьютерного рисунка.	1	2	3
3.11	Сохранение компьютерного рисунка.	1	1	2
3.12	Редактирование компьютерного рисунка.	1	2	3
3.13	Построение линий и фигур.	1	2	3
3.14	Выделение прямоугольной области.	1	2	3
3.15	Моделирование в среде графического редактора.	1	2	3
3.16	В творческой мастерской. Рисунок по выбору.	1	5	6
3.17	Развивающие игры на компьютере		5	5

3. Содержание программы

Программа состоит из трех разделов: «Правила безопасного поведения в компьютерном зале и в работе с компьютерами», «Изучение компьютера и его возможностей», «Использование компьютера как средства познавательного, творческого развития».

Содержание работы направлено на знакомство с функциональной структурой компьютера и его устройствами.

Реализация раздела: «Правила безопасного поведения в компьютерном зале и в работе с компьютерами» предполагает формирование правил поведения в компьютерном зале и правил техники безопасности при работе на компьютере.

Содержание раздела: «Изучение компьютера и его возможностей» направлено на формирование положительного эмоционального отношения к компьютеру, восприятие его как помощника в различных видах деятельности, понимание его назначения и возможностей, информационной и коммуникативной культуры у детей, а также знакомство с понятиями:

- «монитор»
- «мышь»
- «алгоритм»
- «принтер»
- «процессор»

Много новых понятий содержит раздел «Использование компьютера как средства познавательного, творческого развития»:

- «Paint»
- «Word»
- «файл»
- «панель управления»
- «Shift»
- «заливка»
- «распылитель»

Развивающая направленность предлагаемых игровых заданий выражена через приемы работы с детьми, которые предполагают освоение содержания в условиях творческой познавательной деятельности, базирующейся на детской самостоятельности.

В основе реализации программы лежит деятельностно - игровой метод.

4. Методическое обеспечение программы

Дата	Тема. Цель	Формы работы, методические приёмы	Материал
------	------------	-----------------------------------	----------

1	Тема. Здравствуй класс компьютерный! Правила поведения в компьютерном классе. Задачи: формировать правила поведения и технику безопасности при работе с компьютером, способствовать развитию интереса к занятиям информатикой.	Игра «Знакомство» Пальчиковая игра «Мебель» Чтение рассказа Г.Юдина «Про тигренка Тимку» Игра «Весёлые да-нетки» Компьютерная игра «Найди 10 отличий» Физкультминутка «Вот так!»	Иллюстрации «Правила техники безопасности», компьютерная игра «Найди 10 отличий»
2	Тема: «Нам компьютер верный друг!». Техника безопасности при работе с компьютером. Задачи: формировать представления о функциональной структуре компьютера и его составными устройствами; способствовать формированию навыков диалогической речи, расширению кругозора, развивать интеллектуальные способности, логическое мышление	Игра «Знакомство с весёлыми человечками» Физкультминутка «Весёлые человечки» Игра-забава «Загадки о компьютере» Знакомство с понятием компьютер, интернет. Рассказ как выглядит компьютер, из чего он состоит. Презентация «Нолик и верный друг компьютер» Релаксация «Звонок»	иллюстрации по технике безопасности, интерактивная доска, презентация «Нолик и верный друг компьютер»
3	Тема: «Для чего нужны компьютеры?» Задачи: формировать представления о разнообразии компьютерной техники и использование компьютера в разных сферах человеческой деятельности.	Повторение: Что такое компьютер? Из чего он состоит? Видео сообщение «Где применяют компьютер и с какой целью?» Компьютерная игра «Найди пару»	Интерактивная доска, видео ролик, компьютерная игра «Найди пару»

