

Муниципальный орган управления образованием Управление образованием городского округа Красноуфимск

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад общеразвивающего вида №3 с приоритетным осуществлением деятельности по социально-личностному направлению развития воспитанников»

623300, Свердловская обл., г. Красноуфимск, Октября ул., д.28.
тел.: 8 343(94) 7-56-51, e-mail: dymovothka3@mail.ru

Принята:
на заседании Педагогического совета
Протокол № 1 от 30.08.2024 г.

Утверждена:
заведующий МАДОУ детский сад 3
О.В. Дрекина
Приказ № 129-ОД от 30 августа 2024 г.



Дополнительная общеразвивающая программа естественно-научной направленности «Дошкольник в мире ИКТ»
Возраст обучающихся: 5-7 лет
Срок реализации: 2 года

Составитель:
Жеребчикова Любовь Петровна,
воспитатель ВКК

г.Красноуфимск

Содержание

РАЗДЕЛ I. Комплекс основных характеристик общеобразовательной общеразвивающей программы.....		3
1.	Целевой раздел	3
1.1.	Пояснительная записка.....	3
1.2.	Цель и задачи программы.....	5
1.3.	Содержание программы Учебный (тематический) план	6
1.4.	Планируемые результаты.....	21
РАЗДЕЛ II. Комплекс организационно-педагогических условий.....		23
2.1.	Календарный учебный график.....	23
2.2.	Условия реализации программы.....	23
2.3.	Формы аттестации и оценочный материалы	23
Список литературы.....		25

Раздел I. Комплекс основных характеристик образования

1. Целевой раздел

1.1. Пояснительная записка

Направленность программы. Дополнительная общеразвивающая программа естественнонаучной «Дошкольник в мире ИКТ» для детей 5-7 лет (далее – Программа) разработана с учетом интересов и потребностей воспитанников и их родителей Муниципального автономного дошкольного образовательного учреждения «Детский сад общеразвивающего вида №3» (далее – МАДОУ детский сад 3).

Актуальность программы.

Программа разработана в соответствии с:

1. Федеральным Законом от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – ФЗ);
2. Федеральным законом РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.);
3. Стратегией развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р);
4. Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (далее – СанПиН);
5. Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
6. Приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
7. Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее – Порядок);
8. Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 30 сентября 2020 года № 533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. N 196»;
9. Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
10. Письмом Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);
11. Письмом Минобрнауки России от 28.08.2015 № АК-2563/05 «О методических рекомендациях» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации

образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ».

12. Письмом Минобрнауки России от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социальнопсихологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»);
13. Приказом Министерства общего и профессионального образования Свердловской области от 30.03.2018 г. № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года».
14. Уставом МАДОУ детский сад 3.
15. Положением о дополнительных общеразвивающих программах и порядке их утверждения в МАДОУ детский сад 3, в соответствии с социальным заказом.

Современный ребенок окружен насыщенной медиа-средой. Электронные игрушки, игровые приставки, компьютер занимают все большее место в досуговой деятельности дошкольников. Актуальность использования информационных технологий обусловлена социальной потребностью в повышении качества обучения, воспитания детей дошкольного возраста, практической потребностью в использовании в дошкольных образовательных организациях современных компьютерных программ.

В соответствии с Концепцией внедрения новых информационных технологий в дошкольное образование компьютер должен стать в детском саду ядром развивающей предметной среды. Он рассматривается не как отдельное обучающее игровое устройство, а как всепроникающая универсальная информационная система, способная соединиться с различными направлениями образовательного процесса, обогатить их и в корне изменить развивающую среду детского сада в целом.

Владение информационно-коммуникационными технологиями помогает педагогу чувствовать себя комфортно в новых социально-экономических условиях, а образовательному учреждению – перейти на режим функционирования и развития как открытой образовательной системы.

Таким образом, информационные технологии становятся неотъемлемой частью жизни современного общества. Сегодня предъявляются новые требования детей дошкольного возраста через внедрение таких подходов, которые способствуют не замене традиционных средств дидактики, а расширению их возможностей. Поэтому современной актуальной задачей становится использование технических средств, адаптированных для учебно-воспитательного процесса дошкольного образовательного учреждения.

Информационные технологии призваны стать не чем-то дополнительным в обучении, а неотъемлемой частью целостного образовательного процесса, значительно повышающей его эффективность.

Внедрение инновационных программ позволит наиболее полно и успешно реализовать развитие способностей ребенка дошкольного возраста в период дошкольного образования. Применение интерактивных комплексов позволит создать условия для развития важнейших психических процессов, способствует мотивации детей к познавательной деятельности, что обеспечивает хорошую подготовку к обучению в школе.

Программа «Дошкольник в мире ИКТ» предполагает использование интерактивной доски, нетбуков, компьютерных программ «АЛМА», «Играй и развивайся» с игровым

контролером Kinect, а также познавательные игры с различными дидактическими пособиями.

Адресат программы: дети 5-7 лет.

Учет возрастных особенностей – один из основополагающих педагогических принципов. Опираясь на него, педагог осуществляет отбор материала, форм и методов обучения.

Режим занятий: 1 раз в неделю (старшая группа – 25 мин. (дети 5-6 лет), подготовительная группа – 30 мин (дети 6-7 лет)).

Срок реализации программы – 2 года (от простого к более сложному, предусматривает преемственность содержания по разделам).

Объем программы: 72 часа, 36 часов в год.

Форма реализации: очная.

Форма обучения: групповая и индивидуальная (численный состав группы – 8-10 человек)

Вид занятий:

В занятие входит смена деятельности детей: предусмотрена совместная работа с педагогом, самостоятельная деятельность, глазодвигательная гимнастика, активные игры и игры малой подвижности, деятельность с родителями.

Программа содержит планирование. Каждое занятие комплексное.

Форма подведения итогов реализации программы – открытые занятия, умение свободно работать с компьютерными и мультимедийными средствами (интерактивной доской, нетбуком, игровым комплексом Kinect).

1.2. Цель и задачи дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

Цель программы: формирование познавательных интересов у детей старшего и подготовительного дошкольного возраста средствами информационно-коммуникационных технологий в образовательной области «Познавательное развитие».

