

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
Министерство образования Московской области  
Управление делами Президента Российской Федерации  
ФГБОУ «Прогимназия «Снегири»

**ПРИНЯТА**

На заседании  
педагогического совета  
ФГБОУ «Прогимназия  
«Снегири»  
Протокол №7 от 25.05.2023г.

**УТВЕРЖДЕНА**

Директор ФГБОУ  
«Прогимназия «Снегири»  
Николаева Т.Н.  
Приказ № 80/1 от 31.08.2023

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
«Информатика для дошкольников»**

Направленность: интеллектуально-познавательная

Уровень: стартовый

Возраст обучающихся: 5-7 лет

Срок реализации: 2 года

Автор: Суворина Ирина Николаевна  
Педагог дополнительного образования



ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ "ПРОГИМНАЗИЯ "СНЕГИРИ" УПРАВЛЕНИЯ ДЕЛАМИ  
ПРЕЗИДЕНТА РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Николаева Татьяна Николаевна, Директор

6B705CF06AE5A7B38374701C4BFA16D7  
с 28.08.2023 17:46 по 20.11.2024 17:46 GMT+03:00

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Современное общество живет в мире постоянного умножения потока информации, которая каждые несколько лет практически удваивается. Не утонуть в этом информационном море, а, точно ориентируясь, решать практические задачи человеку помогает компьютер. «Завтра» наших детей — это информационное общество. Если сегодня еще есть сферы жизни, где можно обойтись без компьютера, то в информационном обществе неумение пользоваться компьютером будет означать социальную инвалидность. В сегодняшних условиях информатизации общества педагоги и родители должны быть готовы к тому, что при поступлении в школу ребенок скорее всего столкнется с применением вычислительной техники. Поэтому необходимо заранее готовить ребенка к предстоящему взаимодействию с информационными технологиями образования в школе.

У истоков информатизации дошкольного образования стояли ученые и специалисты НИИ дошкольного воспитания АПН СССР (ныне центр «Дошкольное детство» им. А.В.Запорожца), ЦНИИ «Электроника», ВНИИ технической эстетики, МГУ им. Ломоносова, НИИ общей и педагогической психологии АПН СССР (ныне Психологический институт РАО) и других организаций, объединившихся позднее в 1990 г. В независимую Ассоциацию «Компьютер и детство». Первоначальный этап исследований был связан с разработкой подходов к пониманию места компьютера в ряду других развивающих средств дошкольной дидактики.

В результате критического анализа отечественного и зарубежного опыта информатизации образования было признано нецелесообразным приобщение дошкольников к «мини - информатике». На ступени дошкольного образования необходимо идти не от информатики к деятельности, а наоборот: от деятельности к информатике.

Научно-техническая революция стала основой процесса информатизации всех сфер жизни общества, в том числе и образования. Именно поэтому одной из приоритетных задач развития образования в России является создание единой образовательной информационной среды.

Для достижения целей Программы «От рождения до школы» первостепенное значение имеет реализация принципа преемственности со школой.

Разработанная программа имеет отличительную особенность: программа решает проблему непрерывности дошкольного и школьного образования по курсу информатики,

- согласуется с программой по информатике для начальной школы.

Настоящая программа описывает курс подготовки по информатике для детей дошкольного возраста (5—7 лет). Программа разработана на основе источников, приведенных в списке литературы.

*Цель курса* — пропедевтика основных понятий информатики, развитие интеллекта, творческих способностей детей.

*Задачи*

1. Формирование навыков работы с персональным компьютером.
2. Развитие произвольности психических процессов, абстрактно-логических и наглядно-образных видов мышления и типов памяти, основных мыслительных операций, основных свойств внимания. Совершенствование диалогической речи детей: умение слушать собеседника, понимать вопросы, смысл заданий, уметь задавать вопросы, отвечать на них.
3. Расширение кругозора, устранение психологического барьера «человек — компьютер».
4. Воспитание у детей потребности в сотрудничестве, взаимодействии со сверстниками, умения подчинять свои интересы определенным правилам.

