

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад №11 «Звёздочка» Старооскольского городского округа

Рассмотрена  
на заседании педагогического совета  
МАДОУ ДС №11 «Звёздочка»  
протокол от 31 августа 2017 г. №1

Утверждена  
приказом заведующего  
МАДОУ ДС №11 «Звёздочка»  
от 01 сентября 2017 г. №112

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«Информатика для дошкольников»**

Возрастной состав детей 5-7 лет  
Срок реализации программы - 2 года

Автор - составитель:  
Масленникова Е.Н,  
педагог дополнительного образования

Старый Оскол  
2017

## Содержание

I. Пояснительная записка.....	3
II. Учебно-тематический план.....	6
III. Содержание программы.....	16
IV. Методическое обеспечение.....	17
V. Список использованной литературы.....	19

## **I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Дополнительная образовательная программа «Информатика для дошкольников», (далее - Программа), имеет интеллектуально-развивающую направленность, разработана на основе пособия З.М. Габдуллиной «Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет», программы «Как научить шахматам» А.К. Костенюк.

Психологическая готовность к жизни в информационном обществе, начальная компьютерная грамотность, культура использования персонального компьютера как средства решения задач деятельности становятся сейчас необходимыми каждому человеку независимо от профессии. Все это предъявляет качественно новые требования и к дошкольному воспитанию - первому уровню непрерывного образования, одна из главных задач которого - заложить потенциал обогащенного развития личности ребенка.

Каждый человек для осуществления своей деятельности должен освоить в процессе непрерывного образования не только традиционные, но и новейшие средства.

Современное общество живет среди постоянно увеличивающегося потока информации, который каждые несколько лет практически удваивается. Не утонуть в этом информационном море, а, точно ориентируясь, решать практические задачи человеку помогает компьютер.

Компьютерное образование направлено на развитие высших психических функций, формирование качеств личности – образованности, самостоятельности, критичности, ответственности, рефлексивности. Более четко представляются и виды деятельности в компьютерной среде: ребенок развивается, общается. Компьютер в современных условиях не просто электронная вычислительная машина; это источник информации, инструмент ее преобразования и универсальная система связи, обеспечивающая взаимодействие всех субъектов дидактической системы. Начальный курс по обучению игре в компьютерные шахматы максимально прост и доступен. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций. В игровой форме вводит детей в мир шахмат: знакомит дошкольников с историей развития шахмат. В простой и доходчивой форме рассказывает о шахматных фигурах, «волшебных» свойствах и загадочных особенностях шахматной электронной доски, об элементарных правилах игры и некоторых ее принципах, знакомит дошкольников со своеобразным миром шахмат, прививает им любовь к древней и мудрой игре.

Введение компьютера в систему дидактических средств детского сада становится мощным фактором обогащения интеллектуальной основы умственного, эстетического, социального и физического развития ребенка.

В сегодняшних условиях информатизации общества педагоги и родители должны быть готовы к тому, что при поступлении в школу ребенок, скорее всего, столкнется с применением вычислительной техники. Поэтому необходимо заранее готовить его к предстоящему взаимодействию с образовательными информационными технологиями в школе.

**Новизна** Программы состоит в разработке системы деятельности по оптимизации образовательного процесса посредством использования информационно-коммуникационных технологий, позволяющих обеспечить интеллектуальное развитие личности ребенка.

**Цель** - проработка основных понятий информатики, развитие интеллекта, творческих способностей детей, а также использование компьютерных технологий (обеспечивающих сбор, накопление, хранение, обработку и передачу в закодированном виде информации различного характера, а так же способы (методы) использования таких систем) для расширения интеллектуальных возможностей ребенка.

**Задачи:**

1. Формирование у дошкольников навыков работы с персональным компьютером:

а) дать необходимые знания, обеспечивающие возможность работы на компьютере;

б) сформировать основные умения, необходимые в работе с компьютером;

в) формировать правильное отношение к компьютеру: компьютер - сложное техническое устройство, созданное человеком, помогающее в обучении и в труде, отдыхе;

г) показать исполнителю (ребенку) его собственные возможности в управлении компьютером.

2. Развитие психических процессов, логических и наглядно-образных видов мышления и типов памяти, основных мыслительных операций, основных свойств внимания.

3. Совершенствование диалогической речи детей: умение слушать собеседника, понимать вопросы, смысл заданий, уметь задавать вопросы, отвечать на них.

4. Расширение кругозора, устранение психологического барьера «человек - компьютер».

5. Воспитание у детей потребности в сотрудничестве, взаимодействии со сверстниками, умения подчинять свои интересы определенным правилам.