Задачи программы:

1. Обучающие:

- овладение детьми приемами работы с компьютерными и мультимедийными средствами (интерактивная доска, нетбук, игровой комплекс Kinect);
- познакомить с правилами поведения и правилами безопасности при работе с компьютерными и мультимедийными средствами;
- познакомить детей с профессиями технической направленности;

2. Развивающие:

- развитие познавательного интереса;
- развитие и совершенствование мыслительных операций: анализ, синтез, обобщение, сравнение, отрицание, систематизация;
- развитие интеллектуальных способностей;
- выявить детей, проявляющих интерес и способности к работе с компьютерными и мультимедийными средствами;

3. Воспитательные:

- воспитывать самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость;
- воспитывать у детей потребность в сотрудничестве, взаимодействии со сверстниками, умения подчинять свои интересы определенным правилам.

1.3. Содержание дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

Описание образовательной деятельности в соответствии с направлениями развития ребенка

Программа «Дошкольник в мире ИКТ» разработана с ориентацией на образовательную программу дошкольного образования МАДОУ детский сад 3, дополняет и расширяет задачи образовательной области «Познавательное развитие».

В программе «Детство» «развитие характерной для дошкольников любознательности и познавательной активности стимулируется, благодаря насыщенности программы познавательными задачами и расширению круга объектов познания. Итогом становится способность ребенка к самостоятельному решению доступных познавательных задач, умение осознанно использовать разные способы и приемы познания, готовность к логическому познанию».

Программа «Дошкольник в мире ИКТ» дополняет программу «Детство» развитием и совершенствованием мыслительных операций при помощи компьютерных развивающих игр и через обучение приемам работы с интерактивной доской и мультимедийными средствами.

Принципы программы:

- принцип развивающего обучения: 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 НОД не только даются знания, но и воспитываются волевые, нравственные качества, формируются нормы общения (сотрудничество, сотворчество, сопереживание, сорадость);
- принцип систематичности и последовательности обучения: устанавливать взаимосвязи между полученными знаниями, переходить от простого к сложному, возвращаться к ранее исследуемым проблемам с новых позиций;
- принцип доступности: содержание знаний, методы их сообщения должны соответствовать возрасту, уровню развития, подготовки, интересам детей;
- принцип индивидуализации: подходить к каждому ребенку как к личности, темп, уровень сложности определять строго для каждого ребенка;
- принцип сознательности и активности детей в усвоении знаний и их реализации. Ведущую роль в обучении играет педагог, в роли советчика может выступать и компьютер. Ребенок для приобретения знаний может становиться в позицию ученика, учителя;

Методы и формы обучения:

- словесный метод – устное изложение, беседа, вопросы, разъяснения, интеллектуальные и дидактические игры.
- наглядный метод – показ видеоматериала, иллюстраций, наблюдение, работа по образцу.
- практический метод – овладение практическими умениями работы с мультимедийным оборудованием, нетбуками; подвижные игры; физминутки, гимнастики для глаз; проигрывание ситуаций; самостоятельное выполнение детьми тестов.
- объяснительно-иллюстративный метод (дети воспринимают и усваивают готовую информацию)
- частично-поисковый метод (дошкольники участвуют в коллективном поиске решения заданной проблемы).
- следовательский метод – овладение детьми приемами самостоятельной творческой

работы.

Программа предусматривает использование *элементов образовательных технологий*: игровые технологии, ИКТ, метод проектов, проблемное обучение, развивающее обучение, здоровьесберегающая, личностно-ориентированная, исследовательская.

Учебный план

Программа ориентирована на работу с воспитанниками 5–7 лет и рассчитана на два года обучения. Занятия проводятся по подгруппам 8-10 человек 1 раз в неделю по 25 минут (старшая группа), 30 минут (подготовительная). Общее количество занятий в год – 36, итого за два года – 72.

Возраст	Кол-во занятий в неделю		Кол-во занятий в месяц		Кол-во занятий в год	
	1	25 мин.	4	1 час 40 мин.	36	15 ч.
Старшая группа 5-6 лет	1	25 мин.	4	1 час 40 мин.	36	15 ч.
Подготовительная группа 6-7 лет	1	30 мин.	4	2 ч.	36	18 ч.

Структура занятия:

Организационная часть – 5 мин. (сюда же входит разбор имеющихся вопросов при самостоятельном выполнении заданий);

5 мин. показ видеоматериала, иллюстраций, работа по образцу;

5 мин. физминутка, подвижные игры, гимнастика для глаз;

10 мин. работа у доски по очереди или работа с нетбуками в паре;

5 мин. проверка заданий, исправление ошибок;

Итог занятия – 30 мин.

1 год обучения

№ п/п	Название раздела программы	Количество часов	В том числе:	
			теория	практика
Сентябрь				
1	Диагностика Выявление уровня знаний о разновидностях средств ИКТ и определение навыков работы с ними у воспитанников	50мин.	25мин.	25мин.
2	«Знакомство. Компьютерная азбука».	25мин.	10мин.	15мин.
3	«Знакомство с нетбуком»	25мин.	10мин.	15мин.
Октябрь				
4	«Знакомство с интерактивной доской»	25мин.	10мин.	15мин.
5	«Знакомство с игровым контролером Kinect»	25мин.	10мин.	15мин.
6	«Здоровье и безопасность»	25мин.	10мин.	15мин.
7	«Здоровье и безопасность»	25мин.	10мин.	15мин.
Ноябрь				
8	«Осень»	25мин.	10мин.	15мин.
9	«Что такое компьютер. Средства управления. Клавиатура»	25мин.	10мин.	15мин.

10	«Урожай»	25мин.	10мин.	15мин.
11	«Что такое компьютер. Средства управления. Мышь»	25мин.	10мин.	15мин.
Декабрь				
12	«Зима»	25мин.	10мин.	15мин.
13	«Что такое компьютер. Включаем/выключаем компьютер»	25мин.	10мин.	15мин.
14	«Зима-2»	25мин.	10мин.	15мин.
15	«Что такое компьютер. Рабочий стол и Меню Пуск»	25мин.	10мин.	15мин.
Январь				
16	«Будь здоров»	25мин.	10мин.	15мин.
17	«Еда»	25мин.	10мин.	15мин.
18	«Что такое компьютер. Игры в Windows»	25мин.	10мин.	15мин.
Февраль				
19	«Что такое компьютер. Игры в Windows»	25мин.	10мин.	15мин.
20	«Загадки»	25мин.	10мин.	15мин.
21	«Рисуем на компьютере. Открываем/закрываем программу Paint»	25мин.	10мин.	15мин.
22	«Моя семья»	25мин.	10мин.	15мин.
Март				
23	«Рисуем на компьютере. Панель инструментов»	25мин.	10мин.	15мин.
24	«Профессии»	25мин.	10мин.	15мин.
25	«Рисуем на компьютере. Сохраняем рисунок»	25мин.	10мин.	15мин.
26	«Домашние хлопоты»	25мин.	10мин.	15мин.
Апрель				
27	«Рисуем на компьютере. Открываем сохраненный рисунок»	25мин.	10мин.	15мин.
28	«Запоминай-ка»	25мин.	10мин.	15мин.
29	«Рисуем на компьютере. Копируем рисунок»	25мин.	10мин.	15мин.
30	«Одежда»	25мин.	10мин.	15мин.
Май				
31	«Рисуем на компьютере. Раскрашиваем и печатаем рисунок»	25мин.	10мин.	15мин.
32	Диагностика Выявление уровня знаний о разновидностях средств ИКТ и определение навыков работы с ними у воспитанников	50	25	25
33	Итоговое мероприятие с родителями	25мин.	10мин.	15мин.
34	Игры на выбор детей/Подвижные игры «Капельки», «Поймай снежок».	25мин.	10мин.	15мин.
ИТОГО по программе		36	18	18

