

Программа

по учебной дисциплине

**«Информатика для дошкольников»**

для детей 5-7 лет

(с использованием компьютера)

*«Научные понятия не усваиваются и*

*не заучиваются ребенком, не берутся*

*памятью, а возникают и складываются*

*с помощью напряжения всей активнос-*

*ти его собственной мысли.»*

*А.С. Выгодский.*

**Автор**: Шиганова Ирина Николаевна.

рья

* + - 1. 2008-2009уч.г.Пояснительная записка

Современное общество предъявляет новые требования к поколению, вступающему в жизнь. «Завтра» сегодняшних детей – это информационное общество. Психологическая готовность к жизни в нем сейчас необходимы каждому человеку.

Одним из факторов, обеспечивающих эффективность образования, является непрерывность и преемственность в обучении.

Изложенная программа по информатике для дошкольников согласуется с программой по информатике для начальной школы «Информатика в играх и задачах», рекомендованной Министерством образования РФ и является начальным звеном непрерывного курса информатики 0-11, который разрабатывается в рамках Образовательной программы «Школа 2100» под руководством А.В.Горячева и включает в себя авторскую программу «Путешествие в компьютерную страну».

Информатизация дошкольного образования открывает педагогам новые возможности для развития методов и организационных форм воспитания и обучения детей. В сегодняшних условиях родители и педагоги должны быть готовы к тому, что при поступлении в школу ребенок столкнется с применением вычислительной техники. Поэтому заранее необходимо готовить ребенка к предстоящему взаимодействию с информационными технологиями.

Для успешного обучения в школе важен не столько набор знаний, сколько развитое мышление, умение получать знания, использовать имеющиеся навыки для решения различных учебных задач. Большие возможности при этом раскрываются при работе с компьютером.

Программа описывает курс пропедевтики по информатике для детей старшего дошкольного возраста (5-7 лет) и включает в себя авторскую программу «Путешествие в компьютерную страну».

**Цель**  – развитие творческих способностей детей, умения анализировать, сравнивать, сопоставлять, развитие логического мышления и более качественная подготовка детей к обучению в школе.

**Задачи**, которые решаются для достижения поставленной цели, можно объединить в следующие группы:

*Группа задач ознакомительно-адаптационного цикла.*

1. Познакомить детей с компьютером, как современным инструментом для обработки информации:

* познакомить с историей ЭВМ;
* познакомить с назначением ЭВМ;
* познакомить с устройством ЭВМ.

2. Познакомить детей с правилами поведения в КИК и правилами безопасной работы на компьютере.

3. Преодолевать (при необходимости) психологический барьер между ребенком и компьютером.

4. Сформировать начальные навыки работы за компьютером:

* познакомить с манипулятором "Мышь".
* познакомить с клавиатурой;

*Группа задач образовательно-воспитательного цикла.*

1. Формировать навыки учебной деятельности:

* учить осознавать цели;
* выбирать системы действий для достижения цели;
* учить оценивать результаты деятельности.
* развивать умение ориентироваться на плоскости;
* проводить работу с геометрическими фигурами;
* закреплять представления о величине предметов.

2. Развивать речь:

* расширять словарный запас детей и знания об окружающем мире;

3. Развивать сенсорные возможности ребенка.

4. Формировать эстетический вкус.

5. Развивать знаковую функцию сознания.

6. Развивать эмоционально-волевою сферу ребенка:

* воспитывать самостоятельность,
* собранность,
* сосредоточенность,
* усидчивость;

7. приобщать к сопереживанию, сотрудничеству, сотворчеству.

*Группа задач творческого цикла.*

1. Развивать конструктивные способности.

2. Тренировать память, внимание.

3. Развивать воображение.

4. Развивать творческое, понятийно-образное, логическое, абстрактное мышление; использовать элементы развития эвристического мышления.

5. Развивать потребности к познанию.

**Принципы:**

*Принцип систематичности и последовательности*предполагает, что усвоение материала идет в определенном порядке, системе; доступность и привлекательность предлагаемой информации.

«Все должно вестись в неразрывной последовательности так, все сегодняшнее закрепляло вчерашнее и пролагало дорогу для завтрашнего» - Я.А. Каменский.

