



Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад № 9 «Кристаллик»

Утверждаю:

И. о. заведующего МБДОУ

«Детский сад №9 «Кристаллик»

\_\_\_\_\_ /И. Б. Таптамерова /

Приказ № 239-о от 16.11.2020



## **ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА «Знайка»**

Срок реализации программы: 1 год

Возраст детей: 5-7 лет

Составитель программы:

Витязева Екатерина Георгиевна,

социальный педагог

Реализация программы:

Витязева Екатерина Георгиевна,  
социальный педагог

Седышева Людмила Олеговна,  
воспитатель

г. Салехард  
2020 г.

## Содержание

Пояснительная записка	3
Цели и задачи	3
Основные особенности программы	4
Режим организации учебного процесса	4
Прогнозируемые результаты	4
Система отслеживания и оценивания результатов обучения	5
Учебно-тематический план	6
Содержание образовательной программы	7
Методическое обеспечение программы	13
Основные методы, формы и технологии образовательного процесса:	13
Материально-техническое обеспечение программы	14
Список литературы	14

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В последние несколько лет происходит практически глобальное внедрение информационно-компьютерные технологии (далее - ИКТ). Наряду с учебными заведениями ИКТ довольно быстро внедрились в школу, а между школой и детскими садами наблюдается прямая преемственность, следовательно, необходимо внедрить ИКТ и в ДОУ. Также внедрение ИКТ необходимо вследствие преобразования дошкольного образования в рамках перехода на ФГОС дошкольного образования.

В связи с этим появилась проблема: педагоги не владеют достаточными знаниями в области ИКТ и в следствии не умеют использовать этот вид технологий в образовательной деятельности.

Так как современные дети воспринимают компьютер, как обыденность, им уже не интересны обычные занятия. Приходится внедрять различные новшества. Тот воспитатель, который владеет ИКТ, делает образовательную деятельность более интересной, занимательной и доступной.

В современном мире ребенок практически с рождения видит вокруг себя различные технические устройства, они очень привлекают ребенка. Современные люди живут в мире увеличения потоков информации, постоянной модернизации устройств, а также для обработки всей информации. Решать задачи разной сложности помогает компьютер. Будущее сегодняшних детей – информационное общество. И ребенок должен быть готов к жизни в таком мире. Компьютерная грамотность становится сейчас необходимыми каждому человеку. Воспитание правильного отношения к техническим устройствам, в первую очередь, ложится на плечи родителей, но и предъявляет качественно новые требования и к дошкольному воспитанию – первому звену непрерывного образования. Успешность осуществления позитивных для общества перемен связана с использованием в дошкольном учреждении информационных технологий.

Также для успешной подготовки к школе необходимо дать ребёнку основные знания компьютера. Так как в школе ребёнок столкнётся с вычислительной техникой. Поэтому, я считаю, что необходимо заранее подготовить ребёнка к взаимодействию с ИКТ.

Школьный курс информатики ставит одной из своих задач – формирование навыков работы на компьютере и освоение популярных компьютерных технологий. Самое главное для эффективного применения компьютера – развитое логическое, алгоритмическое и системное мышление. Но если навыки работы на компьютере с конкретными прикладными программами можно приобрести и в старшей школе, то опоздание с развитием мышления – это опоздание навсегда. Поэтому и возникла необходимость в создании программы подготовки дошкольников к школьному курсу информатики.

**Цель программы:** формирование ИТ-компетенций и творческих способностей дошкольников в процессе овладения навыками работы на персональном компьютере, выполнения специальных упражнений по развитию познавательных процессов.

### **Основные задачи программы:**

1. Познакомить детей с персональным компьютером, его назначением и использованием.
2. Научить пользоваться компьютером (включать, выключать), работать с панелью инструментов программ Microsoft Word, Power Point, Paint.
3. Учить оценивать результаты деятельности.
4. Формировать мотивационную, операционную и интеллектуальную готовности ребёнка к использованию ИКТ, познавательный интерес к ИКТ.
5. Развивать внимание, усидчивость, творчество, логическое мышление, самостоятельность.

6. Развивать познавательные и психические процессы, интеллектуально творческие способности.
7. Расширить кругозор знаний об ИКТ, предметах окружающей действительности.
8. Формирование информационной культуры: безопасное время работы, техника безопасности.
9. Воспитание бережного и аккуратного отношения к технике.

