

ПРИНЯТО
Педагогическим советом
Протокол № 1
от «30» 08 2018 г.

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий Детским садом № 261
ОАО «РЖД»
«30» 08 2018 г.
В.В. Лескова



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
УЧИТЕЛЯ ИНФОРМАТИКИ
КУКСЕНКО МАРИНЫ АНАТОЛЬЕВНЫ**

**ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЛАСТЬ: ПОЗНАВАТЕЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ
(ВАРИАТИВНАЯ ЧАСТЬ ООП ДО)**

ИГРОВАЯ ИНФОРМАТИКА

СРОК РЕАЛИЗАЦИИ ПОГРАММЫ: 2018 – 2019 УЧЕБНЫЙ ГОД

Содержание

1. Пояснительная записка
2. Целевой раздел
3. Содержательный раздел
4. Организационный раздел
5. Аннотация
6. Литература

I. Целевой раздел

Пояснительная записка

Концепция долгосрочного социально-экономического развития РФ в период до 2020 года (распоряжение Правительства РФ от 17.11.2008 г. № 1662-р) как один из основополагающих документов по реализации государственной политики в области образования определяет приоритеты и меры реализации в системе дополнительного образования. Технология проектирования личностно-ориентированного образования в системе дополнительного образования детей, предполагает развитие творческих способностей дошкольников, индивидуализацию их образования с учетом интересов и склонностей. Современное информационное общество движется по пути развития творческого мышления человека. Творческий человек может успешно адаптироваться в социуме, находить позитивные выходы из сложных ситуаций, он способен к самореализации своих возможностей, саморазвитию. Но общественная потребность в воспитании творчески мыслящего человека не находит своего полного претворения в дошкольной практике. Поэтому воспитание творческой личности, человека с творческим мышлением имеет особую актуальность и является одной из главных целей системы образования на современном этапе. Компьютер развивает особые личностные свойства ребенка и позволяет ему работать в индивидуальном темпе. Работая на компьютере, ребенок действует с наглядными экранными образами, которые он наделяет символическим, в том числе игровым, значением, переходит от привычных практических действий с предметами к действию с ними в образном (модельном, символическом) плане. Освоение компьютерных средств формирует у дошкольников предпосылки теоретического мышления, для которого характерен осознанный выбор способа действия, направленного на решение задачи. Дошкольник, овладевший «компьютерной технологией», более готов «думать в уме», что является одним из основных требований к мышлению детей, поступающих в школу. У дошкольников формируются предпосылки мотивационной, интеллектуальной и операциональной готовности к жизни в информационном обществе.

Рабочая программа составлена для Детского сада № 261 ОАО «РЖД» и определяет содержание работы вариативной части ООП ДО, образовательной области «познавательное развитие».

Программа составлена в соответствии:

- ФЗ от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»; - «Санитарно-эпидемиологических требований к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных учреждений» СанПиН 2.4.1.3049–13;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 17 октября 2013 г. N 1155 г. Москва «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования»;
- Уставом Детского сада № 261 ОАО «РЖД»;
- Основной образовательной программой дошкольного образования.
- Программа подготовки дошкольников по информатике (авторы: А.В. Горячев, Н.В. Ключ):

Цель «Программы подготовки дошкольников по информатике»: формирование у детей предпосылки учебной деятельности, развитие внимания, умение понимать поставленную задачу (что нужно делать) и способы ее достижения (как делать).

Задачи:

1. *Учить выделять свойства предметов; находить предметы, обладающие заданным свойством или несколькими свойствами, разбивать множество на подмножества, характеризующиеся общим свойством.*
2. *Учить сопоставлять части и целое для предметов и действий.*
3. *Учить расставлять события в правильной последовательности.*
4. *Учить описывать порядок действий для достижения заданной цели.*