*Принцип сочетания научности и доступности* материала, учитывая приоритет ведущей деятельности дошкольника – игры.

Сущность состоит в том, чтобы ребенок усваивал реальные знания, правильно отражающие действительность. Материал дается в игровой форме с использованием определенных методов и приемов.

*Принцип новизны* дает возможность опираться на непроизвольное внимание, вызывая интерес к деятельности путем постановки последовательной системы задач, максимально активизируя познавательную среду дошкольника.

*Принцип интеграции* знаний в единое поле деятельности способствует адаптации к дальнейшей жизни в современном обществе.

Принцип *культуросообразности* предлагает опору в развитии и воспитании детей на общечеловеческие ценности (добро, милосердие, любовь).

*Принцип развивающего обучения.*

Педагогу необходимо знать уровень развития каждого ребенка, определять зону ближайшего развития, использовать вариативность компьютерных программ согласно этим знаниям.

*Принцип воспитывающего обучения*.

Важно помнить, что обучение и воспитание неразрывно связаны друг с другом и в процессе компьютерных занятий не только даются знания, но и воспитываются волевые, нравственные качества, формируются нормы общения (сотрудничество, сотворчество, сопереживание, сорадость).

*Принцип индивидуализации.*

На каждом учебном занятии подходить к каждому ребенку как к личности. Каждое занятие должно строиться в зависимости от психического, интеллектуального уровня развития ребенка, должен учитываться тип нервной системы, интересы, склонности ребенка, темп, уровень сложности определяться строго для каждого ребенка.

*Принцип связи с жизнью.*

Педагог и ребенок должны уметь устанавливать взаимосвязи процессов, находить аналоги в реальной жизни, окружающей среде, в бытие человека, в существующих отношениях вещей и материи.

В результате изучения данного курса дети будут:

*знать:*

* технику безопасности и правила поведения в компьютерном классе;
* название и функциональное назначение основных устройств компьютера, иметь представление о сущности информационных процессов, об основных носителях информации, процессе передачи информации;
* сущность понятия алгоритма, знать его основные свойства;
* правила работы с исполнителями алгоритмов
* правила работы, основные функции графического редактора
* понятие истинного и ложного высказывания;
* понятие симметрии;
* элементы кодирования;
* логическую операцию «И»;
* понятие «алгоритм»;
* о вложенности множеств, характеризуемых свойствами.

*уметь:*

* использовать в работе клавиатуру и мышь;
* осуществлять необходимые операции при работе в различных программах; пользоваться графическим редактором: создание рисунков, с использованием различных инструментов (карандаш, кисть, распылитель, заливка, фигуры), закрашивание рисунков с помощью заливки, распылителя
* понимать язык стрелок.
* составлять словесные алгоритмы для ре-шения логических задач;
* называть части компьютера;
* определять истинные и ложные высказывания, приводить примеры;
* сравнивать предметы, объединять в гру-ппу по признакам;
* находить закономерности в изображении предметов;
* соотносить элементы двух множеств по признаку;
* составлять части и целое из частей для предметов и действий;
* составлять симметричный узор;
* расставлять предметы и события в определенной (правильной) последовательности;
* объединять множества;
* называть главную функцию (назначение) предметов, выделять свойства предметов;
* находить предметы, обладающие заданными свойствами или несколькими свойствами
* разбивать множества на подмножества, характеризующиеся общим свойством;
* обобщать по некоторому признаку, находить закономерность по признаку;
* выполнять перечисляемую или изображенную последовательность действий;
* описывать простой порядок действий для достижения заданной цели; находить ошибки в неправильной последовательности простых действий;
* приводить примеры отрицаний (на уровне слов и фраз «наоборот»); формулировать отрицания по аналогии;
* пользоваться разрешающими и запрещающими знаками;
* видеть пользу и вред в разных ситуациях;
* проводить аналогию между различными предметами; находить похожее у разных предметов

Занятия по информатике проводятся 1 раз в неделю, в компьютерном классе с использованием тетради А. В. Горячева и компьютерной поддержки. Продолжительность занятий – 25-30 минут. Время работы детей за компьютерами – 10 минут.