Цель в соответствии с авторской программой А.К. Костенюк «Как научить шахматам»: формирование первоначальных знаний, умений и навыков шахматной игры. Для достижения цели были поставлены следующие задачи:

1. научить детей свободно ориентироваться на шахматной доске, разыгрывая шахматную партию;

2. способствовать формированию основ гармонического развития, логического мышления, памяти, внимания, воображения;

3. создать ситуации успеха для каждого ребёнка.

Не каждый ребенок способен стать чемпионом. Но, обучение ребенка шахматам с раннего возраста является отличной дошкольной подготовкой и залогом хорошего школьного обучения. Доказано, что дети, которые в дошкольном возрасте начали играть в шахматы, отлично успевают в школе. Такие дети не испытывают проблем с точными науками, быстро выполняют домашние задания. Шахматы для детей несут в себе множество положительных моментов. Воспитательные плюсы от игры

в шахматы заключаются в том, что у ребенка появляется целеустремленность, усидчивость, воля и выдержка. Юный шахматист учится самостоятельно принимать решения, не расстраиваться и не унывать, а идти к цели. Шахматы делают ребенка внимательным и собранным.

Особенностью программы является **спиральность, наращивание сложности одного и того же** понятия на каждом новом этапе обучения.

Программа рассчитана на 36 часов в год в каждой группе, по одному занятию в неделю продолжительностью 25-30 мин., каждые 10-15 минут проводится физминутка: гимнастика для глаз, пальчиковая гимнастика. Занятия с детьми на компьютерах проводятся после дневного сна.

#### **Программа ориентирована:**

- на развитие логического и комбинаторного мышления;
- на отработку навыков работы с компьютером (восприятие информации с экрана, ее анализ, управление мышью и клавиатурой);
- на креативную деятельность с использованием компьютера;
- на формирование понятий «информация» и «информационный процесс», представлений об информационной картине мира; о значении информации, информационных технологий в обществе;
- на знакомство с функциональной структурой компьютера и его основными устройствами; основными приемами работы в среде Windows, созданием графических изображений, знакомством с возможностями сети Интернет, подготовкой, отсылкой и получением электронных сообщений.

Программа адаптирована к возрастным особенностям детей старшего дошкольного возраста (5-7 лет).

Занятия детей с компьютером проходят в игровой форме с **использованием компьютерных игр и электронных тестов.**

Благодаря мультимедийному способу подачи информации предполагаются следующие результаты:

*промежуточные (5-6 лет):*

1. Развитие логического и комбинированного мышления.
2. Овладение навыками работы с компьютером (восприятие информации с экрана, управление мышью и клавиатурой).
3. Знание функциональной структуры компьютера и его основных устройств: системный блок, монитор, мышь, клавиатура.
4. Устранение психологического барьера «человек - компьютер».

*итоговые (6-7 лет):*

1. Повышение уровня познавательных процессов детей дошкольного возраста:

- логического мышления;
  - объема памяти;
  - внимания;
  - творческих способностей;
  - воображения;
2. Развитие технических навыков и умений работы на компьютере:
- умения ориентироваться на экране монитора;

- умения пользоваться клавиатурой, управлять курсором с помощью клавиш «вверх», «вниз», «вправо», «влево», ENTER, пробел;
- умения управлять манипулятором «Мышь», различать правую и левую кнопку мыши, выполнять двойной щелчок, передвигать элементы с помощью удерживания их курсором;
- выполнения техники безопасности работы на компьютере.

Один раз в год (май) проводится диагностика с детьми дошкольного возраста на развитие познавательных процессов и технических навыков и умений работы на компьютере.

*Критерии педагогической диагностики на развитие познавательных процессов:*

- логическое мышление (модификация теста Л.А.Венгера)
- объем памяти (вариант теста З.М. Истоминой),
- внимание (модификация теста Рея).
- творческие способности (тест Дж. Гилфорда)

*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;
- техника безопасности работы на компьютере.

## II. Учебно-тематический план

Старшая группа

№ п/п	Месяц	Программное содержание	Тема занятия	Кол-во занятий	
				Теор.	Пр.
1	Сентябрь	Познакомить детей с необычным царством компьютерной техники (история развития; что такое «информация»; кто создал теорию, позволившую создать машину; как выглядели первые компьютеры и т. д.). Напомнить детям о технике безопасности и правилах поведения в кабинете информатики. Просмотр фрагмента из	Здравствуй, класс компьютерный! История компьютера Знакомство с шахматной школой.	1	

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад №11 «Звёздочка» Старооскольского городского округа

