

муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
города Ростова-на-Дону «Детский сад № 22»

ИНН/КПП 6162073412/616201001, ОГРН 1166196098881,
344116, г. Ростов-на-Дону, Бул. Платова, д. 11
e-mail: dou.22@mail.ru

УТВЕРЖДЕНО:
приказ № 45-ОД от 01.09.2025г.
Заведующий МБДОУ № 22
О.В. Сальникова



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНОЙ
НАПРАВЛЕННОСТИ
«Информатика для малышей»**

Возраст обучающихся: 4–5 лет

Срок реализации: 1 год

Период реализации: октябрь - май

Составитель: Киселева К.Н.

– педагог дополнительного образования

г. Ростов-на-Дону
2025г.

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....	4
1.1. Нормативно-правовые основания разработки программы.....	4
1.2. Направленность программы.....	4
1.3. Актуальность программы.....	4
1.4. Новизна программы.....	5
1.5. Педагогическая целесообразность.....	5
2. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ	6
2.1. Цель программы.....	6
2.2. Задачи программы	6
Образовательные	6
Развивающие	6
Воспитательные	6
Здоровьесберегающие	6
2.3. Планируемые результаты освоения программы.....	7
2.4. Формы контроля	7
2.5. Формы подведения итогов реализации программы	7
3. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ.....	8
3.1. Особенности организации образовательной деятельности.....	8
3.2. Принципы реализации программы	8
3.3. Методы обучения.....	8
Словесные методы	8
Наглядные методы.....	9
Практические методы.....	9
3.4. Педагогические технологии	9
3.5. Формы организации образовательной деятельности	9
3.6. Структура занятия	9
Организационный этап.....	9
Основной этап	9
Заключительный этап.....	10
3.7. Основные направления образовательной деятельности	10
3.8. Взаимодействие с родителями (законными представителями)	10
3.9. Календарный учебный график	10
3.10. Учебный план.....	10
3.11. Календарно-тематическое планирование	11
4. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ.....	14
4.1. Материально-техническое обеспечение программы.....	14
4.2. Учебно-методическое обеспечение программы	15
4.3. Кадровое обеспечение программы.....	15
4.4. Методическое сопровождение реализации программы.....	15
5. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	16
ПРИЛОЖЕНИЯ	17
Приложение 1	17
Диагностика освоения программы «Информатика для малышей»	17
Диагностические задания.....	17
Приложение 2.....	18
Карта педагогического наблюдения	18
Уровни освоения.....	18
Приложение 3	19
Игры на развитие внимания и памяти	19
«Что изменилось?»	19
«Запомни картинки».....	19

«Найди пару»	19
«Чего не стало?»	19
«Будь внимателен»	19
«Повтори движение»	19
Приложение 4	20
Логические игры	20
Приложение 5	21
Пальчиковая гимнастика и гимнастика для глаз	21
Пальчиковая игра «Компьютер»	21
Гимнастика для глаз	21
Динамическая пауза.....	21
Приложение 6	22
Игры по ознакомлению с цифровым миром	22
Приложение 7	23
Правила безопасного обращения с цифровыми устройствами	23
Приложение 8	24
Критерии оценки освоения программы	24

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Нормативно-правовые основания разработки программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа **«Информатика для малышей»** разработана в соответствии с действующими нормативными правовыми документами Российской Федерации, регламентирующими организацию дополнительного образования детей:

- Федеральным законом Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральным законом от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" по вопросам воспитания обучающихся»;
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 25.11.2022 № 1028 «Об утверждении федеральной образовательной программы дошкольного образования»;
- Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования;
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года;
- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Уставом образовательной организации и локальными нормативными актами, регламентирующими реализацию дополнительных общеобразовательных программ.

1.2. Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа **«Информатика для малышей»** имеет **социально-гуманитарную направленность**.

Программа ориентирована на формирование у детей среднего дошкольного возраста первоначальных представлений об окружающем информационном мире, современных цифровых устройствах и безопасном обращении с ними посредством игровой, познавательной и практической деятельности.

Содержание программы направлено на развитие внимания, памяти, логического мышления, зрительного восприятия, пространственной ориентировки, познавательной активности и коммуникативных способностей детей. В ходе занятий воспитанники знакомятся с понятиями информации, простейшими способами её передачи, последовательностью действий, назначением некоторых цифровых устройств и правилами безопасного поведения при их использовании.

Образовательная деятельность строится с учетом возрастных особенностей детей 4–5 лет и предусматривает использование игровых технологий, дидактических игр, конструкторов, наглядных пособий, интерактивных упражнений, творческих заданий и элементов практической деятельности.

