

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

ПРИНЯТО

Педагогическим советом
МБУ ДО «ЦИТ»
(протокол от 30.08.2024 № 1)

с учётом мнения
Совета родителей
(протокол от 30.08.2024 № 1)

УТВЕРЖДЕНО

приказом МБУ ДО «ЦИТ»
от 30.08.2024 № 91

**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 30.08.2024)

Составитель (разработчик) программы:

педагоги дополнительного образования
Ворновских Юлия Александровна
Барбун Ольга Викторовна

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 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

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

	<p>обучающихся, умение увидеть, сформулировать и решить проблему;</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ воспитывать умение работать в «команде»; ➤ воспитывать осознанное отношение к получению знаний, умений, навыков, потребность к саморазвитию; ➤ создать творческую атмосферу сотрудничества, обеспечивающую развитие личности, социализацию и эмоциональное благополучие каждого ребенка; ➤ формировать общую культуру обучающихся; ➤ формировать первоначальные представления о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль; ➤ вовлекать обучающихся в творческую и созидательную деятельность с использованием информационных технологий.
<p><i>Отличительные особенности данной программы от уже существующих программ</i></p>	<p>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 помощь обучающимся в адаптации к новым условиям, создание общей эмоционально-положительной, дружественной, доверительной, доброй атмосферы на занятиях. Важное место занимает создание «ситуации успеха» на занятии, которая позволяет обучающимся находиться в состоянии психологического равновесия.</p>
<p><i>Педагогическая целесообразность</i></p>	<p>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.</p>
<p><i>Формы реализации программы</i></p>	<p>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</p>

	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. Большое количество учебного времени занимает практическая часть, теоретическая часть занятия включает в себя необходимую и максимально компактную информацию о теме и предмете знания. 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, размышление на предложенные по изучаемому материалу вопросы, проработку заданий, моделирующих практическую ситуацию.</p> <p>При проведении занятия используются индивидуальные, групповые и фронтальные формы работы. Формы по месту проведения</p> <ul style="list-style-type: none"> – аудиторные; – внеаудиторные занятия. <p>Формы по особенностям коммуникативного взаимодействия педагога и детей:</p> <ul style="list-style-type: none"> – занятие-игра, занятие-сказка, репетиция, экскурсия, викторина, турнир, творческая встреча, занятие-проект, – беседы, лабораторная работа, практикум, экскурсия, олимпиада, – мастерская, лаборатория, конкурс, фестиваль и т.д. – праздник, консультация и др.
<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"> • словесный; • наглядный; • практический. <p>Методы, в основе которых лежит <i>уровень деятельности детей</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> – объяснительно-иллюстративный; – частично-поисковый. <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 лично 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>	<p>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.</p> <p>Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 академическому часу. Непрерывная длительность работы, связанная с фиксацией взгляда 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.</p>
<i>Ожидаемые результаты</i>	<p style="text-align: center;">Предметные результаты:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ будет знать правила техники безопасности в компьютерном классе; ➤ будут формироваться знания о современном информационном обществе; ➤ будут формироваться представления об информации: её свойствах и способах получения, передачи, обработки и кодирования, об организации хранения информации; ➤ будут формироваться навыки работы с разными видами компьютерных программ (WORD, PAINT, TuxPaint) и применения их в практической деятельности; ➤ научится обрабатывать цифровую и графическую информацию, анализировать данные и подавать новые идеи; ➤ будет формироваться умение использовать компьютерные среды для работы с информацией разного вида (тексты, изображения, сочетания различных видов информации в одном информационном объекте); ➤ будет формироваться информационная и алгоритмическая культуры обучающихся; ➤ будет развиваться представление обучающихся о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; ➤ будет развиваться у обучающихся умение и навыки использования компьютерного оборудования; ➤ будет формироваться умение соблюдать нормы информационной этики и права. <p style="text-align: center;">Личностные результаты:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ будут формироваться коммуникативные компетентности в процессе образовательной деятельности;