	обучающей компьютерной игры «Шахматы в сказках» (приветствие шахматных королей). Знакомство с кабинетом «Азбука шахматной игры. Дидактическая игра – драматизация «Шахматный теремок».			
2	Продолжать знакомить детей с составляющими компьютера (системный блок, монитор, мышь, клавиатура и др.). Учить выполнять задания по инструкции. Развивать внимание, память, логическое мышление, глазомер, координацию движений, сообразительность и ловкость. Дидактическая игра – драматизация «Шахматный теремок». Стихотворение «Начальная позиция в шахматной партии». Дидактическая игра «Белые и чёрные» (напольные шахматы)	1. Что входит в состав компьютера? (Иллюстрированный рассказ); 2. В гостях у шахматного короля.	0,4	0,6
3	Учить детей выполнять задания по инструкции. Развивать внимание, память, логическое мышление, глазомер, координацию движений, сообразительность и ловкость. Знакомство с шахматной доской. Белые и чёрные поля.	1. Системный блок. 2.«Поезд» (усложненный вариант) (Развивающая игра) 3. Знакомство с инструментом «резинка».	0,4	0,6
4	Чередование белых и чёрных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Расположение доски между партнёрами. Центр. Форма центра. Количество полей в центре.	1. Материнская плата. 2. Секреты шахматной доски. «Доску правильно клади...»	0,4	0,6
	Итого:		4	

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад №11 «Звёздочка» Старооскольского городского округа

5	Октябрь	Дать понятие «процессор» (процессор - главное устройство компьютера, обрабатывающее информацию)	1. Центральный процессор. 2. «Лови уточку», 1-й уровень. (Развивающая игра)	0,4	0,6
6		Оперативная память, «жучки», жесткий диск (винчестер - основное запоминающее устройство компьютера). Продолжать знакомить с новыми инструментами художника («лечка», «печать»). Развивать логическое мышление, внимание, память, координацию движений, сообразительность и ловкость.	1. Оперативная память. 2. «Лови уточку», 2-й уровень. (Развивающая игра) 3. Секреты шахматного поля. Шахматная дорожка – горизонталь.	0,4	0,6
7		Познакомить детей с Горизонтальной линией шахматного поля. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске.	1. «Жучки» (Развивающая игра) 2. Секреты шахматного поля. Шахматная дорожка – вертикаль.	0,4	0,6
8		Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и чёрных полей в горизонтали и вертикали. Диагональ. Отличие диагонали от вертикали и горизонтали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая чёрная диагонали.	1. Жесткий диск (винчестер); 2. Секреты шахматной доски. Шахматная дорожка – диагональ.	0,4	0,6
	Итого:			4	
9	Ноябрь	Дать понятия «дискковод», «компакт-диск» и «дискета», «модем», «монитор». Развивать внимание, память, логическое мышление, глазомер, координацию движений, сообразительность и ловкость. Познакомить с новыми	1. Дискковод. 2. «Пирамидка» (Развивающая игра) 3. Вот эта улица, вот этот дом. Секрет горизонтали. Номера горизонтали 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.	0,4	0,6



Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад №11 «Звёздочка» Старооскольского городского округа

10		инструментами: «увеличение печати», «линия», «квадрат», «круг», «буквы», «цифры». Закрепить знания о буквах и цифрах в игровой форме. Познакомить дошкольников с горизонтальной линией на шахматной доске. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске.	1. Компакт-диск, дискета. 2. «Пирамидка», 2-й уровень. (Развивающая игра) 3. Секрет вертикали. Восемь имён вертикали: А В С D E F G H.	0,4	0,6
11		Чередование белых и чёрных полей в горизонтали. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске.	1. Что такое <i>модем</i> ? 2. Вот эта улица, вот этот дом... Адрес шахматных клеток.	0,4	0,6
12		Знакомство с латинскими буквами шахматной доски: А В С D E F G H. Обозначение горизонталей и вертикалей, полей. Дидактические игры и задания: «Назови вертикаль», «Назови горизонталь», «Какого цвета поле», «Кто быстрее», «Вижу цель».	1. Что такое <i>монитор</i> ? 2. Начальная позиция в шахматной партии: Белый отряд. Чёрный отряд – друг против друга два войска стоят.	0,4	0,6
Итого:				4	
13	Декабрь	Дать понятия «программа», «программист», «звуковая карта»; закрепить понятия «модем», «монитор». Просмотр фрагментов из обучающих компьютерных игр «Шахматные сказки», «Большое шахматное путешествие 1 и 2».	1. Что такое <i>монитор</i> ? (Закрепление). 2. Ценность шахматных фигур. Сравнительная сила фигур.	0,4	0,6
14		Развивать у детей пространственное восприятие, память, внимание, логическое мышление, творчество, самостоятельность, речь, координацию движений, сообразительность. Совершенствовать навыки работы с мышкой.	1. Закрепить понятие «модем». 2.«Соедини звездочки»; 3. Король – главная фигура в шахматах: Запомни: основную роль играет в шахматах Король!»	0,4	0,6

