

**Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Центр информационных технологий»**

**ПРИНЯТО**

Педагогическим советом  
МБУ ДО «ЦИТ»  
(протокол от 30.08.2023 № 1)

с учётом мнения  
Совета родителей  
(протокол от 31.08.2023 № 1)

**УТВЕРЖДЕНО**

приказом МБУ ДО «ЦИТ»  
от 31.08.2023 № 67

**Дополнительная общеразвивающая программа  
«Компьютерная азбука для дошкольников»**

Направленность – *социально - гуманитарная*

Возраст обучающихся – *5-6 лет*

Срок реализации *-1 года*

Количество часов в год – *36 ч*

(новая редакция от 30.08.2023)

Составитель (разработчик) программы:

педагог дополнительного образования  
*Ворновских Юлия Александровна*

МО «Кингисеппский муниципальный район»  
Ленинградская область  
2023

***Данная программа разработана в соответствии:***

- с требованиями Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- с Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ 31 марта 2022 года N 678-р);
- СанПиН 2.4.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утв. Постановлением главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28);
- с Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. N 629).

***Пояснительная записка***

<b>Направленность</b>	Социально-гуманитарная
<b>Новизна</b>	В настоящее время компьютерные технологии приобретают широкое распространение в различных областях деятельности человека. Графическая информация является наиболее эффективным и удобным для восприятия видом коммуникации. Новизна программы состоит в качественно новом виде творческой деятельности, в котором происходит интеграция достижений художественной культуры и прогресса в области информационных технологий.
<b>Актуальность программы</b>	Актуальность программы обусловлена содействием воспитанию нового поколения, отвечающего по своему уровню развития и образу жизни условиям информационного общества. Содержание программы позволяет освоить способы работы с информационными потоками - искать необходимую информацию, преобразовывать информацию в текстовую и графическую форму, использовать её для решения необходимых задач, формирует навыки к творческой деятельности и позволяет более уверенно чувствовать себя при работе с информационными технологиями. Характер образовательного процесса при реализации программы направлен на выявление, развитие и поддержку одарённых детей. Достижения обучающихся, проявляющих выдающиеся способности в рамках реализации программы, фиксируются в индивидуальной карте одарённого ребёнка (Приложение 1), которая отображает его актуальный уровень развития.
<b>Цель</b>	создание условий для развития мотивации личности ребенка к познанию и творчеству, способствовать ориентации в динамично развивающемся и обновляющемся информационном пространстве, научить создавать и использовать информационный продукт

<p><b>Задачи дополнительной обще развивающей программы</b></p>	<p><b>Образовательные:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ формировать знания о современном информационном обществе;</li> <li>➤ формировать представления об информации: её свойствах и способах получения;</li> <li>➤ формировать навыки работы с разными видами компьютерных программ (WORD, PAINT) и применения их в практической деятельности;</li> <li>➤ научить обрабатывать графическую информацию, анализировать данные и подавать новые идеи;</li> <li>➤ формировать умение использовать компьютерные среды для работы с информацией разного вида (тексты, изображения, анимированные изображения, сочетания различных видов информации в одном информационном объекте);</li> <li>➤ познакомить со способами организации и поиска информации;</li> <li>➤ формировать информационную и алгоритмическую культуры обучающихся;</li> <li>➤ развивать представление обучающихся о компьютере как универсальном устройстве обработки информации;</li> <li>➤ развивать у обучающихся умения и навыки использования компьютерного оборудования;</li> <li>➤ обучить правилам безопасного и целесообразного поведения обучающихся при работе с компьютерными программами;</li> <li>➤ формировать умение соблюдать нормы информационной этики и права.</li> </ul> <p><b>Развивающие:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ развивать интеллектуальные и творческие способности детей, используя компьютерные технологии;</li> <li>➤ развивать интерес к практическому использованию информационных технологий при помощи компьютера, а также к самостоятельному освоению новых программ и технологий;</li> <li>➤ развитие познавательного интереса к знаниям, стремления применять знания на практике;</li> <li>➤ развивать ответственность за проделанную работу;</li> <li>➤ развивать умение планировать свою деятельность;</li> <li>➤ развивать фантазию, воображение;</li> <li>➤ развивать наблюдательность, умение анализировать, делать логические выводы, находить закономерности;</li> <li>➤ закрепить в сознании ребёнка правильную систему понятий и их взаимосвязей взамен ложных стереотипов, связанных с компьютером: «компьютер — это игры», «интернет — это значок на экране», «процессор — это большой ящик» и т.п.;</li> <li>➤ познакомить с современными направлениями развития компьютерной и другой микропроцессорной техники, и программного обеспечения, с последними достижениями в этих областях.</li> </ul> <p><b>Воспитательные:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ формировать умение применять компьютер как инструмент самостоятельного обучения;</li> <li>➤ формировать критическое и творческое мышления</li> </ul>
--	--