**Содержание**

В основу программы положен курс изучения информатики «Все по полочкам» А Горячева и авторская программа «Путешествие в компьютерную страну»

Перспективный план является пропедевтической работой по изучению курса «Информатика в играх и задачах» А.Горячева в начальной школе.

Учебный план предполагает 32 занятий (по одному в неделю и использованием компьютеров)

Несколько занятий приурочено знакомству с компьютером; элементам логики и развитию творческого воображения.

Дети дошкольного возраста получают уникальную возможность получать знания с помощью компьютера и компьютерных технологий.

Два раза в год проводиться диагностика с детьми дошкольного возраста на развитие познавательных процессов и технических навыков и умений работы на компьютере.

**Формы работы**

Предпочтение при выборе форм организации данного процесса отдано тем, которые имеют многофункциональный характер, способствуют развитию детей познавательной активности и ее самореализации, интересны самим детям, органически вписываются в современный учебно-воспитательный процесс.

Педагогический процес строится в виде:

* *Интерактивных занятий по подгруппам***.**

По форме проведения занятия представляют собой «игры-путешествия» или «игры-открытия». Ведущим принципом построения занятия является принцип развивающего обучения.

Например, на занятии "Кодирование» ребятам необходимо справиться с поисковой задачей:

Совершить путешествие, по закодированной карте декодируя несколько видов кодирования.

Все занятия – интерактивны. Дети выполняют задания в тетрадях, решая занимательные задачи, а так же выполняют задания на компьютерах, закрепляя полученные знания и навыки работы на компьютере: собирают пазлы, рисуют, играют. В такой атмосфере гораздо легче запоминаются термины и понятия информатики.

Задача таких занятий не только в том, чтобы передавать информацию, возбудить любопытство и интерес к обсуждаемому предмету (что тоже не маловажно), но и вызвать дальнейшую работу мысли, потребность узнавать новое посредством компьютера. В конечном итоге интерактивные занятия призваны развивать наблюдательность, зрительную память, воображение, ассоциативное мышление, чувственно-эмоциональную сферу, познавательную и творческую активность детей.

В ходе занятий дети “проживают” определенную тематическую ситуацию. В этих играх “разговаривают” друг с другом ребенок, педагог и компьютер

.

* *Познавательных бесед* – развивающих мышление ребенка, осмысленное восприятие получаемой информации. Беседы организуются как итоговые по окончании определенной темы, так и исторические - в которых дети узнают о истории возникновения компьютера и компьютерной техники, о видах компьютеров.
* *Недели информатики* **–** тематические недели, во время которых дети участвуют в турнирах, олимпиадах и конкурсах по информатике, выполняют и защищают исследовательские проекты. Недели устраиваются один раз во второй половине учебного года.
* *Оформления выставок компьютерных рисунков выполненных самими детьми*

Творчество – главное средство освоения ребенком культурно-исторического опыта и движущая сила развития личности. Выставки бывают тематическими и сезонными. Местом оформления выставки бывает групповая комната, изостудия, холл. Темы выставляемых рисунков определяются содержание занятий по информатике. Создавая собственные маленькие произведения, дети выражают свое отношение к информационным технологиям, приобретают умения работы на компьютере.

* *Компьютерные игры* **–** самое сильное средство для обучения, развития ребенка. Компьютерные игры подбираются в соответствии с требованиями:
* игры русифицированы;
* имеют звуковое сопровождении;
* действия в игре развиваются не стремительно, с учетом восприятия детей дошкольного возраста
* игры отражают действительность
* не развивают агрессию
* *Олимпиады и конкурсы* **–** организуются два раза в год. Это, своего рода, итоговые занятия в которых дети демонстрируют свои знания и умения.

* *Работы с родителями*

При изучении курса информатики важно эффективнее организовать общение с родителями, чтобы семья и детский сад осуществляли единый комплекс воспитательных воздействий.

**Методы и приемы**

Метод обучения - это система последовательных, взаимосвязанных способов работы педагогов и детей, которые направлены на достижение дидактических задач.

Прием обучения, в отличие от метода, направлен на решение более узкой учебной задачи. Сочетание приемов образует метод обучения.