Особенностью программы является раннее формирование основ информационной культуры без обучения работе на компьютере. Основное внимание уделяется развитию познавательных способностей, логического мышления, умения выполнять простые последовательности действий, понимать условные обозначения и безопасно взаимодействовать с современными цифровыми устройствами.

Программа не предусматривает обучение работе с компьютерными программами или освоение информационных технологий в школьном понимании, а направлена на всестороннее интеллектуальное развитие детей средствами игровой информатики, соответствующей возрастным возможностям воспитанников.

1.3. Актуальность программы

Современные дети с раннего возраста сталкиваются с различными цифровыми устройствами — телевизорами, смартфонами, планшетами, интерактивными панелями и

компьютерами. Эти средства становятся частью повседневной жизни ребёнка, поэтому уже в дошкольном возрасте важно формировать правильное представление об их назначении, возможностях и безопасном использовании.

Средний дошкольный возраст является благоприятным периодом для развития познавательной активности, внимания, памяти, воображения и логического мышления. Именно в этот период дети начинают активно исследовать окружающий мир, учатся устанавливать простейшие причинно-следственные связи, выполнять действия по образцу и инструкции, сравнивать предметы, находить сходства и различия.

Актуальность программы обусловлена необходимостью создания условий для раннего формирования предпосылок информационной культуры, развития логического мышления и познавательных способностей детей посредством игровых технологий. Знакомство с элементарными понятиями информатики осуществляется в доступной для дошкольников форме и способствует успешной подготовке к дальнейшему обучению.

Особое внимание уделяется воспитанию ответственного отношения к использованию цифровых устройств, развитию навыков безопасного поведения и формированию интереса к познавательной деятельности без увеличения экранной нагрузки.

1.4. Новизна программы

Новизна программы заключается в интеграции элементов игровой информатики, развития логического мышления и формирования первоначальных представлений о цифровом мире в единую систему образовательной деятельности для детей среднего дошкольного возраста.

В отличие от традиционных занятий по ознакомлению с окружающим миром программа объединяет дидактические игры, упражнения на развитие внимания и памяти, задания на установление последовательности действий, логические задачи, моделирование игровых ситуаций и знакомство с цифровыми устройствами в соответствии с возрастными возможностями детей.

Содержание программы построено на принципе постепенного усложнения материала: от знакомства с информацией, предметами и простейшими последовательностями действий к развитию умения анализировать, сравнивать, выполнять задания по инструкции и соблюдать элементарные правила безопасного использования цифровых устройств.

Методическую основу программы составляют современные научно-методические подходы к развитию познавательной активности, логического мышления и формированию первоначальных представлений о цифровом мире у детей дошкольного возраста, представленные в трудах Л.Л. Босовой, А.В. Горячева, Т.С. Комаровой и других отечественных педагогов, адаптированные к условиям реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ.

Программа реализуется без увеличения экранного времени детей и строится преимущественно на игровых, предметно-практических и коммуникативных формах деятельности.

1.5. Педагогическая целесообразность

Педагогическая целесообразность программы определяется необходимостью раннего развития познавательных способностей ребёнка в условиях современного информационного общества. Игровое знакомство с элементарными понятиями информатики способствует развитию внимания, памяти, логического мышления, пространственной ориентировки и речи, формирует умение выполнять задания по образцу и инструкции, принимать простые решения и доводить начатое дело до конца.

Программа построена с учетом возрастных и индивидуальных особенностей детей 4–5 лет. Все занятия проходят в игровой форме, что обеспечивает эмоциональный комфорт воспитанников, поддерживает устойчивый интерес к образовательной деятельности и способствует активному включению каждого ребёнка в процесс познания.

Практическая направленность программы реализуется через использование дидактических игр, логических упражнений, конструирования, моделирования, игровых

ситуаций, творческих заданий и элементов работы с наглядными материалами. Такой подход способствует развитию самостоятельности, любознательности, коммуникативных навыков и первоначальных представлений об окружающем информационном мире.

Реализация программы обеспечивает комплексное развитие интеллектуальных способностей дошкольников, формирует основы безопасного поведения при использовании цифровых устройств и создает условия для успешной подготовки детей к дальнейшему освоению современных образовательных технологий.

2. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

2.1. Цель программы

Создание условий для формирования у детей среднего дошкольного возраста первоначальных представлений об окружающем информационном мире и современных цифровых устройствах, развития познавательной активности, внимания, памяти, логического мышления, умения выполнять простейшие последовательности действий и формирования навыков безопасного обращения с цифровыми устройствами посредством игровой деятельности.