Продолжительность курса - 2 года обучения (старшая и подготовительная к школе группы) от простого к более сложному, от постоянного контроля преподавателя к самостоятельным решениям, от выработки умений и навыков к творческим заданиям.

Занятия проводятся в первой половине дня перед обедом или во второй половине дня.

Современные компьютерные игры для детей, используемые на занятиях, имеют доступный для понимания интерфейс, что даёт возможность ребёнку почувствовать уверенность в себе, ставит его в ситуацию успеха, что особенно важно для развития полноценной личности. Большинство заданий имеет

несколько уровней сложности, что даёт возможность ребёнку научиться оценивать свои силы и получать положительные результаты каждому по своей индивидуальной программе.

Каждое занятие включает несколько видов деятельности, сменяющих друг друга: это беседа или фронтальная игра, компьютерная игра, индивидуальные игровые задания или дидактические игры, конструирование.

Важно отметить, что на занятиях должны строго соблюдаться Санитарно-эпидемиологические нормы: требования к технике, освещению, продолжительности занятий; проводиться профилактические упражнения для глаз и физкультминутки.

Помимо компьютерных игр на занятиях используются различные дидактические развивающие игры, что даёт в комплексе наиболее высокий результат. В компьютерных играх дети оперируют в основном символами и знаками, поэтому им должны предшествовать игры с реальными предметами, игрушками. Важно знать, что использование дошкольниками компьютера не цель, а средство воспитания и развития творческих и интеллектуальных способностей ребёнка. Конечно, ребёнок должен прежде всего научиться управлять компьютером, уметь управлять программами, понимать символы, принятые в компьютерных играх (интерфейс). Когда компьютер будет дошкольнику понятен, тогда с помощью игровых программ и будут достигаться необходимые воспитательные и образовательные цели.

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### Раздел I. Компьютер

Компьютер. Устройство компьютера. Монитор. Системный блок. Клавиатура. Манипулятор «мышь». Правила работы в компьютерном зале.

*Требования к знаниям и умениям:*

- называть части компьютера и назначение;
- использовать в своей работе клавиатуру и манипулятор «мышь»;
- осуществлять необходимые операции при работе в различных программах;
- правила работы в компьютерном зале.

Раздел II. Предметы. Отличительные признаки, составные части и действия предметов

#### *Тема 1. Признаки и составные части предметов*

Цвет предметов. Форма и размеры предметов. Названия предметов. Наделение предметов новыми свойствами. Перенос свойств с одних предметов на другие. Поиск совпадающих свойств у разнородных предметов. Рассмотрение положительных и отрицательных сторон у одних и тех же свойств предметов.

#### *Тема 2. Действия предметов*

Последовательность действий, заданная устно и графически. Последовательность действий и состояний в природе.

*Требования к знаниям и умениям:*

- находить предметы с одинаковым значением признака (цвет, форма, размер, число элементов и др.);
- объединять предметы в группы по признакам;
- обобщать по признаку, находить закономерность по признаку;
- выделять существенный признак предмета или нескольких предметов;
- находить лишний предмет в группе однородных;
- выделять группы однородных предметов среди разнородных и называть их;
- расставлять события в правильной последовательности;
- выполнять перечисляемую или изображенную последовательность действий;
- описывать свои действия.

### Раздел III. Элементы логики

Истинные и ложные высказывания. Отрицания. Разрешающие и запрещающие знаки. Логические операции «И» и «ИЛИ».

*Требования к знаниям и умениям:*

- определять истинные и ложные высказывания;
- отличать заведомо ложные фразы;
- формулировать отрицание по аналогии;
- называть противоположные по смыслу слова;
- подбирать слова, отрицающие данные;
- пользоваться разрешающими и запрещающими знаками;
- видеть вред и пользу свойства у разных предметов;
- объединять отдельные предметы в группу с общим названием.

### СТРУКТУРА ПОСТРОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОМ КОМПЛЕКСЕ

При построении образовательной деятельности учитываются возрастные психические и физические особенности детей старшего и подготовительного возраста. Занятие проводится подгруппами по 10 человек и длится 40 минут.