#### ***Основные особенности программы:***

Программа базируется на следующих идеях: раннее формирование ИТ-компетенций дошкольников, ознакомление с электронными программами «Paint», «Word», «Power Point» как основа обеспечения непрерывности дошкольного и начального школьного образования в рамках ИКТ.

Программа «Знайка» составлена по основным критериям (разделами) ИКТ и считается адаптированной.

Основа взята из программы «Программа подготовки дошкольников по информатике» (авторы: *А.В. Горячев, Н.В. Ключ*). Данная программа по информатике для дошкольников согласуется с программой по информатике для начальной школы «Информатика в играх и задачах», рекомендованной Министерством образования и науки РФ, и является начальным звеном непрерывного курса информатики 0-11 классов, который разрабатывается в рамках образовательной программы «Школа 2100» под руководством *А.В. Горячева*. Использовались пособия к данной программе: «Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников», «Все по полочкам» (рабочая тетрадь). «Информатика для дошкольников».

Программа реализуется в рамках платных образовательных услуг, предоставляемых в муниципальном дошкольном образовательном учреждении «Детский сад №9 «Кристаллик», в соответствии с социальным заказом родителей (законных представителей) воспитанников.

Возраст детей: 5-7 лет

Направленность программы: техническая

#### ***Режим организации учебного процесса:***

Продолжительность занятия: для детей 5-6 лет – 25 минут, для детей 6-7 лет - 30 минут.

Периодичность в неделю: 1 раз.

Количество часов в неделю: 1 академический час

Количество часов в год: 24 часа

Срок реализации программы: 1 год.

Оптимальное количество детей в группе: 6-7 человек

#### ***Прогнозируемые результаты:***

##### **Знать:**

1. Правила техники безопасности.
2. Главные части компьютера.
3. Иметь представление об основных носителях информации и о защите компьютера.
4. Знать рабочие программы.
5. Что такое алгоритм.
6. Основы работы в программах: Microsoft Office.

##### **Уметь:**

1. Работать с мышкой и клавиатурой, свободно ориентироваться на мониторе.
2. Пользоваться Microsoft Office.

3. Научиться составлять алгоритмы.
4. Расширить знания о пользовании некоторыми программами.
5. Решать логические и математические задачи.
6. Сравнить предметы, перемещать, группировать, делить их.
7. Находить закономерность.
8. Понимать язык стрелок и как ими пользоваться.
9. Определять последовательность событий.
10. Приводить примеры операций.
11. Самостоятельно запускать компьютер и программы.
12. Свободно без психологических проблем работать за компьютером.

### ***Система отслеживания и оценивания результатов обучения***

Результатом обучения по программе является определенный набор знаний, умений, навыков, полученных воспитанниками на занятиях.

Формами учёта уровня знаний и умений при реализации данной программы являются:

1. викторины
2. беседы
3. педагогические наблюдения
4. устные опросы

## УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Наименование разделов, темы	Количество часов			Формы контроля
		Теория	Практика	Всего	
<b>1.</b>	<b>Компьютер.</b>	<b>1.5</b>	<b>1.5</b>	<b>3</b>	Наблюдение, анализ педагогом и воспитанниками полученных знаний
1.1	Компьютер и я.	0.5	0.5	1	
1.2	Мышка. Клавиатура. Рабочий стол.	0.5	0.5	1	
1.3	Меню. Съёмный носитель.	0.5	0.5	1	
<b>2.</b>	<b>Программы Microsoft Office.</b>	<b>9.5</b>	<b>9.5</b>	<b>19</b>	Текущий контроль, педагогическое наблюдение, выполнение практических заданий, устный опрос знаний по программам Microsoft Word, Power Point, Paint
2.1	Программа Microsoft Word.	0.5	0.5	1	
2.2	Программа Microsoft Word (главная).	0.5	0.5	1	
2.3	Программа Microsoft Word (итоговое).	0.5	0.5	1	
2.4	Программа Paint.	0.5	0.5	1	
2.5	Панель инструментов в программе Paint (главная).	0.5	0.5	1	
2.6	Панель инструментов в программе Paint (главная).	0.5	0.5	1	
2.7	Панель инструментов в программе Paint (главная).	0.5	0.5	1	
2.8	Панель инструментов в программе Paint (итоговое).	0.5	0.5	1	
2.9	Программа Power Point.	0.5	0.5	1	
2.10	Программа Power Point (главная).	0.5	0.5	1	
2.11	Программа Power Point (главная).	0.5	0.5	1	
2.12	Программа Power Point (вставка).	0.5	0.5	1	
2.13	Программа Power Point (дизайн).	0.5	0.5	1	
2.14	Программа Power Point (дизайн).	0.5	0.5	1	
2.15	Программа Power Point (переходы).	0.5	0.5	1	
2.16	Программа Power Point (анимация).	0.5	0.5	1	
2.17	Программа Power Point (вставка).	0.5	0.5	1	
2.18	Программа Power Point (вставка).	0.5	0.5	1	
2.19	Программа Power Point (итоговое).	0.5	0.5	1	
<b>3.</b>	<b>Мир информационных технологий.</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	Текущий контроль, педагогическое наблюдение, выполнение практических заданий, устный опрос знаний по пройденному курсу информатики.
3.1	Открытое занятие с детьми «Компьютер в нашей жизни».	0.5	0.5	1	
3.2	Игра-викторина «Путешествие в страну Компьютера».	0.5	0.5	1	
<b>Итого:</b>		<b>12</b>	<b>12</b>	<b>24</b>	

## СОДЕРЖАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

### Раздел 1. Компьютер

#### 1. **Тема.** Компьютер и я.

Задачи: Развитие познавательных способностей. Дать основные правила поведения при работе с компьютером, гимнастикой глаз. Познакомить с составными частями компьютера. Формировать представление о том, для чего нужен компьютер, о его работе.

Теория: Знакомство с персональным компьютером, назначением и использованием, правилами работы на нем.

Практика: Отработка навыков работы «начать работу», «закончить работу».

#### 2. **Тема.** Мышка. Клавиатура. Рабочий стол.

Задачи: Развитие внимания, аккуратности. Формировать основные умения пользоваться некоторыми кнопками. Учить работать с клавишами, правильно применять необходимые пальцы при работе на клавиатуре.

Теория: Знакомство с составными частями компьютера – мышь, клавиатура.

Практика: Отработка навыков пользоваться мышкой, клавиатурой. Преобразовывать рабочий стол.

#### 3. **Тема.** Меню. Съёмный носитель.

Задача: Развивать внимательность, усидчивость.

Теория: Знакомство с разновидностями съёмных носителей, понятием «Меню».

Практика: Отработка навыков работы за компьютером. Игра «Третий лишний».

### Раздел 2. Программы Microsoft Office

#### 1. **Тема.** Программа Microsoft Word.

Задача: Формировать основные понятия о программе.

Теория: Знакомство с программой Microsoft Word: ее назначение, отличительные особенности.

Практика: Отработка навыков работы в программе, учить находить программу в компьютере.

#### 2. **Тема.** Программа Microsoft Word (главная).

Задача: Развивать внимательность, усидчивость.

Теория: Ознакомление с панелью инструментов программы Microsoft Word – шрифт, абзац.

Практика: Отработка навыков работы с клавиатурой, создавать рисунки с помощью клавиш в текстовом редакторе Word.

#### 3. **Тема.** Программа Microsoft Word (итоговое).

Задача: Развивать внимательность, усидчивость.

Теория: Подведение итогов о полученных знаниях по программе Microsoft Word.

Практика: Отработка навыков работы в программе. Игра «Кто спрятался?».

#### 4. **Тема.** Программа Paint.

Задача: Формировать основные понятия о программе.

Теория: Знакомство с программой Paint: ее назначение, отличительные особенности..

Практика: Отработка навыков работы в программе, учить находить программу в компьютере.

#### 5. **Тема.** Панель инструментов в программе Paint (главная).

Задача: Формировать основные понятия о программе.

Теория: Знакомство с панелью инструментов программы Paint - фигуры, акварель, заливка.

Практика: Отработка навыков работы с фигурой круг, акварелью, инструментом «заливка» в программе Paint.

#### 6. **Тема.** Панель инструментов в программе Paint (главная).

Задача: Формировать основные понятия о программе.

Теория: Знакомство с панелью инструментов программы Paint – кисть.

Практика: Отработка навыков рисования с использованием кистей разных типов в программе Paint.

7. **Тема.** Панель инструментов в программе Paint (главная).

Задача: Формировать основные понятия о программе.

Теория: Знакомство с панелью инструментов программы Paint - выделять, переставлять, передвигать.

Практика: Отрабатывать в программе Paint навыков «выделять», «переставлять», «передвигать».

8. **Тема.** Панель инструментов в программе Paint (итоговое).

Задача: Закрепить основные понятия о работе в программе.

Теория: Подведение итогов о полученных знаниях по программе Paint.

Практика: Отработка навыков работы в программе. Игра «Дорисуй-ка».