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад №11 «Звёздочка» Старооскольского городского округа

15		Познакомить детей с местом короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Дидактические задания «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Просмотр фрагмента обучающего фильма «Шахматы в сказках» о Короле.	1. Что такое программа, кто такой программист? 2. Как ходит Король: «У Короля короткий шаг».	0,4	0,6
16		обучающего фильма «Шахматы в сказках» о Короле.	1. Звуковая карта. 2. «Мир информатики». «Помоги мышке добраться до сыра» (развивающая игра) 3. В гостях у волшебного карандаша: портрет Короля.	0,4	0,6
Итого:				4	
17	Январь	Дать понятия «звуковая система компьютера», «клавиатура», «назначение клавиш». Развивать у детей память, внимание, логическое мышление, самостоятельность, речь, координацию движений, сообразительность.	1. Звуковая система компьютера. 2. Тяжёлые фигуры в шахматном королевстве. Ферзь – самая сильная фигура в шахматном королевстве.	0,4	0,6
18		Совершенствовать навыки работы с клавиатурой. Познакомить дошкольников с местом ферзя в начальном положении. Ферзь – тяжёлая фигура. Дидактические задания «Перехитри часовых», «Один в поле воин». Просмотр фрагментов обучающих игр «Шахматные сказки»	1. Что такое клавиатура? 2. Как ходит ферзь: ходит он по многим клеткам, если бьёт, то очень метко	0,4	0,6
19			1. Стандартная и световая клавиатуры. 2.«Мир информатики» «Множество неодушевленных предметов» (игра) 3. В гостях у волшебного карандаша: портрет Ферзя	0,4	0,6

20			1. Назначение клавиш. 2.«Множество овощей и фруктов». (Игра) 3. «Отгадай загадки» (2-й вариант).	0,4	0,6
<b>Итого:</b>				4	
21	Февраль	Дать понятия «сканер», «принтер», «джойстики». Развивать логическое мышление, координацию движений и глазомер, ловкость.	1. Что такое <i>сканер</i> ? 2. Тяжёлые фигуры в шахматном королевстве. Прямолинейная ладья.	0,4	0,6
22		Учить детей принимать правильное молниеносное решение во время игры; использовать краску нужного цвета.	1. Принтеры. 2. Как ходит ладья: как танк могучий и стальной, она несётся по прямой.	0,4	0,6
23		Познакомить детей с местом ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Дидактические задания и игры: «Соседи», «Туда – сюда», «Длинный ход», «По всем углам». «Лабиринт», «Один в поле воин», «Лови не лови», «На одну клетку», «Через клетку»	1. Ручное устройство - <i>мышь</i> ; 2. В гостях у волшебного карандаша: портрет Ладьи	0,4	0,6
24			1. Джойстики. 2. «Под водой». 3.«Докрась цифру 5»; развивающие игры	0,4	0,6
<b>Итого:</b>				4	
25	Март	Дать понятия «манипулятор», «рабочий стол». Развивать память, мышление, сообразительность, внимание, глазомер, воображение.	1. Манипуляторы. 2. Лёгкие фигуры в шахматном королевстве. Быстроходный Слон.	0,4	0,6
26		Учить детей объединять предметы в группы по признакам, выделять свойства предметов. Познакомить дошкольников с местом слона в начальном положении на шахматной доске.	1. Что такое <i>программное обеспечение</i> ? 2. Как ходит Слон: «Своей родной диагонали всегда, как рыцарь верен он».	0,4	0,6

