

Автономная некоммерческая организация общеобразовательная организация  
«Прогимназия №14 «Журавушка» города Бугульмы  
(АНО ОО «Прогимназия № 14»)

СОГЛАСОВАНА  
Старший  
воспитатель  
*Исмет* Киселёва Н.В.  
« 25 » 08 2023 г.

ПРИНЯТА  
на педагогическом совете  
(Протокол  
от «28» 08 2023 г. № 1)

УТВЕРЖДЕНА  
и введена в действие  
приказом директора  
АНО ОО «Прогимназия №14»  
№ 107- о/дот «28» 08 2023 г.



*Е.В.Безрукова* Е.В.Безрукова

**Рабочая программа дополнительного образования  
кружка «Всезнайка»  
на 2023 – 2024 учебный год  
Направленность: техническая  
Уровень программы: стартовый  
Возраст обучающихся: 6-7 лет  
Срок реализации: 1.10.2023 – 30.04.2024 (56 часов)**

Разработчики:  
Латфуллина В.М.,  
педагог дополнительного образования;  
Хафизова Р.Р.,  
педагог дополнительного образования

Бугульма, 2023

### **Пояснительная записка**

Рабочая программа дополнительного образования кружка «Всезнайка» на 2023–2024 учебный год разработана на основании:

- Дополнительной образовательной программы АНО ОО «Прогимназия № 14»;
- Устава АНО ОО «Прогимназия № 14»;
- Положения о рабочих программах учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей) (дошкольное образование);
- Программы подготовки дошкольников по информатике (авторы А. В. Горячев, Н. В. Ключ).
- Результаты изучения запросов и интересов воспитанников и их родителей (законных представителей).

На основе интервьюирования родителей и диагностирования детей прогимназии у 66 % детей было выявлено, что их познавательные интересы к игровым компьютерным программам выходят за рамки основной программы, поэтому возникла потребность создания кружка «Всезнайка».

**Цель программы:** удовлетворение познавательных интересов дошкольников к игровым компьютерным программам сверх основной общеобразовательной программы прогимназии.

**Задачи:**

- сформировать представления о возможностях компьютера в сфере компьютерной графики;
- создать высокие стартовые возможности для обучения средствами игровых компьютерных программ, выходящими за рамки основной образовательной программы;
- расширить представления об окружающем информационно-коммуникационном мире сверх основной общеобразовательной программы.

### **Планируемые результаты освоения программы дополнительного образования**

**Дети в игровых компьютерных программах будут знать:**

- название и функциональное назначение основных устройств компьютера, иметь представление о сущности информационных процессов, об основных носителях информации, процессе передачи информации;
- сущность понятия алгоритма ввода информации;
- правила работы, основные функции графического редактора, принцип составления алгоритма действий;
- принципы построения закономерностей, предметов, явлений в компьютерной графике;
- принципы построения лабиринтов в компьютерной графике.

**Будут уметь:**

- работать с клавиатурой, мышкой ориентироваться на экране монитора;
- пользоваться графическим редактором: создание рисунков, с использованием различных инструментов (карандаш, кисть, распылитель, заливка, фигуры), закрашивание рисунков с помощью заливки, распылителя;
- составлять словесные алгоритмы для решения логических задач;

- пользоваться игровыми и обучающими программами;
- понимать язык стрелок.

### **Содержание программы дополнительного образования**

Программа рассчитана на 56 занятий (октябрь-апрель), по 2 занятия в неделю. Длительность одного занятия – 30 минут. Развивающие занятия построены в доступной игровой форме. Важно отметить, что на занятиях должны строго соблюдаться санитарно-эпидемиологические нормы: требования к технике, освещению, продолжительности занятий; должны проводиться профилактические упражнения для глаз и физкультминутки. Непрерывная продолжительность работы с компьютером на развивающих занятиях для детей 6-7 лет не должна превышать 15 минут.