Стандартное занятие обязательно включает смену видов деятельности и физкультминутки и имеет следующую структуру построения:

1. Введение (беседа, фронтальный опрос, фронтальная игра)
2. Работа за компьютером (объяснение учителя, самостоятельная работа с программой под руководством учителя) В этот блок обязательно включена гимнастика для глаз.
3. Физкультминутка.
4. Дидактические игры: задания-игры на индивидуальных листах, конструирование, парные и групповые дидактические игры.
5. Игра в релаксационной зоне.

В зависимости от цели занятия учитель может изменить структуру занятия, поменять местами блоки, заменить физкультминутку подвижным заданием или подвижной игрой. Этапы реализации программы.

- *просветительский (работа с родителями, педагогами)* предназначен для просвещения родителей и педагогов о назначении данного курса для развития детей- дошкольников. Этот этап реализуется посредством участия педагога в родительских собраниях и проведении индивидуальных и групповых консультаций.
- *диагностико-аналитический* направлен на выявление уровня владения компьютером (управление компьютером клавишами, мышью; слежению за экраном) и общего уровня развития (учитываются данные диагностики психолога и его рекомендации); на основе данных диагностики дети разделяются по группам.
- *формирующий и развивающий в течение 2-х лет*; на этом этапе непосредственно осуществляется процесс обучения. Для этого составлены годовые планы занятий, включающие игры дидактические традиционные и обучение работе на компьютере через компьютерные игровые программы.
- *контрольно-диагностический*; осуществляется контроль результатов работы программы и выявление последующих направлений в работе.

## ГОДОВОЙ ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН В КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОМ КОМПЛЕКСЕ

### 1 год занятий (старшая группа)

*Сентябрь. "Знакомство. Компьютер и его части".*

1. Знакомство. Экскурсия в компьютерно- игровой комплекс. -1 занятие
2. Мониторинг -1 занятие
3. Компьютер и его части. -1 занятие
4. Средства управления. Клавиатура. -1 занятие
5. Рекомендуемые игровые программы для данного блока: "Игровая студия"; "Земля до начала времени"

*Октябрь. "Компьютер знакомит с окружающим миром".*

1. Средства управления. Мышь. -1 занятие
2. Перемещение объектов по экрану мышью. -1 занятие
3. Логика. Классификация предметов. -1 занятие
4. В гостях у сказки. Игра с сюжетом. -1 занятие
5. Рекомендуемые игровые программы: "Мапеты. Флора и фауна" "Маленький искатель в кукольном театре",

*Ноябрь. "Компьютер развивает мышление"*

1. В гостях у сказки, (продолжение) -1 занятие
2. Управление программой. Интерфейс. -1 занятие
3. Ориентирование "по карте". - 2 занятия
4. Рекомендуемые игровые программы: "Маленький искатель в кукольном театре" и "Маленький искатель").

*Декабрь. "Готовимся к празднику".*

1. Я знаю цвета. -1 занятие
2. Я знаю геометрические фигуры. -1 занятие
3. Создаём новогодние атрибуты. -1 занятие
4. Новогодние забавы. -1 занятие
5. Рекомендуемые игровые программы: "Твинисы. Давайте поиграем" "Лего. Мой мир. Первые шаги" ("Зимняя сказка"

*Январь. "Компьютер развивает".*

1. Восприятие. -1 занятие
2. Внимание. -1 занятие
3. Память. -1 занятие
4. Мышление. -1 занятие
5. Рекомендуемые игровые программы: "Коррекционно-развивающие компьютерные занятия для детей 5-6 лет" "Забавные картинки"; "Алик. Скоро в школу"

*Февраль. "Компьютер помогает творить".*

1. Время музыки. -1 занятие
2. Время красок. -1 занятие
3. Дизайн. -1 занятие
4. Моделирование. -1 занятие
5. Рекомендуемые игровые программы для данного блока: "Твинисы. Давайте поиграем" и "Твинисы. Весёлые нотки"

*Март. "Компьютер и мир вокруг".*

1. Я - человек. Девочки и мальчики. -1 занятие
2. Одежда по сезонам. -1 занятие
3. Профессии. -1 занятие
4. Цвет вокруг. -1 занятие
5. Рекомендуемые игровые программы для данного блока: "Мапеты. Хочу всё знать"

*Апрель. "Компьютер рассказывает историю".*

1. Интерактивные истории с развивающими мини-играми выполняются в индивидуальном

темпе. - 4 занятия.