	<p>обучающихся, умение увидеть, сформулировать и решить проблему;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ воспитывать умение работать в «команде»;</li> <li>➤ воспитывать осознанное отношение к получению знаний, умений, навыков, потребность к саморазвитию;</li> <li>➤ создать творческую атмосферу сотрудничества, обеспечивающую развитие личности, социализацию и эмоциональное благополучие каждого ребенка;</li> <li>➤ формировать общую культуру обучающихся;</li> <li>➤ формировать первоначальные представления о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль;</li> <li>➤ вовлекать обучающихся в творческую и созидательную деятельность с использованием информационных технологий.</li> </ul>
<i>Отличительные особенности данной программы от уже существующих программ</i>	Программа ориентирована не только на освоение технологий работы в различных информационных программных средах, но и на развитие последовательного (алгоритмического) мышления и творческого потенциала обучающихся. Уровень программы – ознакомительный. Образовательный процесс направлен на обеспечение комфортного эмоционально-психического состояния обучающихся. Это помочь обучающимся в адаптации к новым условиям, создание общей эмоционально-положительной, дружественной, доверительной, добной атмосферы на занятиях. Важное место занимает создание «ситуации успеха» на занятиях, которая позволяет обучающимся находиться в состоянии психологического равновесия.
<i>Педагогическая целесообразность</i>	Педагогическая целесообразность программы «Компьютерная азбука для дошкольников» обусловлена тем, что открывает обучающимся путь к творчеству, способствует развитию образного воображения и алгоритмического мышления. Программа построена “от простого к сложному”. Рассматриваются различные сферы современных информационных технологий. Для активизации учебной деятельности обучающихся используются игровые моменты, занимательные приемы, наглядно - демонстрационный материал. Использование приемов игровой технологии способствует развитию у детей познавательной активности, поддерживает интерес к изучаемому материалу, делает процесс обучения занимательным. Система формирования знаний, умений и способов деятельности, развития и социализации обучающихся предполагает применение проблемного метода изложения материала, переход от репродуктивного вида работ к самостоятельным, поисково-исследовательским видам деятельности. В связи с этим одним из основных методов обучения в данном курсе является метод проектов, а основная методическая установка – обучение навыкам самостоятельной, творческой деятельности.
<i>Формы реализации программы</i>	использование различных образовательных технологий с применением мультимедиа, игровых технологий, информационно-коммуникационных технологий; здоровье сберегающих технологий, технологии проектной деятельности, в том числе дистанционных образовательных технологий (использованием новых форм

