

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«ЦЕНТР ОБРАЗОВАНИЯ № 26»**

300911, Россия. г. Тула, Скуратовский микрорайон д.10

тел. (4872) 31-37-88

e-mail: tula-co26@tularegion.org

**Принято**

на педагогическом совете

Протокол № 1

от 30.08.2021



**Утверждено**

Директор МБОУ «ЦО № 26»

Ж.Н. Матвеева

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**«Информатика детям»**

Уровень образования: дошкольное образование, подготовительная к школе группа

Количество часов 64

Педагог Букалова Юлия Алексеевна

Программа разработана в соответствии с ФГОС ДО,  
на основе дополнительной общеобразовательной программы по  
социально - коммуникативному и познавательному развитию  
«Современные дети», 2021 г.

## *Пояснительная записка*

Дополнительная общеобразовательная программа по социально-коммуникативному и познавательному развитию «Современные дети» рассчитана на детей 6–7 лет. Реализация Программы в своем содержании охватывает несколько образовательных областей: речевую, познавательную, социально-коммуникативную, и используется в организованной образовательной деятельности в соответствии с тематическим планом.

Образование по Программе осуществляется в соответствии с федеральным законом № 273 «Об образовании в Российской Федерации», приказом Министерства образования и науки РФ от 17 октября 2013 г. № 1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования», постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 г. № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и/или безвредности для человека факторов среды обитания», письмом министерства образования Тульской области от 23.04.2021 № 16-10/4488 «О реализации проекта «Современные дети».

Дополнительная общеобразовательная программа «Современные дети» (Программа) направлена на углубление содержания следующих образовательных областей: социально-коммуникативное развитие – приоритетное направление «Родной край глазами детей»; познавательное развитие – приоритетные направления «Информатика детям», «Английский язык для детей», «Шахматы и дети».

Программа определяет цели и задачи реализации, возрастные особенности и динамику развития интеллектуальных способностей детей, планируемые результаты освоения детьми содержания Программы, особенности организации образовательного процесса, содержание, примерное тематическое планирование. Программа может быть использована в ДОО различного типа и разработана на основе системно-деятельностного подхода. Личностное развитие ребенка обеспечивается путем ознакомления с родным краем и другими странами, освоения азов английского языка, информатики и шахматного искусства.

**Модуль «Информатика детям».** Модуль предназначен для обучения детей старшего дошкольного возраста основам информатики. В содержании модуля отражаются актуальные направления приобщения старших дошкольников к цифровой среде на деятельностной основе. Наличие у детей знаний основ информатики детьми дошкольного возраста, умений использовать цифровые ресурсы способствуют решению практических задач.

**Категория обучающихся:** дети старшего дошкольного возраста (6–7 лет).

**Форма обучения:** очная с применением электронного обучения.

**Сроки освоения модуля:** модуль рассчитан на 1 год обучения, 2 часа в неделю.

**Основная цель** Программы – целостное и разностороннее развитие детей дошкольного возраста, сообразное актуальной социокультурной ситуации детства и требованиям современного общества и государства, через создание условий, поддерживающих активное участие детей в образовательной деятельности, обеспечивающих индивидуализацию их развития и позитивную социализацию.

**Задачи** Программы реализуются в процессе освоения детьми всех образовательных областей, предусмотренных ФГОС ДО, во всех видах детской деятельности в соответствии с образовательными направлениями.

### ***Модуль «Информатика детям»***

**Задачи модуля:**

- формировать основы грамотности воспитанников в области информатики;

- дать представление об основах программирования;
- развивать образное и логическое мышление;
- развивать творческие способности;
- способствовать адаптации детей дошкольного возраста к цифровой среде;
- воспитывать привычку соблюдать здоровьесберегающие правила использования цифровой среды.

## *Планируемые результаты освоения Программы*

### *Модуль «Информатика детям»*

В результате реализации Программы дети будут знать:

- основы информатики;
- правила поведения за компьютером;
- назначение компьютера;
- основные блоки и устройства компьютера;
- назначение и возможности устройств ввода и вывода информации;
- способы работы в текстовом редакторе;
- способы создания графических изображений;
- понятия «курсор», «множество», «истинное высказывание», «ложное высказывание», «исполнитель», «команда»;
- основы программирования.