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ овладеет начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся информационном мире; ➤ будут развиваться самостоятельность и личная ответственность за свои поступки в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости; ➤ будут развиты навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях; ➤ выработается умение в оценке объективной и субъективной трудности выполнения конкретного задания; ➤ повысится информационная активность ребенка, инициатива и любознательность; ➤ будет формироваться общая культура обучающихся; ➤ обучающиеся будут вовлечены в творческую и созидательную деятельность с использованием информационных технологий; <p style="text-align: center;">Метапредметные результаты:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ будет формироваться умение планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей; ➤ 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; ➤ приобретет опыт активно использовать речевые средства и средств информационных и коммуникационных технологий для решения развивающих логических задач; ➤ приобретет умение осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной форме; ➤ будут формироваться и развиваться компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.
<p><i>Система оценки результатов освоения общеразвивающей программы</i></p>	<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>Основные характеристики системы оценки:</p> <ul style="list-style-type: none"> • доброжелательное отношение к обучающемуся как личности; • 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; • конкретный анализ трудностей, которые испытал обучающийся при решении поставленной задачи; • конкретные указания на то, как можно улучшить достигнутый результат во время следующей попытки. <p>Оценочные материалы предоставлены в Приложении 3.</p>
<p><i>Методическое обеспечение программы</i></p>	<p>Программа обеспечена учебно-методическим комплексом, включающим:</p> <p>I. Учебные и методические пособия:</p> <ul style="list-style-type: none"> – научная, специальная, методическая литература (см. список литературы). <p>II. Материалы из опыта работы педагогов:</p> <ul style="list-style-type: none"> – опорные конспекты занятий; – проектные задания, проекты и рекомендации к выполнению проектов; – образцы выполненных работ; – 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); – положения о конкурсах и соревнованиях; – карточки-иллюстрации по технике безопасности и правилам поведения в компьютерном классе. – «Карточки-задания» для выполнения практических работ. <p>Методические материалы объединены в Приложении 4.</p>
<p><i>Материально-техническая база</i></p>	<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-тренажер с заданиями на логическое мышление «Информатика»; клавиатурный тренажер.</p>

Учебный план обучения

№	Наименование тем	Всего часов	Из них		Формы аттестации (контроля)
			<i>теория</i>	<i>практика</i>	
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
Итого:		36	15	21	

Содержание программы

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

Организационный сбор. Знакомство с обучающимися. Инструктаж по технике безопасности; ознакомление со здоровые 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 окончании 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

<i>Раздел или тема программы</i>	<i>Формы занятий</i>	<i>Приемы и методы организации образовательного процесса</i>	<i>Дидактический материал, техническое оснащение занятий</i>	<i>Формы подведения итогов</i>
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», «Нырляльщик», «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; участи 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

<p>Работа с графической информацией</p>	<p>фронтальные занятия, групповые занятия, индивидуальная работа</p>	<p><i>Словесные:</i> устное изложение, беседа. <i>Наглядные:</i> показ мультимедийных материалов и иллюстраций <i>Практические:</i> выполнение упражнений и задач на развитие логического мышления, самостоятельная работа по выполнению творческих работ, компьютерные игры для развития художественных навыков</p>	<p>компьютерная техника с наличием лицензионного программного обеспечения, мультимедийный проектор, экран, карточки с практическими заданиями, раздаточный материал</p>	<p>Выполнение упражнений и задач на развитие логического мышления; практические задания; творческая работа по созданию рисунка; виртуальная выставка рисунков на сайте МБУ ДО «ЦИТ»</p>
<p>Работа с текстовой информацией</p>	<p>фронтальные занятия, групповые занятия, индивидуальная работа</p>	<p><i>Словесные:</i> устное изложение, беседа. <i>Наглядные:</i> показ мультимедийных материалов и иллюстраций <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>	<p>компьютерная техника с наличием лицензионного программного обеспечения, мультимедийный проектор, экран, карточки с практическими заданиями, раздаточный материал</p>	<p>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»</p>
<p>Подготовка к отчетной выставке творческих работ</p>	<p>индивидуальная работа, контроль знаний (творческая лаборатория)</p>	<p><i>Практические:</i> самостоятельная творческая работа обучающихся</p>	<p>компьютерная техника с наличием лицензионного программного обеспечения, мультимедийный проектор, экран</p>	<p>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».</p>

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
6. Материалы сайта www.school-collection.edu.
7. Animation Life [Электронный ресурс]: сайт о создании компьютерной анимации. – Режим доступа: <http://animation-life.ru>.
8. Страничка мультипликатора [Электронный ресурс]: авторский сайт аниматора Максимовой Е. – Режим доступа: <https://sites.google.com/site/gekatarina>.