	телекоммуникаций и Интернет-ресурсов) для повышения эффективности образовательного процесса
<i>Формы обучения</i>	очная
<i>Формы проведения занятий</i>	<p>Занятия состоят из теоретической и практической частей. Большее количество учебного времени занимает практическая часть, теоретическая часть занятия включает в себя необходимую и максимально компактную информацию о теме и предмете знания.</p> <p>Ведущей формой организации учебной деятельности обучающихся является практикум – разработанная и реализованная средством компьютера практическая работа, в основу которой положен навигативный принцип, предполагающий знакомство обучающихся с теоретическим материалом, размыщление на предложенные по изучаемому материалу вопросы, проработку заданий, моделирующих практическую ситуацию.</p> <p>При проведении занятия используются индивидуальные, групповые и фронтальные формы работы.</p> <p>Формы по месту проведения</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– аудиторные;</li> <li>– внеаудиторные занятия.</li> </ul> <p>Формы по особенностям коммуникативного взаимодействия педагога и детей:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– занятие-игра, занятие-сказка, репетиция, экскурсия, викторина, турнир, творческая встреча, занятие-проект,</li> <li>– беседы, лабораторная работа, практикум, экскурсия, олимпиада,</li> <li>– мастерская, лаборатория, конкурс, фестиваль и т.д.</li> <li>– праздник, консультация и др.</li> </ul>
<i>Методы проведения занятий</i>	<p>Образовательный процесс включает в себя различные методы обучения, в основе которых лежит способ организации занятия:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• словесный;</li> <li>• наглядный;</li> <li>• практический.</li> </ul> <p>Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– объяснительно-иллюстративный;</li> <li>– частично-поисковый.</li> </ul> <p>Программой предусмотрено использование элементов развивающего обучения. Большое внимание уделяется проблемному методу обучения, когда перед детьми ставится проблема, а они совместно должны решить её, найти наиболее оптимальный вариант. Вместе с тем программа предполагает личностно ориентированный и дифференцированный подход к обучающимся, возможность проявления творческой индивидуальности на всех этапах.</p>
<i>Сроки реализации программы, объем программы</i>	<p>Занятия проходят:</p> <p>1 год обучения – с 1 сентября по 31 мая;</p> <p>Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения и необходимых для освоения программы –36 часов в год.</p>

	К программе составлен календарно-учебный график (Приложение 2)
<i>Возраст детей и условия комплектации групп</i>	Программа предназначена для обучающихся 5-6 лет, которые проявляют интерес к информационным технологиям. Зачисление происходит независимо от гендерной принадлежности по принципам открытости и добровольности.
<i>Режим занятий</i>	Программа «Компьютерная азбука для дошкольников» составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, психолого - физиологических возрастных особенностей обучающихся и рассчитана на работу в учебном компьютерном классе, в котором должно быть 10-12 учебных мест и одно рабочее место – для педагога. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 академическому часу. Непрерывная длительность работы, связанная с фиксацией взора непосредственно на экране монитора, на занятии не превышает 15 минут. Для профилактики зрительного и общего утомления на занятиях регулярно применяется система физкультминуток и комплексов упражнений для глаз, которые проводятся в игровой форме.
<i>Ожидаемые результаты</i>	<p style="text-align: center;"><b>Предметные результаты:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ будет знать правила техники безопасности в компьютерном классе;</li> <li>➤ будут формироваться знания о современном информационном обществе;</li> <li>➤ будут формироваться представления об информации: её свойствах и способах получения, передачи, обработки и кодирования, об организации хранения информации;</li> <li>➤ будут формироваться навыки работы с разными видами компьютерных программ (WORD, PAINT, TuxPaint) и применения их в практической деятельности;</li> <li>➤ научится обрабатывать цифровую и графическую информацию, анализировать данные и подавать новые идеи;</li> <li>➤ будет формироваться умение использовать компьютерные среды для работы с информацией разного вида (тексты, изображения, сочетания различных видов информации в одном информационном объекте);</li> <li>➤ будет формироваться информационная и алгоритмическая культуры обучающихся;</li> <li>➤ будет развиваться представление обучающихся о компьютере как универсальном устройстве обработки информации;</li> <li>➤ будет развиваться у обучающихся умение и навыки использования компьютерного оборудования;</li> <li>➤ будет формироваться умение соблюдать нормы информационной этики и права.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Личностные результаты:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ будут формироваться коммуникативные компетентности в процессе образовательной деятельности;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ овладеет начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающем информационном мире;</li> <li>➤ будут развиваться самостоятельность и личная ответственность за свои поступки в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости;</li> <li>➤ будут развиты навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях;</li> <li>➤ выработается умение в оценке объективной и субъективной трудности выполнения конкретного задания;</li> <li>➤ повысится информационная активность ребенка, инициатива и любознательность;</li> <li>➤ будет формироваться общая культура обучающихся;</li> <li>➤ обучающиеся будут вовлечены в творческую и созидательную деятельность с использованием информационных технологий;</li> </ul> <p><b><i>Метапредметные результаты:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ будет формироваться умение планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей;</li> <li>➤ будет формироваться умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;</li> <li>➤ приобретет опыт активно использовать речевые средства и средств информационных и коммуникационных технологий для решения развивающих логических задач;</li> <li>➤ приобретет умение осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной форме;</li> <li>➤ будут формироваться и развиваться компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.</li> </ul>
<i>Система оценки результатов освоения общеразвивающей программы</i>	<p>Входной, который проводится на первом занятии с применением игровых технологий.</p> <p>Текущий контроль уровня усвоения материала осуществляется по результатам выполнения учащимися практических заданий на каждом занятии, а также по результатам экспресс-опроса, собеседования. Контроль осуществляется постоянно, параллельно с изучением материала. По результатам текущего тестирования проводится диагностика и коррекция проблем на раннем этапе их возникновения. Коррекция производится индивидуально.</p> <p>Промежуточный контроль: организуется в форме выставки, демонстрации, творческих проектов.</p> <p>Итоговый контроль: осуществляется на последнем занятии освоения программы и может проходить в форме: демонстрации проекта; отчетной виртуальной выставки творческих работ.</p> <p>На протяжении всего периода освоения программы обучающиеся (по желанию) участвуют в различного рода выставках, конкурсах,</p>