2.2. Задачи программы

Образовательные

- формировать первоначальные представления об информации и способах её получения;
- знакомить детей с простейшими цифровыми устройствами и их назначением;
- формировать представления о последовательности действий и простейших алгоритмах;
- учить выполнять задания по словесной и наглядной инструкции;
- знакомить с элементарными правилами безопасного обращения с цифровыми устройствами;
- расширять представления детей об использовании современных технологий в повседневной жизни.

Развивающие

- развивать внимание, память, наблюдательность и познавательную активность;
- развивать логическое мышление, умение сравнивать, классифицировать и находить простейшие закономерности;
- развивать зрительное восприятие и пространственную ориентировку;
- развивать мелкую моторику и координацию движений;
- развивать речь и коммуникативные навыки в процессе совместной деятельности;
- развивать самостоятельность при выполнении игровых и практических заданий.

Воспитательные

- воспитывать интерес к познавательной деятельности и исследованию окружающего мира;
- формировать бережное отношение к цифровым устройствам;
- воспитывать культуру безопасного поведения при использовании современных технических средств;
- формировать навыки сотрудничества и доброжелательного общения со сверстниками;
- воспитывать аккуратность, ответственность и желание доводить начатое дело до конца.

Здоровьесберегающие

- создавать условия для сохранения физического и эмоционального благополучия детей;
- предупреждать зрительное и психоэмоциональное переутомление;
- формировать правильную осанку при работе за столом;

- обучать выполнению гимнастики для глаз и динамических пауз;
- обеспечивать рациональное чередование различных видов деятельности в ходе занятий.

2.3. Планируемые результаты освоения программы

По окончании обучения воспитанники:

- проявляют интерес к познавательной деятельности и занятиям по программе;
- имеют первоначальные представления об информации и способах её получения;
- знают назначение некоторых цифровых устройств, встречающихся в повседневной жизни;
- соблюдают элементарные правила безопасного обращения с цифровыми устройствами;
- выполняют простые задания по словесной и наглядной инструкции;
- умеют выполнять последовательность из нескольких действий;
- различают и сравнивают предметы по основным признакам;
- находят простейшие закономерности и продолжают логические ряды;
- ориентируются в несложных схемах, игровых маршрутах и моделях;
- проявляют внимание, самостоятельность и инициативу при выполнении игровых заданий;
- умеют взаимодействовать со сверстниками во время совместной деятельности;
- проявляют интерес к решению познавательных и логических задач.

2.4. Формы контроля

Контроль освоения программы осуществляется на протяжении всего периода обучения и включает различные формы педагогической диагностики.

Основными формами контроля являются:

- педагогическое наблюдение;
- выполнение игровых заданий;
- выполнение практических упражнений;
- выполнение логических игр;
- выполнение заданий на развитие внимания и памяти;
- выполнение заданий по образцу и инструкции;
- участие в игровых ситуациях;
- анализ активности и самостоятельности детей в процессе занятий;
- итоговая диагностика.

Входная диагностика проводится в начале реализации программы, итоговая — по завершении обучения. Полученные результаты позволяют определить динамику развития познавательных способностей, логического мышления, внимания и сформированности первоначальных представлений об окружающем информационном мире.

2.5. Формы подведения итогов реализации программы

Итоги освоения программы подводятся в различных формах, соответствующих возрастным особенностям детей среднего дошкольного возраста.

Основными формами подведения итогов являются:

- итоговая диагностика;
- открытые занятия;
- игровые развлечения;
- познавательные викторины;
- выполнение творческих игровых заданий;
- мини-проекты;
- выставки детских работ;
- игровые соревнования;
- итоговое педагогическое наблюдение и анализ результатов освоения программы.

3. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

3.1. Особенности организации образовательной деятельности

Образовательная деятельность по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «**Информатика для малышей**» организуется с учетом возрастных, психологических и индивидуальных особенностей детей среднего дошкольного возраста.

Содержание программы направлено на формирование первоначальной информационной культуры, познавательной активности и безопасного взаимодействия с современным цифровым миром, развитие внимания, памяти, логического мышления, познавательной активности, пространственной ориентировки и навыков безопасного обращения с цифровыми устройствами.

Все занятия проводятся в игровой форме, способствующей активному участию каждого ребенка в образовательном процессе. В ходе реализации программы используются дидактические игры, игровые упражнения, логические задания, конструирование, моделирование, работа с предметными и сюжетными картинками, карточками, схемами, настольными играми и простейшими цифровыми средствами обучения.

Образовательный процесс строится по принципу постепенного усложнения материала. Сначала дети знакомятся с окружающим миром информации, учатся замечать сходства и различия предметов, выполнять простые действия по образцу и инструкции, затем осваивают элементарные последовательности действий, работают с игровыми схемами и моделями, знакомятся с правилами безопасного использования цифровых устройств.