2 год обучения

№ п/п	Название раздела программы	Количество часов	В том числе:	
			теория	практика
Сентябрь				
1	Диагностика	30мин.	15мин.	15мин.

	Выявление уровня знаний о разновидностях средств ИКТ и определение навыков работы с ними у воспитанников			
2	«Одежда -2»	30мин.	15мин.	15мин.
3	«Word. Работа с текстом. Открываем Word»	30мин.	15мин.	15мин.
4	«Птицы»	30мин.	15мин.	15мин.
Октябрь				
5	«Word. Работа с текстом. Набираем текст»	30мин.	15мин.	15мин.
6	«Что эта за птица?»	30мин.	15мин.	15мин.
7	«Word. Работа с текстом. Выделяем фрагменты текста»	30мин.	15мин.	15мин.
8	«Голос»	30мин.	15мин.	15мин.
Ноябрь				
9	«Word. Работа с текстом. Украшаем текст»	30мин.	15мин.	15мин.
10	«Чей детеныш»	30мин.	15мин.	15мин.
11	«Word. Работа с текстом. Оформляем заголовок с Wordart»	30мин.	15мин.	15мин.
12	«Животные»	30мин.	15мин.	15мин.
Декабрь				
13	«Word. Работа с текстом. Оформляем текст картинками»	30мин.	15мин.	15мин.
14	«Запоминай-ка»	30мин.	15мин.	15мин.
14	«Word. Работа с текстом. Оформляем текст картинками»	30мин.	15мин.	15мин.
15	«ПДД – свободная практика 1,2,3»	30мин.	15мин.	15мин.
Январь				
16	Игры на выбор детей/Подвижные игры	30мин.	15мин.	15мин.
17	«Пожар» ПБ	30мин.	15мин.	15мин.
18	«Интернет. Что такое Интернет»	30мин.	15мин.	15мин.
Февраль				
19	«Узор»	30мин.	15мин.	15мин.
20	«Интернет. Что такое Электронная почта»	30мин.	15мин.	15мин.
21	«Здоровое питание»	30мин.	15мин.	15мин.
22	Игры на выбор детей/Подвижные игры	30мин.	15мин.	15мин.
Март				
23	«Будь здоров»	30мин.	15мин.	15мин.
24	«ПДД»	30мин.	15мин.	15мин.
25	«Пожар» ПБ	30мин.	15мин.	15мин.
26	«Народная игрушка»	30мин.	15мин.	15мин.
Апрель				
27	«Прятки с животными» (северные животные, животные Африки, птицы)	30мин.	15мин.	15мин.
28	Игры на выбор детей/Подвижные игры	30мин.	15мин.	15мин.
29	«Запоминай-ка»	30мин.	15мин.	15мин.
30	«Голос»	30мин.	15мин.	15мин.
Май				

31	«ПДД»	30мин.	15мин.	15мин.
32	Диагностика Выявление уровня знаний о разновидностях средств ИКТ и определение навыков работы с ними у воспитанников	60мин.	30мин.	30мин.
33	Итоговое мероприятие с родителями	30мин.	15мин.	15мин.
34	Игры на выбор детей/Подвижные игры	30мин.	15мин.	15мин.
ИТОГО по программе		36	18	18

**Перспективный календарно-тематический план
образовательной деятельности на учебный год**

Старшая группа

Месяц	Тема занятия	Содержание
сентябрь	Диагностика Выявление уровня знаний о разновидностях средств ИКТ и определение навыков работы с ними у воспитанников	
	«Знакомство. Компьютерная азбука».	Для чего нужен компьютер? Где можно встретить компьютер? Дать общие сведения о компьютере, его свойствах, назначении.
	«Знакомство с нетбуком»	<u>Мультфильма «Фиксики»</u> (Устройство компьютера) Правила эксплуатации нетбука.
октябрь	«Знакомство с интерактивной доской»	Правила поведения в группе. Правила во время работы с интерактивным оборудованием. Презентация
	«Знакомство с игровым контролером Kinect»	<u>Беседа «Что такое Kinect?»</u> <u>Игра «Ловилка»</u> – учить двигаться, выполняя инструкцию.
	«Здоровье и безопасность»	Правила работы на компьютере (осанка) <u>Физминутка «Приглашаем всех потанцевать»</u>
	«Здоровье и безопасность»	Правила работы на компьютере (зрение) <u>Физминутка «Нарисуй глазами»</u>
ноябрь	«Осень»	<u>Беседа об осени.</u> <u>Игра «Краски осени»</u> – закрепление представлений об осени, развитие цветового восприятия, внимания, мышления в ходе различения листьев по цвету, форме и размеру. На экране изображены ветки деревьев с листьями разного размера, внизу экрана предложены листья разного размера и цвета, среди которых есть листья оранжевого и желтого («осеннего») цвета. Ребенку необходимо поэтапно выбрать из них лист подходящего размера и «осеннего» цвета и переместить к бесцветному листу, на который указывает стрелка. Инструкция: злая волшебница заколдовала осень и окрасила все

