

**План работы по реализации дополнительной
общеобразовательной программы по социально-
коммуникативному и познавательному развитию
«Современные дети»**

Модуль «Информатика детям»

Содержание плана

1. Учебный план
2. Тематическое планирование образовательной деятельности
3. Содержание разделов и тем
4. Взаимодействие с родителями по тематике модуля
5. Педагогическая диагностика

1. Учебный план модуль «Информатика детям»

№ п/п	Название раздела	Количество часов
1.	Раздел 1. Изучаем компьютер	20
2.	Раздел 2. Рисуем на компьютере	22
3.	Раздел 3. Учимся программировать	22
Итого		64

2. Тематическое планирование образовательной деятельности

№п/п	Темы НОД	Сроки	Количество часов
1.	Раздел 1. Изучаем компьютер		20
1.1.	Состав компьютера. Демонстрация возможностей компьютера	Сентябрь 1 неделя	2
1.2.	Разучивание упражнений для глаз. Использование мыши в обучающей программе	Сентябрь 2 неделя	2
1.3.	Носители информации. Рабочий стол компьютера. Папки и ярлыки	Сентябрь 3 неделя	2
1.4.	Из истории вычислений. Понятие меню	Сентябрь 4 неделя	2
1.5.	«Перетаскивание» объектов мышью (показывает педагог). Самопроверка усвоения материала главы «Общие правила работы»	Октябрь 1 неделя	2
1.6.	Работа с текстом. Знакомство с программой «Блокнот»	Октябрь 2 неделя	2
1.7.	Работа в программе Блокнот. Знакомство с клавиатурой. Расположение пальцев на клавиатуре	Октябрь 3 неделя	2
1.8.	Работа в программе Блокнот. Курсор. Основные клавиши на клавиатуре для управления курсором. Написание цифр	Октябрь 4 неделя	2
1.9.	Работа в программе Блокнот. Написание букв и заглавных букв с помощью клавиши Shift	Ноябрь 1 неделя	2
1.10.	Работа в программе Блокнот. Удаление символов. Повторение написания цифр и букв	Ноябрь 2 неделя	2
2.	Раздел 2. Рисуем на компьютере		22
2.1.	Знакомство с программой Paint. Управляющие значки окна. Палитра. Состав панели инструментов программы	Ноябрь 3 неделя	2
2.2.	Работа в программе Paint.	Ноябрь 4 неделя	2

	Инструмент «Прямая линия», толщина и цвет. Инструмент «Распылитель»		
2.3.	Работа в программе Paint. Инструменты «Карандаш», «Кисточка»	Декабрь 1 неделя	2
2.4.	Работа в программе Paint. Инструмент «Овал»	Декабрь 2 неделя	2
2.5.	Инструмент «Дуга»	Декабрь 3 неделя	2
2.6.	Инструмент «Заливка»	Январь 3 неделя	2
2.7.	Исправление ошибок: пункт «Правка» меню программы Paint	Январь 4 неделя	2
2.8.	Работа в программе Paint. Инструмент «Прямоугольник»	Февраль 1 неделя	2
2.9.	Работа в программе Paint. Клавиша «Shift»	Февраль 2 неделя	2
2.10.	Работа в программе Paint. Инструмент «Текст»	Февраль 3 неделя	2
2.11.	Работа в программе Paint. Комбинирование инструментов	Февраль 4 неделя	2
3.	Раздел 3. Учимся программировать		22
3.1.	Пиктомир. Первое знакомство	Март 1 неделя (1 занятие)	1
3.2.	Пиктомир. Рассуждаем о программах	Март 1 неделя (2 занятие)	1
3.3.	Пиктомир. Робот Вертун	Март 2 неделя (1 занятие)	1
3.4.	Пиктомир. Тренируем Вертуна	Март 2 неделя (2 занятие)	1
3.5.	Пиктомир. Робот Двигун	Март 3 неделя (1 занятие)	1
3.6.	Пиктомир. Робот Ползун	Март 3 неделя (2 занятие)	1
3.7.	Пиктомир. Делаем программу короче – повторители	Март 4 неделя (1 занятие)	1
3.8.	Пиктомир. Игры на расшифровку программ «Секретные пакеты»	Март 4 неделя (2 занятие)	1
3.9.	Пиктомир. Шифруем программы и проверяем их на компьютере	Апрель 1 неделя (1 занятие)	1
3.10.	Пиктомир. Играем с Ползуном	Апрель 1 неделя (2 занятие)	1
3.11.	Пиктомир. Делаем программу короче – подпрограммы	Апрель 2 неделя (1 занятие)	1
3.12.	Пиктомир. Шифруем. Подпрограмма А	Апрель 2 неделя (2 занятие)	1
3.13.	Пиктомир. Робот Тягун	Апрель 3 неделя (1 занятие)	1
3.14.	Пиктомир. Играем с Ползуном	Апрель 3 неделя (2 занятие)	1
3.15.	Пиктомир. Вертун рисует «буковки»	Апрель 4 неделя (1 занятие)	1
3.16.	Пиктомир. Проверяем шифровку на просвет	Апрель 4 неделя (2 занятие)	1
3.17.	Пиктомир. Разгадываем шифр вдвоем	Май 2 неделя (1 занятие)	1
3.18.	Пиктомир. Тренируем роботов. Секретные пакеты 2.	Май 2 неделя (2 занятие)	1