Особое внимание уделяется созданию доброжелательной эмоциональной атмосферы, развитию самостоятельности, уверенности в собственных возможностях, поддержке познавательной инициативы и формированию положительной мотивации к обучению.

Практическая деятельность сопровождается использованием здоровьесберегающих технологий, регулярным проведением гимнастики для глаз, динамических пауз и сменой различных видов деятельности, предупреждающих утомление детей.

3.2. Принципы реализации программы

Реализация программы осуществляется на основе следующих принципов:

- принцип доступности;
- принцип систематичности и последовательности;
- принцип постепенного усложнения материала;
- принцип наглядности;
- принцип учета возрастных и индивидуальных особенностей детей;
- принцип активности ребенка;
- принцип игровой направленности обучения;
- принцип практической деятельности;
- принцип интеграции различных видов детской деятельности;
- принцип развития познавательной активности;
- принцип безопасности;
- принцип здоровьесбережения;
- принцип создания ситуации успеха.

3.3. Методы обучения

В процессе реализации программы используются разнообразные методы обучения.

Словесные методы

- беседа;
- рассказ;
- объяснение;
- чтение художественной литературы;
- словесные игры;
- игровые инструкции;
- обсуждение игровых ситуаций.

Наглядные методы

- демонстрация предметов;
- рассматривание иллюстраций;
- использование карточек;
- работа со схемами;
- демонстрация цифровых устройств;
- использование мультимедийных материалов;
- показ игровых образцов.

Практические методы

- дидактические игры;
- игровые упражнения;
- логические задания;
- конструирование;
- моделирование;
- выполнение последовательности действий;
- творческие задания;
- интерактивные упражнения;
- игровые ситуации.

3.4. Педагогические технологии

При реализации программы используются современные образовательные технологии:

- игровые технологии;
- информационно-коммуникационные технологии;
- технология сотрудничества;
- личностно ориентированное обучение;
- технология проблемного обучения;
- здоровьесберегающие технологии;
- технология развивающего обучения;
- технология моделирования;
- технология создания ситуации успеха.

3.5. Формы организации образовательной деятельности

В ходе реализации программы используются следующие формы организации деятельности:

- групповые занятия;
- занятия в малых подгруппах;
- индивидуальная работа;
- игровые занятия;
- практические занятия;
- дидактические игры;
- познавательные игры;
- творческие мастерские;
- игровые путешествия;
- открытые занятия.

3.6. Структура занятия

Каждое занятие включает несколько взаимосвязанных этапов.

Организационный этап

- создание положительного эмоционального настроения;
- игровая мотивация;
- определение темы занятия;
- познавательная разминка.

Основной этап

- знакомство с новым материалом;
- игровые упражнения;

- выполнение логических заданий;
- работа с наглядным материалом;
- практическая деятельность;
- творческие игровые задания.

Заключительный этап

- игровое закрепление изученного материала;
- обсуждение выполненных заданий;
- рефлексия;
- подведение итогов занятия;
- поощрение активности детей.

3.7. Основные направления образовательной деятельности

Реализация программы осуществляется по следующим направлениям:

1. Формирование первоначальных представлений об информации.
2. Знакомство с окружающим цифровым миром.
3. Развитие внимания и памяти.
4. Развитие логического мышления.
5. Формирование представлений о последовательности действий.
6. Развитие пространственной ориентировки.
7. Формирование навыков безопасного обращения с цифровыми устройствами.
8. Развитие познавательной активности посредством игровых технологий.
9. Развитие самостоятельности и коммуникативных навыков.
10. Подготовка к дальнейшему освоению современных образовательных технологий.

технологий.

3.8. Взаимодействие с родителями (законными представителями)

Эффективность реализации программы значительно повышается при активном взаимодействии педагога с семьями воспитанников.

Основными формами взаимодействия являются:

- консультации;
- индивидуальные беседы;
- открытые занятия;
- игровые мастер-классы;
- рекомендации по развитию логического мышления детей;
- памятки для родителей;
- домашние игровые задания;
- рекомендации по безопасному использованию цифровых устройств;
- оформление информационных стендов;
- участие родителей в итоговых мероприятиях;
- фото- и видеоотчеты (при наличии согласия родителей (законных представителей)).

представителей)).