		<p>листочки в белый цвет. Помоги веточке вновь окраситься в осенний цвет. Выбирай листочек только осеннего цвета. Будь внимателен, все листочки разного размера!</p> <p><u>Ди «Собери листочки»</u></p>
	«Что такое компьютер. Средства управления. Клавиатура»	<p>Знакомство с клавиатурой и клавишами (нажатие разных клавиш).</p> <p>Основные группы клавиш клавиатуры. Язык раскладки клавиатуры. Печать заглавных букв. Цифровая клавиатура.</p>
	«Урожай»	<p><u>Беседа об овощах и фруктах.</u></p> <p><u>Игра «Разложи по банкам»</u> – продолжать учить различать цвета и называть их, закрепление названий овощей и фруктов. Нужно помочь петушку разложить овощи и фрукты по банкам. Необходимо красные овощи и фрукты положить в красную банку, желтые – в желтую, зеленые – в зеленую. В конце игры дети должны назвать овощи и фрукты в каждой банке. Используемые картинки: красное яблоко, зеленое яблоко, банан, капуста, огурец, лимон, груша, зеленая груша, репка, кабачок, перец красный, помидор, лук.</p> <p>Инструкция: петушок собрал урожай, но в его корзинке все перепуталось. Помоги положить овощи желтого цвета в желтую банку. Овощи красного цвета – в красную банку. Овощи зеленого цвета в зеленую банку! – Назови этот овощ. Выбери баночку подходящего цвета! – Назови этот фрукт. Выбери баночку подходящего цвета!</p> <p><u>Игра «Урожай» найди по описанию</u> – продолжать учить различать цвета и называть их, закрепление названий овощей и фруктов.</p> <p>Инструкция – найди и положи овощ желтого цвета,...</p>
	«Что такое компьютер. Средства управления. Мышь»	<p>Левая/правая кнопка мыши. Колесо прокрутки.</p> <p>Основные манипуляции с мышью: щелчок и двойной щелчок.</p> <p>Перемещение (подготовленных) объектов по экрану мышью.</p>
декабрь	«Зима»	<p><u>Беседа о зиме.</u></p> <p><u>Игра «Кто как готовится к зиме?»</u> – Закрепление знаний о том, что некоторые животные готовятся к зиме (лягушки, ящерицы, черепахи, ежи, медведи впадают в спячку, зайцы линяют, некоторые птицы улетают в теплые края. На экране выводится изображения животных или людей. Ребенку нужно угадать, как каждый из них готовится к зиме. Затем объяснить свой выбор.</p>

		Используемые картинки: белочка, заяц, ежик, корова, птицы, человек. Инструкция: Отгадай, как ежик готовится к зиме? Угадай, как белочка готовится к зиме? И т.д. <u>«Обведи по трафарету любого животного»</u>
	«Что такое компьютер. Включаем/выключаем компьютер»	Программа. Запуск программы. Выключение программы.
	«Зима-2»	<u>Беседа.</u> Предложить детям отправиться в Олимпийскую деревню к спортсменам. <u>Игра «Олимпийская одевалка», «Одень спортсмена».</u> – Развитие мышления, внимания, памяти, расширение знаний детей о спорте, спортивной одежде. Необходимо правильно подобрать элемент спортивной одежды и назвать ее. Инструкция: Одень головной убор прыгуньи трамплина, свитер прыгуньи трамплина, штаны. <u>Пи «Снежки»</u>
	«Что такое компьютер. Рабочий стол и Меню Пуск»	Рабочий стол. Внешний вид рабочего стола. Основные элементы рабочего стола: Мой компьютер, Корзина, кнопка Пуск, Часы, Календарь.
январь	«Будь здоров»	Мотивация В гости приходит грязный герой. <u>Игра «Здоровейка»</u> – игра закрепляет знания детей о предметах личной гигиены; развивает мышление, внимание, восприятие. На экране появляются изображения предметов личной гигиены, спортивных принадлежностей и их контуры. Ребенку нужно правильно соотнести картинку с ее тенью. Для этого ребенок перетягивает изображение предмета на его контур. Если ребенок выполняет задание правильно, картинки соединяются. Используемые картинки в игре: зубная паста, мыло, зуб щетка, душ, гантель, ролики, велосипед, мяч. Инструкция: соедини картинку с ее тенью! Для этого перетяни картинку на ее контур! <u>Ди «Чудесный мешочек» с предметами личной гигиены</u>
	«Еда»	Мотивация. У «Зайки» заболел живот. <u>Беседа о полезной и вредной еде.</u> <u>Игра «Здоровое питание»</u> – закрепить знания детей о полезной и вредной пище; об овощах и фруктах, молочных продуктах, полезных для здоровья человека, полезной и вредной пище. Развитие мышления, внимания, речи. Перед ребенком выводится изображение какого-то продукта. Ему нужно назвать этот продукт, и поместить его в сектор полезной еды (на

		тарелочку) или сектор вредной (зачеркнутая тарелочка). Используемые картинки: газированная вода, пудинг, зелень, картофель фри, каша, мед, молоко, сладости, сок, сыр, хлеб, чай, гамбургер, чипсы Инструкция: угадай, какие продукты полезны для здоровья, а какие вредны. Положи полезные продукты на тарелочку, а вредные на тарелочку с красным крестиком. <u>Д/и «Варим суп», «Варим компот»</u>
	«Что такое компьютер. Игры в Windows»	Продолжить работу в меню ПУСК. Изучить предложенный перечень. <u>Игры по желанию детей.</u>
февраль	«Что такое компьютер. Игры в Windows»	
	«Загадки»	<u>Мотивация «Герой»</u> просит детей помочь ему отгадать непростые загадки. <u>Ди «Чудесный мешочек»</u> <u>Игра «Что магнитится?»</u> Инструкция: выбери предмет, который магнитится – развивает мышление, речь, наблюдательность. Ребенок находит предмет, который магнитится или не магнитится (тарелка, ложка, заколка, кружка,...) <u>Практическая работа за столами «Что магнитится»</u> опытная деятельность
	«Рисуем на компьютере. Открываем/закрываем программу Paint»	Познакомиться с программой Paint и научиться открывать и закрывать.
	«Моя семья»	<u>Мотивация «Герой»</u> рассматривает фото своей семьи и не может вспомнить их членов» <u>Игра «Загадки про семью»</u> – развитие и закрепление у ребенка представлений о членах семьи; расширение и активизация словарного запаса детей на основе обогащения представлений о членах семьи. На экране появляется изображение семьи. После того, как прозвучит загадка, ребенку нужно ее отгадать и выбрать подходящего члена семьи. Инструкция: послушай и отгадай загадку. <u>Игра «Посчитайка»</u> – развитие навыков количественного счета. На экране появляются 4 картинки. Необходимо найди ту картинку, на которой будет находиться необходимое количество людей по заданию. Инструкция: покажи, где 1 взрослый и 2 ребенка, ...
март	«Рисуем на компьютере. Панель инструментов»	Продолжить знакомство с панелью инструментов и кнопками в программе Paint.
	«Профессии»	<u>Беседа о профессиях родителей</u> <u>Игра «Профессии родителей»</u> – расширение представлений дошкольников о труде