В результате реализации Программы дети будут уметь:

- выделять свойства предметов, находить предметы, обладающие заданным свойством или несколькими свойствами, разбивать множество на подмножества, характеризующиеся общим свойством;
- обобщать по некоторому признаку, находить закономерность по признаку;
- сопоставлять части и целое предметов и действий;
- называть главную функцию (назначение) предметов;
- проводить аналогию между разными предметами;
- находить похожее у разных предметов;
- переносить свойства одного предмета на другие;
- расставлять события в правильной последовательности;
- выполнять перечисляемую или изображенную последовательность действий;
- применять какое-либо действие по отношению к разным предметам;
- описывать простой порядок действий для достижения заданной цели;
- находить ошибки в неправильной последовательности простых действий;
- приводить примеры истинных и ложных высказываний;
- приводить примеры отрицаний (на уровне слов и фраз «наоборот»);
- формулировать отрицание по аналогии;
- пользоваться разрешающими и запрещающими знаками;
- анализировать информацию;
- применять полученную информацию в практической деятельности.

### **Учебный план модуль «Информатика детям»**

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

## Календарно-тематическое планирование образовательной деятельности

| №п/п      | Темы НОД   | Сроки                     | Количество часов |
|-----------|--|---------------------------|------------------|
| <b>1.</b> | <b>Раздел 1. Изучаем компьютер</b>   |                           | <b>20</b>        |
| 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                |
| <b>2.</b> | <b>Раздел 2. Рисуем на компьютере</b>  |                           | <b>22</b>        |
| 2.1.      | Знакомство с программой Paint. Управляющие значки окна. Палитра. Состав панели инструментов программы              | Ноябрь 3 неделя           | 2                |
| 2.2.      | Работа в программе Paint. Инструмент «Прямая линия», толщина и цвет. Инструмент «Распылитель»                      | Ноябрь 4 неделя           | 2                |
| 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                |
| <b>3.</b> | <b>Раздел 3. Учимся программировать</b>  |                           | <b>22</b>        |
| 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         |
|       | <b>ИТОГО (часов)</b>                                      |                             | <b>64</b> |

### **Перечень учебно-методического обеспечения по модулю «Информатика детям»**

1. Текстовый редактор «Блокнот».
2. Графический редактор «Paint».
3. Программная система для изучения азов программирования «Пиктомир».

Ссылка для скачивания программы <https://piktomir.ru/download/>

4. Демонстрационные плакаты «Устройство компьютера», «Правильная осанка при работе на компьютере», «Гимнастика для глаз».

#### **Технические средства обучения**

1. Компьютер для педагога.
2. Компьютеры или планшеты для детей.
3. Проектор или интерактивная доска.