3.9. Календарный учебный график

Показатель	Характеристика
Срок реализации программы	1 учебный год
Период реализации	Октябрь – май
Возраст обучающихся	4–5 лет
Количество учебных недель	32
Количество занятий в неделю	2
Общее количество занятий	64
Продолжительность занятия	20 минут
Форма обучения	Очная
Форма организации занятий	Групповая

3.10. Учебный план

№	Раздел программы	Количество занятий
1	Мир вокруг нас и информация	10
2	Знакомство с цифровыми устройствами	8
3	Учимся действовать по порядку	10
4	Развиваем внимание и память	8
5	Логические игры и задания	10
6	Безопасность в цифровом мире	6
7	Играем, творим, исследуем	10
8	Итоговые занятия и диагностика	2
Итого		64

3.11. Календарно-тематическое планирование

№ занятия	Тема занятия	Кол-во часов	Содержание деятельности	Планируемые результаты
Октябрь				
1	Давайте познакомимся! Мир вокруг нас	1	Знакомство с программой, правила поведения на занятиях, игровые упражнения на общение	Проявляет интерес к занятиям, соблюдает простые правила поведения
2	Что такое информация?	1	Беседа, наблюдение, игра «Что я вижу? Что я слышу?»	Понимает, что информацию можно получать с помощью органов чувств
3	Наши помощники — глаза, уши, нос, руки	1	Игры на развитие восприятия, выполнение практических заданий	Различает способы получения информации об окружающем мире
4	Найди такой же	1	Игры на сравнение предметов по цвету, форме, величине	Находит одинаковые предметы, развивает внимание
5	Что сначала, что потом?	1	Игры с последовательностями картинок	Выполняет простую последовательность действий
6	Большой и маленький	1	Логические игры на сравнение размеров предметов	Сравнивает предметы по величине
7	Весёлые лабиринты	1	Выполнение простейших лабиринтов, развитие пространственной ориентировки	Ориентируется на листе бумаги, следует заданному маршруту
8	Игра-путешествие «Умные малыши»	1	Итоговые игровые задания по материалу месяца	Закрепляет полученные знания, проявляет самостоятельность при выполнении заданий
Ноябрь				
9	Какие бывают помощники человека?	1	Беседа, рассматривание иллюстраций бытовых и цифровых устройств, игра «Что помогает человеку?»	Различает предметы-помощники в повседневной жизни
10	Знакомимся с телефоном	1	Рассматривание телефона, обсуждение его назначения, игра «Позвони другу»	Знает назначение телефона, понимает правила его использования
11	Телевизор, компьютер и планшет	1	Знакомство с устройствами, сравнение их внешнего вида и назначения	Узнает основные цифровые устройства, различает их по внешнему виду
12	Полезные и вредные привычки при работе с экраном	1	Беседа, игровые ситуации, гимнастика для глаз	Знает элементарные правила безопасного использования экранных устройств
13	Найди лишний предмет	1	Логические игры на классификацию предметов	Находит лишний предмет по заданному признаку
14	Продолжи узор	1	Игры с геометрическими фигурами и цветными карточками	Продолжает простую закономерность по образцу
15	Собери картинку по частям	1	Работа с пазлами, разрезными картинками и моделями	Развивает зрительное восприятие и внимание

16	Игра-путешествие «Наши умные помощники»	1	Итоговые игровые задания по темам месяца	Закрепляет знания о цифровых устройствах и правилах безопасного поведения
Декабрь				
17	Делаем всё по порядку	1	Игры на выполнение последовательности действий, обсуждение бытовых ситуаций	Выполняет действия в заданной последовательности
18	Волшебные дорожки	1	Игры с маршрутами, движение по схемам и стрелкам	Ориентируется по простейшей схеме
19	Кто быстрее найдёт?	1	Игры на развитие внимания и зрительного восприятия	Развивает концентрацию внимания и наблюдательность
20	Собери правильно	1	Работа с разрезными картинками, конструкторами и моделями	Собирает изображение по образцу
21	Что изменилось?	1	Игры на развитие зрительной памяти	Запоминает расположение предметов и замечает изменения
22	Найди закономерность	1	Продолжение логических рядов из предметов, фигур и цветов	Находит и продолжает простые закономерности
23	Весёлые задания для внимательных малышей	1	Комплекс игровых упражнений на внимание, память и мышление	Выполняет игровые задания самостоятельно или с небольшой помощью
24	Игра-путешествие «Новогодние помощники»	1	Итоговое игровое занятие с логическими заданиями новогодней тематики	Закрепляет знания, проявляет интерес и активность в совместной деятельности
Январь				
25	Зимние загадки и логические игры	1	Отгадывание загадок, выполнение логических игровых заданий зимней тематики	Развивает логическое мышление и познавательный интерес
26	Повтори правильно	1	Игры на повторение последовательности движений, цветов и фигур	Запоминает и воспроизводит последовательность действий
27	Где спрятался предмет?	1	Игры на ориентировку в пространстве (слева, справа, сверху, снизу, между)	Уверенно ориентируется в пространстве относительно предметов
28	Найди дорогу	1	Прохождение простых лабиринтов и игровых маршрутов	Следует заданному маршруту, развивает пространственное мышление
29	Весёлые помощники	1	Игры на определение назначения бытовых и цифровых устройств	Различает предметы по назначению, объясняет их использование
30	Что сначала, что потом?	1	Составление последовательности событий по сюжетным картинкам	Устанавливает правильную последовательность событий
31	Запомни и расскажи	1	Игры на развитие зрительной и слуховой памяти, пересказ увиденного	Развивает память, внимание и связную речь
32	Игра-путешествие «Зимняя мастерская умников»	1	Итоговое игровое занятие с заданиями на внимание, память, логику и ориентировку	Закрепляет полученные знания и умения, проявляет самостоятельность
Февраль				
33	Учимся сравнивать	1	Игры на сравнение предметов по цвету, форме, величине и назначению	Сравнивает предметы по нескольким признакам
34	Найди лишнее	1	Логические игры на классификацию предметов	Определяет лишний предмет и объясняет свой выбор
35	Весёлые пары	1	Игры на поиск одинаковых предметов, составление пар	Находит одинаковые предметы по заданным признакам