		<p>взрослых, о разных профессиях; формирование интереса к профессиям родителей, подчеркивание значимости их труда.</p> <p>На экране выводятся изображения профессий. После того, как ребенок отгадает загадку, ему нужно выбрать правильный ответ на экране.</p> <p><u>Ди «Кому чего не хватает»</u></p>
	«Рисуем на компьютере. Сохраняем рисунок»	Учимся рисовать в программе Paint и сохранять свой рисунок.
	«Домашние хлопоты»	<p>«Герой» хочет навести порядок в доме, но не знает, что для этого необходимо».</p> <p><u>Игра «Что нам нужно для уборки»</u> – Формирование привычки соблюдать порядок и чистоту в комнате, группе; воспитание опрятности, умения замечать беспорядок. Знакомство с предметами, необходимыми для уборки, готовки, ухода за одеждой.</p> <p>На экране выводятся изображения предметов для уборки, готовки, стирки. После того, как ребенку задается вопрос, ему нужно выбрать подходящий ответ – картинку. Для этого он должен выбрать и удерживать на ней руку.</p> <p>Используемые картинки в игре: кастрюля, аквариум, ведро, веник, горшочек, вешалка, швабра с тряпкой, лопатка, миска, соль, утюг, фартук, тазик. Инструкция (вопросы к детям): Что нам нужно для уборки? Что нам нужно для ухода за домашними животными? Что нам нужно чтобы привести одежду в порядок? Что нам нужно для ухода за растениями? Что нам нужно для стирки? Что нам нужно для того чтобы приготовить суп?</p> <p><u>Ди «Найди лишнее»</u></p>
апрель	«Рисуем на компьютере. Открываем сохраненный рисунок»	Научить открывать сохраненный рисунок и вносить в него изменения.
	«Запоминай-ка»	<p>Игра «Запоминай-ка» – развитие зрительной памяти, внимания. На экране выводятся квадраты с изображениями предметов, ребенку нужно запомнить их. Затем картинки разлетаются в разные места на экране, необходимо расположить их в прежнем порядке. Инструкция: запомни картинки! Расположи их в прежнем порядке!</p> <p><u>Ди «Запомни, что услышал»</u> – развитие слуховой памяти.</p> <p><u>Ди «Снежки»</u></p>
	«Рисуем на компьютере. Копируем рисунок»	Познакомить с функцией Копировать/Вставить.
	«Одежда»	Мотивация «Герой» хочет одеть одежду, но

		<p>она оказывается не подходит по размеру... <u>Беседа об одежде.</u> <u>Игра «Противоположности»</u> – игра закрепляет знания у ребенка об одежде, пополняет словарный запас. Проведение: на экран выводятся изображения одежды. Ребенку необходимо найти для предъявляемой картинки пару – противоположность. Инструкция (задания):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Одежда бывает мужская и... (женская). 2) Одежда бывает чистая и... (грязная). 3) Одежда бывает глаженная и... (мятая). 4) Одежда бывает летняя и... (зимняя). 5) Одежда бывает нарядная и... (спортивная). 6) Одежда бывает шерстяная и... (шелковая). 7) Одежда бывает теплая и... (легкая). 8) Одежда бывает без застежки и... (с застежкой) 9) игра на развитие мелкой моторики рук «Шнуровка»
май	«Рисуем на компьютере. Раскрашиваем и печатаем рисунок»	<p>Научить раскрашивать созданные рисунки. Рассказать, как распечатать свой рисунок.</p>
	<p>Диагностика Выявление уровня знаний о разновидностях средств ИКТ и определение навыков работы с ними у воспитанников</p>	
	Итоговое мероприятие с родителями	Закрепление умений работать с интерактивной системой «Играй и развивайся»
	Игры на выбор детей/Подвижные игры «Капельки», «Поймай снежок».	

Подготовительная группа

Месяц	Тема занятия	Содержание
сентябрь	<p>Диагностика Выявление уровня знаний о разновидностях средств ИКТ и определение навыков работы с ними у воспитанников.</p>	
	«Одежда -2»	<p>Мотивация «Герой» внимательно рассматривает детали одежды на детях. Обращает внимание на карманы, замочки,...</p> <p><u>Игра «Соотнеси детали и одежду»</u> – игра расширяет знание детей об одежде, и ее составляющих. Развивает мышление, внимание. На экране выводится изображение одежды и ее составляющих (карман, пуговица, пояс). Ребенку нужно соотнести одежду с ее частью.</p> <p>Используемые картинки: плащ (пояс, пуговицы); рубашка (карман, манжет), куртка (замок, капюшон), платье (рукав).</p> <p>Инструкция: соотнеси картинки с осенней одеждой!</p> <p><u>Ди «Найди заплатку»</u></p>

	«Word. Работа с текстом. Открываем Word»	Познакомить с текстовым редактором – Word.
	«Птицы»	<p>Мотивация. «Герой» увидел птицу, но не знает ее названия, просит помощи у детей.</p> <p><u>Беседа о птицах.</u></p> <p><u>Игра «Что это за птица?»</u> – закрепление знаний у детей о птицах. Проведение: на экране появляются изображения птиц. Ребенку нужно показать какая птица является голубем; сорокой; лебедем и т.д. Инструкция: Ребята, посмотрите, сколько птичек на полянке! Посмотри внимательно и покажи где здесь гусь! Покажи где здесь лебедь! Покажи, где спрятался на полянке цыпленок! Посмотри внимательно и покажи где здесь Петушок! Покажи где здесь Сорока! Покажи, где спрятался на полянке Синичка! Покажи где здесь Павлин! Посмотри внимательно и покажи где здесь Голубь! Покажи, где спрятался на полянке Курочка! Посмотри внимательно и покажи где здесь Утка! Покажи где здесь Ворона! Посмотри внимательно и покажи где здесь Индюк! Покажи где здесь Снегирь! Покажи, где спрятался на полянке Воробей! Посмотри внимательно и покажи где здесь Сова! Покажи где здесь Ворон!</p> <p><u>Работа за столами «Обведи по контуру любую птицу и заштрихуй ее».</u></p>
октябрь	«Word. Работа с текстом. Набираем текст»	Попробовать набрать любой текст. Научиться исправлять ошибки.
	«Что эта за птица?»	<p>Мотивация. Дети заходят в кабинет, а птицы (картинки) разлетелись в разные стороны. «Герой» предлагает детям собрать птиц, но не просто так, а по признаку.</p> <p><u>Игра «Домашние и дикие птицы»</u> – развитие речи, закрепление знаний у детей о домашних и диких птицах. Проведение: на экране выводится изображение птицы. Ребенку нужно назвать эту птицу, затем назвать домашняя это или дикая птица.</p> <p>Ребенку нужно поместить дикую птицу в лес, а домашнюю на ферму.</p> <p>Используемые картинки: сорока, утка, ворона, синичка, снегирь, голубь, воробей, курица, гусь, петух, цыпленок, ворон, лебедь, павлин, индюк, сова. Инструкция: Посмотри, что это за птичка! Помести диких птиц в лес, а домашних на ферму!</p> <p><u>Ди «Сова»</u></p>
	«Word. Работа с текстом. Выделяем фрагменты»	Научить выделять фрагменты текста.