	<p>олимпиадах.</p> <p>Для эффективности освоения программы педагог осуществляет следующие виды мониторинга: «Мониторинг результатов обучения воспитанников по дополнительной общеразвивающей программе», «Мониторинг развития качеств личности обучающихся».</p> <p><b>Основные характеристики системы оценки:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• доброжелательное отношение к обучающемуся как личности;</li> <li>• положительное отношение к усилиям, предпринимаемым обучающимся для решения поставленной задачи; отношение педагога не ставится в прямую зависимость от успешности выполнения задачи: даже если ребенку не удалось решить её, оценивается его старание;</li> <li>• конкретный анализ трудностей, которые испытал обучающийся при решении поставленной задачи;</li> <li>• конкретные указания на то, как можно улучшить достигнутый результат во время следующей попытки.</li> </ul> <p>Оценочные материалы предоставлены в Приложении 3.</p>
<i>Методическое обеспечение программы</i>	<p>Программа обеспечена учебно-методическим комплексом, включающим:</p> <p>I. Учебные и методические пособия:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– научная, специальная, методическая литература (см. список литературы).</li> </ul> <p>II. Материалы из опыта работы педагогов:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– опорные конспекты занятий;</li> <li>– проектные задания, проекты и рекомендации к выполнению проектов;</li> <li>– образцы выполненных работ;</li> <li>– мультимедийные презентации по темам занятия; обучающие видеоролики; интерактивные обучающие игры (игры для развития логического мышления, игры для развития художественных навыков, математические игры, игры для получения навыков пользования мышью);</li> <li>– положения о конкурсах и соревнованиях;</li> <li>– карточки-иллюстрации по технике безопасности и правилам поведения в компьютерном классе.</li> <li>– «Карточки-задания» для выполнения практических работ.</li> </ul> <p>Методические материалы объединены в Приложении 4.</p>
<i>Материально-техническая база</i>	<p>Персональные компьютеры с процессорами класса IntelCore с тактовой частотой не ниже 2 ГГц, оперативной памятью не ниже 1Гб, объем жесткого диска не менее 40 ГБ, объединенные в локальную сеть и содержащие на жестких дисках необходимое программное лицензионное обеспечение с выходом в сеть Интернет; пакет программных средств «Страна Фантазия»; сканер, принтер (цветной и черно-белый), наушники, мультимедиа проектор, экран, программа-тренажёр с заданиями на логическое мышление «Информатика»; клавиатурный тренажер.</p>