* *Метод интерактивной игры***.** Понятие интерактивный к нам пришло из английского языка (*interactive: inter* - между, меж; *active* от *act* - действовать, действие). Оно означает возможность взаимодействовать, вести беседу, диалог с кем-либо. Роль воспитателя в интерактивной игре практически сводится к направлению деятельности детей на достижение поставленных целей и к разработке плана занятия. Главное в организации интерактивной игры с дошкольниками - создание условий для обретения значимого для них опыта социального поведения. Под интерактивной игроймы понимаем не просто взаимодействие дошкольников друг с другом и педагогом, а совместно организованную познавательную деятельность социальной направленности.В такой игре дети не только узнают новое, но и учатся понимать себя и других, приобретают собственный опыт.
* Познавательная и практическая деятельность детей на занятиях организована с помощью *наглядных методов***.** Наглядность дает возможность ребенку всматриваться в явления окружающего мира, предметов, выделять в них существенное, основное, замечать происходящие изменения, устанавливать их причины, делать выводы.

Без демонстрации наглядности невозможно провести ни одного занятия.

* *Словесные*методы и приемы позволяют в кратчайший срок передать детям информацию, ставить перед ними учебную задачу, указывать пути ее решения. Словесные методы и приемы сочетаются с наглядными, игровыми, практическими методами, делая последние более результативными.
* *Практические*методы придают практический характер познавательным занятиям. Он направлен на реальное преобразование вещей, в ходе которых ребенок познает свойства, качества, признаки, связи, которые недоступны непосредственному восприятию.

Практическая деятельность направлена на подготовку детей к восприятию нового материала; на усвоение ими новых знаний и на закрепление, расширение и совершенствование усвоенных знаний, на умения и навыки ребёнка.

* Ведущими практическими методами являются *упражнение, экспериментирование, проектирование***.** В систему познавательного развития детей входят проекты и экспериментирование. В ходе проектов и экспериментов ребенок воздействует на объект с целью познания его свойств, связей и т.п.

В работе используются *технологии:*

* *Проектирование***.** Оно позволяет развивать творческие способности дошкольников и педагога. В его основе лежит концептуальная идея доверия к природе ребенка, опора на его напряжение мысли, фантазии, творчества в условиях неопределенности.

Направленность обучения посредством методом проекта формирует познавательные мотивы.

* *Информационно-коммуникационные технологии.*

Используя информационно-коммуникационные технологии дети учатся использовать компьютер не только для игры, но и для получения новых знаний.

**Структура занятий**

Каждое занятие комплексное. Оно включает в себя 3 этапа.

**I этап - подготовительный.**

Идет погружение ребенка в сюжет занятия, период подготовки к работе на компьютере (компьютерной игре) через развивающие игры, логические задачи, беседы, конкурсы, соревнования, которые помогут ему справиться с поставленной задачей.

**II этап - основной.**

Включает в себя овладение способом управления программой для достижения результата и самостоятельную игру ребенка за компьютером.

Включается гимнастика для глаз, пальчиковая гимнастика для снятия усталости зрительного, моторного аппарата во время работы.

Используется несколько способов "погружения" ребенка в компьютерную программу:

*1 способ*. Последовательное объяснение ребенку назначения каждой клавиши с подключением наводящих и контрольных вопросов.

*2 способ*. Ориентируясь на приобретенные ребенком навыки работы с компьютером, познакомить с новыми клавишами, их назначением.

*3 способ.* Ребенку предлагается роль исследователя, экспериментатора, предоставляется возможность самостоятельно разобраться со способом управления программой.

*4 способ.* Ребенку предлагается карточка-схема, где задается алгоритм управления программой. На первых этапах дети знакомятся с символами, проговаривают и отрабатывают способы управления с педагогом, в дальнейшем самостоятельно "читают" схемы.

**III этап - заключительный**.

Необходим для снятия зрительного напряжения (проводится гимнастика для глаз), для снятия мышечного и нервного напряжений (физ. минутки, точечный массаж, массаж впереди стоящему, комплекс физических упражнений, расслабление под музыку).

Занятия проводятся по подгруппам 8 человек 1 раза в неделю в первой

половине дня.

Продолжительность каждого этапа занятия:

1 этап - 10-15 минут,

2 этап - 10-15 минут,

3 этап - 4-5 минут.