9. **Тема.** Программа Power Point.

Задача: Формировать основные понятия о программе.

Теория: Знакомство с новой программой Power Point: ее назначение, отличительные особенности.

Практика: Отработка навыков работы в программе, учить находить программу в компьютере.

10. **Тема.** Программа Power Point (главная).

Задача: Формировать основные понятия о программе.

Теория: Знакомство с панелью инструментов программы Power Point - слайд, макет.

Практика: Отработка навыков в создании слайдов (количество), выбрать макеты.

11. **Тема.** Программа Power Point (главная).

Задача: Формировать основные понятия о программе.

Теория: Знакомство с панелью инструментов программы Power Point - шрифт, абзац.

Практика: Отработка навыков выбирать шрифты, абзац в данной программе.

12. **Тема.** Программа Power Point (вставка).

Задача: Формировать основные понятия о программе.

Теория: Знакомство с панелью инструментов программы Power Point - изображения, иллюстрации

Практика: Отработка навыков - редактировать изображения, видоизменять их, поворачивать, увеличивать, уменьшать.

13. **Тема.** Программа Power Point (дизайн).

Задача: Формировать основные понятия о программе.

Теория: Знакомство с панелью инструментов программы Power Point – параметры страницы, темы.

Практика: Отработка навыков в подборе темы и ориентации слайда по темам.

14. **Тема.** Программа Power Point (дизайн).

Задача: Формировать основные понятия о программе.

Теория: Знакомство с панелью инструментов программы Power Point – фон, стиль фона

Практика: Отработка навыков выбирать фон и стиль слайда.

15. **Тема.** Программа Power Point (переходы).

Задача: Формировать основные понятия о программе.

Теория: Знакомство с панелью инструментов программы Power Point – переход от слайда к слайду.

Практика: Отработка навыков выбирать переходы, редактировать эффектов (параметры).

16. **Тема.** Программа Power Point (анимация).

Задача: Формировать основные понятия о программе.

Теория: Знакомство с панелью инструментов программы Power Point – анимация, стили анимации.

Практика: Отработка навыков выбирать анимации к изображениям, текстам.

17. **Тема.** Программа Power Point (вставка).

Задача: Формировать основные понятия о программе.

Теория: Знакомство с панелью инструментов программы Power Point – видео.

Практика: Отработка навыков выбирать мультимедиа в компьютере, вставлять, редактировать.

18. **Тема.** Программа Power Point (вставка).

Задача: Формировать основные понятия о программе.

Теория: Знакомство с панелью инструментов программы Power Point – звук.

Практика: Отработка навыков выбирать мультимедиа в компьютере, вставлять, редактировать, делать монтаж.

19. **Тема.** Программа Power Point (итоговое).

Задача: Закрепить основные понятия о работе в программе.

Теория: Подведение итогов о полученных знаниях по программе Power Point.

Практика: Отработка навыков работы в программе. Игра «Почемучка»

### **Раздел 3. Мир информационных технологий**

1. **Тема.** Открытое занятие с детьми «Компьютер в нашей жизни».

Задачи: Сформировать представление о требованиях безопасности при работе за компьютером. Формировать мотивацию за здоровый образ жизни при проведении гимнастики для глаз и пальчиковой гимнастики. Развивать основные свойства внимания, наблюдательность, творческое воображение, логику. Воспитывать информационную культуру. Обеспечивать здоровьесберегающую среду.

Теория: Знакомство с понятием «вирус», «антивирус».

Практика: Отработка навыков работы в программах, составление логических цепочек. Работа группой, подгруппами.

2. **Тема.** Игра-викторина «Путешествие в страну Компьютера».

Задачи: Повторение, закрепление и углубление материала. Развитие познавательного интереса, умения концентрировать внимание на основном и представлять итог работы. Способствовать установлению уважительного отношения к соперникам, научить работать в команде, учить внимательно слушать задания.

Теория: Закрепление знаний по пройденным темам за курс.

Практика: Закрепление навыков работы за компьютером, в программах.

### КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	Октябрь	25	16:30-17:00 17:05-17:35	Занятие-игра (коллективная)	1	Компьютер и я.	кабинет № 271 «Центр развития»	Наблюдение
2	Ноябрь	01	16:30-17:00 17:05-17:35	Познавательная игра (коллективная)	1	Мышка. Клавиатура. Рабочий стол.	кабинет № 271 «Центр развития»	Наблюдение
3	Ноябрь	08	16:30-17:00 17:05-17:35	Познавательная игра (коллективная)	1	Меню. Съёмный носитель.	кабинет № 271 «Центр развития»	Наблюдение
4	Ноябрь	15	16:30-17:00 17:05-17:35	Познавательная игра (коллективная)	1	Программа Microsoft Word.	кабинет № 271 «Центр развития»	Наблюдение, устный опрос
5	Ноябрь	22	16:30-17:00 17:05-17:35	Познавательная игра (индивидуальная)	1	Программа Microsoft Word.	кабинет № 271 «Центр развития»	Наблюдение, выполнение практических заданий
6	Ноябрь	29	16:30-17:00 17:05-17:35	Практическая работа (индивидуальная)	1	Программа Microsoft Word.	кабинет № 271 «Центр развития»	Наблюдение, выполнение практических заданий
7	Декабрь	06	16:30-17:00 17:05-17:35	Познавательная игра (коллективная)	1	Программа Paint.	кабинет № 271 «Центр развития»	Наблюдение, устный опрос
8	Декабрь	13	16:30-17:00 17:05-17:35	Познавательная игра (индивидуальная)	1	Панель инструментов в программе Paint.	кабинет № 271 «Центр развития»	Наблюдение, выполнение практических заданий
9	Декабрь	20	16:30-17:00 17:05-17:35	Познавательная игра (индивидуальная)	1	Панель инструментов в программе Paint.	кабинет № 271 «Центр развития»	Наблюдение, выполнение практических заданий
10	Декабрь	27	16:30-17:00 17:05-17:35	Познавательная игра (индивидуальная)	1	Панель инструментов в программе Paint.	кабинет № 271 «Центр развития»	Наблюдение, выполнение практических заданий
11	Январь	10	16:30-17:00 17:05-17:35	Практическая работа (индивидуальная)	1	Панель инструментов в программе Paint.	кабинет № 271 «Центр развития»	Наблюдение, выполнение

								практических заданий, устный опрос
12	Январь	17	16:30-17:00 17:05-17:35	Познавательная игра (коллективная)	1	Программа Power Point.	кабинет № 271 «Центр развития»	Наблюдение, устный опрос
13	Январь	24	16:30-17:00 17:05-17:35	Познавательная игра (индивидуальная)	1	Программа Power Point.	кабинет № 271 «Центр развития»	Наблюдение, выполнение практических заданий
14	Январь	31	16:30-17:00 17:05-17:35	Познавательная игра (индивидуальная)	1	Программа Power Point.	кабинет № 271 «Центр развития»	Наблюдение, выполнение практических заданий
15	Февраль	07	16:30-17:00 17:05-17:35	Познавательная игра (индивидуальная)	1	Программа Power Point.	кабинет № 271 «Центр развития»	Наблюдение, выполнение практических заданий
16	Февраль	14	16:30-17:00 17:05-17:35	Познавательная игра (индивидуальная)	1	Программа Power Point.	кабинет № 271 «Центр развития»	Наблюдение, выполнение практических заданий
17	Февраль	21	16:30-17:00 17:05-17:35	Познавательная игра (индивидуальная)	1	Программа Power Point.	кабинет № 271 «Центр развития»	Наблюдение, выполнение практических заданий
18	Февраль	28	16:30-17:00 17:05-17:35	Познавательная игра (индивидуальная)	1	Программа Power Point.	кабинет № 271 «Центр развития»	Наблюдение, выполнение практических заданий
19	Март	06	16:30-17:00 17:05-17:35	Познавательная игра (индивидуальная)	1	Программа Power Point.	кабинет № 271 «Центр развития»	Наблюдение, выполнение практических заданий
20	Март	13	16:30-17:00 17:05-17:35	Познавательная игра (индивидуальная)	1	Программа Power Point.	кабинет № 271 «Центр развития»	Наблюдение, выполнение практических заданий
21	Март	20	16:30-17:00 17:05-17:35	Познавательная игра (индивидуальная)	1	Программа Power Point.	кабинет № 271 «Центр развития»	Наблюдение, выполнение практических заданий

22	Март	27	16:30-17:00 17:05-17:35	Практическая работа (индивидуальная)	1	Программа Power Point.	кабинет № 271 «Центр развития»	Наблюдение, выполнение практических заданий, устный опрос
23	Апрель	03	16:30-17:00 17:05-17:35	Занятие-игра (индивидуальная)	1	Открытое занятие с детьми «Компьютер в нашей жизни».	кабинет № 271 «Центр развития»	Наблюдение, выполнение практических заданий, устный опрос знаний.
24	Апрель	10	16:30-17:00 17:05-17:35	Игра-викторина (коллективная)	1	«Путешествие в страну Компьютера».	кабинет № 271 «Центр развития»	Наблюдение, выполнение практических заданий, устный опрос знаний по пройденному курсу информатики.

## МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Формы всех видов занятий разнообразны.

Теоретические занятия включают беседы, рассказы, обсуждения видеосюжетов, инструктажи.

Практические занятия включают самостоятельную работу по применению приобретенных знаний: практическая работа на персональном компьютере и др.

Методологической основой программы является деятельности подход к применению новых ИКТ в детском саду, он состоит в том, что в результате обучения по данной программе дети приобретают знания нужные для овладения практическими умениями и знаниями.

Основные методические подходы: организуемая деятельность имеет гибкую структуру; на занятиях организуются беседы, создаются проблемные и игровые ситуации; создаются определённые ситуации общения, которые приводят ребёнка к тому, что нужно проявить собственную инициативу, самостоятельность, избирательность в способах работы; образовательный процесс должен строиться на основе применения современных педагогических технологий.

Не смотря на то, что курс информатики ставит одной из своих задач формирование навыков работы на компьютере и освоение популярных компьютерных технологий, самое главное для эффективного применения компьютера – это развитие логического, алгоритмического и системного мышления (системный подход в решении проблем). Работа на компьютере постоянно заставляет выстраивать взаимосвязь между окружающим миром и миром формального, миром цифр, искусственных языков, таблиц, файлов, экранных интерфейсов и т.д. Но если навыки работы с конкретными прикладными программами можно приобрести и в старшей школе, то опоздание с развитием мышления – это опоздание навсегда. Поэтому для развития мышления тщательно подобранной серии игр и задач. При решении задач по развитию творческого воображения активно применяются приемы, разработанные в системе ТРИЗ (теории решения изобретательских задач).

Информационная часть материала включена в игры-путешествия, которые предусмотрены по каждому разделу. В усвоении материала предпочтение отдается продуктивным, игровым, проблемным, практическим методам. В учебно-воспитательный процесс включены следующие нетрадиционные формы проведения занятий: эвристические беседы, игра-путешествие, наблюдение за собой и другими.

Деятельность по развитию детей предполагает работу с педагогами и родителями. Работа с педагогами предусматривает: беседы, консультации. Работа с родителями предполагает консультирование родителей через: папки - раскладушки, информационные стенды, индивидуальные консультации.

### ***Основные методы, формы и технологии образовательного процесса:***

**Формы:** интерактивные занятия, познавательные беседы, компьютерные и настольные игры, общение с родителями, физминутки.

**Используются технологии:** проектирование, ИКТ, здоровьесберегающие.

**Методы и приёмы:** интерактивного общения, наглядный, словесный, практический, проблемный.

## МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Для реализации программы необходимы определенные условия: помещение, соответствующее требованиям СанПиНа, компьютеры, демонстрационный материал.

### ***Демонстрационный материал:***

- наглядные пособия;
- иллюстрации;
- фотографии;
- детская литература.

### ***Инструменты:***

- карандаши;
- распечатанные листы А4 (тетрадь).

### ***Технические средства:***

- компьютеры;
- интерактивная доска;
- диски с записями (познавательная информация, музыка, видеоматериал).

### ***Компьютерные обучающие программы***

- Программы Microsoft Office.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Волошина О.В.* Развитие пространственных представлений на занятиях информатики в детском саду. / О. В. Волошина// Информатика. – 2006.
2. *Горвиц Ю.М. и др.* Новые информационные технологии в дошкольном образовании. /Ю. М. Горвиц, А. А. Чайнова, Н. Н. Поддъяков. – М.: Линка-Пресс, 1998.
3. *Горячев А.В., Ключ Н.В.* Все по полочкам: пособие для дошкольников 5-6 лет /А. В. Горячев, Н. В. Ключ. – 2-е изд., испр. – М.: Баласс, 2008.
4. *Горячев А.В., Ключ Н.В.* Все по полочкам. Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников. /А. В. Горячев, Н. В. Ключ. – М.: Баласс, 2004.
5. *Ковалько В.И.* Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы./ В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2007.
6. *Кравцов С.С., Ягодина Л.А.* Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников./ С.С. Кравцов, Л.А. Ягодина//Информатика. – 2006.
7. *УчМет* <https://www.uchmet.ru/library/preschool/>