## Учебный план обучения

№	Наименование тем	Всего часов	Из них		Формы аттестации (контроля)
			теория	практика	
1.	Введение в общеразвивающую программу. Инструктаж по технике безопасности	2	2	-	входной
2.	Знакомство с компьютером	8	4,5	3,5	текущий
3.	Информация	3	1	2	текущий
4.	Работа с графической информацией	15	6,5	8,5	промежуточный
5.	Работа с текстовой информацией	6	1	5	текущий
6.	Подготовка к отчетной выставке творческих работ	2	-	2	итоговый
	<b>Итого:</b>	<b>36</b>	<b>15</b>	<b>21</b>	

## *Содержание программы*

### **1. Введение в общеразвивающую программу. Инструктаж по технике безопасности.**

Организационный сбор. Знакомство с обучающимися. Инструктаж по технике безопасности; ознакомление со здоровье сберегающими технологиями при работе за компьютером. Обзор содержания программы. Диагностика начального уровня. Устный опрос «Знаешь ли ты правила».

*Требования к знаниям и умениям:*

- знать правила поведения в компьютерном классе;
- понимать основные цели и задачи данного курса.

### **2. Знакомство с компьютером.**

Закрепление рабочих мест за обучающимися. История появления компьютера.

Разновидности компьютеров. Компоненты «классического» настольного компьютера.

Традиционное разделение на периферийные и внутренние устройства. Компьютерные термины. Монитор, системный блок, клавиатура и мышь. Назначение и функции. Получение навыков работы с мышью. Назначение клавиш. Освоение клавиатуры. Рабочий стол. Панель задач. Главное меню. Действия с объектом. Курсор. Программа и её окно. Понятие и назначение курсора. Развивающие логические игры.

*Практические работы.* Просмотр развивающих видеороликов; набор текста; дискуссия на тему «Что умеет делать компьютер?»; беседа «Из чего состоит компьютер?»; выполнение заданий на клавиатурных тренажерах на каждом занятии.

*Требования к знаниям и умениям:*

- знать требования к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ;
- понимать понятие компьютера как информационной машины;
- знать состав компьютера и назначение его основных устройств;
- приводить области применения компьютера;
- выбирать и загружать нужную программу;
- работать с манипулятором мышь;
- освоить работу клавиатуры

### **3. Информация.**

Понятие информации. Виды информации. Действия с информацией. Получение информации. Передача информации. Свойства информации.

*Требования к знаниям и умениям:*

- знать понятие "информация";
- знать виды информации, способы передачи и получения информации, свойства информации;
- уметь приводить примеры, отражающие свойства информации;
- знать способы хранения информации и организацию хранения информации;
- знать понятие "информационный носитель";
- иметь представление о способах решения задач с неполной информацией;

### **4. Работа с графической информацией.**

Понятие компьютерной графики. Графический редактор Paint: назначение, возможности, панель инструментов. Получение навыков работы в графическом

редакторе Paint. Знакомство с инструментами редактора. Разработка и редактирование изображений. Составление рисунка из геометрических фигур. Копирование элементов рисунка. Создание и открытие нового рисунка в программе TuxPaint: сохранение рисунка; удаление рисунка.

*Практические работы:* раскрашивание компьютерных рисунков; логика и конструирование; создание и редактирование объектов; упражнение «Раскрась картинку» в программе TuxPaint; выполнение упражнений и задач на развитие логического мышления; выполнение мозаики: построение с помощью простейших фигур и выбор цвета небольших конструкций; перемещение объектов; виртуальная выставка рисунков на сайте МБУ ДО «ЦИТ»

*Требования к знаниям и умениям:*

- уметь применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков;
- применять инструменты графического редактора для создания и редактирования рисунков;
- создавать собственные рисунки, редактировать их и сохранять;
- выполнять основные технологические операции над графическими объектами;
- уметь выполнять конструирование рисунков;

## **5. Работа с текстовой информацией.**

Назначение и основные возможности текстовых редакторов и процессоров. Структура макета текстового документа. Текстовый редактор Word окно программы. Работа в текстовом редакторе. Освоение клавиатуры. Отработка навыков по набору текста: шрифт, цвет текста. Вставка символов, рисунков, надписей.