5. Учить находить ошибки в неправильной последовательности действий.
 6. Знакомить с истинными и ложными высказываниями.
 7. Учить формулировать отрицание по аналогии.
 8. Знакомить с логической операцией «И».
 9. Учить называть как можно больше свойств и признаков одного объекта.
 10. Учить проводить аналогию между разными предметами.
 11. Учить переносить свойства одних предметов на другие.
- «Истоки: примерной основной общеобразовательной программой дошкольного образования» под редакцией Парамоновой Л. А. 2011:
Цели и задачи программы «Истоки».
Задачи по освоению компьютерной грамотности старшего дошкольника:
 1. Формировать умение строить информационные логические модели.
 2. Освоение базиса аппарата формальной логики, а также формирование навыков для описания модели рассуждений.
 3. Формировать у детей интерес к компьютерам, к играм с использованием компьютерных программ.
 4. Способствовать развитию у детей теоретического уровня мышления, рефлексии (осознания) способов действия, способов решения поставленных задач своей деятельности с помощью компьютера.
 5. Знакомить детей с постановкой и решением игровых задач, познавательных и изобразительных в ходе деятельности за компьютером.
 6. Знакомить детей с особенностями компьютера, способами управления событиями на экране, с помощью операторов (мышка, клавиатура) и с учетом возможностей (меню) той или иной программы.
 7. Развитие фантазии и воображения.

Рабочая программа ориентирована на группы **общеразвивающей и компенсирующей направленности старшего дошкольного возраста.**

Срок реализации РП – 2 года.

Цель РП: пропедевтика основных понятий информатики, развитие интеллекта, творческих способностей детей.

Задачи РП:

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

Принципы построения:

Принцип целостности восприятия мира предполагает наполнение жизни детей яркими впечатлениями и переживаниями от восприятия окружающего мира.

Принцип интегративности программы заключается во взаимосвязи различных видов деятельности старших дошкольников.

Принцип сотрудничества основывается на взаимосвязи ребенка и педагога, что обеспечивает психолого-педагогическую поддержку каждому ребенку на пути творческого развития.

Принцип спиральности основывается на наращивании сложности одного и того же понятия на каждом новом этапе обучения.

Принцип продуктивности и эффективности в области информационно-коммуникативных технологий.

Используемые технологии:

- Информационные компьютерные технологии;
- Здоровьесберегающие технологии;
- Технология проведения интегрированного занятия;
- Социо-игровые технологии, приемы и методы;
- Личностно-ориентированная (деятельностная) технология.

Структура компьютерного занятия:

- Работа без компьютера (в игровой зоне):
объявление темы занятия;
знакомство с новым материалом;
использование игр и выполнение заданий в соответствии с содержанием занятия;
техника безопасности при работе за компьютером;
объяснение педагогом компьютерного задания.
- Работа за компьютером (компьютерная зона):
выполнение задания (10–15 минут для детей 6–7 лет);
- снятие психического и физического напряжения.
- Подведение итогов работы (рефлексия).

Подходы к организации образовательного процесса

Подходы Программа основана на личностно-ориентированном и деятельностном подходе, что позволяет целенаправленно и поэтапно развивать его способности в процессе интеграции с разными видами деятельности.

Содержание занятия строится на подборе игровых упражнений, дидактических настольных игр, компьютерных обучающих и развивающих программах, взаимно обогащающих друг друга. При подборе заданий игрового характера прослеживается межпредметная интеграция с другими видами развития дошкольника.

Проведение игр и занятий с детьми предполагает учет специфики компьютерной развивающей технологии работы с детьми. Эта технология начинается с организации в дошкольном учреждении компьютерно-игрового комплекса, включающего компьютерный зал (зоны — компьютерная, игровая, релаксации).

Для расслабления глаз и снятия психического и физического утомления проводятся: динамические паузы; физкультминутки; пальчиковая гимнастика. Детям с ослабленным зрением и иными заболеваниями целесообразно уменьшать время работы за компьютером.

В период обучения формируются понятия «множество», «часть-целое», «последовательность», «закономерность», «алгоритм», «модель», развивается память, внимание, мышление, формируются навыки работы с обучающими и развивающими программами. Дети выполняют задания самостоятельно. Весь процесс обучения строится на игровых формах и приемах работы.

Для того чтобы ребенок мог свободно использовать компьютер как средство игровой, изобразительной, познавательной деятельности, ему нужно освоить «компьютерную грамотность», т. е. усвоить правила действий с рабочими устройствами компьютера и научиться их применять в своей деятельности. Необходимо заинтересовать

ребенка и раскрыть ему возможности той или иной программы. Для работы с детьми следует отбирать и использовать компьютерные программы, содержание которых соответствует возрастным психофизиологическим возможностям детей и одновременно обеспечивает дальнейшие перспективы их развития.

