

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Прогимназия № 14 «Журавушка»
Бугульминского муниципального района Республики Татарстан
(Прогимназия №14)

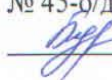
СОГЛАСОВАНА

Старший воспитатель
 Казанова Е.А.
«10» 09. 2025г.

ПРИНЯТА

на педагогическом
совете
Протокол от
«10» 09. 2025г. №2

УТВЕРЖДЕНА

и введена в действие
приказом директора
Прогимназии №14
№ 45-р/д от «10» 09. 2025г.
 Е.В.Безрукова

**Рабочая программа дополнительного образования
кружка «Всезнайка»
на 2025-2026 учебный год
Направленность: техническая
Уровень программы: стартовый
Возраст обучающихся: 6-7 лет
Срок реализации: 1.10.2025-30.04.2026 (64 часа)**

Разработчики:
Смелова Т. Л.,
педагог дополнительного образования;
Морозова М. Г.,
педагог дополнительного образования

Бугульма, 2025

Пояснительная записка

Рабочая программа дополнительного образования кружка «Всезнайка» на 2025– 2026 учебный год разработана на основании:

- Дополнительной образовательной программы Прогимназии №14;
- Устава Прогимназии №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 64 занятия (октябрь-май), 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	Последовательности и закономерности. Формирование понятия «алгоритм». «СУПЕРДЕТКИ. Тренировка памяти»	2
19-20	Разбиение действия на этапы при составлении алгоритма описания последовательности событий в компьютерной игре «СУПЕРДЕТКИ. Развиваем мышление»	2
21-22	Команды «да» и «нет» в алгоритме действий, ведущих к заданной цели.	2
23-24	Преобразование объектов из речевой (языковой) формы в модуль пространственно-графический или символический в графическом редакторе «PAINT».	2
25-26	«Множество» и «элементы множества» в компьютерных графических схемах.	2
27-28	Способы задания множеств в компьютерных схемах: речевые (языковые) характеристики объектов, графическое их кодирование.	2
29-30	«Множество» и «подмножество», равные «множества» как частные случаи включения в компьютерной игре	2

	«СУПЕРДЕТКИ. Тренировка внимания»	
31-32	Последовательности шагов программного алгоритма для достижения соответствия элементов одного множества другому в компьютерной игре «Волшебные превращения».	
33-34	Работа в среде графического редактора «Paint». Создание пазлов.	
35-36	Знаковые системы кодирования информации в среде графического редактора «Paint».	
37-38	Кодирование действий условными знаками. «СУПЕРДЕТКИ. Тренировка памяти»	
39-40	«Уроки графики в стране Вообразилии».	
41-42	Работа с инструментами «кисть», «карандаш», «пипетка», встроенными инструментами графического редактора «PAINT». Алгоритм выхода из предложенных ситуаций.	
43-44	Понятие «отрицание». Развитие умения выполнять команды «да» и «нет» в алгоритме действий, ведущих к заданной цели в графическом редакторе.	
45-46	Поиск «истины» и «лжи» на простейших графах, подсчитывание вариантов путей в компьютерной игре «Всё на свете интересно»	
47-48	Отображение предложенной ситуации словесным или графическим путём на схеме в виде графов. Конструирование в графическом редакторе «Paint».	
49-50	Компьютерная графика. Работа в среде графического редактора.	
51-52	Элементы кодирования. Разрешающие и запрещающие знаки в компьютерной игре «Лучшая азбука. В стране букв и слов»	
53-54	Встроенные инструменты графического редактора «Paint». Составление алгоритма.	
55-56	Моделирование в среде графического редактора. Задачи на смекалку. Рисунки из кругов. Графический редактор «Paint»	
57-58	Логическая структура «последовательность»; простые алгоритмы и составление их по аналогии в компьютерной игре «Шкатулка с секретом».	
59-60	Анализ компьютерных объектов с целью выделения признаков, выбор критериев для сравнения в компьютерной игре «Удивительное - рядом».	
61-62	Действия по алгоритму. «Уроки графики в стране «Вообразилии», графический редактор «Paint».	
63-64	Задачи - шутки. Игротека. «СУПЕРДЕТКИ. Геометрия в игровой форме»	