После каждого занятия проветривание помещения.

Занятия построены на игровых методах и приемах, позволяющих детям в интересной, доступной форме получить знания, решить поставленные педагогом задачи.

*Критерии педагогической диагностики* на развитие познавательных процессов:

* развитие логического мышления
* тренировка и объем памяти
* тренировка внимания
* развитие творческих способностей
* развитие воображения

*Критерии технологической диагностики* по выявлению технических навыков и умений работы на компьютере:

* умение ориентироваться на экране монитора
* умение пользоваться клавиатурой, управлять курсором с помощью клавиш «вверх», «вниз», «вправо», «влево», ENTER, пробел.
* умение управлять манипулятором «Мышь» различать правую и левую кнопку мыши, выполнять двойной щелчок, передвигать элементы с помощью удерживания их курсором
* технику безопасности работы на компьютере.

**Тематическое планирование в старшей группе**

|  |  |
| --- | --- |
| Наименование разделов и тем | Кол-во занятий |
| **РАЗДЕЛ 1. Компьютер** | |
| Знакомство с компьютером | 1 |
| Правила техники безопасности | 2 |
| Устройства компьютера | 2 |
| Правила работы за компьютером | 3 |
|  | **8** |
| **РАЗДЕЛ 2. Предметы. Свойства предметов.** | |
| Функции (назначения) предметов. Выделение главных свойств предметов. Сравнение предметов по свойству. Отличия. | 4 |
| Часть – целое. | 1 |
| Поиск закономерностей в расположении фигур и предметов. | 4 |
| Обобщение по признаку. Объединение множеств, задаваемых свойством.  Подмножество с общим свойством, разбиение множества на подмножества. | 5 |
|  | **14** |
| **РАЗДЕЛ 3. Действия предметов** | |
| Описание последовательности действий и событий. | 2 |
|  | **2** |
| **РАЗДЕЛ 3. Элементы логики.** | |
| Истинные и ложные высказывания | 1 |
| Логическая операция ***И***. | 1 |
| Подготовка к знакомству с отрицанием. Отрицание по аналогии. | 1 |
| Элементы кодирования | 1 |
| Действия при наличии разрешающих и запрещающих знаков. | 1 |
| Подготовка к введению понятия «алгоритм», простейшие алгоритмы расстановки | 1 |
|  | **6** |
| **РАЗДЕЛ 4. Развитие творческого воображения** | |
| Симметрия по образцу. Упражнения на развития воображения. | 3 |
| Задачи – шутки (на внимание и логическое рассуждение). | 1 |
| Рассмотрение положительных и отрицательных сторон одних и тех же свойств предметов. | 1 |
|  | **5** |
| **всего** | **35** |

Тематическое планирование в подготовительной группе

|  |  |
| --- | --- |
| Наименование разделов и тем | Кол-во занятий |
| **РАЗДЕЛ 1. Компьютер** | |
| Знакомство с компьютером и его историей | 2 |
| Правила техники безопасности | 1 |
| Устройства компьютера | 2 |
| Правила работы за компьютером | 2 |
|  | **7** |
| **РАЗДЕЛ 2. Предметы. Свойства предметов.** | |
| Функции (назначения) предметов. Выделение главных свойств предметов. Сравнение предметов (объектов) по свойству. Отличия. | 4 |
| Часть – целое. | 1 |
| Поиск закономерностей в расположении фигур и предметов. Упорядочение серии предметов по разным признакам; расстановка и перестановка | 3 |
| Обобщение по признаку. Отображение множеств. Объединение множеств, задаваемых свойством.  Подмножество с общим свойством, разбиение множества на подмножества.  Вложенность множеств предметов **с общими свойствами** | 5 |
|  | **14** |
| **РАЗДЕЛ 3. Действия предметов** | |
| Описание последовательности действий и событий. Порядок действий ведущих к цели. Целое действие и его части. | 3 |
|  | **3** |
| **РАЗДЕЛ 3. Элементы логики.** | |
| Истинные и ложные высказывания, подготовка к введению понятий «истина», «ложь» | 1 |
| Логическая операция ***И***. | 1 |
| Подготовка к знакомству с отрицанием. Отрицание по аналогии. | 2 |
| Элементы кодирования | 1 |
| Действия при наличии разрешающих и запрещающих знаков. | 1 |
| Подготовка к введению понятия «алгоритм», простейшие алгоритмы расстановки | 2 |
|  | **8** |
| **РАЗДЕЛ 4. Развитие творческого воображения** | |
| Симметрия по образцу. Упражнения на развития воображения. | 2 |
| Задачи – шутки (на внимание и логическое рассуждение). | 1 |
| Рассмотрение положительных и отрицательных сторон одних и тех же свойств предметов. | 1 |
|  | **4** |
| **всего** | **36** |