*Практические работы:* создание и редактирование текстовых документов (использование стихотворений детских писателей при наборе текста); создание Поздравительной открытки; игры на перемещение объектов различными способами; игры на развитие внимания и памяти; упражнения-головоломки «Построй аналогичную модель».

*Требования к знаниям и умениям:*

- Знать назначение и основные возможности текстовых редакторов и процессоров;
- Создавать графические объекты в тексте;

## **6. Подготовка к отчетной выставке творческих работ.**

Эта тема занимает важное место в рамках программы и как стимул изучения материала, повышения самооценки детей, значимости их достижений, и как концентрация полученных знаний, комплексное применение их на практике. По окончанию обучения по программе каждый обучающийся готовит работу на отчетную выставку. Выставка творческих работ в разделах по продуктивной художественной деятельности (создание рисунка в графических редакторах Paint и WORD). На последнем занятии проводится выставка работ и конференция, на которой обучающиеся обсуждают свои работы и ведут дискуссию на тему «Компьютер – что это такое и для чего необходим?». Просмотр работ осуществляется в рамках виртуальной выставки на сайте МБУ ДО «ЦИТ».

## ***Учебно-методическое обеспечение***

<b><i>Раздел или тема программы</i></b>	<b><i>Формы занятий</i></b>	<b><i>Приемы и методы организации образовательного процесса</i></b>	<b><i>Дидактический материал, техническое оснащение занятий</i></b>	<b><i>Формы подведения итогов</i></b>
Введение в общеразвивающую программу. Инструктаж по технике безопасности.	фронтальные занятия	<i>Словесные:</i> устное изложение, беседа. <i>Наглядные:</i> показ мультимедийной презентации. <i>Практические:</i> словесная игра-тренинг «Давайте познакомимся»	компьютерная техника с наличием лицензионного программного обеспечения, мультимедийный проектор, экран	Устный опрос «Знаешь ли ты правила».
Знакомство с компьютером	фронтальные занятия, групповые занятия индивидуальная работа	<i>Словесные:</i> устное изложение, беседа. <i>Наглядные:</i> показ мультимедийных материалов и иллюстраций, просмотр развивающих видеороликов <i>Практические:</i> развивающие игры на развития логического мышления: «Спасение мяча», «Раскраска», «Колобок», «Пазлы», «Подъемный кран», «Ныряльщик», «Освобождение колобка»; выполнение заданий на клавиатурных тренажерах	компьютерная техника с наличием лицензионного программного обеспечения, мультимедийный проектор, экран, компьютерная программа «Клавиатурный тренажер», памятки	Развивающие логические игры; участие в дискуссии на тему «Что умеет делать компьютер?»; участие в беседе «Из чего состоит компьютер?»; выполнение заданий на клавиатурных тренажерах
Информация	фронтальные занятия, групповые занятия индивидуальная работа	<i>Словесные:</i> устное изложение, беседа. <i>Наглядные:</i> показ мультимедийных материалов и иллюстраций <i>Практические:</i> математические игры на компьютере, логические игры	компьютерная техника с наличием лицензионного программного обеспечения, мультимедийный проектор, экран, компьютерная программа «Клавиатурный тренажер», памятки	Практические задания