3.19.	Пиктомир Придумываем Роботов	Май 3 неделя (1 занятие)	1
3.20.	Пиктомир. Тренируем Ползуна	Май 3 неделя (2 занятие)	1
3.21.	Пиктомир. Команды для любопытных. Команды вопросы	Май 4 неделя (1 занятие)	1
3.22.	Пиктомир. Команды вопросы роботов Двигуна и Тягуна	Май 4 неделя (2 занятие)	1
	ИТОГО (часов)		64

3. Содержание разделов и тем

№ п/п	Тема занятия	Деятельность ученика
1.	Раздел 1. Изучаем компьютер	
1.1.	Состав компьютера. Демонстрация возможностей компьютера.	Изучить состав компьютера. Запомнить правила поведения при работе с компьютером.
1.2.	Разучивание упражнений для глаз. Использование мыши в обучающей программе.	Выполнять упражнения для глаз. Уметь держать и двигать мышь. Выполнять простые движения мышью, знать назначение её кнопок.
1.3.	Носители информации. Рабочий стол компьютера. Папки и ярлыки.	Выполнять одинарный щелчок и передвижение мыши.
1.4.	Из истории вычислений. Понятие меню	Выполнять необходимые действия с мышью, двойной щелчок. Уметь приводить примеры меню. Входить мышью в Главное меню.

1.5.	«Перетаскивание» объектов мышью (показывает преподаватель). Самопроверка усвоения материала главы «Общие правила работы».	Уметь выполнять действие «Перетаскивание». Дорисовать картинки в разделе «Проверь себя».
1.6.	Работа с текстом. Знакомство с программой «Блокнот».	Запустить программу «Блокнот». Вводить буквы с клавиатуры по правилам письма.
1.7.	Работа в программе Блокнот. Знакомство с клавиатурой. Расположение пальцев на клавиатуре.	Правильно располагать пальцы на клавиатуре. Запускать программу Блокнот. Знать названия пунктов меню окна программы.
1.8.	Работа в программе Блокнот. Курсор. Основные клавиши на клавиатуре для управления курсором.	Запускать программу Блокнот. Вводить русские буквы, передвигать курсор по строке.
1.9.	Работа в программе Блокнот. Написание заглавных букв с помощью клавиши Shift.	Запускать программу Блокнот. Находить клавишу Shift. Вводить слова с заглавных букв.
1.10	Работа в программе Блокнот. Удаление символов.	Запускать программу Блокнот. Выполнять удаление символов из введённого текста.
2.	Раздел 2. Рисуем на компьютере	
2.1.	Знакомство с программой Paint. Управляющие значки окна. Палитра. Состав панели инструментов программы.	Запустить программу Paint. Выбирать цвет рисунка и фона. Выбирать инструменты редактора.
2.2.	Работа в программе Paint. Инструмент «Прямая линия», толщина и цвет. Инструмент «Распылитель».	Выбрать и рисовать инструментами «Прямая линия» и «Распылитель» волшебные палочки.
2.3.	Работа в программе Paint. Инструменты «Карандаш», «Кисточка».	Выбрать и рисовать инструментами «Карандаш» и «Кисточка» веточку ели.
2.4.	Работа в программе Paint. Инструмент «Овал».	Выбрать и рисовать инструментом «Овал» воздушные шарики.
2.5.	Инструмент «Дуга».	Выбрать и рисовать инструментом «Дуга» нитку для воздушного шарика.
2.6.	Инструмент «Заливка».	Рисовать цветок, использовать инструмент «Заливка».
2.7.	Исправление ошибок: пункт «Правка» меню программы Paint	Открыть пункт «Правка» меню программы Paint. Продолжить рисование цветка. Отменить последнюю команду.
2.8.	Работа в программе Paint. Инструмент «Прямоугольник».	Выбрать и рисовать инструментом «Прямоугольник» забор из цветных прямоугольников
2.9.	Работа в программе Paint. Клавиша «Shift».	Выбрать и рисовать инструментом «Прямоугольник» разноцветные кубики.
2.10	Работа в программе Paint. Инструмент «Текст».	Выбрать и использовать инструмент «Текст», написать слово
2.11	Работа в программе Paint.	Выполнить рисунок домика, робота. Сохранить