#### **Алгоритм работы по программе «Всезнайка»**

Изучению каждой темы отводится 2 часа:

- **1 занятие**  
Тема занятия раскрывается средствами гуманитарного подхода (беседы, наблюдения, рассказывание, рассуждение, ознакомление с приемами распознавания знаков и символов и др.), с помощью интерактивных игровых компьютерных приложений и программ.
- **2 занятие**  
Тема занятия рассматривается с помощью математических понятий и представлений, геометрического материала и символики, интерактивных игровых компьютерных приложений и программ.

#### **Программа предусматривает проведение учебных занятий в различной форме:**

- проблемно – поисковое занятие;
- занятие-игра;
- занятие-путешествие;
- практическое занятие;
- занятие-турнир;
- занятие-викторина;
- КВН;
- занятие-практикум;
- занятие-мозговая атака.

#### **Формы организации работы:**

- индивидуальная самостоятельная работа воспитанников;
- групповые формы работы;
- фронтальные;
- самооценка выполненной работы;
- познавательная игра.

#### **Основные виды деятельности:**

- игровая деятельность;
- познавательная деятельность;
- проблемно-ценностное общение;
- досугово - развлекательная деятельность (досуговое общение);
- художественное творчество.

#### Система оценки.

Контроль качества реализации программы осуществляется в форме диагностических наблюдений за детьми в процессе занятий.

#### Тематическое планирование

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего часов
1-2	Вводное занятие. Что такое информатика? Информация вокруг нас. Носители информации. Применение компьютеров.	2
3-4	Ввод текста с помощью клавиатуры. Игровые упражнения на компьютере «Играя – учись».	2
5-6	Классификация предметов с помощью символов (графические изображения, знаки на компьютере)	2
7-8	«Программа PAINT». Создание изображений в графическом редакторе.	2
9-10	Клавиатурный тренажёр.	2
11-12	Совершенствование навыка работы с клавиатурой, умения действовать по алгоритму.	2
13-14	Мини игры в компьютерной программе "Твинисы. Давайте поиграем"	2
15-16	Логические рассуждения и выводы в компьютерной игре «Волшебные превращения»	2
17-18	Разбиение действия на этапы при составлении алгоритма описания последовательности событий в компьютерной игре «СУПЕРДЕТКИ. Развиваем мышление»	2
19-20	Команды «да» и «нет» в алгоритме действий, ведущих к заданной цели.	2
21-22	Преобразование объектов из речевой (языковой) формы в модуль пространственно-графический или символический в графическом редакторе «PAINT».	2
23-24	«Множество» и «элементы множества» в компьютерных графических схемах.	2
25-26	Способы задания множеств в компьютерных схемах: речевые (языковые) характеристики объектов, графическое их кодирование.	2
27-28	«Множество» и «подмножество», равные «множества» как частные случаи включения в компьютерной игре «СУПЕРДЕТКИ. Тренировка внимания»	2

29-30	Последовательности шагов программного алгоритма для достижения соответствия элементов одного множества другому в компьютерной игре «Волшебные превращения».	2
31-32	Работа в среде графического редактора «Paint». Создание пазлов.	2
33-34	Знаковые системы кодирования информации в среде графического редактора «Paint».	2
35-36	«Уроки графики в стране Вообразии».	2
37-38	Работа с инструментами «кисть», «карандаш», «пипетка», встроенными инструментами графического редактора «PAINT». Алгоритм выхода из предложенных ситуаций.	2
39-40	Понятие «отрицание». Развитие умения выполнять команды «да» и «нет» в алгоритме действий, ведущих к заданной цели в графическом редакторе.	2
41-42	Поиск «истины» и «лжи» на простейших графах, подсчитывание вариантов путей в компьютерной игре «Всё на свете интересно»	2
43-44	Отображение предложенной ситуации словесным или графическим путём на схеме в виде графов. Конструирование в графическом редакторе «Paint».	2
45-46	Компьютерная графика. Работа в среде графического редактора.	2
47-48	Элементы кодирования. Разрешающие и запрещающие знаки в компьютерной игре «Лучшая азбука. В стране букв и слов»	2
49-50	Встроенные инструменты графического редактора «Paint». Составление алгоритма.	2
51-52	Логическая структура «последовательность»; простые алгоритмы и составление их по аналогии в компьютерной игре «Шкатулка с секретом».	2
53-54	Анализ компьютерных объектов с целью выделения признаков, выбор критериев для сравнения в компьютерной игре «Удивительное - рядом».	2
55-56	Действия по алгоритму. «Уроки графики в стране «Вообразии», графический редактор «Paint».	2

### Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Наименование разделов и тем занятий	Кол- во часов	Основные виды деятельности, содержание	Форма деятельности	Дата
1-2	Вводное занятие. Что такое информатика? Информация вокруг нас. Носители информации. Применение компьютеров.	2	Проблемно-ценностное общение. Дать общие представления о компьютерном классе, компьютере, его свойствах, назначении. Используя кнопку «Пуск», включать и выключать компьютер, находить нужные программы в главном меню.	Проблемно – поисковое занятие	07.10 08.10
3-4	Ввод текста с помощью клавиатуры. Игровые упражнения на компьютере «Играя – учись».	2	Познавательная деятельность. Компьютерная программа «Фантазеры». Заливка компьютерных рисунков в программе.	Практическое занятие	14.10 15.10
5-6	Классификация предметов с помощью символов (графические изображения, знаки на компьютере)	2	Игровая деятельность. Компьютерная программа «Волшебный конструктор».	Занятие - игра	21.10 22.10
7-8	«Программа PAINT». Создание изображений в графическом редакторе.	2	Игровая деятельность. Различать ярлыки программ, панель инструментов. Последовательность действий, заданная графически.	Занятие - игра	28.10 29.10
9-10	Клавиатурный тренажёр.	2	Игровая деятельность. «Мир информатики «СУПЕРДЕТКИ. Печать на клавиатуре без ошибок»	Практическое занятие-игра	04.11 05.11

11-12	Совершенствование навыка работы с клавиатурой, умения действовать по алгоритму.	2	Познавательная деятельность. Соотнесение в программе элементов двух групп между собой. Компьютерное конструирование.	Занятие-путешествие	11.11 12.11
13-14	Мини игры в компьютерной программе "Твинисы. Давайте поиграем"	2	Игровая деятельность. Компьютерные мини игры (Разработчик "BBC"; издатель "Новый диск")	Занятие-турнир	18.11 19.11
15-16	Логические рассуждения и выводы в компьютерной игре «Волшебные превращения»	2	Игровая деятельность. Лингвистические игры. Последовательность событий. Разбиение действий на этапы.	Занятие-игра	25.11 26.11
17-18	Разбиение действия на этапы при составлении алгоритма описания последовательности событий в компьютерной игре «СУПЕРДЕТКИ. Развиваем мышление»	2	Познавательная деятельность. Составление алгоритма описания последовательности действий в компьютерной игре. «Заморочки из сказочной бочки».	Практическое занятие	02.12 03.12
19-20	Команды «да» и «нет» в алгоритме действий, ведущих к заданной цели.	2	Досуговое общение. Анализ компьютерных объектов с целью выделения признаков, выбора критериев для сравнения.	Занятие - путешествие	09.12 10.12
21-22	Преобразование объектов из речевой (языковой) формы в модуль пространственно-графический или символический в графическом редакторе «PAINT».	2	Художественное творчество. Конструирование в графическом редакторе «PAINT».	Занятие - викторина	16.12 17.12
23-24	«Множество» и «элементы множества» в компьютерных графических схемах.	2	Проблемно-ценностное общение. Игра-путешествие «Шкатулка с секретом»	Игра-путешествие	23.12 24.12