	текста»	
	«Голос»	<p>Мотивация. В лесу, на ферме, дома мы слышим разные голоса, «Герой» запутался и называет все неправильно. Дети объясняют.</p> <p><u>Игра «Чей голос?»</u> – закрепление у детей знаний о голосах животных.</p> <p>Краткое содержание: на экране выводится изображения животных. После воспроизведения звукового файла, ребенку нужно угадать голос какого животного это был.</p> <p><u>Ди «Угадай, кто позвал»</u></p>
ноябрь	«Word. Работа с текстом. Украшаем текст»	Показать как изменять шрифт, цвет текста и научить выравнивать текст.
	«Чей детеныш»	<p>Мотивация. Потерялись животные, «Герой» совместно с детьми их ищет по кабинету. Ди «Чья мама»</p> <p><u>Игра «Чей детеныш?»</u> – закрепление у детей знаний о животных и их детенышах. На экране появляется изображение животных и одного детеныша. Ребенку нужно назвать и соотнести детеныша с его родителем (Котенок- кошка; щенок- собака и т.д.).</p> <p>Используемые картинки животных: волк-волчонок, кот-котенок, заяц-зайчонок, курица-цыпленок, лиса-лисенок, олень-оленинок, свинья-поросенок, пес-щенок, утка-утенок.</p> <p>Инструкция: посмотри на маленького зверька и выбери его папу или маму (родителя)</p> <p><u>«Угадай по голосу животного»</u></p>
	«Word. Работа с текстом. Оформляем заголовки с Wordart»	Познакомить с функцией текстового редактора Word, по созданию красивых заголовков.
	«Животные»	<p>Мотивация. «Герой» разрезал картинку и не может ее собрать. Просит помощи у детей.</p> <p><u>Игра «Собери по частям»</u> – закрепление у детей знаний о том, что у птицы есть крылья, хвостик, перья, лапки. Проведение: игра построена по типу приложения. Ребенку предлагается собрать птичку из частей.</p> <p>Приложения в игре: синичка, петух, павлин, курица, голубь, ворона, утка, сойка.</p> <p>Инструкция: собери птичку из частей.</p> <p><u>«Угадай кто спрятался»</u></p>
декабрь	«Word. Работа с текстом. Оформляем текст картинками»	Научить вставлять в текст картинки.
	«Запоминай-ка»	<p><u>Игра «Геометрические фигуры»</u> – развитие зрительной памяти, внимания.</p> <p>На экране выводятся квадраты с изображениями фигур, ребенку нужно</p>

		запомнить их. Затем картинки разлетаются в разные места на экране, необходимо расположить их в прежнем порядке. Инструкция: запомни картинки! Расположи их в прежнем порядке! <u>Ди «Запомни, что услышал»</u> – развитие слуховой памяти. <u>Ди «Чудесный мешочек»</u>
	«Word. Работа с текстом. Оформляем текст картинками»	Продолжить работу по вставке картинок в текст.
	«ПДД – свободная практика 1,2,3»	Мотивация. «Игразнайка» не знает ПДД и просит помощи у детей. Ответы детей. <u>Беседа о ПДД</u> <u>Свободная практика –</u> «Расскажи, где ты находишься?» «Дойди до дома, перейди дорогу.» «Что у тебя справа, слева, впереди, позади.» «Где тротуар, проезжая часть, светофор?» «Кто может здесь передвигаться?» «Кто не может здесь передвигаться?» <u>Работа за столами «Раскрась светофор»</u>
январь	Игры на выбор детей/Подвижные игры	
	«Пожар» ПБ	Мотивация. «Герой» никак не может определить какие предметы сильно горят, а какие предметы не сильно горят. Как это определить? На помощь приходят дети. <u>«Это не игрушка»</u> Детям предлагают классифицировать предметы на 2 группы: пожароопасные и пожаробезопасные. <u>Мини инсценировка «Кошкин дом»</u>
	«Интернет. Что такое Интернет»	Познакомить с всемирной сетью Интернет. Просмотр мультфильма
февраль	«Узор»	<u>Беседа. Путешествие по городам.</u> <u>Игра «Найди узор»</u> – закрепить название цветов, познакомить с народной росписью (городецкая, хохломская, филимоновская, дымковская, гжель,..) Инструкция – найди синий узор на вазе, на блюде, где использовались полосы, ... <u>Работа за столами. Раскрась вазу, придумай свой узор.</u>
	«Интернет. Что такое Электронная почта»	Познакомиться с электронной почтой. Просмотр мультфильма
	«Здоровое питание»	Мотивация. У «Героя» пошел в магазин и набрал там только вредную еду. <u>Беседа о полезной и вредной еде.</u> Игра «Здоровое питание» – закрепить знания детей о полезной и вредной пище; об овощах и фруктах, молочных продуктах, полезных для

