**Пояснительная записка**

Как известно, дети познают окружающий мир через игры. Интеллектуальное развитие ребенка невозможно представить сегодня без компьютера, который является для него самым современным игровым инструментом. Вместе с тем служит мощным техническим средством обучения и развития. Задачами этого курса являются развитие кругозора ребенка, любознательности, логики, внимания, освоение основ работы с компьютером

Введение этого курса дает возможность расширить и углубить у детей умения наблюдать и сравнивать, находить общее в различном, отличать главное от второстепенного, классифицировать, устанавливать необходимые и достаточные условия, находить закономерность и делать выводы, развивать способности к обобщениям, уметь использовать знания в практических работах.

**Цель программы**: развитие интеллектуальных способностей, формирование устойчивого интереса и положительной мотивации к обучению.

Выполнение различных логических и практических заданий игрового характера будет способствовать:

Развитию мыслительных процессов: внимания, воображения, восприятия, наблюдения, памяти, мышления;

формированию способов действий: обобщения, классификации;

проявлению творческой инициативы, интуиции;

формированию умений практически применять полученные знания в конкретной ситуации.

**Задачи:**

Формировать умения и навыки выполнения логических и творческих заданий различной направленности, навыки самостоятельной деятельности.

Развивать мыслительные процессы и индивидуальные способности детей, культуру устной речи, самостоятельность творческого мышления в исследовательской деятельности и умение использовать полученные знания на практике.

Воспитывать коммуникативную культуру, внимание и уважение к своим товарищам.

Программа рассчитана на 35 часов (1 час в неделю).

Длительность одного занятия – 30 минут.

Для достижения поставленных задач необходимо использовать следующие **методы обучения**:

**Словесные**: беседа, дискуссия, рассказ, объяснение.

**Наглядные**: таблица, демонстрация, рисунки, технические и интерактивные средства обучения, интернет-ресурсы.

**Практические**: упражнения, индивидуальная самостоятельная работа по заданиям, метод программированного обучения.

**Индуктивный и дедуктивный методы.**

**Частично-поисковый или эвристический метод.**

**Исследовательский метод**.

**Контроль**: устный индивидуальный и фронтальный, взаимоконтроль, выполнение творческих заданий.

Программа предусматривает проведение учебных занятий в различной форме:

Индивидуальная самостоятельная работа учащихся.

Групповые формы работы.

Самооценка выполненной работы.

Дидактическая игра.

Соревнование.

Каждое занятие сопровождается компьютерной презентацией, работой на интерактивной доске, как воспитателя, так и ребят. Выбор дидактического материала осуществляется к каждому занятию к конкретной теме. Все выполненные задания воспитанников сохраняются до конца учебного курса. На последнем занятии каждому ребенку вручается созданное первое портфолио выполненных заданий.

Развивающие занятия построены таким образом, чтобы в доступной игровой форме сформировать у детей необходимые знания и навыки, раскрыть их творческие способности, научить их самостоятельно мыслить и рассуждать.

**Основные результаты обучения**.

В результате обучения к концу курса дети

**должны знать**:

принципы построения закономерностей, предметов, явлений;

принципы строения лабиринтов;

принцип программирования и составления алгоритма действий.

**должны уметь**:

определять закономерности и выполнять задание по данной закономерности, классифицировать и группировать предметы, сравнивать, находить общее и частное свойства, обобщать и анализировать;

путем рассуждений решать логические, нестандартные задачи, выполнять творческо-поисковые, словесно-дидактические;

решать алгоритмические задачи;

быстро и правильно отвечать во время разминки на поставленные вопросы;

выполнять задания на тренировку внимания;

уметь ставить цель, планировать этапы работы, собственными усилиями добиться результата;

уметь работать на компьютере управляя мышкой;

уметь рисовать в графическом редакторе Paint.

Приложение.

Список литературы:

Л.З. Зак “Как развивать логическое мышление?”.

Л.А сатов “500 задач на сообразительность”.

Л.З. Зак “600 игровых задач для развития логического мышления детей (развивающее обучение, практические задания)”.

Н.Копытов “Лучшие задачи для развития логики”.