В своей деятельности используем обучающие и развивающие компьютерные программы, которые представляют собой дидактические игры: обучающая программа «Мир информатики» — первый год обучения; сборники творческих заданий на развитие фантазии и чувства цвета: «Уроки графики в стране вообразилии», «Учимся рисовать»; программы для рисования: графический редактор «Paint», «Супердетки», «Учимся рисовать»; сборники игр развивающих мышление, внимание, память серия «Супердетки», «Гарфилд», «Маленький гений», «Скоро в школу», «Учимся думать». Ребенок растет и с каждым днем открывает для себя много интересного и нового. Не секрет, что многие навыки в первые годы жизни ребенок приобретает в игре. И вполне понятный интерес к компьютерным играм тоже можно направить в полезное русло. Первоначальные навыки работы с мышкой и клавиатурой помогает приобрести программа «Мир информатики» (Кирилл и Мефодий). А вместе с забавным смешным персонажем Добряшкой, который сопровождает ребенка на протяжении всей игры, ребенок выполняет занимательные упражнения и задания — серия развивающих компьютерных игр «Супердетки». «Мир информатики» (знакомство с компьютером), «Гарфилд малышам» (развитие мышления), «Земля от начала времен» (развитие математических, конструктивных способностей), «Маленький гений» (развитие логического мышления, внимания, творческого воображения, речи), «Скоро в школу» (развитие концентрации внимания, памяти, слуха, способствует знакомству с окружающим миром и расширению кругозора) и т. д.

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

Диагностическое обследование проводится два раза в год.

В программе допустима замена компьютерных обучающих и развивающих программ программами нового поколения с учетом тематического содержания занятия.

II. Содержательный раздел

Тематическое планирование занятий составлено по направлениям:

Овладение навыками работы на компьютере;
свойства, признаки и составные части предметов;
действия предметов;
элементы логики;
развитие воображения, памяти, внимания.

1. Овладение навыков работы на компьютере. Ознакомление с компьютером, элементарные навыки управления компьютером с помощью манипулятора «мышь». Рисование в графическом редакторе «Paint», предметное рисование. Овладение навыков работы с компьютерными игровыми развивающими программами.

Компьютерные игровые развивающие программы:

- «Мир информатики» (1-й год обучения);
- «СУПЕРДЕТКИ. Геометрия в игровой форме»;
- «СУПЕРДЕТКИ. Учим буквы»;
- «СУПЕРДЕТКИ. Тренировка внимания» (1 уровень);
- «СУПЕРДЕТКИ. Развиваем мышление» (1 уровень);
- «СУПЕРДЕТКИ. Тренировка памяти» (1 уровень);
- «Маленький гений» (сопоставления);
- «Земля до начала времен»;
- Графический редактор «Paint».

2. Свойства, признаки и составные части предметов.

Свойства предмета. Предметы, обладающие указанным свойством. Сравнение двух и более предметов. Разбиение предметов на группы по заданным признакам. Целое и часть. Составные части предметов. Признаки предметов и значения признаков. Обобщение по признаку. Закономерности в значении признаков у заданных предметов.

3. Действия предметов.

Последовательность действий. Последовательность действий и состояний в природе. Порядок действий, ведущий к заданной цели. Одно действие, применяемое к разным предметам.

4. Элементы логики.

Истинные и ложные высказывания (правда и неправда). Отрицания (слова и фразы «наоборот», «не»). Разрешающие и запрещающие знаки.

5. Развитие творческого воображения.

Наделение предметов новыми свойствами. Перенос свойств с одних предметов на другие. Поиск совпадающих свойств у разнородных предметов. Рассмотрение позитивных и негативных сторон одних и тех же свойств предметов.

Промежуточные результаты к концу 1-го года обучения (старшая группа)

Свойства, признаки и составные части предметов.

Дети могут находить предметы, обладающие несколькими заданными свойствами, находить похожее у разных предметов, классифицировать предметы по определённому признаку или нескольким признакам. У детей сформировано умение находить части целого.

Действия предметов. Дети могут определять функцию (назначение, действие) предмета, находить и исправлять ошибки в последовательности действий, выполнять последовательность действий, заданную устно или графически. У детей сформировано умение определять порядок действий, ведущих к заданной цели.