2. Рекомендуемые игровые программы для данного блока: Антошка. Весёлые книжки. Май. "Что я знаю о компьютере и программах".

1. Что я знаю о компьютере. -1 занятие
2. Играем с любимыми героями. -1 занятие
3. Мониторинг -1 занятие
4. Любимые игры. -1 занятие
5. Рекомендуемые игровые программы для данного блока: по выбору детей или по наблюдениям педагога.

2 год занятий (подготовительная к школе группа)

Сентябрь. "Что я знаю о компьютере и программах".

1. Мониторинг -1 занятие
  2. Компьютер и его части. - 2 занятия
  3. Информация и её носители. - 2 занятия
  4. Знаки интерфейса игры. - 3 занятия
  5. Рекомендуемые игровые программы для данного блока: "Игровая студия"; "Искатель"
- Октябрь. "Компьютер рассказывает историю".

1. Интерактивные истории с развивающими мини-играми выполняются в индивидуальном темпе. - 8 занятий.
2. Рекомендуемые игровые программы: "Дракончик Гоша спасает черепах" и "День спящего дракона"

Ноябрь. "Компьютер развивает"

1. Внимание. - 2 занятия
2. Память. - 2 занятия
3. Мышление. - 2 занятия
4. Речь. - 2 занятия
5. Рекомендуемые игровые программы: "Болек и Лёлек"

Декабрь. "Компьютер помогает творить".

1. Рисуем и раскрашиваем. - 2 занятия
2. Создаём новогодние маски. - 2 занятия
3. Создаём новогодние атрибуты. - 2 занятия
4. Новогодние забавы. - 2 занятия
5. Рекомендуемые игровые программы: "Твинисы. Давайте поиграем"; "Мастерская Болека и Лёлека"; "Зимняя сказка"

Январь. "Компьютер и чудеса науки".

1. Микроскоп. - 2 занятия
2. Исследования. - 2 занятия
3. Опыты. - 2 занятия
4. Изучаем животный мир. - 2 занятия
5. Рекомендуемые игровые программы: "Антошка. Чудеса науки" и "Антошка. Необыкновенное сафари".

Февраль. "Компьютер готовит к школе".

1. Логика. - 4 занятия
2. Речь. - 2 занятия
3. Создаём программу для робота. - 2 занятия
4. Рекомендуемые игровые программы: "Логика для малышей. Домовёнок БУ в парке аттракционов";

Март. "Учимся вместе с компьютером".

1. Знаем звуки и буквы. - 2 занятия
2. Читаем. - 2 занятия
3. Ориентируемся. - 2 занятия

4. Мыслим. - 2 занятия
5. Рекомендуемые игровые программы: "Артур. Строим домик на дереве"; "Баба Яга учится читать"

*Апрель. "Мой друг - Компьютер".*

1. Развиваем мышление. - 2 занятия
2. Развиваем реакцию. - 2 занятия
3. Ориентируемся. - 4 занятия
4. Рекомендуемые игровые программы: "Баба Яга. Пойди туда, не знаю куда"; "Артур. Конкурс добрых дел" ;

*Май. "Что я знаю о компьютере и программах".*

1. Что я знаю о компьютере. - 2 занятие
2. Играем с любимыми героями. - 2 занятие
3. Мониторинг - 2 занятие
4. Любимые игры. - 2 занятие
5. Рекомендуемые игровые программы для данного блока: "Алик. Летние каникулы" ; по выбору детей или по наблюдениям педагога.

## ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ ВЫПУСКНИКОВ ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ «ИНФОРМАТИКА»

Занятия с детьми старшей группы проводятся 2 раза в неделю (всего 64 занятия):

- теоретическое продолжительностью 20 минут;
- практическое с использованием компьютеров в дни наиболее высокой работоспособности продолжительностью - 15 минут по подгруппам. Непрерывная продолжительность работы за компьютером не должна превышать 10 минут. Для детей, имеющих хроническую патологию, часто болеющих, после перенесенных заболеваний продолжительность занятий с компьютером должна быть сокращена до 7 минут.

Занятия с детьми подготовительной к школе группы проводится 2 раза в неделю (всего 64 занятия):

- теоретическое продолжительностью 20-25 минут;
- практическое с использованием компьютеров в дни наиболее высокой работоспособности продолжительностью - 20 минут по подгруппам. Непрерывная продолжительность работы за компьютером не должна превышать 15 минут.

Для детей, имеющих хроническую патологию, часто болеющих, после перенесенных заболеваний продолжительность занятий с компьютером должна быть сокращена до 10 минут.

Для определения готовности детей к усвоению программы и работе на компьютере необходимо проводить мониторинг с учетом индивидуально типологических особенностей детей. Мониторинг позволяет определить уровень развития психических процессов, физических и интеллектуальных способностей, найти индивидуальный подход к каждому ребенку в ходе занятий, подбирать индивидуально для каждого ребенка уровень сложности заданий, опираясь на зону ближайшего развития.

Мониторинг проводится 2 раза в год.

В начале года (начало сентября) определяется общий уровень умственного развития ребенка.

Предлагаются две группы тестов.

Первая группа - это тесты, которые позволяют оценить уровень умственного развития ребенка относительно возрастных норм, установленных специальными исследованиями. В эту группу вошли три теста. Они направлены на выявление степени развития мыслительной операции сравнения и вербальной слуховой памяти, а так же владения некоторыми общими понятиями.

Вторая группа тестов предназначена для сравнительных исследований. Тесты этой группы используются для определения динамики развития соответствующих способностей на разных возрастных этапах /5-6 и 6-7 лет/. С помощью полученной информации можно контролировать процесс

умственного развития и вовремя влиять на него.

В конце года (апрель, май) проводится мониторинг для определения прогресса усвоения ребенком за год программы по информатике. По результатам этого мониторинга можно судить, насколько полно дети изучили пропедевтический курс информатики, знают ли понятия истинного и ложного высказывания, понятие симметрии; а так же могут судить об умении детей: находить лишний предмет в группе однородных; предлагать несколько вариантов лишнего предмета в группе однородных; выделять группы однородных предметов и давать названия этим группам; находить предметы с одинаковым значением признаков (цвет, форма, размер, число элементов); разбивать предложенное множество предметов на два подмножества с разными признаками; находить закономерности в расположении фигур по значению двух признаков; называть последовательность простых знакомых действий; приводить примеры последовательности действий в быту, в сказках; находить пропущенное действие в знакомой последовательности; смогут ли точно выполнять действия под диктовку; называть противоположные по смыслу слова; составлять целое из частей, видеть часть как составной элемент целого, находить кратчайший и более рациональный путь.

Для корректировки обучения в течении года рекомендуется проводить итоговые обобщающие занятия (по мере необходимости).

#### Результаты к концу 1-го года обучения (старшая группа)

**Признаки предметов.** Дети могут находить предметы, обладающие несколькими заданными свойствами, разбивать множество на подмножества, характеризующиеся несколькими общими свойствами, обобщать по нескольким признакам, научить находить похожее у разных предметов.

**Действия предметов.** Определять функцию предмета, изображать свои действия в пантомиме и с помощью схем, находить и исправлять ошибки в последовательности действий, выполнять изображенную последовательность.

**Множество и его элементы.** Выделять вложенные подмножества по одному признаку (без термина), сопоставлять части и целое применительно к множеству.

**Элементы логики.** Определять истинность высказывания, выполнять логическую операцию сложения (без термина), строить отрицание по аналогии, кодировать предметы, действия, называть в окружении предметы, обладающие симметрией, строить симметричные предметы.

**Элементы компьютерной грамотности.** Знать правила работы за компьютером, основные функции компьютера, называть некоторые элементы компьютера (клавиатура, мышь, монитор), уметь пользоваться мышью.