4	Тема: «Компьютер и его части: устройство «монитор». Задачи: формировать временные представления и пространственную ориентировку, ознакомление с понятием «монитор».	Беседа о времени Игра «Вчера, сегодня, завтра» Физкультминутка «Компьютерный кот» Повторение: чём «питается компьютер?», Какие правила нужно соблюдать при работе с компьютером? Знакомство с устройством «монитор» Игры с «Пэйнтиком» и «Дядюшкой Вордом» Интерактивная игра «Составь картинку», «Часы» Развивающая игра «Найди пару».	Интерактивная доска, изображения «Пэйнтика» и «Дядюшки Ворда», Развивающая игра «Часы»
5	Тема: Средства управления - «мышь». Введение понятия «алгоритм». Задачи: формировать умения работать с манипулятором «мышь»; развивать навыки ориентации на плоскости и управления компьютерной мышкой; способствовать развитию внимания, памяти, моторных	Пальчиковая игра "Приветствие" Презентация «Введение в понятие «Алгоритм» Игра «Робот» Физкультминутка «Алгоритм» Знакомство с манипулятором «мышь» Песенка компьютерной мыши. Задание «Управление мышкой» Развивающая компьютерная игра	Интерактивная доска, компьютерная игра «собери цветок для мамы», маска робота.

	навыков.	«Собери цветочки для мамы» Игра «Кошки – мышки»	
6	Тема: «Рабочий стол» Задачи: формировать представления о понятии «рабочий стол» и его содержание; развивать навыки владения компьютерной мышкой, умения соблюдать последовательность действий, заданных устно; способствовать развитию знаний об окружающем мире.	Беседа «Времена года» Игра «Назовись месяцем» Загадывание загадок Повторение: презентация «Посмотрите на компьютер» Знакомство с «рабочим столом» компьютера Компьютерная игра «Одень куклу по сезону» Физкультминутка «Осенние листья»	Иллюстрации «Времена года», интерактивная доска, компьютерная игра.
7	Тема: «Путешествие по клавиатуре» Задачи: формировать умения называть основные клавиши и их функции; способствовать формированию навыка работы с клавиатурой и «Мышью», развивать комплексное и комбинированное мышления, память.	Игра - забава «Собираем багаж» Пальчиковая игра «Бабочка» Игра - тренинг «Найди и назови букву» Вопросы для закрепления: - Назовите клавиши, которые вы запомнили? - Какой ряд клавиатуры нужно использовать? - Какая клавиша помогает сделать промежуток? Развивающая компьютерная игра «Составь слово»	Изображения клавиш, набор картинок «Буквы», компьютерная игра «Составь слово».

8	Тема: «Word», или Лягушонок на клавиатуре. Задачи: познакомить с клавишей "Shift", формировать представления о понятии «строчные и заглавные буквы»; развивать умения пользоваться клавишами «Enter» и «Пробел», «Стрелка»; способствовать формированию навыков работы по алгоритму.	Игра – тренинг «Путешествие по клавиатуре» Пальчиковая игра «Лягушата» Игра «Буквы делают зарядку» Физкультминутка «Лягушки» Развивающая игра «Буквы и звуки»	Иллюстрации букв, интерактивная доска, компьютерная игра «Буквы и звуки».
9	Тема: «Графический редактор «Paint». Задачи: познакомить со средой графического редактора «Paint»; формировать умение создавать простейший рисунок, используя встроенные инструменты графического редактора; способствовать формированию наглядно – образного мышления, творческого рисования.	Презентация «Рисую без карандашей» Знакомство с панелью инструментов в программе «Paint» Игра «Назови инструмент для рисования» Физкультминутка «Хоровод» Работа за компьютером Интерактивная игра «Раскрась картинку»	Интерактивная доска, компьютерная игра «Раскраски».