27		Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Лёгкая и тяжёлая фигура. Дидактические задания и тренировочные упражнения: «Лабиринт», «Один в поле».	1. Рабочий стол. 2. «Очисти картинку», 1-й уровень; 3. В гостях у волшебного карандаша: портрет Слона.	0,4	0,6
28			1. Рабочий стол (закрепление). 2. «Очисти картинку», 2-й уровень (развивающая игра)	0,4	0,6
<b>Итого:</b>				4	
29	Апрель	Учить детей объединять предметы в группы по признакам; определять истинные и ложные высказывания; находить «лишний» предмет в группе однородных предметов. Развивать логическое мышление, память, внимание, сообразительность и быстроту реакции. Познакомить дошкольников с местом коня в начальном положении. Конь – лёгкая фигура. Просмотр фрагментов обучающих игр «Шахматные сказки», «Большого шахматного путешествия 1» о коне. Дидактические задания и тренировочные упражнения в обучающей компьютерной игре «Большое шахматное путешествие 1», «Шахматная сказка».	1. Кнопка «Пуск». 2. Лёгкие фигуры в шахматном королевстве. Защитник короля – хитрый Конь.	0,4	0,6
30			1. Кнопка «Пуск» (закрепление). 2. «Открой животное», 2-й уровень; 3. Первая хитрость Коня – как буква «Г» его скачок.	0,4	0,6
31			1. «Ищи дракона». 2. Вторая хитрость Коня: скачет конь породы редкой, через фигуры, через клетки.		1
32			1. «Ищи фламинго». 2. Третья хитрость Коня: защитник Короля он пылкий и любит всем он делать «вилки».		1
<b>Итого:</b>				4	
33	Май	Выявить знания, приобретенные детьми в течение учебного года. Совершенствовать навыки необходимых операций при работе в различных программах. Закрепить с детьми понятие о	1. Что входит в состав компьютера? 2. Инструменты «художника». 3. Смелый и стойкий воин – пешка.	0,4	0,6

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад №11 «Звёздочка» Старооскольского городского округа

34	том, что входит в состав компьютера. Познакомить детей с местом пешки в начальном положении. Линейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Просмотр фрагментов обучающих игр «Шахматные сказки», «Большого шахматного путешествия 1» о пешке.	Как ходит пешка: «Я «пешка, ход мой прямо – удар наискосок»	1
35		1.«Развиваем реакцию». Развивающая игра 2. Волшебное превращение пешек: «А если я дойду до края, мне больше пешкой не бывать».	1
36		1. «Учимся логически мыслить». Развивающая игра 2. Хитрость Пешки: взятие на проходе.	1
Итого:			4
Всего:			36

Подготовительная группа

№ п/п	Месяц	Программное содержание занятий	Тема занятия	Кол-во занятий	
				Теор.	Пр.
1	Сентябрь	Закрепить известные игры, знания об инструментах «художника», составе компьютера. Учить детей пользоваться «выбором», создавать картинки, используя различные инструменты. Развивать творческие способности, фантазию.	1. Повторение темы «Инструменты «художника» 2. Цель игры. Шах.	0,5	0,5
2		1.Повторение темы «Инструменты «художника». 2.Открытый шах.	0,5	0,5	
3		Познакомить дошкольников со следующими шахматными позициями: шах ферзём, ладьёй, слоном, конём, пешкой.	1.Повторение темы «Инструменты «художника». Двойной шах.	0,5	0,5
4		Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Шах или не шах». «Дай шах», «Дай двойной шах». Дидактическая игра «Первый	1.Повторение темы «Инструменты «художника» 2. Упражнения на магнитной Доске.	0,5	0,5

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад №11 «Звёздочка» Старооскольского городского округа

		шах».			
	Итого:			4	
5	Октябрь	Дать понятия <i>системный блок, материнская плата, центральный процессор, оперативная память;</i> их назначение. Обучать буквам, цифрам, навыкам счета, расширять словарный запас. Формировать начальные математические представления (прямой и обратный счет в пределах двух десятков); обучать детей игре в электронные шахматы; обогащать знания о животных, окружающем мире, географии земного шара, побуждать учить стихи о понравившемся звере; развивать мышление, воображение, память, фантазию, сноровку.	1. Системный блок. 2. «Соедини звезды по цифрам» (1-й вариант) развивающая игра 3. Мат в один ход ферзём, ладьёй, слоном, конём, пешкой.	0,5	0,5
6		Познакомить дошкольников с шахматной позицией: мат ферзём, ладьёй, слоном, конём, пешкой. Просмотр фрагментов обучающих игр «Шахматные сказки», «Большого шахматного путешествия 1» о мате. Дидактические задания и тренировочные упражнения в обучающей компьютерной игре «Большое шахматное путешествие 1».	1. Материнская плата. 2. «Соедини звезды по цифрам» (2-й вариант) развивающая игра 3. «Волшебная доска» (игра в шахматы) 4. Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.	0,5	0,5
7			1. Центральный процессор. 2. «Подбери пару» (1-й вариант - с геометрическими фигурами) развивающая игра; 3. Закрепить мат в один ход	0,5	0,5
8			1. Оперативная память. 2. «Подбери пару» (2-й вариант - с картинками) развивающая игра; 3. Шахматные сказки.	0,5	0,5
	Итого:			4	

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад №11 «Звёздочка» Старооскольского городского округа