Развитие творческого воображения. Дети умеют переносить свойства с одних предметов на другие. Производят поиск совпадающих свойств у разнородных предметов.

Элементы логики. У детей сформировано умение определять истинность высказывания, строить отрицание по аналогии, кодировать предметы, действия. Сформированы представления о способах построения алгоритма.

Элементы компьютерной грамотности. Дети имеют представления о правилах работы за компьютером, об основных функциях компьютера, называют некоторые элементы компьютера (клавиатура, мышь, монитор), умеют пользоваться мышью, стилусом. Знакомы с компьютерной техникой: мимео-комплексом с интерактивной доской, компьютерным столом с интерактивным комплексом, микрофоном и наушниками. Имеют представления об интернете, компьютерных программах, графических редакторах.

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

Свойства, признаки и составные части 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. У детей сформирована способность выделять признаки предметов и объединять их в множества по этому признаку, а также выделять подмножество предметов из множества по определённому признаку.

Действия предметов. У детей сформировано умение выделять главную функцию предметов, применять ее по отношению к другим предметам, определять и изменять алгоритм действий, кодировать последовательность действий. Дети умеют определять порядок действий, ведущих к заданной цели.

Элементы логики. Дети могут определять истинные и ложные высказывания; проводить с множествами операции объединения, пересечения и отражения. У детей сформировано умение создавать логические алгоритмы с разрешающими и запрещающими знаками. Дети имеют представления о логических операциях «И», «ИЛИ», «НЕ».

Развитие творческого воображения. Дети способны определять позитивные и негативные стороны одних и тех же свойств предметов. Способны самостоятельно посредством компьютерных программ создавать и редактировать элементарные изображения, коллажи, тексты.

Элементы компьютерной грамотности. Дети называют основные элементы компьютера, умеют пользоваться клавишами клавиатуры, мышью, стилусом.

У детей сформированы *навыки познавательной деятельности*: умение принимать и ставить познавательную задачу, умение слышать и следовать указаниям, умение планировать собственную деятельность и работать по алгоритмам, умение контролировать ход деятельности и оценивать результаты собственной деятельности.

Годовой тематический план. Старшая группа

Месяц	Тема месяца	Название	Цели
Сентябрь	Знакомство. Компьютер и его части	1. Знакомство. Введение.	Мотивировать детей на знакомство с компьютером. Познакомить с техникой безопасности.
		2. Мониторинг	Выявить уровень познавательных и мыслительных способностей детей.
		3. Компьютер и его части.	Сформировать первичные представления детей о компьютере и его частях.
		4. Выделение признаков предмета.	Формировать умения находить в своем окружении предметы, обладающие свойствами, и не обладающие им.
Октябрь	Компьютер знакомит с окружающим миром	1. Средства управления: мышь и клавиатура	Познакомить с манипуляторами: мышь и клавиатура, с функциями основных кнопок. Формировать навык работы с мышью и клавиатурой.
		2. Сравнение предметов по признаку.	Формирование умения находить в своем окружении предметы, обладающие

			заданным свойством, и не обладающие им и сравнивать их между собой.
		3. Знакомство с мимио-комплексом	Познакомить детей с мимио-комплексом: его инструментами и их назначением. Формировать навык работы со стилусом.
		4. Классификация предметов по нескольким признакам.	Формировать умение классифицировать предметы по определённым признакам.
Ноябрь	Компьютер развивает мышление	1. Программы. Управление программами.	Познакомить детей с понятием «программа». Дать представления о панели инструментов и задач.
		2. Формирование понятий «часть-целое».	Формировать умение находить части целого (предмета, действия, сюжета и проч.)
		3. Игровые программы	Закреплять практические навыки работы с компьютером и мимио-комплексом.
		4. Разбиение группы на подгруппы	Формировать представления о способах разбиения группы на подгруппы по определённому признаку.
Декабрь	Готовимся к празднику	1. Выделение подгруппы в группе.	Формировать умение выделять в группе подгруппу предметов по определённому признаку.
		2. Электронное фото и видео	Познакомить детей с электронной фото и видеотехникой. Рассказать об основных принципах работы с ней.
		3. Кодирование действий условными знаками.	Формировать представление о кодировке информации, о принципах работы с шифрами.
		4. Игра-путешествие «Новогодние забавы»	Обобщать и закреплять представления детей о компьютере, о работе мимио-комплекса.
Январь	Компьютер развивает	1. Мышление Формирование понятия Функция	Развивать логическое мышление. Познакомить с понятием «Функция» (действие).
		2. Внимание Закономерность в расположении предметов	Формировать умение находить и восстанавливать нарушенную закономерность. Развивать внимание.
		3. Память Последовательность событий.	Формировать умение расставлять события в правильной последовательности по памяти или путём логических заключений.
		4. Игры с мимио-установкой. Задачи на смекалку.	Закрепление навыков работы с мимио-установкой. Развитие смекалки, внимания, фантазии.
Февраль	Компьютер помогает творить	1. Знакомство с графическими редакторами.	Познакомить детей с графическими редакторами для создания и редактирования изображений. Познакомить с панелью инструментов.
		2. Моделирование и дизайн.	Познакомить с понятиями «моделирование», «дизайн». Развивать