10	Тема: «Устройство «Принтер» и его назначение» Задачи: формировать представления о «принтере», его назначении и возможностях; способствовать развитию диалогической речи, логического мышления, самостоятельности.	Повторение материала: «Что такое компьютер?», «Из чего он состоит, для чего нужен?», «Какие компьютерные программы мы использовали, чтобы научиться печатать, рисовать?» Знакомство с принтером; Пальчиковая игра «Замок принцессы» Развивающая игра «Найди 10 отличий»	Принтер, интерактивная доска, листы бумаги А4, компьютерная игра «Найди отличия»
11	Тема: «Разновидности компьютерных игр» Задачи: формировать умение составлять компьютерную игру; совершенствовать уровень усвоения и навык работы с программами компьютера.	Творческое задание «Рисуем лабиринт» Беседа по вопросам. Творческая мастерская «Игра лабиринт» Логическая игра «Составь фигуру» Физкультминутка «Ракета»	Листы бумаги А4; Компьютерная игра «Составь фигуру», Интерактивная доска.
12	Тема: «Школа волшебников. Строчные и заглавные буквы» Задачи: закреплять умение называть и находить основные клавиши, формировать представления о понятии: «заголовок»,	Игровое упражнение «Школа волшебников» Физкультминутка «Колобок» Знакомство с клавишей «Shift» Творческое упражнение «Печатаем заголовок»,	Интерактивная доска, иллюстрации героев сказки, аудиозапись «Волшебник – недоучка».

	«основная мысль»; способствовать формированию навыка набора отдельных слов; развивать самостоятельность, внимание, речь.	«Составим перечень героев» Релаксация «Колокольчик» Интерактивная игра «Раскрась картинку» «Герои сказок»	
13	Тема: «Маленький наборщик» Задачи: закреплять знания о клавиатуре; развивать навыки набора отдельных слов; способствовать формированию языковых компетенций.	Игра – забава «Рифмы» Лингвистическая игра «Найди рифму» Игра «Девочки – мальчики» Пальчиковая игра «Моем мыло» Повторение материала: (основные клавиши для работы в программе Word) Практическое упражнение «Матрёшка», «Фокусы» Релаксация «В гостях у тети Разыгра»	Интерактивная доска», игрушка матрёшка.

14	Тема: «Цифровой ряд клавиатуры» Задачи: формировать представления о цифровом ряде клавиатуры; формировать умение использовать цифровой ряд клавиатуры при наборе задач и примеров; закрепить элементарные математические навыки.	Игровое упражнение «Волшебные цифры» Конкурс знатоков «Сосчитай-ка» Практическое упражнение «Набираем в ряд нужные цифры» Развивающая игра «Десять обезьянок» Пальчиковая игра «Вы скачите, пальчики»	Интерактивная игра, компьютерная игра «Десять обезьянок».
15	Тема: «Создание и редактирование текста» Задачи: познакомить с понятием «текст»; формировать навык использования клавиши «знаки препинания»; способствовать развитию устной и письменной речи.	Беседа «О профессиях» Игра «Назови профессии» Физкультминутка «Покажи, кто как работает» Пальчиковая игра «Наборщики», Повторение материала: устройство для набора текста, алфавит, пробел, текст. Практическое упражнение «Знаки препинания»	Иллюстрации «Профессии», интерактивная доска.

16	Тема: «В гостях у Пэйнтика, или веселая «рисовалка». Задачи: формировать представления о панели инструментов программы «Paint», развивать навык работы с инструментами «Карандаш», «Кисть», «Ластик»; способствовать формированию наглядно – образного мышления, творческого рисования.	Повторение материала: «Как называется программа для рисования?», «Чем можно рисовать на компьютере?» и.т.д. Игра «Весёлые человечки» Практическое упражнение «Волшебная палочка» Развивающая игра «Раскрась картинку»	Интерактивная доска, изображения «Пэйнтика и Дядюшки Ворда».
17	Тема: «Выполнение действий по алгоритму» Задачи: формировать умение выполнять линейные алгоритмы с помощью указаний и выделять главные свойства математических отношений в виде задач-шуток; способствовать развитию зрительного восприятия, творческого воображения, графических навыков.	Игра – ситуация «Случай в зоопарке» Практическое упражнение «Фоторобот» Игра – забава «Повадки животных» Закрепление понятия «алгоритм» Презентация работ детей Упражнение для снятия напряжения	Интерактивная игра «Алгоритм», Интерактивная доска, иллюстрации животных зоопарка.