			Разбиение множеств на подмножества с общими свойствами в компьютерных графических схемах.		
25-26	Способы задания множеств в компьютерных схемах: речевые (языковые) характеристики объектов, графическое их кодирование.	2	Досугово-развлекательная деятельность. Способы задания множеств в компьютерных схемах. «Ералаш».	Занятие - конкурс	13.01 14.01
27-28	«Множество» и «подмножество», равные «множества» как частные случаи включения в компьютерной игре «СУПЕРДЕТКИ. Тренировка внимания»	2	Игровая деятельность. Вложенность множеств предметов с общими свойствами. Компьютерные головоломки.	Занятие - конкурс	20.01 21.01
29-30	Последовательности шагов программного алгоритма для достижения соответствия элементов одного множества другому в компьютерной игре «Волшебные превращения».	2	Игровая деятельность. Задачи с дополнительными условиями. Горизонталы с пустыми клетками.	Занятие - турнир	27.01 28.01
31-32	Работа в среде графического редактора «Paint». Создание пазлов.	2	Познавательная деятельность. Кодирование предметов и их действий условными знаками.	Занятие - путешествие	03.02 04.02
33-34	Знаковые системы кодирования информации в среде графического редактора «Paint».	2	Игровая деятельность. Работа в среде графического редактора «Paint».	Занятие - конкурс	10.02 11.02
35-36	«Уроки графики в стране Вообразилии».	2	Проблемно-ценностное общение. «Гимнастика ума» (задачи-шутки) в программе графического редактора «Paint».	Занятие - путешествие	17.02 18.02



37-38	Работа с инструментами «кисть», «карандаш», «пипетка», встроенными инструментами графического редактора «PAINT». Алгоритм выхода из предложенных ситуаций.	2	Познавательная деятельность.. В гостях у Пэйнтика или весёлая «Рисовалка». Упражнения в графическом редакторе.	Экологический КВН	24.02 25.02
39-40	Понятие «отрицание». Развитие умения выполнять команды «да» и «нет» в алгоритме действий, ведущих к заданной цели в графическом редакторе	2	Проблемно-ценностное общение. Построение отрицаний. Компьютерные игры.	Практическое занятие	02.03 03.03
41-42	Поиск «истины» и «лжи» на простейших графах, подсчитывание вариантов путей в компьютерной игре «Всё на свете интересно»	2	Игровая деятельность. Определение истинности высказывания.	Занятие-игра	09.03 10.03
43-44	Отображение предложенной ситуации графическим путём на схеме в виде графов. Конструирование в графическом редакторе «Paint».	2	Познавательная деятельность. Построение графов в графическом редакторе «Paint».	Практическое занятие	16.03 17.03
45-46	Компьютерная графика. Работа в среде графического редактора.	2	Игровая деятельность. Компьютерная игра «Космическое путешествие». Логические задачи.	Инсценированная игра	23.03 24.03
47-48	Элементы кодирования. Разрешающие и запрещающие знаки в компьютерной игре «Лучшая азбука. В стране букв и слов»	2	Игровая деятельность. Игра «Тайник чудес» Разрешающие и запрещающие знаки.	Занятие – игра	30.03 31.03
49-50	Встроенные инструменты графического редактора «Paint». Составление алгоритма.	2	Досугово-развлекательная деятельность. Компьютерная рисовалка «линии и фигуры» с использованием графического редактора.	Инсценированная игра	06.04 07.04

			Инсценировка «Сигналы светофора».		
51-52	Логическая структура «последовательность»; простые алгоритмы и составление их по аналогии в компьютерной игре «Шкатулка с секретом».	2	Досугово-развлекательная деятельность. Компьютерные пазлы. Простейшие алгоритмы расстановки.	Игра-путешествие	13.04 14.04
53-54	Анализ компьютерных объектов с целью выделения признаков, выбор критериев для сравнения в компьютерной игре «Удивительное - рядом».	2	Игровая деятельность. Задачи на смекалку	Занятие – игра	20.04 21.04
55-56	Действия по алгоритму. «Уроки графики в стране «Вообразилии», графический редактор «Paint».	2	Проблемно-ценностное общение. занимательные задания для работы в графическом редакторе.	Занятие-викторина	27.04 28.04