## Литература

1. Абрамов С.А., Зима Е.В. Начала информатики – М., Наука, 1989. Код доступа: <https://bookree.org/reader?file=504079&pg=2>
2. Венгер А. А., Дьяченко О М. Игры и упражнения по развитию умственных способностей у детей дошкольного возраста, М. 2001. Код доступа: [https://vk.com/doc32189393\\_497731495?hash=1931b0fb3c374826f6](https://vk.com/doc32189393_497731495?hash=1931b0fb3c374826f6)
3. Л. А. Венгер, А. Л. Венгер Домашняя школа мышления (для пятилетних детей). – М.: Знание, 1984. – 80 с. Код доступа: [http://www.bim-bad.ru/docs/the\\_vengers\\_thinking\\_development.pdf](http://www.bim-bad.ru/docs/the_vengers_thinking_development.pdf)
4. Горячев А.В. «Все по полочкам. Пособие для дошкольников 5–6 лет». – М., БАЛАСС, 2012. – 64 с. Код доступа: [https://vk.com/doc-172860932\\_537760929?hash=a70080af4748107926&dl=2ed842dce43f8d328fhttps://vk.com/doc67443860\\_485266489?hash=05771a2012011bba9e](https://vk.com/doc-172860932_537760929?hash=a70080af4748107926&dl=2ed842dce43f8d328fhttps://vk.com/doc67443860_485266489?hash=05771a2012011bba9e)
5. Информатика. Энциклопедия для детей. Т. 22\_2007 – 618с.. Код доступа: [https://vk.com/doc112594009\\_437211252?hash=71b6063678e05dec63](https://vk.com/doc112594009_437211252?hash=71b6063678e05dec63)
6. Коган И. Д., Леонас В.В. Эта книга без затей про компьютер для детей. М., Педагогика, 1999. Код доступа: <https://bookree.org/reader?file=591026&pg=1>
7. Никитин Б. П. Развивающие игры. – 5-е изд. доп. – М.: Знание, 1994. Код доступа: <http://libarch.nmu.org.ua/bitstream/handle/GenofondUA/43720/4dddc5838fd1f7e0ba67469e5661a783.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
8. Михайлова З. А. Игровые занимательные задачи для дошкольников. Книга для воспитателя детского сада. – М.: Просвещение, 1999. Код доступа: [https://ds-olenenok.saha.prosadiki.ru/media/2018/07/26/1226234701/2\\_mikhajlova\\_z.a-igrovye\\_zadachi\\_dlja\\_doshkolnik.pdf](https://ds-olenenok.saha.prosadiki.ru/media/2018/07/26/1226234701/2_mikhajlova_z.a-igrovye_zadachi_dlja_doshkolnik.pdf)
9. Методические указания по проведению цикла занятий «Алгоритмика» в подготовительных группах дошкольных образовательных учреждений с использованием свободно распространяемой учебной среды ПиктоМир А.Г. Кушниренко, А.Г. Леонов, М.В. Райко, 2019. Код доступа: <https://www.niisi.ru/piktomir/%D0%90%D0%BB%D0%B3%D0%BE%D1%80%D0%B8%D1%82%D0%BC%D0%B8%D0%BA%D0%B0%20%D0%B4%D0%BB%D1%8F%20%D0%B4%D0%BE%D1%88%D0%BA%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B8%D0%BA%D0%BE%D0%B2.%2019.09.2019.pdf>
10. Пионтковская Н.А. Как с компьютером дружить. Учебно-методическое пособие – М.: СОЛОН-Пресс, 2015. – 96 с. Код доступа: <https://mirlib.ru/knigi/deti/156416-kak-s-kompyuterom-druzhit.html>
11. 35 занятий для успешной подготовки к школе. Логическое мышление. Автор составитель Н. Терентьева – М. ООО «Стрекоза», 2012. – 34 с. Код доступа: [https://docviewer.yandex.ru/view/363133539/?page=28&\\*=Wf26t0vZNA6ZC%2FGYnZbdVvDhvLl7InVybCI6InlhLW1haWw6Ly8xNzU5MjE4NjA0NDQxNzg2MDEvMS4yIiwidGI0bGUiOiJkb2M0MjgxNzIiOF8lOTk5OTI3MjQiLCJub2lmcFtZSI6ZmFsc2UsInVpZCI6IjM2MzEzMzUzOSIsInRzIjoxNjIyNTUzMTUzLCJ5dSI6IjcyNTI0ODIzNzE1MzExMTgwMTUifQ%3D%3D](https://docviewer.yandex.ru/view/363133539/?page=28&*=Wf26t0vZNA6ZC%2FGYnZbdVvDhvLl7InVybCI6InlhLW1haWw6Ly8xNzU5MjE4NjA0NDQxNzg2MDEvMS4yIiwidGI0bGUiOiJkb2M0MjgxNzIiOF8lOTk5OTI3MjQiLCJub2lmcFtZSI6ZmFsc2UsInVpZCI6IjM2MzEzMzUzOSIsInRzIjoxNjIyNTUzMTUzLCJ5dSI6IjcyNTI0ODIzNzE1MzExMTgwMTUifQ%3D%3D)