18	Тема: «Палитра» Задачи: формировать представления о палитре цветов, понятии «замкнутый контур» и инструмент «заливка»; формировать умение создавать простейший рисунок, используя графические примитивы и встроенные инструменты графического редактора.	Игра «Собери букет» Инсценировка «Солнышко, цветы и насекомые» Пальчиковая игра «Насекомые» Практическое упражнение «Познакомимся с палитрой», «Выбираем цвет» Творческое задание «Цветочная полянка» Релаксация «Бабочка» Презентация детских работ Игра «Бабочки и цветы»	Иллюстрации «Цветы», интерактивная доска.
19	Тема: «Раскрашивание замкнутого контура» Задачи: развивать умение создавать простейший рисунок, используя графические примитивы и встроенные инструменты графического редактора; формировать умение выбирать объекты из меню и фиксировать их на экране	Игра – путешествие «Лес и его обитатели» Игра «Кузовок с грибами» Игровое упражнение «Рисуем полянку», «Рисуем ёжика», «Рисуем грибы», «Сохраняем» Пальчиковая гимнастика «В лесу»	Иллюстрации грибов, лесных птиц, лесных животных (белка, ёж, заяц), интерактивная доска

20	Тема: «Основной цвет кисти и цвет фона» Задачи: формировать представления о основном цвете кисти и цвете фона; способствовать совершенствованию навыков использования встроенных инструментов: «Кисть», «Распылитель», «Заливка», развивать творческое воображение.	Игра-забава: «Плывут по небу облака» (загадки) Упражнение (для глаз) «Солнышко и тучки» Творческое упражнение «Плывут по небу облака» Игра «Воевода» Физкультминутка «Поезд» Упражнение (для глаз) «Снежинка» Творческое задание: «Зимний пейзаж» Игра «Танец снежинок»	Загадки, интерактивная доска, снежинки из бумаги
21	Тема: «Создание компьютерного рисунка» Задачи: совершенствовать навыки работы с встроенными инструментами графического редактора; способствовать формированию умения выполнять действия по алгоритму; развивать фантазию, эстетический вкус, самостоятельность.	Ситуативная беседа: «Зимние игры и забавы» Скороговорки и загадки о зиме Творческое упражнение: «Рисуем снеговик» Презентация работ Развивающая игра «Снеговик» Игра-импровизация «Игра в снежки», «Катание на лыжах»	Иллюстрации о зиме, зимних забавах, интерактивная доска, игра «Снеговик»

22	Тема: «Сохранение компьютерного рисунка» Задачи: формировать представления о панели команд, инструменте «Пипетка»: формировать умение сохранять компьютерный рисунок.	Игровая ситуация «Дикие и домашние животные» Физкультминутка «Весёлые кролики» Игра «Кто живёт у нас в сарае» Творческое задание «Барашек» Презентация рисунков Развивающая игра «Звуковое лото» Пальчиковая гимнастика «Ферма»	интерактивная доска, загадки о домашних животных
23	Тема: «Редактирование компьютерного рисунка» Задачи: развивать умение пользоваться инструментом «художника», закрепить навыки работы с мышью, строкой меню.	Ситуативный разговор «Птцы» Пальчиковая игра «Накорми птичек» Чтение рассказа Г.Юдина «Цыплёнок Цып» Творческое задание «Курочка» Динамическая игра «Гуси»	рассказ Г.Юдина «Цыплёнок Цып» интерактивная доска, иллюстрации домашних птиц
24	Тема: «Построение линий и фигур» Задачи: совершенствовать навыки работы со встроенными инструментами графического редактора; закреплять умение пользоваться выбором при создании виртуального рисунка, формировать умение пользоваться	Ситуативная беседа «Море и его обитатели» Физкультминутка «Морские обитатели» Творческое задание «Морской пейзаж» Презентация работ Развивающая игра «Кораблик» Пальчиковая игра «Волшебный песок»	интерактивная доска, иллюстрации морских обитателей, игра «Кораблик»