			творческий интерес к работе с компьютером.
		3. Время музыки	Познакомить с программами для воспроизведения и редактирования музыки. Развивать творческий интерес к работе с компьютером.
		4. Формирование понятия «алгоритм»	Формировать у детей понятие «алгоритм», познакомить со способами его создания.
Март	Компьютер и мир вокруг	1. Интернет	Формировать у детей представления об интернете, как о мировой информационной сети.
		2. Подготовка к введению понятий «истина» и «ложь».	Подготовить детей к восприятию понятий «истина» и «ложь».
		3. Знакомство с компьютерным столом.	Познакомить детей с компьютерным столом и его интерактивным комплексом.
		4. Формирование понятий «истинное и ложное высказывание»	Формировать у детей понятий «истинное и ложное высказывание». Развивать логическое мышление.
Апрель	Компьютер рассказывает историю	1. Микрофон и наушники	Познакомить детей с микрофоном и наушниками, их функциональными особенностями.
		2. Задачи-шутки (на внимание и логическое рассуждение).	Умение составлять истинные высказывания и строить на их основе ложные высказывания.
		3. Формирование понятия «отрицание».	Формировать у детей понятие «отрицание», умение формулировать отрицание.
		4. Развивающие игры с компьютерным столом.	Совершенствовать навыки работы с компьютерным столом.
Май	Что я знаю о компьютерах и программах	1. Что я знаю о компьютере.	Повторить и закрепить представления детей о работе компьютера.
		2. Повторение понятий «функция», «алгоритм», «отрицание».	Повторить и закрепить основные пройденные понятия в игровой форме.
		3. Мониторинг	Выявить уровень овладения детьми знаниями, умениями и навыками.
		4. Любимые игры	Мотивировать детей на продолжение работы по курсу «Прикладная информатика»

Годовой тематический план. Подготовительная группа			
№	Тема занятия	Компьютерное обеспечение	Кол-во часов
1	Первое знакомство.	«Мир информатики» - Правила поведения в кабинете информатики - Применение компьютеров	1
2	Что такое информация? Признаки предметов.	«Мир информатики» - Компьютер и его основные устройства	1
3	Виды информации, способы передачи и получения информации. Управление «мышью».	«Мир информатики» - Управление оператором «мышью»	1
4	Признаки предметов. Компьютер и его основные устройства.	«Маленький гений» - Родственники	1
5	Узнавание предметов по выделенным признакам.	«Мир информатики» - Раскрашивание компьютерных рисунков	1
6	Сравнение признаков предметов. Управление «мышью».	«Маленький гений» - Кто, где живет?	1
7	Сравнение признаков предметов. Управление «мышью».	«Маленький гений» - Динозаврики - Где что лежит	1
8	Целое и часть.	«Маленький гений» - Сделай сам -Пазлы	1
9	Составные части предметов. Графика.	«Мир информатики» - Графика	1
10	Составные части предметов.	«Маленький гений» - Половинки - Квадратики -Найди половинку	
11	Разбиение группы на подгруппы.	«Маленький гений» - Строитель -Сделай разными	1
12	Разбиение группы на подгруппы.	«Маленький гений» - Нарисуй картинку - Конструктор	1
13	Выделение подгруппы в группе. Раскрашивание компьютерных рисунков.	«Мир информатики» -Раскрашивание компьютерных рисунков	1