36	Кто где живёт?	1	Игры на установление соответствий между объектами и их средой обитания	Устанавливает простые логические связи
37	Запомни порядок	1	Игры на развитие зрительной памяти и последовательности действий	Запоминает и воспроизводит последовательность предметов
38	Осторожно, техника!	1	Беседа, игровые ситуации, повторение правил безопасного обращения с цифровыми устройствами	Соблюдает элементарные правила безопасного поведения
39	Путешествие в страну логики	1	Комплекс игровых заданий на внимание, память и мышление	Самостоятельно выполняет простые логические задания
40	Игра-викторина «Умные малыши»	1	Итоговое занятие по темам месяца, игровые соревнования	Закрепляет полученные знания, проявляет активность и самостоятельность
Март				
41	Учимся рассуждать	1	Игры на установление причинно-следственных связей, беседа «Почему так происходит?»	Устанавливает простые причинно-следственные связи
42	Найди правильную дорожку	1	Выполнение заданий по схемам, прохождение лабиринтов	Ориентируется по простым схемам и маршрутам
43	Весёлые секреты памяти	1	Игры на развитие зрительной и слуховой памяти	Запоминает и воспроизводит последовательность изображений и действий
44	Что умеют наши помощники?	1	Закрепление знаний о назначении цифровых устройств через игровые ситуации	Различает цифровые устройства и знает их назначение
45	Собери по образцу	1	Конструирование и составление изображений по образцу	Выполняет задания по образцу, проявляет аккуратность
46	Можно или нельзя?	1	Игровые ситуации по правилам безопасного обращения с цифровыми устройствами	Правильно оценивает безопасные и опасные ситуации
47	Логическая мастерская	1	Комплекс игр на внимание, память, сравнение и классификацию	Самостоятельно выполняет логические задания различного вида
48	Игра-путешествие «Умные открытия»	1	Итоговое игровое занятие по материалу месяца	Закрепляет полученные знания и проявляет познавательную активность
Апрель				
49	Путешествие в мир информации	1	Игровые задания на повторение способов получения информации, беседа, наблюдение	Различает основные способы получения информации об окружающем мире
50	Умные помощники рядом с нами	1	Закрепление знаний о цифровых устройствах, игра «Для чего это нужно?»	Узнает цифровые устройства и объясняет их назначение
51	Найди закономерность	1	Игры на продолжение логических рядов, работа с карточками и предметами	Продолжает простые закономерности по образцу
52	Выполняем задания по схеме	1	Игры с маршрутами, условными обозначениями и простыми схемами	Выполняет задания по наглядной схеме
53	Внимательные исследователи	1	Комплекс упражнений на развитие внимания, памяти и наблюдательности	Проявляет устойчивое внимание и самостоятельно выполняет игровые задания
54	Безопасное путешествие в цифровой мир	1	Игровые ситуации, повторение правил безопасного обращения с цифровыми устройствами	Соблюдает основные правила безопасного поведения

55	Играем, думаем, решаем	1	Выполнение логических задач, дидактических игр и творческих упражнений	Самостоятельно решает простые логические задачи
56	Праздник умных малышей	1	Итоговое игровое занятие месяца с выполнением заданий по всем изученным темам	Демонстрирует приобретённые знания, проявляет активность и уверенность
Май				
57	Игра-путешествие «В стране умных малышей»	1	Выполнение игровых заданий на внимание, память, логическое мышление, ориентировку, повторение правил безопасного обращения с цифровыми устройствами	Демонстрирует сформированные знания и умения, проявляет самостоятельность, уверенно выполняет игровые задания
58	Итоговое занятие «Чему мы научились?»	1	Итоговая педагогическая диагностика, выполнение комплексных игровых заданий, подведение итогов реализации программы, поощрение воспитанников	Подтверждает уровень освоения программы, проявляет интерес к познавательной деятельности, соблюдает правила безопасного поведения и успешно выполняет задания по инструкции

4. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

4.1. Материально-техническое обеспечение программы

Для реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «**Информатика для малышей**» используются помещения и оборудование, соответствующие санитарно-эпидемиологическим требованиям и требованиям охраны труда.