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	04.10 05.10
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	11.10 12.10
5-6	Классификация предметов с помощью символов (графические изображения, знаки на компьютере)	2	Игровая деятельность. Компьютерная программа «Волшебный конструктор».	Занятие - игра	18.10 19.10
7-8	«Программа PAINT». Создание изображений в графическом редакторе.	2	Игровая деятельность. Различать ярлыки программ, панель инструментов. Последовательность действий, заданная графически.	Занятие - игра	25.10 26.10
9-10	Клавиатурный тренажёр.	2	Игровая деятельность. «Мир информатики «СУПЕРДЕТКИ. Печать на клавиатуре без ошибок»	Практическое занятие-игра	08.11 09.11

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	15.11 16.11
13-14	Мини игры в компьютерной программе "Твинисы. Давайте поиграем"	2	Игровая деятельность. Компьютерные мини игры (Разработчик "BBC"; издатель "Новый диск")	Занятие-турнир	22.11 23.11
15-16	Логические рассуждения и выводы в компьютерной игре «Волшебные превращения»	2	Игровая деятельность. Лингвистические игры. Последовательность событий. Разбиение действий на этапы.	Занятие-игра	29.11 30.11
17-18	Последовательности и закономерности. Формирование понятия «алгоритм». «СУПЕРДЕТКИ. Тренировка памяти»	2	Познавательная деятельность. Составление алгоритма описания последовательности действий в компьютерной игре.	Занятие-игра	06.12 07.12
19-20	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	13.12 14.12
21-22	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	20.12 21.12

23-24	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	27.12 28.12
25-26	«Множество» и «элементы множества» в компьютерных графических схемах.	2	Проблемно-ценностное общение. Игра-путешествие «Шкатулка с секретом» Разбиение множеств на подмножества с общими свойствами в компьютерных графических схемах.	Игра- путешествие	27.12 28.12
27-28	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	10.01 11.01
29-30	«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	17.01 18.01
31-32	Последовательности шагов программного алгоритма для достижения соответствия элементов одного множества другому в компьютерной игре «Волшебные превращения».	2	Игровая деятельность. Задачи с дополнительными условиями. Горизонтالي с пустыми клетками.	Занятие - турнир	24.01 25.01
33-34	Работа в среде графического редактора «Paint». Создание пазлов.	2	Познавательная деятельность. Кодирование предметов и их действий условными знаками.	Занятие - путешествие	31.01 01.02

35-36	Знаковые системы кодирования информации в среде графического редактора «Paint».	2	Игровая деятельность. Работа в среде графического редактора «Paint».	Занятие - конкурс	07.02 08.02
37-38	Кодирование действий условными знаками. «СУПЕРДЕТКИ. Тренировка памяти»		Игровая деятельность. Кодирование предметов и их действий условными знаками.	Занятие-игра	14.02 15.02
39-40	«Уроки графики в стране Вообразилии».	2	Проблемно-ценностное общение. «Гимнастика ума» (задачи-шутки) в программе графического редактора «Paint».	Занятие - путешествие	21.02 22.02
41-42	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	28.02 01.03
43-44	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	07.03 08.03
45-46	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	14.03 15.03
47-46	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	21.03 22.03

49-50	Компьютерная графика. Работа в среде графического редактора.	2	Игровая деятельность. Компьютерная игра «Космическое путешествие». Логические задачи.	Инсценированная игра	28.03 29.03
51-52	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	04.04 05.04
53-54	Встроенные инструменты графического редактора «Paint». Составление алгоритма.	2	Досугово-развлекательная деятельность. Компьютерная рисовалка «линии и фигуры» с использованием графического редактора. Инсценировка «Сигналы светофора».	Инсценированная игра	11.04 12.04
55-56	Моделирование в среде графического редактора. Задачи на смекалку. Рисунки из кругов. Графический редактор «Paint»		Познавательная деятельность. Построение графов в графическом редакторе «Paint».	Практическое занятие	18.04 19.04
57-58	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	25.04 26.04
59-60	Анализ компьютерных объектов с целью выделения признаков, выбор критериев для сравнения в компьютерной игре «Удивительное - рядом».	2	Игровая деятельность. Задачи на смекалку	Занятие – игра	02.05 03.05

61-62	Действия по алгоритму. «Уроки графики в стране «Вообразии», графический редактор «Paint».	2	Проблемно-ценностное общение. занимательные задания для работы в графическом редакторе.	Занятие-викторина	09.05 10.05
63-64	Задачи - шутки. Игротека. «СУПЕРДЕТКИ. Геометрия в игровой форме»	2	Проблемно-ценностное общение. занимательные задания для работы в графическом редакторе.	Занятие – игра	16.05 17.05

Лист изменений к рабочей программе

№ п/п	Наименование разделов и тем занятий	Дата по плану	Дата по факту	Причины внесения изменений