Работа с графической информацией	фронтальные занятия, групповые занятия, индивидуальная работа	<p><i>Словесные:</i> устное изложение, беседа.</p> <p><i>Наглядные:</i> показ мультимедийных материалов и иллюстраций</p> <p><i>Практические:</i> выполнение упражнений и задач на развитие логического мышления, самостоятельная работа по выполнению творческих работ, компьютерные игры для развития художественных навыков</p>	компьютерная техника с наличием лицензионного программного обеспечения, мультимедийный проектор, экран, карточки с практическими заданиями, раздаточный материал	Выполнение упражнений и задач на развитие логического мышления; практические задания; творческая работа по созданию рисунка; виртуальная выставка рисунков на сайте МБУ ДО «ЦИТ»
Работа с текстовой информацией	фронтальные занятия, групповые занятия, индивидуальная работа	<p><i>Словесные:</i> устное изложение, беседа.</p> <p><i>Наглядные:</i> показ мультимедийных материалов и иллюстраций</p> <p><i>Практические:</i> выполнение практических работ по инструкционным картам, самостоятельная работа по выполнению творческих работ, играх на развитие внимания и памяти; упражнения-головоломки «Построй аналогичную модель»</p>	компьютерная техника с наличием лицензионного программного обеспечения, мультимедийный проектор, экран, карточки с практическими заданиями, раздаточный материал	Участие в играх на развитие внимания и памяти; упражнения-головоломки «Построй аналогичную модель»; практические задания; творческая работа обучающихся; виртуальная выставка рисунков на сайте МБУ ДО «ЦИТ»
Подготовка к отчетной выставке творческих работ	индивидуальная работа, контроль знаний (творческая лаборатория)	<i>Практические:</i> самостоятельная творческая работа обучающихся	компьютерная техника с наличием лицензионного программного обеспечения, мультимедийный проектор, экран	Презентация итоговых творческих работ; участие в дискуссии на тему «Компьютер – что это такое и для чего необходим?». Просмотр работ осуществляется в рамках виртуальной выставки на сайте МБУ ДО «ЦИТ».

## **Список литературы**

### ***Для педагога:***

1. Горячев, А.В., Волкова Т.О., Горина К.И., «Информатика в играх и задачах». 1-4 классы. Методические рекомендации для учителя». – Москва., «Баласс», 2012.
2. Горячев, А.В. Дизайнер интерьеров FloorPlan 3D. Справочник-практикум для школьников. – М.: Баласс, 2007.
3. Горячев, А.В. «Информатика в играх и задачах», 1–4 классы, М.: Баласс, 2008. Учебник 1-2 часть.
4. Коцюбинский, А.О. Рисунки на компьютере: Экспресс-курс. – М.: Издательство ТРИУМФ, 2000.
5. Журин, А.А. Интегрированное медиаобразование в средней школе. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012. – 408 с.
6. Зыкина, О.В. Компьютер для детей. – М.: Эксмо, 2008. – 112 с.
7. Мельникова, Е.Л. Проблемно-диалогическое обучение как средство реализации ФГОС. – М.: АПКИППРО, 2013. – 138 с.
8. Поливанова, Е.Н. Проектная деятельность школьников. – М.: Просвещение, 2010. – 192 с.
9. Завьялова, О.А. Воспитание ценностных основ информационной культуры младших школьников// Начальная школа, 2005, № 11.
10. Булгакова, Н.Н. Знакомство с компьютером в детском саду. // Информатика, № 18, 2001
11. Грязнова, ЕМ. Занимательная информатика в начальной школе // Информатика и образование. – 2006. – №6. – С.77 - 87.
12. Швачко, Н.В. Основные аспекты преподавания темы “Информация” в начальной школе // Информатика и образование. – 2006. – М., №9. – С. 29- 43.
13. Волошина, О.В. Развитие пространственных представлений на занятиях информатики в детском саду. // Информатика. – 2006. – №19.
14. Горячев, А.В., Ключ, Н.В. Все по полочкам: пособие для дошкольников – 2-е изд., - М.: Баланс, 2008. – 64 с.

### ***Для обучающихся:***

1. Горячев А.В. Дизайнер интерьеров FloorPlan 3D. Справочник-практикум для школьников. – М.: Баласс, 2007
2. А.В. Горячев «Информатика в играх и задачах», 1–4 классы, М.: Баласс, 2008г. Учебник 1-2 часть
3. Коцюбинский А.О. Рисунки на компьютере: Экспресс-курс. – М.: Издательство ТРИУМФ, 2000.
4. Дуванов А.А. Азы информатики. Знакомимся с компьютером. Книга для ученика СПб.: БХВ-Петербург, 2004.
5. Материалы сайта [www.it-n.ru](http://www.it-n.ru)
6. Материалы сайта [www.school-collection.edu](http://www.school-collection.edu).
7. Animation Life [Электронный ресурс]: сайт о создании компьютерной анимации. – Режим доступа: <http://animation-life.ru>.
8. Страница мультипликатора [Электронный ресурс]: авторский сайт аниматора Максимовой Е. – Режим доступа: <https://sites.google.com/site/gekatarina>.