		<p>здоровья человека, полезной и вредной пище. Развитие мышления, внимания, речи. Перед ребенком выводится изображение какого-то продукта. Ему нужно назвать этот продукт, и поместить его в сектор полезной еды (на тарелочку) или сектор вредной (зачеркнутая тарелочка). Используемые картинки: газированная вода, пудинг, зелень, картофель фри, каша, мед, молоко, сладости, сок, сыр, хлеб, чай, гамбургер, чипсы</p> <p>Инструкция: угадай, какие продукты полезны для здоровья, а какие вредны. Положи полезные продукты на тарелочку, а вредные на тарелочку с красным крестиком.</p> <p><u>Ди «Магазин»</u></p>
	Игры на выбор детей/Подвижные игры	
март	«Будь здоров»	<p>Мотивация. В гости приходит грязный герой. <u>Игра «Соотнеси с образами»</u> – игра закрепляет знания детей о предметах личной гигиены; развивает мышление, внимание, восприятие.</p> <p>На экране появляются изображения предметов личной гигиены, спортивных принадлежностей и их контуры. Ребенку нужно правильно соотнести картинку с ее тенью. Для этого ребенок перетягивает изображение предмета на его контур. Если ребенок выполняет задание правильно, картинки соединяются.</p> <p>Используемые картинки в игре: зубная паста, мыло, зуб щетка, душ, гантель, ролики, велосипед, мяч. Инструкция: соедини картинку с ее тенью! Для этого перетяни картинку на ее контур!</p> <p><u>Ди «Чудесный мешочек»</u> с предметами личной гигиены</p>
	«ПДД»	<p>Мотивация. ДТГ с участием «Героя». Дети повторяют правила ДД.</p> <p><u>«Переход дороги»</u> – продолжать учить навыкам ПДД. Инструкция – переходи дорогу только на зеленый свет светофора.</p> <p><u>«Свободная практика»</u> Дети выполняют задание педагога и отвечают на вопросы.</p> <p><u>Пд «Воробушки и автомобиль»</u></p>
	«Пожар» ПБ	<p>Мотивация. «Герой» никак не может определить какие предметы сильно горят, а какие предметы не сильно горят. Как это определить? На помощь приходят дети.</p> <p><u>«Это не игрушки»</u> Детям предлагают классифицировать предметы на 2 группы: пожароопасные и пожаробезопасные.</p>

		<u>Игры по желанию детей.</u>
	«Народная игрушка»	<u>Беседа о деревьях.</u> <u>Игра «Народная игрушка. Раскрась узор»</u> – Познакомить с народной росписью (городецкий узор, гжель, хохлома. Развитие умения соотнести форму с узором. Развитие мышления, цветового восприятия, внимания. На экране выводятся расписное изображение. Ребенок должен внимательно посмотреть на и раскрасить по образцу. Инструкция: раскрась доску городецким узором... <u>Работа за столами «Обведи предмет по трафарету»</u>
апрель	«Прятки с животными» (северные животные, животные Африки, птицы)	Продолжать учить ориентироваться в пространстве, находить животное/ птицу по фрагменту. Инструкция: «Найди, где спряталась обезьяна» <u>П/И по желанию детей.</u>
	<u>Игры на выбор детей/Подвижные игры</u>	
	«Запоминай-ка»	<u>Игра «Запоминай-ка»</u> – развитие зрительной памяти, внимания. На экране выводятся квадраты с изображениями предметов, ребенку нужно запомнить их. Затем картинки разлетаются в разные места на экране, необходимо расположить их в прежнем порядке. Инструкция: запомни картинки! Расположи их в прежнем порядке! <u>Д/и «Запомни, что услышал»</u> – развитие слуховой памяти. <u>П/и «Капельки»</u>
	«Голос»	Мотивация. В лесу, на ферме, дома мы слышим разные голоса, «Герой» запутался и называет все неправильно. Дети объясняют. <u>Игра «Чей голос?»</u> – закрепление у детей знаний о голосах животных. На экране выводятся изображения животных. После воспроизведения звукового файла, ребенку нужно угадать голос какого животного это был. <u>Д/и «Угадай, кто позвал»</u>
май	«ПДД»	Мотивация. ДТП с участием Герой». Дети повторяют правила ДД. <u>«Переход дороги»</u> – продолжать учить навыкам ПДД. Инструкция – переходи дорогу только на зеленый свет светофора. <u>«Свободная практика»</u> Дети выполняют задание педагога и отвечают на вопросы. <u>П/и «Воробушки и автомобиль»</u>
	Диагностика Выявление уровня знаний о разновидностях средств ИКТ и определение	

навыков работы с ними у воспитанников	
Итоговое мероприятие с родителями	Закрепление умений работать с интерактивной системой «Играй и развивайся»
Игры на выбор детей/Подвижные игры	

Модель организации образовательного процесса

Совместная деятельность педагога и детей	Самостоятельная деятельность детей	Взаимодействие с семьями
1	2	3
Образовательная деятельность Основные формы: игра, наблюдение, экспериментирование, разговор, решение проблемных ситуаций и др.	Разнообразная, гибко меняющаяся предметно-развивающая и игровая среда.	Рекомендации, консультации.

1.4. Планируемые результаты

По окончании 2-х годичного курса
Ребенок:

- Имеет представление о здоровом образе жизни при работе с информационными технологиями; соблюдает элементарные правила работы с интерактивной доской и игровым комплексом Kinect; умеет практически решать задачи здорового образа жизни и безопасного поведения при работе с ИКТ.
- Проявляет интерес к самостоятельному познанию, обследованию предметов, выделению их свойств, и качеств; умеет выполнять сенсорный анализ, выделяя в предметах разные качества и свойства.
- Использует в продуктивных видах деятельности знания эталонов и практический опыт по различению свойств и качеств предметного мира.
- Проявляет эмоциональную отзывчивость в деятельности и общении.
- Развито умение игрового и делового общения со сверстниками, желание участвовать в совместной коллективной деятельности.
- Планирует свои действия, направленные на достижение конкретных целей на основе первичных ценностных представлений; способен к волевому усилию.
- Развита такие мыслительные операции как анализ, синтез, обобщение, сравнение. Самостоятельно сравнивают предметы, выделяя признаки отличия и сходства по 3-5 качествам, группируют предметы по разным основаниям.
- Умеет работать по правилу и по образцу, слушать взрослого и выполнять его инструкции при работе с компьютерными технологиями; может самостоятельно дать себе оценку.
- Имеет представления о современных информационных компьютерных технологиях, способах работы с ИКТ.
- Владеет приемами работы с интерактивной доской, интерактивным комплексом; владеет умениями конструировать, сравнивать, упорядочивать и классифицировать объекты на основе выделения их существенных свойств.

Формы диагностики уровня освоения программы:

- проведение диагностики в начале и в конце года.
- Формой подведения итогов реализации данной программы являются: открытые занятия, умение свободно работать с компьютерными и мультимедийными средствами (интерактивной доской, нетбуком, игровым комплексом Kinect)

Педагогические условия для реализации программы:

- создание развивающей предметно-пространственной среды: дидактические игры по познавательному и речевому развитию, картотека опытов и экспериментов, картотека игр с блоками Дьенеша и палочками Кьюзинера.
- Для успешной реализации программных задач предусматривается взаимодействие с родителями и педагогами: совместные праздники и развлечения, мастер-классы, практикумы, выставки, детско-родительские проекты.