**Тематическое планирование**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Тема занятия | Кол-во часов | | | дата | |
| 1 | Знакомство с курсом “Информатика и развитие логики и воображения”. Правила поведения в кабинете информатики. Инструктаж по технике безопасности. Первое знакомство с компьютером. Начало и завершение работы с Windows. |  | | |  | |
| 2 | Информация вокруг нас. (примеры из окружающего мира) Многообразие форм информации (рисунки, тексты, звуки) и способов ее обработки. |  | | |  | |
| 2 | Анализ, классификация предметов.  Игра «Мир вокруг нас» |  | | |  | |
| 3 | Обучение основам работы с мышкой и клавиатурой  Обучающая и тренировочная игра «Поймай меня» |  | | |  | |
| 4 | Обучающая и тренировочная игра «Поймай пчелу» |  | | |  | |
| 5 | Обучающая и тренировочная игра «Двигай по линии» |  | | |  | |
| 6 | Обучение основам работы с клавиатурой  Печатаем свое имя, фамилию, отчество |  | | |  | |
| 7 | Сравнение и выделение главного.  Игра «Маша и медведь» |  | | |  | |
| 8 | Обобщение по заданному признаку.  Игра «Маша и медведь» |  | | |  | |
| 9 | Простые умозаключения.  Игра «Маша и медведь» |  | | |  | |
| 10 | Знакомство с графическим редактором Paint. |  | | |  | |
| 11 | Первый рисунок с помощью графического редактора Paint. |  | | |  | |
| 12 | Действия по предложенной схеме-алгоритму.  Рисуем паутинку, замок, звездное небо. |  | | |  | |
| 13 | Компьютерная программа «Веселый художник». Инструменты. Мольберт. |  | | |  | |
| 14 | Компьютерная программа «Веселый художник». Рисование и сохранение файла |  | | |  | |
| 15 | Компьютерная программа «Веселый художник». Перенос объектов на фон |  | | |  | |
| 16 | Компьютерная программа «Веселый художник». Самостоятельное рисование открытки |  | | |  | |
| 17 | Лабиринты. |  | | |  | |
| 18 | Разделить предметы по признакам (компьютерная презентация) |  | | |  | |
| 14 | Создаем своё лото |  | | |  | |
| 15 | Построение ряда по заданным параметрам |  | | |  | |
| 16 | Сравнение предметов по форме и величине. |  | | |  | |
| 17 | Компьютерная игра “Найти логические связи” |  | | |  | |
| 18-20 | Играя, обучаюсь. Веселые дидактические игры. |  | | | |  |
| 21-22 | Интерактивные пазлы |  | | | |  |
| 23-24 | Увлекательные словесные игры. Компьютерная игра «Веселая азбука» |  | | | |  |
| 25- | Первые шаги в Micrososoft Word.Запуск программы. Интерфейс программы. Создание нового документа и его сохранение |  | | | |  |
| 26-28 | Набор и форматирование текста |  | | | |  |
| 29 | Работа с иллюстрациями. Вставка рисунка |  | | | |  |
| 30 | Работа с иллюстрациями. Изменение параметров рисунка. |  | | | |  |
| 31 | Работа с иллюстрациями. Способы обтекания рисунка текстом. |  | | | |  |
| 32 | Создание заголовка средствами Word Art . |  | | | |  |
| 33-35 | Основы работы в сети Internet.Что такое компьютерная сеть. Электронная почта. Поиск в Internet. |  | | | |  |
|  |  |  | | | |  |
|  |  |  | | | |  |
|  |  |  | | | |  |
|  |  |  | | | |  |
|  |  |  | | | |  |
|  |  |  | | | |  |
|  |  |  |  | | | |
|  |  |  | |  | | |
|  |  |  | |  | | |
|  |  |  | |  | | |
|  |  |  | |  | | |
|  |  |  | |  | | |

Утверждено решением

педсовета

от 30 августа 2013г №1

Программа

«Информатика и развитие

логики и воображения»

Воспитатель: Малышева Татьяна Васильевна

Детский дом им. Ушинского

п.Шимск