Для проведения занятий необходимы:

• учебный кабинет (групповое помещение), соответствующий требованиям СанПиН;

- детские столы и стулья по росту воспитанников;
- магнитная или маркерная доска;
- интерактивная панель (при наличии);
- ноутбук или компьютер педагога;
- мультимедийное оборудование;
- принтер;
- демонстрационные материалы;
- наборы тематических карточек;
- предметные и сюжетные картинки;
- логические игры;
- настольно-печатные игры;
- конструкторы;
- мозаика;
- блоки Дьенеша;
- палочки Кюизенера;
- пазлы;
- счетный материал;
- раздаточные карточки;
- альбомные листы;
- цветная бумага;
- картон;
- карандаши;
- фломастеры;
- цветные мелки;
- ножницы с закругленными концами;
- клей-карандаш;

- дидактические пособия по развитию логического мышления;
- материалы для проведения диагностики.

4.2. Учебно-методическое обеспечение программы

Учебно-методическое обеспечение включает:

- дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу;
- календарный учебный график;
- календарно-тематическое планирование;
- конспекты занятий;
- методические рекомендации педагогу;
- картотеки логических игр;
- картотеки игр на развитие внимания и памяти;
- картотеки пальчиковых игр;
- картотеки гимнастики для глаз;
- демонстрационный материал;
- карточки с заданиями;
- игровые схемы;
- раздаточный материал;
- диагностические материалы;
- презентации;
- мультимедийные материалы;
- памятки для родителей.

4.3. Кадровое обеспечение программы

Реализацию программы осуществляет **педагог дополнительного образования**, имеющий среднее профессиональное или высшее педагогическое образование, соответствующее требованиям действующего законодательства Российской Федерации.

Педагог владеет современными образовательными технологиями, игровыми методиками обучения детей дошкольного возраста, использует здоровьесберегающие технологии, обеспечивает безопасные условия проведения занятий и создает благоприятную образовательную среду, способствующую развитию познавательной активности воспитанников.

4.4. Методическое сопровождение реализации программы

Методическое сопровождение программы направлено на обеспечение высокого качества образовательного процесса и включает:

- перспективное и календарное планирование образовательной деятельности;
- разработку конспектов занятий;
- подбор современных игровых технологий;
- использование дидактических материалов;
- применение информационно-коммуникационных технологий;
- разработку диагностических материалов;
- проведение педагогической диагностики;
- анализ результатов освоения программы;
- консультирование родителей (законных представителей);
- участие педагога в методических объединениях, семинарах, вебинарах и курсах повышения квалификации;
- изучение современных педагогических технологий и распространение собственного педагогического опыта.

Методическое сопровождение обеспечивает последовательность реализации программы, повышение профессиональной компетентности педагога, совершенствование образовательного процесса и достижение планируемых результатов освоения программы.

5. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Нормативные документы

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.10.2013 № 1155 (с изменениями).
3. Федеральная образовательная программа дошкольного образования, утвержденная приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 25.11.2022 № 1028.
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
5. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р.
6. СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Методическая литература

1. Белошистая А.В. **Развитие логического мышления дошкольников.** — М.: Владос.
2. Венгер Л.А. **Развитие познавательных способностей в дошкольном возрасте.** — М.: Просвещение.
3. Горячев А.В. **Всё по полочкам. Пособие для дошкольников.** — М.: Баласс.
4. Комарова Т.С. **Развитие познавательной активности детей дошкольного возраста.** — М.: Мозаика-Синтез.
5. Никитин Б.П. **Ступеньки творчества, или Развивающие игры.** — М.: Просвещение.
6. Поддьяков Н.Н. **Мышление дошкольника.** — М.: Педагогика.
7. Ушакова О.С. **Развитие речи детей дошкольного возраста.** — М.: ТЦ Сфера.
8. Белошистая А.В. **Формирование и развитие математических способностей дошкольников.** — М.: Владос.
9. Смоленцева А.А. **Математика до школы.** — СПб.: Детство-Пресс.
10. Михайлова З.А. **Игровые занимательные задачи для дошкольников.** — СПб.: Детство-Пресс.
11. Кравцова Е.Е., Кравцов Г.Г. **Психология игры.** — М.: Академический Проект.
12. Запорожец А.В. **Избранные психологические труды.** — М.: Педагогика.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение № 1

Диагностика освоения программы «Информатика для малышей»

Диагностика проводится два раза в год:

- входная — октябрь;
- итоговая — май.