14	Соотнесение элементов двух групп между собой.	«Маленький гений» - Маленький архитектор	1
15	Соотнесение элементов двух групп между собой. Конструирование.	«Мир информатики» - Конструирование	1
16	Упорядочение предметов.	«Мир информатики» - Конструирование	1
17	Закономерность в расположении предметов.	«Земля до начала времен» - Динозаврики	1
18	Закономерность и последовательности в расположении предметов.	«Земля до начала времен» - Динозаврики	1
19	Последовательность событий.	«Супердетки»	1
20	Последовательность событий.	«Супердетки»	1
21	Разбиение действий на этапы.	«Маленький гений» - Собери пирамидку - Перевертыши - На чем поедем	1
22	Последовательности и закономерности.	«СУПЕРДЕТКИ. Развиваем мышление» уровень	1
23	Последовательности и закономерности	«СУПЕРДЕТКИ. Развиваем мышление» уровень	1
24	Формирование понятия «алгоритм».	«СУПЕРДЕТКИ. Тренировка памяти» 1 уровень	1
25	Кодирование действий условными знаками.	«СУПЕРДЕТКИ. Тренировка памяти» 1 уровень	1
26	Кодирование. Наш друг — линия.	Графический редактор «Paint»	1
27	Формирование понятия «логическая операция «И».	«СУПЕРДЕТКИ. Тренировка внимания» 1 уровень	1
28	Истинное и ложное высказывание.	«Маленький гений» - Перепутаница - Копия - Разложи - Сообрази	1
29	Формирование понятия «отрицание».	«СУПЕРДЕТКИ. Учим буквы»	1
30	Формирование понятия «отрицание».	«СУПЕРДЕТКИ. Учим буквы»	1
31	Разрешающие и запрещающие знаки.	Графический редактор «Paint»	1

	Рисунки из квадратов и прямоугольников		
32	Задачи на смекалку. Рисунки из кругов	Графический редактор «Paint»	1
33-34	Задачи — шутки. Игротека.	«СУПЕРДЕТКИ. Геометрия в игровой форме»	2
35-36	Развитие творческого воображения.	«Чудесные превращения» Графический редактор «Paint»	2

III. Организационный раздел

Условия реализации программы. Материально – техническое и учебно-методическое обеспечение

1. Печатные ресурсы (учебные пособия, приведённые в списке литературы, печатные листы с заданиями)
2. Дидактические игры (Блоки Дьенеша, пазлы, танграм, волшебное яйцо, головоломки и прочие игры).
3. Электронные образовательные ресурсы (сетевые образовательные ресурсы, мультимедийные образовательные энциклопедии, обучающие игры и прочее)
 - Серия дисков «Мир информатики»
 - Серия дисков “Супердетки”, “Новый диск.
 - Серия дисков “Несерьёзные уроки”, “Новый диск”.
 - Серия дисков “Смешарики”, “Новый диск”
 - Учебно-методический комплект “ПервоЛого 3.0”, “Институт новых технологий”
 - Дракоша и занимательная информатика. – «Бука».
 - Компьютер для дошкольников. – «Одиссей».
 - Мультимедийная энциклопедия «Компьютер для малышей Часть 1. Учимся пользоваться мышкой». – «Бука».
 - Мультимедийная энциклопедия «Компьютер для малышей Часть 2. Учимся пользоваться мышкой и клавиатурой». – «Бука».
 - Мультимедийная энциклопедия «Компьютер для малышей Часть 3,4. Учимся играть на компьютере». – «Бука».
 - Мультимедийная энциклопедия «Компьютер для малышей Часть 5. Учимся рисовать на компьютере». – «Бука».
 - Несерьёзные уроки. Учимся мыслить логически 2. – «Новый диск».
 - Несерьёзные уроки. Учимся мыслить логически. – «Новый диск».
 - Несерьёзные уроки. Учимся считать. – «Новый диск».
4. Аудиовизуальные образовательные ресурсы (слайды, образовательные видеофильмы)
 - Серия мультипликационных образовательных фильмов «Фиксики»
 - Серия мультипликационных образовательных фильмов «Профессор Почемучкин»
 - Серия мультипликационных образовательных фильмов «Уроки тётушки Совы»
5. Демонстрационные (плакаты, модели, макеты)
 - Плакат «Правильная осанка при работе с компьютером», «Гимнастика для глаз»
 - Плакат «Устройство компьютера»
 - Плакат «Логические операции»
 - Плакат «Алгоритм» и прочие.
6. Компьютерная техника: компьютер, мышь, фотоаппарат, принтер, сканер
Имеется доступ к сети Интернет.
7. Мебель