	инструментами «Линия», «Прямоугольник», «Кривая линия»		
25	Тема: «Выделение прямоугольной области» Задачи: закреплять навыков работы в среде графического редактора.	Творческое задание «Космическое путешествие» Динамическая игра «Гуси»	интерактивная доска, иллюстрации космоса
26	Тема: «Моделирование в среде графического редактора» Задачи: развивать навыки геометрического конструирования и моделирования, работа с инструментом «выделение прямоугольной области»	Ситуативная беседа «Море и его обитатели» Творческое задание «Многоэтажный дом», «Поезд» Презентация работ Развивающая игра «Кораблик»	интерактивная доска, игра «Кораблик»
27	Тема: «В творческой мастерской. Рисунок по выбору» Задачи: закреплять навыки работы по программе «Paint».	Упражнение (для глаз) «Солнышко и тучки» Игра «Воевода» Физкультминутка «Поезд» Упражнение (для глаз) «Снежинка» Творческое задание по замыслу детей	Загадки, интерактивная доска,

28	Тема: «. Развивающие игры на компьютере» Задачи: формированию умения выполнять разнообразные игровые упражнения, тренинги, упражнять в умении играть в компьютерные игры.	Развивающие игры «Лабиринт», «Бродилка», «Найди отличия» Пальчиковая гимнастика «В лесу» Упражнение для снятия напряжения	интерактивная доска, игры «Лабиринт», «Бродилка», «Найди отличия»
----	---	--	---

4.Методическое обеспечение программы

1. Ноутбуки – 6 шт.
2. Колонки – 6шт
3. Сканер.
4. Принтер.
5. Мультимедиа проектор, экран.
6. Интерактивная доска.
7. Раздаточный материал для каждого ребенка.

5.Список литературы:

1. Л.А. Коч, Ю.А. Бревнова «Дошколёнок + компьютер: перспективно-тематическое планирование. Конспекты занятий с детьми 5-7 лет»: Дополнительное образование в ДОУ 2011 год.
2. Коч Л.А., Бревнова Ю.А. «Дошколенок +компьютер», Волгоград, издательство «Учитель», 2011 г.
3. Балабанова Л.К. «Компьютерные игры в обучении детей 4-7 лет», Волгоград, издательство «Учитель», 2012 г.
4. ГабдуллинаЗ.М. «Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет» Волгоград, издательство «Учитель», 2011 г.
5. Мельникова В.В. «Ребенок и компьютер: избегаем опасности и извлекаем пользу», Санкт-Петербург, ИД Литера, 2014г.
6. Комарова И.И., Туликов А.В. «Информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовании» Москва, Мозаика- Синтез,2013 г.
7. «Мир информатики» А.В.Могилев, Ассоциация 21 век 2003 г.
8. А.В.Горячев, Н.В. Ключ «Всё по полочкам. Пособие для дошкольников 5-6 лет» М: Изд.Дом РАО Баласс,
9. А.В. Горячев, Н.В. Ключ «Всё по полочкам. Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников». - М.: изд.

10. «Информатика. Математика. Логика» Ю.А.Соколова. - М: Изд-во Эксмо, 2004 г. - 224 с., ил. - (Готовимся к школе по интенсивной методике).
11. Могилев А.В. Мир информатики. - М.: Ассоциация 21 век, 2003 г.
12. Симонович С.В. Компьютер для детей. Моя первая информатика. - М.: Изд-во «АСТ-ПРЕСС ШКОЛА»,
13. Зыкина О.В. Компьютер для детей. - М.: Изд-во Эксмо, 2004 г

Интернет ресурсы:

1. <http://school-collection.edu.ru>
2. <http://robotlandia.ru/abc/0101.htm> , <http://www.logozavr.ru>
3. www.klyaksa.net
4. www.metod-kopilka.ru
5. www.pedsovet.org
6. www.uroki.net

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 10485556620218183357344113440560018432977890876

Владелец Риль Наталья Анатольевна

Действителен с 08.05.2024 по 08.05.2025