9	Ноябрь	<p>Дать понятия «видео-и аудиокарта», «жесткий диск», «дисковод», «компакт-диск» и «дискета».</p> <p>Учить детей подбирать пары по числам и цветам, открывать фрагменты головоломки и собирать картинку; развивать навыки ориентации на плоскости и навыки владения компьютерной мышкой; умение объединять предметы по смысловым признакам; обозначать цифрой количество предметов; сочинять музыку; расширять словарный запас.</p> <p>Познакомить дошкольников с отличием пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат».</p>	<p>1. Видео- и аудиокарты;</p> <p>2. «Подбери пару» (3-й вариант) развивающая игра;</p> <p>3. Пат – упорному награда. Ничья.</p>	0,5	0,5
10		<p>1. Жесткий диск.</p> <p>2. «Разбуди червяка» (4-й вариант) развивающая игра;</p> <p>3. Пат или не пат</p>	0,5	0,5	
11		<p>1. Дисководы.</p> <p>2. «Разбуди червяка», (5-й вариант) развивающая игра;</p> <p>3.«Большое шахматное путешествие»</p>	0,5	0,5	
12		<p>1. Компакт-диски и дискеты;</p> <p>2. Игра в шахматы: ничья.</p> <p>3. «Складывай рыбок» (развивающая игра на закрепление изученного материала)</p>	0,5	0,5	
		Итого:		4	
13	Декабрь	<p>Познакомить с понятиями «монитор», клавиатура», «колонки», «наушники» и «микрофоны», «сканер». Учить детей определять, на какую букву начинается название предмета на картинке; собрать букву из фрагментов, четко представляя ее начертание.</p> <p>Дать дошкольникам общие</p>	<p>1. Монитор.</p> <p>2. «Букварик» развивающая игра;</p> <p>4. Шахматная партия</p>	0,5	0,5

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад №11 «Звёздочка» Старооскольского городского округа

14		рекомендации о принципах разыгрывания дебюта в шахматах.	1. Клавиатура. 2. «Слогарик» развивающая игра; 3. «Оживи картинку» (закрепление) развивающая игра. 4. Шахматы.	0,5	0,5
15			1. Колонки, наушники и микрофоны. 2. «Муравей» развивающая игра; 3. «Очисти картинку» развивающая игра; 4. Практическая игра в шахматы.	0,5	0,5
16			1. Сканеры. 2. «Белка» развивающая игра; 3. Игра «Очисти картинку» развивающая игра; (на закрепление). 4. Шахматная партия.	0,5	0,5
Итого:			4		
17	Январь	Познакомить детей с новыми понятиями: «принтер», «мышь», «джойстик» и «манипуляторы», с их назначением. Учить детей «переворачивать» все неправильные буквы, щелкнув по ним мышкой, составлять предложения из отдельных слов; определять истинные и ложные высказывания; объединять отдельные предметы в группу с общим названием; развивать сообразительность, память и координацию движений. Повторить с дошкольниками правила игры в шахматы.	1. Принтеры; 2. «Ворон-трубач» развивающая игра; 3. «Открой животное» развивающая игра; 4. Шахматная игра	0,5	0,5
18			1. Компьютерные мыши; 2. «Лягушка-хохотушка» развивающая игра; 3. Шахматная игра	0,5	0,5
19			1. Джойстики и манипуляторы; 2. «Кот в избушке» развивающая игра; 3. Шахматная игра.	0,5	0,5



Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад №11 «Звёздочка» Старооскольского городского округа

20			1. Программное обеспечение; 2. «Ворон-трубач», «Лягушка-хохотушка», «Кот в избушке» (по желанию детей) развивающие игры; 3. Шахматная игра	0,5	0,5
<b>Итого:</b>				4	
21	Февраль	Дать понятия «компьютерные программы», «Интернет» и их возможности. Продолжать учить составлять слова из заданного набора букв.	1. Компьютерные программы; 2. «Заяц-поэт» развивающая игра. 3. Игра в шахматы.	0,5	0,5
22		Учить детей составлять предложения из отдельных слов; развивать память, внимание, логическое мышление. Дать понятие дошкольникам о рокировке шахматных фигур.	1. Кнопка «Пуск». 2. «Заяц-поэт» (на закрепление) развивающая игра. 3. «Найди жемчужину» (усложненный вариант) развивающая игра. 4. «Шахматная рокировка и все о ней».	0,5	0,5
23			1. «Гуси-сторожа» развивающая игра. 2. Открытка ко Дню защитников Отечества		1
24			1. История создания Интернета. 2. «Линейный мат двумя ладьями».	0,5	0,5
<b>Итого:</b>				4	
25	Март	Познакомить с понятием «глобальная сеть» и ее возможностями. Учить находить предметы с одинаковым значением признака (цвет, форма, размер, число элементов	1. Глобальная сеть и ее возможности. 2. «Грибная охота» развивающая игра. 3. Игра в шахматы.	0,5	0,5