В ДОУ имеется компьютерная игровая комната, которая оснащена: детскими компьютерными столами, стульями, компьютерами в количестве 6 штук. Согласно СанПину компьютеры установлены на расстоянии 1 метр друг от друга. Компьютеры располагаются на специальных столах, обеспечивающих удобное для ребенка расположение экрана, клавиатуры, мышки. Экран дисплея на расстоянии 50–70 см от глаз ребенка. Дети сидят на стульях со спинкой, обеспечивающих горизонтальное положение. Рабочее место ребенка соответствует его росту. Компьютерная комната обеспечена равномерным освещением с использованием люминесцентных ламп. Естественный свет располагается сбоку, а общий — сверху. На окнах имеются светлые шторы. Компьютерная комната не загромождена посторонней мебелью. В ней имеются шкафы, в которых расположены дидактические, настольные развивающие игры, используемые на занятиях для развития памяти, внимания, логического мышления.

Учебный план

Образовательная область	Игровая информатика	Максимально допустимое количество занятий в неделю	
		(5-6 л.)	(6-7 л.)
Познавательное развитие (вариативная часть)		1	1
Длительность 1 занятия		25 мин.	30 мин.
В неделю		25 мин	30 мин
В месяц		100 мин/1ч.40 мин.	120 мин/2 ч.
В год		900 мин./15 ч.	1080 мин/18 ч.

Литература

1. «Игровая информатика» тетрадь с заданиями для развития детей.
2. «Мой первый компьютер» — Минск: «Современный литератор», 1998 г.
3. Житкова О. А., Кудрявцева Е. К. Тематический контроль по информатике «Графический редактор Paint», «Редактор презентация PowerPoint».
4. Журналы «Информатика в начальном образовании» — г. Москва «Образование и информатика».
5. Зак А. «600 игровых задач для развития логического мышления детей».
6. Леонова Л. А., Макарова Л. В. «Как подготовить ребенка к общению с компьютером» от 4–6 лет (Ваш ребенок: азбука здоровья и развития)- М.: Вентана-Граф, 2004 г.
7. Матюгин И. Ю., Аскоченская Т. Ю., Бонк И. А., Слопенко Т. Б. «Как развивать внимание» — Д.: Сталкер, 1997 г.
8. Методические рекомендации «Школа 2100», «Все по полочкам» А. В. Горячев, Н. В. Ключ.

IV. Аннотация к рабочей программе учителя информатики Куксенко М. А.

Рабочая программа составлена для Детского сада № 261 ОАО «РЖД» и определяет содержание работы вариативной части ООП ДО, образовательной области «познавательное развитие».

Программа составлена в соответствии:

- ФЗ от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»; - «Санитарно-эпидемиологических требований к устройству, содержанию и

организации режима работы дошкольных образовательных учреждений» СанПиН 2.4.1.3049–13;

- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 17 октября 2013 г. N 1155 г. Москва «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования»;
- Уставом Детского сада № 261 ОАО «РЖД»;
- Основной образовательной программой дошкольного образования;
- Программа подготовки дошкольников по информатике (авторы: А.В. Горячев, Н.В. Ключ);
- «Истоки: примерной основной общеобразовательной программой дошкольного образования» под редакцией Парамоновой Л. А. 2011.

Структура рабочей программы представлена следующими разделами:

- Пояснительная записка
- Целевой раздел
- Содержательный раздел
- Организационный раздел
- Приложение

Рабочая программа ориентирована на группы общеразвивающей и компенсирующей направленности старшего дошкольного возраста.

Срок реализации РП – 2 года.

Цель РП: пропедевтика основных понятий информатики, развитие интеллекта, творческих способностей детей.

Задачи РП:

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

В РП представлены принципы и подходы к построению, описание особенностей организации образовательного процесса, годовое тематическое планирование, описание материально – технического обеспечения программы, учебный план.