**РАЗДЕЛ 1. Компьютер**

*Тема 1.* Знакомство с компьютером.

Цели, задачи занятий по информатике в доступной для детей форме. Беседа о значении компьютера, о его роли в жизни людей. История возникновения компьютера.

*Требования к знаниям, умениям, навыкам:*

1. Знать о назначении компьютера , о его роли в жизни человека.

*Тема 2.* Техника безопасности в компьютерном классе.

Правила техники безопасности при работе за компьютером. Инсценировка различных ситуаций по технике безопасности.

*Требования к знаниям, умениям, навыкам:*

1. Знать и уметь правила работы на компьютере
2. Уметь выполнять все виды щелчков мышью (двойной, одинарный), перетаскивание мышью.

*Тема 3.* Устройства компьютера.

Устройства компьютера: монитор, системный блок, мышь, клавиатура, колонки. Названия и их функции.

*Требования к знаниям, умениям, навыкам:*

1. Знать и уметь называть основные части компьютера и их назначение; устройство ввода и вывода информации

*Тема 4*. Правила работы за компьютером.

Правила работы за компьютером. Клавиатура. Мышь. Разновидности щелчков мышью. Упражнения в их выполнении. Правильная посадка за компьютером. гимнастика для глаз.

*Требования к знаниям, умениям, навыкам:*

* 1. Знать правила работы за компьютером

**РАЗДЕЛ 2. Предметы. Свойства предметов.**

*Тема 1.* Сравнение предметов по свойству.

Название предметов. Свойства предметов. Поиск предметов совпадающих свойств. Группировка предметов с одинаковыми свойствами.

Функции (назначения) предметов. Выделение главных свойств(признаков) предметов. Сравнение предметов (объектов) по свойству. Отличия.

*Требования к знаниям, умениям, навыкам:*

Уметь сравнивать предметы, выделять одинаковые свойства*.*

*Тема 2****.*** Часть и целое.

Целое. Часть как элемент целого. Состав целого из нескольких частей.

*Требования к знаниям, умениям, навыкам:*

Уметь составлять целое из частей, видеть часть как составной элемент целого

*Тема 3****.*** Закономерность в расположении фигур и предметов.

Предметы. Свойства. Выделений свойства, лежащего в основе закономерности. Построение закономерности объектов. Поиск закономерностей в расположении фигур и предметов. Упорядочение серии предметов по разным признакам; расстановка и перестановка.

*Требования к знаниям, умениям, навыкам:*

1. Уметь выделять свойство, лежащее в основе закономерности.
2. Уметь продолжать закономерность объектов.

*Тема 4.* Отображение множеств Объединение множеств Объекты, их свойства. Выделение множеств. Соотнесение элементов двух множеств по некоторому принципу. Объединение множеств по определенному признаку. Отображение множеств. Объединение множеств, задаваемых свойством.

Подмножество с общим свойством, разбиение множества на подмножества.

Вложенность множеств предметов с общими свойствами. Дать понятие предметы по «роду» и по «виду»

*Требования к знаниям, умениям, навыкам:*

1. Уметь соотносить элементы двух множеств по признаку.
2. Уметь объединять множества по определенному признаку.
3. Уметь выделять элементы вложенного множества

**РАЗДЕЛ 3. Действия с предметами**

*Тема 1****.*** Описание последовательности действий.