Цель диагностики — определить уровень сформированности первоначальных представлений об окружающем информационном мире, степень развития внимания, памяти, логического мышления, пространственной ориентировки и навыков безопасного поведения при использовании цифровых устройств.

Уровень	Характеристика
Высокий	Выполняет 80–100 % заданий самостоятельно, правильно отвечает на вопросы, проявляет познавательный интерес и инициативу.
Средний	Выполняет 50–79 % заданий, допускает отдельные ошибки, успешно выполняет задания после небольшой помощи педагога.
Низкий	Выполняет менее 50 % заданий, испытывает затруднения, нуждается в постоянной помощи взрослого.

Диагностические задания

1. Найди лишний предмет.
2. Продолжи ряд.
3. Собери последовательность картинок.
4. Выполни действия по инструкции.
5. Определи, какое устройство изображено.
6. Расскажи правило безопасного поведения.

Карта педагогического наблюдения

Фамилия, имя ребенка	Внимание	Память	Логика	Выполнение инструкции	Пространственная ориентировка	Безопасное поведение	Итог

Уровни освоения программы:

Высокий уровень

Ребенок самостоятельно выполняет задания, проявляет инициативу, допускает единичные ошибки.

Средний уровень

Выполняет задания с небольшой помощью педагога.

Низкий уровень

Испытывает затруднения, нуждается в постоянной помощи.

Игры на развитие внимания и памяти

«Что изменилось?»

Развитие зрительной памяти.

«Запомни картинки»

Развитие кратковременной памяти.

«Найди пару»

Развитие внимания.

«Чего не стало?»

Развитие наблюдательности.

«Будь внимателен»

Развитие слухового внимания.

«Повтори движение»

Развитие памяти и координации.

Логические игры

- Найди лишний предмет.
- Продолжи узор.
- Собери картинку.
- Большой — маленький.
- Высокий — низкий.
- Один — много.
- Что сначала?
- Что потом?
- Найди отличия.
- Лабиринты.

Пальчиковая гимнастика и гимнастика для глаз

Пальчиковая игра «Компьютер»

Наши пальчики стучат,

Будто клавиши звучат.

Раз, два, три, четыре, пять —

Будем дружно мы играть.

Гимнастика для глаз

«Посмотри вверх»

- вверх;
- вниз;
- вправо;
- влево;
- круг глазами;
- часто поморгать.

Динамическая пауза

Мы шагаем по дорожке,

Поднимаем выше ножки.

Повернулись, улыбнулись,

Потянулись и нагнулись.

Игры по ознакомлению с цифровым миром

- «Для чего нужен телефон?»
- «Узнай устройство».
- «Кому что нужно?»
- «Найди экран».
- «Что умеет компьютер?»
- «Что умеет планшет?»
- «Полезно — вредно».
- «Можно — нельзя».

Правила безопасного обращения с цифровыми устройствами

Ребенок должен знать, что:

- пользоваться устройствами можно только вместе со взрослыми;
- нельзя долго смотреть в экран;
- нельзя трогать провода и розетки;
- нельзя самостоятельно включать электроприборы;
- после работы необходимо отдыхать;
- во время занятий нужно соблюдать правильную осанку;
- глаза должны отдыхать;
- с техникой необходимо обращаться аккуратно.

Критерии оценки освоения программы

Показатель	Высокий	Средний	Низкий
Внимание	Самостоятельно выполняет задания	Допускает отдельные ошибки	Выполняет только с помощью
Память	Хорошо запоминает материал	Запоминает после повторения	Испытывает затруднения
Логическое мышление	Находит закономерности	Выполняет с подсказкой	Не может выполнить
Выполнение инструкции	Выполняет самостоятельно	Требуется повторение	Не выполняет
Знание правил безопасности	Называет самостоятельно	После подсказки	Не знает

Памятка для родителей

«Как помочь ребенку познакомиться с цифровым миром»

Уважаемые родители!

Для успешного развития познавательных способностей ребенка рекомендуем:

- ежедневно играть в логические игры;
- читать и обсуждать сказки;
- рассматривать иллюстрации;
- выполнять задания на внимание и память;
- использовать настольные игры;
- ограничивать экранное время в соответствии с возрастом ребенка;
- соблюдать режим дня;
- выполнять гимнастику для глаз;
- разговаривать с ребенком о правилах безопасного использования цифровых устройств;
- поощрять любознательность и самостоятельность;
- больше времени проводить в совместных играх и общении.