	Комбинирование инструментов.	его.
3.	Раздел 3. Учимся программировать	https://piktomir.ru/method
	Поминутное планирование 45 минутного занятия для подготовительных групп дошкольного образовательного учреждения (2019 г.) Методические указания по проведению цикла занятий «Алгоритмика» в подготовительных группах дошкольных образовательных учреждений с использованием свободно распространяемой учебной среды ПиктоМир (версия от 10.08.2019 - занятия 1 - 30) Раздаточные материалы для цикла занятий «Алгоритмика» в подготовительных группах дошкольных образовательных учреждений с использованием свободно распространяемой учебной среды ПиктоМир (2019 г.) Методические указания по проведению цикла занятий «Алгоритмика» для учащихся первого класса с использованием свободно распространяемой учебной среды ПиктоМир (версия от 29.08.2019 - занятия 1 - 14) Поминутное планирование 45 минутного занятия для подготовительных групп дошкольного образовательного учреждения (2016 г.) Методические указания по проведению цикла занятий «Алгоритмика» в подготовительных группах дошкольных образовательных учреждений с использованием свободно распространяемой учебной среды ПиктоМир (2016 г.) Раздаточные материалы (2016 г.) Методические указания по проведению цикла занятий «Алгоритмика» в подготовительных группах дошкольных образовательных учреждений с использованием свободно распространяемой учебной среды ПиктоМир (2015 г.) Раздаточные материалы (2015 г.) Программирование для малышей	

4. Взаимодействие с родителями по тематике модуля

Сроки проведения	Наименование мероприятия
Сентябрь	<ul style="list-style-type: none"> • Консультация «Познавательное развитие ребенка старшего дошкольного возраста» • Демонстрация презентации и видеоматериалов «Современные помощники – гаджеты»
Октябрь	<ul style="list-style-type: none"> • Памятка «Зрительная гимнастика» • Ширма «Компьютерные игры для детей старшего дошкольного возраста»
Ноябрь	<ul style="list-style-type: none"> • Консультация «Как выбрать планшет для ребенка» • Памятка «Основы безопасности за компьютером»
Декабрь	<ul style="list-style-type: none"> • Демонстрация презентации и видеоматериалов «Как предотвратить компьютерную зависимость»
Январь	<ul style="list-style-type: none"> • Консультация «Может ли цифровой мир заменить родителей» • Ширма «Интерактивные игры для детей старшего дошкольного возраста»

Февраль	<ul style="list-style-type: none"> • Консультация «Обучающие программы для детей» • Памятка «Каких игр не должно быть в детском компьютере»
Март	<ul style="list-style-type: none"> • Практикум «Как создать интерактивную развивающую игру»
Апрель	<ul style="list-style-type: none"> • Консультация «Виртуальные экскурсии» • Ширма «Воспитание добром с помощью мультфильмов»
Май	<ul style="list-style-type: none"> • Памятка «Даже самый современный компьютер не заменит общение» • Консультация «Нужен ли ребенку мобильный телефон»

5. Педагогическая диагностика

Время проведения: 2 раза в год (декабрь, май).

Задача: определить уровень освоения ребёнком программы и влияние образовательного процесса на его развитие.

Мониторинг детей проводится педагогом, ведущим занятия с дошкольниками.

Форма проведения мониторинга представляет собой наблюдение за работой детей. Данные о результатах мониторинга заносятся в специальную карту развития ребёнка в рамках программы.

Критериями оценки усвоения разделов модуля «Информатика детям» служит самостоятельность ребенка, показанная в играх:

- ребенок практически не справляется с выполнением поставленной перед ним задачей даже с помощью взрослого - это говорит о низком уровне развития (НУ);
- на среднем уровне - справляется с помощью взрослого (СУ);
- на высоком - выполняет задание самостоятельно (ВУ).

N – количество детей

Результаты диагностики и анализ усвоения детьми **программы** используется для того, чтобы помочь ребенку преодолеть трудности в усвоении **программы, обратить** внимание специалистов на проблему и совместно решить её.

Уровни сформированности практических умений по модулю «Информатика детям»

ВЫСОКИЙ УРОВЕНЬ

Ребенок самостоятельно:

- пользуется манипулятором «мышь»;
- различает на экране монитора указатель курсора и указатель мыши;
- выбирает объект на экране с помощью мыши (*устанавливает указатель мыши и щелкает левой кнопкой мыши*);
 - перемещает объект с нажатой левой кнопкой мыши;
 - пользуется клавиатурой: вводит буквы и цифры, пользуется клавишей «Shift»;
- свободно оперирует инструментами программы Paint

СРЕДНИЙ УРОВЕНЬ:

Ребенок с частичной помощью взрослого:

- пользуется манипулятором «мышь»;
- различает на экране монитора указатель курсора и указатель мыши;
- выбирает объект на экране с помощью мыши (*устанавливает указатель мыши и щелкает левой кнопкой мыши*);
 - перемещает объект с нажатой левой кнопкой мыши;
 - пользуется клавиатурой: вводит буквы и цифры, пользуется клавишей «Shift»;
- оперирует 5-6 инструментами программы Paint

НИЗКИЙ УРОВЕНЬ:

Ребенок только с помощью взрослого:

- пользуется манипулятором «мышь»;
- различает на экране монитора указатель курсора и указатель мыши;
- выбирает объект на экране с помощью мыши (*устанавливает указатель мыши и щелкает левой кнопкой мыши*);
 - перемещает объект с нажатой левой кнопкой мыши;
 - пользуется клавиатурой: вводит буквы и цифры, пользуется клавишей «Shift»;
- оперирует 3-4 инструментами программы Paint