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад №11 «Звёздочка» Старооскольского городского округа

26		и др.); развивать память, внимание, логическое мышление; разбивать слова на слоги, составлять предложения; формировать элементарные математические представления, закреплять навыки распознавания чисел; находить лишний предмет в группе однородных. Продолжать обучение дошкольников игре в компьютерные шахматы.	1. Модемы и подключение к Интернету. 2. Гроссмейстеры.	0,5	0,5
27			1.«Библиотека» развивающая игра; 2.«Липа» развивающая игра. 3. «Решение шахматных задач и этюдов»		1
28			1.«Почта» развивающая игра. 2. Игра в шахматы.		1
Итого:					4
29	Апрель	Учить детей выделять в предметах и явлениях различные свойства и признаки; ориентироваться в условиях задачи, выделять среди них наиболее существенные, планировать ход решения, предусматривать и оценивать возможные варианты; развивать память, внимание, логическое мышление. Продолжать закреплять умение детей играть в компьютерные шахматы.	1.«Мышиная переправа» развивающая игра; 2.«Звуковая машина» развивающая игра; 3. Игра в шахматы.		1
30			1.«Баба-Яга учится читать» (по желанию) развивающая игра; 2.«Звуковая машина» (на закрепление) развивающая игра; 3. «Шахматный бой»		1
31			1. «Веселый поезд» развивающая игра; 2. Логические задачки («Ищи фламинго») 3. «Мы играем в шахматы»		1
32			1.«Составь мультфильм» развивающая игра; 2. Игра в шахматы.		1
Итого:					4

33	Май	Закрепить знания, умения по основным разделам программ; совершенствовать диалогическую речь: умение слушать собеседника, понимать вопросы, смысл заданий, уметь задавать вопросы, отвечать на них. Расширить кругозор, усфаять психологический барьер «человек - компьютер»; формировать понятия «информация», «информационный процесс», «информационная картина мира», значение информации, информационных технологий в обществе. Закрепить знание детей по игре в шахматы на компьютере.	Чему мы научились (задания из «Мира информатики»; закрепление пройденного материала) «Шахматный турнир».	0,5	0,5
34			«Баба-Яга учится читать» (обобщающее занятие, подведение итогов пройденного материала) «Шахматный турнир»		1
35			«Мир, в котором мы живем» (понятие «информация», ее виды; способы представления информации). «Шахматный турнир»	1	
36			Итоговое занятие (индивидуальное задание на повторение пройденного материала за год). «Шахматный турнир»	0,5	0,5
Итого:				4	
Всего:					36

### III. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММНОГО КОМПЛЕКСА

#### I. Компьютер.

Устройство компьютера. Монитор. Системный блок. Клавиатура. Манипулятор «мышь». Принтер. Сканер. Компьютерные программы. Интернет. Правила работы в компьютерном зале.

#### *Требования к знаниям и умениям:*

- уметь называть части компьютера и знать их назначение;
- использовать в своей работе клавиатуру, мышь, сканер, принтер, Интернет;
- осуществлять необходимые операции при работе в различных программах;
- знать правила работы в компьютерном зале.

**II. Предметы. Отличительные признаки, составные части и действия предметов.**

#### *Признаки и составные части предметов.*

Цвет предметов. Форма и размеры предметов. Названия предметов. Наделение предметов новыми свойствами. Перенос свойств с одних предметов на другие. Поиск совпадающих средств у разнородных предметов.

***Действия предметов.***

Последовательность действий, заданная устно и графически. Последовательность действий и состояний в природе.

***Требования к знаниям и умениям:***

- находить предметы с одинаковым значением признака (цвет, форма, размер, число элементов и др.);
- объединять предметы в группы по признакам;
- обобщать по признаку;
- выделять существенный признак предмета или несколько предметов;
- лишний предмет в группе однородных предметов;
- выделять группы однородных предметов среди разнородных и называть их;
- расставлять события в правильной последовательности;
- выполнять перечисляемую или изображенную последовательность действий;
- описывать свои действия.

**III. Элементы логики.**

Истинные и ложные высказывания. Отрицания. Логические операции.

***Требования к знаниям и умениям:***

- определять истинные и ложные высказывания;
  - отличать заведомо ложные фразы;
  - называть противоположные по смыслу слова;
  - объединять отдельные предметы в группу с общим названием;
  - выделять в предметах и явлениях различные свойства и признаки;
- ориентироваться в условиях задачи, выделять среди них наиболее существенные;
- планировать ход решения;
  - предусматривать и оценивать возможные варианты.