#### Результаты к концу 2-го года обучения (подготовительная к школе группа)

**Признаки предметов.** Дети могут называть как можно больше свойств одного объекта, определять пользу и вред того или иного свойства предмета в разных ситуациях, проводить аналогию между разными предметами, представлять себя разными предметами и изображать поведение этих предметов.

**Действия предметов.** Выделять главную функцию предметов, применять ее по отношению к другим предметам, определять алгоритм расстановки и перестановки предметов и действий, кодировать последовательность действий.

**Множество и его элементы.** Выделять вложенные подмножества с несколькими общими свойствами, сопоставлять части и целое для действий.

**Элементы логики.** Переносить свойства одного предмета на другие, применять все известные логические операции при описании предмета, действия предмета. Отличать высказывания от других предложений, приводить примеры высказываний, определять истинные и ложные высказывания;

**Элементы компьютерной грамотности.** Называть основные элементы компьютера, уметь пользоваться клавишами управления курсором, применять элементы интерфейса одной программы в ее разных разделах.

### СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ

Средства обучения наряду с живым словом педагога являются важным компонентом



образовательного процесса

Общепринятая современная типология подразделяет средства обучения на следующие виды:

• *Печатные*

- Логические задачи
- /дидактические игры в «пеналах»:

Танграм

Пазлы

«Колумбово яйцо»

«Волшебные спички»

«Бело - голубой квадрат»

Головоломки

- *Электронные образовательные ресурсы* (образовательные мультимедийные учебники, сетевые образовательные ресурсы, мультимедийные универсальные энциклопедии и т.п.)
- *Аудиовизуальные* (слайды, слайд-фильмы, видеофильмы образовательные, учебные кинофильмы, учебные фильмы на цифровых носителях (Video-CD, DVD))

Требования к программному обеспечению по курсу информатика изложены в инструктивно-методическом письме Минобразования России от 14.03.2000 N 65/23-16 "О гигиенических требованиях к максимальной нагрузке на детей дошкольного возраста в организованных формах обучения" в пункте 5: "Занятия с использованием компьютеров для детей 5-6 лет не должны проводиться чаще двух раз в неделю. Продолжительность непрерывной работы с компьютером - не более 10 минут

Компьютерные игры и учебные программы:

- клавиатурные тренажеры с регулируемой скоростью работы
- компьютерные раскраски и геометрические конструкторы «Paint», «Тих Paint», «Раскрась-Ка» (демоверсия)
- компьютерные мозаики; пазлы *S* «Мир информатики. 1-2 год обучения»;
- «Мир информатики. 3-4 год обучения»
- Развивающие компьютерные методики для детей «Адалин»
- *Наглядные плоскостные* (плакаты, карты настенные, иллюстрации настенные, магнитные доски)
  - Материалы к стенду «Лого мышка» («Из Истории компьютера», «Устройство компьютера», «Правила поведения»)
- *Демонстрационные* (макеты, модели в разрезе, модели демонстрационные)
  - Плакаты «Правильная осанка при работе на компьютере», «Гимнастика для глаз»
- *Учебная техника*

Компьютерная техника (а так же принтер, мультимедиа проектор, сканер), которая используется в классе, имеет гигиеническое заключение, подтверждающее ее безопасность для детей.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

*Агафонов В.В.* Твой друг компьютер. М., 1996.

*Абрамов С.А., Зима Е.В.* Начала информатики - М., Наука, 1989.

*Горячев А.В., Ключ Н.В.* Все по полочкам: Метод, рек. к курсу информатики для дошкольников. М., 1999.

*Горячев А.В., Ключ Н.В.* Все по полочкам. Учебник-тетрадь для дошкольников 5—6 лет. М., 1999.

*Бугулавская З. М., Смирнова Е. О.* Развивающие игры для детей дошкольного возраста, М. 2002.

*Венгер А. А., Дьяченко О. М.* Игры и упражнения по развитию умственных способностей у детей дошкольного возраста., М. 2001.

*Коджаспирова Г.М., Петров К. В.* Технические средства обучения и методика их использования: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений. М., 2001.