Последовательность действий, заданная устно, графически. Последовательность действий и состояний в природе. Последовательность действий в литературном произведении. Порядок действий ведущих к заданной цели. Целое действие и его части. Одно действие, применяемое к разным предметам

*Требования к знаниям, умениям, навыкам:*

1. Расставлять события в правильной последовательности
2. Находить ошибки в заданном действии
3. Делить действие на части

**РАЗДЕЛ 4 Элементы логики.**

*Тема 1* Подготовка к введению понятий «истина», «ложь».

Истинные и ложные высказывания,

*Требования к знаниям, умениям, навыкам:*

1. Знать понятие истинного и ложного высказывания
2. Уметь определять истинные и ложные высказывания

*Тема 2* Логическая операция И.

*Требования к знаниям, умениям, навыкам:*

1. Уметь объединять отдельные элементы в группы с общим названием.

*Тема 3*. Подготовка к знакомству с отрицанием.

Отрицание по аналогии, приводить примеры отрицаний (на уровне слов и фраз «наоборот»)

*Требования к знаниям, умениям, навыкам:*

1. Уметь отрицать примеры «наоборот
2. Уметь отрицать по аналогии

*Тема 4.*Элементы кодирования

Учить выполнять действия, которые заданы с помощью рисунков, знаков, фигур.

*Требования к знаниям, умениям, навыкам:*

1. Уметь выполнять действия, показанные в графических рисунках.
2. Уметь кодировать простейшие действия

*Тема 5* Действия при наличии разрешающих и запрещающих знаков.

Познакомить с разрешающими и запрещающими знаками. Самостоятельно пользоваться знаками.

*Требования к знаниям, умениям, навыкам:*

1. Уметь самостоятельно пользоваться запрещающими и разрешающими знаками
2. Различать запрещающие и разрешающие знаки

*Тема 6.*Подготовка к введению понятия «алгоритм»,

Познакомить с алгоритмом. Простейшие алгоритмы расстановки.

*Требования к знаниям, умениям, навыкам:*

1. Выполнять простейшие алгоритмы
2. Находить ошибки в заданном простейшем алгоритме
3. Знать понятие «алгоритм»

**РАЗДЕЛ 5. Развитие творческого воображения**

*Тема 1*. Симметрия по образцу.

Геометрические фигуры. Предметы. Названия предметов и фигур. Понятие симметрии. Составление симметричного узора. Упражнения на развития воображения.

*Требования к знаниям, умениям, навыкам:*

1. Знать понятие симметрии.
2. Уметь составлять симметричный узор.

*Тема 2.* Задачи – шутки (на внимание и логическое рассуждение).

*Требования к знаниям, умениям, навыкам:*

1. Уметь решать задачи – шутки применяя полученные знания

*Тема 3.* Наделение предметов новыми свойствами.

Перенос свойств с одних предметов на другие. Рассмотрение положительных и отрицательных сторон одних и тех же свойств предметов.

Список литературы

1. Волошина, О. В. Развитие пространственных представлений на занятиях информатики в детском саду / О. В. Волошина// Информатика. – 2006. - №19.
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. – 328 с.
3. Горячев, А. В., Ключ, Н. В. Все по полочкам : пособие для дошкольников 5-6 дет /А. В. Горячев, Н. В. Ключ. – 2-е изд., испр. – М.: Баласс, 2004. – 64 с.
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. – 64 с.
5. Книга игр для детей : кроссворды, ребусы, головоломки /сост. Г. Коненкина. – М.: Астрель,2003. – 192 с.
6. Ковалько, В. И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы/ В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2007. – 304 с.
7. Коджаспирова, Г. М., Петров, К. В. Технические средства обучения и методика их использования: учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений /Г. М. Коджаспирова, К. В. Петров. – М.: Академия, 2001. – 256 с.
8. Кравцов, С. С., Ягодина, Л. А. Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников/ С. С. Кравцов, Л. А. Ягодина//Информатика. – 2006. - №12.
9. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы (Санин 2.4.2. 178-020), зарегистрированные в Минюсте России 05.12.02., рег. №3997

Компьютерные диски

1. Серия дисков «Адалин» Москва 2008 г.
2. «Компьютер для дошкольников» Москва 2007г.
3. «Мир информатики», «Кирилл и Мефодий», 2003г.
4. «В гостях у Чебурашки»
5. «Лиза на конюшне»