## **IV. Методическое обеспечение программы**

### **I. Средства вычислительной техники**

1. Комплект технических средств и оборудования для кабинетов информатики.

2. Рабочее место дошкольника.

**II. Обучающие и развивающие компьютерные игры для детей дошкольного возраста.**

- «Учим буквы и цифры» (для детей 4-7 лет);
- «Учимся анализировать» (для детей 4-8 лет);
- «Учимся мыслить логически» (для детей 4-7 лет);
- «Учимся рисовать» (для детей 5—10 лет);
- «Развиваем реакцию» (для детей 5-12 лет);
- «Занимательная математика» (для детей 6-9 лет);
- «Обучение с приключением» (для детей 4-7 лет);
- «Веселые моторы» (для детей 4-7 лет);

- «Пятачок в волшебном лесу» (для детей 5-13 лет);
- «Баба-Яга учится читать» (для детей 5-9 лет);
- «Ребятам о зверятах» (для детей 5-12 лет);
- «Братец Кролик» (для детей 5-12 лет);
- «Рекс» (для детей 5-10 лет);
- «Смешарики» (для детей 5-13 лет);
- «Пан Забывалкин собирает компьютер» (для детей 5-8 лет);
- Азбука «Как Мышонок буквы ловил» (для детей 4-7 лет);
- «Планета чисел для малышей» (для детей 3-7 лет);
- «Приключения на планете чисел» (для детей 5-12 лет);
- игры из программы «Мир информатики» (для детей 6-9 лет).

Для успешного обучения дошкольников игре в шахматы, необходим оборудованный кабинет. Он должен быть большим, разделённым на несколько зон:

- учебная (столы, стульчики для детей и педагога), магнитная доска с шахматными фигурами и различными магнитиками: кружочки, квадраты, животные, растения, рыбы, птицы);
- компьютерная (индивидуальные компьютеры для детей с играми, обучающими игре в шахматы, 1-2 развивающими играми, типа «Розовая пантера»)
- игровая - для проведения физкультминуток и смены вида деятельности во время занятия (диванчики, стол, настольные игры, пластиковые настольные замки с фигурками, карандаши, бумага).

## **V. Список использованной литературы**

1. Габдуллина, З.М. Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет. – Волгоград: Учитель, 2010. – 139 с.
2. Глушкова, Е. К. Компьютер в детском саду / Е. К. Глушкова, Л. А. Леонова и др. // Дошкольное воспитание. - 1990. - № 10. -С. 44-49.
3. Горвиц, Ю. М. Зачем нужны компьютеры в дошкольных учреждениях? / Ю. М. Горвиц // Информатика и образования. -1994.-№3.-С. 99-103.
4. Зарицкий, Д. В. Информационная культура: Компьютер - твой друг. 1 класс: учебное пособие для общеобразовательных учебных заведений / Д. В. Зарицкий, З. А. Зарицкая. - М., 2003.
5. Зыкина, О. В. Компьютер для детей / О. В. Зыкина. - М.: «Эксмо», 2005.
6. Игра и дети: журнал для родителей и педагогов. - ООО «АР-ГИ», 2006.
7. Новые информационные технологии в дошкольном образовании / под ред. Ю. М. Горвица. - М.: Линка-Пресс, 1998.

8. Программы для детей: каталог 2005-2006 гг. - СПб.: СКА «Петербург», 2003-2005.
9. Романова, Л. Б. Компьютерные приключения / Л. Б. Романова, В. Ю. Романов. - М.: Диалог-Мифи, 1996.
10. Весела, И. И. Шахматный букварь / И. Весела. - М.: Просвещение, 1983.
11. Волокитин, А.А. Самоучитель для вундеркиндов / А.А. Волокитин.- М.: РИПОЛ классик, 2009.
12. Гришин, В.Г. Малыши играют в шахматы / В.Г. Гришин. – М.: Просвещение, 1991.
13. Зенков, Г.М. Первый шах / Г.М. Зенков. - Прокопьевск: Пласт, 1993.  
Тимощук, Н.В. История в шахматах / Н.В. Тимощук. – М.: Олимпия, Человек, 2007.
14. Мазаник, С.В. Шахматы для всей семьи / С.В. Мазаник. - СПб.: Питер, 2009. (+СД с обучающими видеуроками и стимуляторами игр).
15. Петрушина, Н. Шахматный учебник для детей / Н. Петрушина. - Ростов-на-Дону: Феникс, 2008.
16. Сухин, И.Г. Шахматы для самых маленьких / И.Г. Сухин. - М.: Астрель, АСТ, 2008.