Информирование родителей и педагогического сообщества о результатах деятельности с детьми осуществляю через информационные витрины, папки-передвижки, консультации, персональный сайт <https://zherebchicova81.wixsite.com/detstvo-3>, где освещаю детско-родительские образовательные события, методические материалы, публикую консультации и рекомендации для родителей по разнообразным педагогическим вопросам, фото и видео отчеты разных мероприятий.

Раздел II. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

№ п/п	Основные характеристики образовательного процесса	Учебный год
1	Количество учебных недель	36
2	Количество часов (в неделю)	1
3	Количество часов (в год)	15
4	Начало занятий	1 сентября 2023 г.
5	Выходные дни	4 ноября, 1-8 января, 23 февраля, 8 марта, 1 мая, 8, 9 мая
6	Окончание учебного года	31 мая 2024г.

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Для успешной реализации программы необходимо создание развивающей предметно-пространственной среды.

Обснащение группы необходимым оборудованием:

- столы по количеству детей;
- стулья по количеству детей;
- интерактивная доска;
- проектор;
- игровой контролер Kinect;
- ноутбук;
- нетбуки для детей.

Методическое условие реализации программы предполагает наличие методического пособия проведения занятий тематических недель по темам: «Окружающий мир», «Развитие речи», «Безопасность».

Информационное обеспечение – компьютерные программы: «АЛМА», «Играй и развивайся», мультимедийные презентации, аудио-видео записи, электронные образовательные ресурсы.

Кадровое обеспечение – программа реализуется педагогом дошкольной образовательной организации.

2.3. Форма аттестации и оценочные материалы

Формами подведения итогов реализации программы являются:

- творческие и практические задания;
- игры, мастерские;
- демонстрация открытых мероприятий с воспитанниками как для родителей (законных представителей), так для педагогов ДОУ;
- участие в мероприятиях и конкурсах ДОУ, города.

Способом определения результативности программы является проведение в начале и в конце каждого учебного года диагностики.

Отслеживание результатов происходит 2 раза в год методом наблюдения в нескольких направлениях по показателям для выявления уровня овладения каждым ребенком необходимыми навыками и умениями, активности детей на занятиях:

Оценивание:

1-3 – качество отсутствует, уровень низкий (Н)

- 2 – качество выражается не всегда, уровень средний (С)
 3 – качество выражено максимально, уровень высокий (В).

Таблица индивидуального мониторинга освоения программы

Ф.И. ребенка			
Блок	Показатели	Начало учебного года	Конец учебного года
Речевое развитие	Проявляет инициативу и активность в общении, решает посредством общения бытовые и игровые задачи		
	Активен в разговоре, отвечает на вопросы, задаёт встречные, использует простые формы объяснительной речи.		
Познавательное развитие	Любопытен, задаёт поисковые вопросы, высказывает мнение, делится впечатлениями		
	С удовольствием включается в поисковую деятельность, использует разные поисковые действия		
	Понимает слова, обозначающие свойства предметов и использует их в речи		
	Достаточный уровень интеллектуальной компетентности		
Социально-коммуникативное развитие	С интересом познаёт правила безопасного поведения, стремится их соблюдать их.		
	В играх с правилами принимает игровую задачу и проявляет интерес.		
	Доброжелателен к партнёрам по игре		
Физическое развитие	Достаточно развита совместная координация деятельности зрительного и моторного анализаторов		
ИТОГ (среднее значение)			
Уровень: Низкий (Н);Средний (С);Высокий (В)			

3. Список литературы

Для педагога:

1. Занимательные задачи по информатике / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова, Ю.Г. Коломенская. – 3-е изд., испр. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007. – 119 с.
2. Кралина, М.В. Логика/ М.В. Кралина. Екатеринбург: У- Фактория, 1998
3. Логика / сборник практических материалов для ДОУ. М., 2007
4. Тихомирова, Л.Ф. Логика дети 5-7 лет/ Л.Ф Тихомирова. Ярославль, 2001.
5. Тур С.Н.,Бокучава Т.П. Приложение к методическому пособию по информатике для учителей 1 классов общеобразовательных школ. – СПб.: БХВ-Петербург, 2009. – CD-R.
6. Успех. Мониторинг достижения детьми планируемых результатов: пособие для воспитателей с приложением на электронном носителе / [Н. О. Березина, И. А. Бурлакова, Е. Е. Клопотова и др.; под ред. И. А. Бурлаковой, М. И. Степановой]. – М.: Просвещение, 2011. – 127с.).
7. Математика до школы: Пособие для воспитателей детских садов и родителей. В 2 ч. / Авторы – сост. Смоленцева А.А., Пустовойт О.В., Михайлова З.А., Непомнящая Р.Л. – СПб: Детство-Пресс, 2006.
8. Математика от трех до семи: Учебно-методическое пособие для воспитателей детских садов / Автор - сост. З.А. Михайлова, Э.Н. Иоффе. - СПб: Детство-Пресс, 2010.
9. Михайлова З.А Игровые задачи для дошкольников. – СПб: Детство-Пресс, 2008.
10. Носова Е.А., Непомнящая Р.Л. Логика и математика для дошкольников. – СПб: Детство-Пресс, 2000.
11. Зубкова Е.В., Бехтерева Е.Н., Пичугина И.И., Шакаева А.А. ИНТЕРАКТИВНАЯ ОБУЧАЮЩАЯ СИСТЕМА «ИГРАЙ И РАЗВИВАЙСЯ» Методическое пособие. – Челябинск: Издательский центр ЮУрГУ, 2014. – 65 с.
12. Назарова А.В. Использование интерактивного комплекса «Играй и развивайся» Xbox Kinect в образовательной деятельности ДОУ» // Образовательные проекты «Совёнок» для дошкольников. –2019. – No 75. – ART 190108. –0,3 п.л. – URL:<http://www.kids.covenok.ru/issue/190108.htm>. – Гос. рег.ЭЛ No ФС 77 -74533. –ISSN 2307-9282

Для родителей:

- Асанин С. Смекалка для малышей. Занимательные задачи, загадки, ребусы, головоломки. – М.: Омега, 1996.
- Колесникова Е. В. «Готов ли ваш ребенок к школе». М., ООО «Ника-Пресс» 1996.

Для обучающихся:

- Доктор Бит: Информатика для начинающих. 1 ступень. Издательство «Стрекоза» 2009 г.
- Доктор Бит: Информатика для начинающих. 1 ступень. Издательство «Стрекоза» 2009 г.