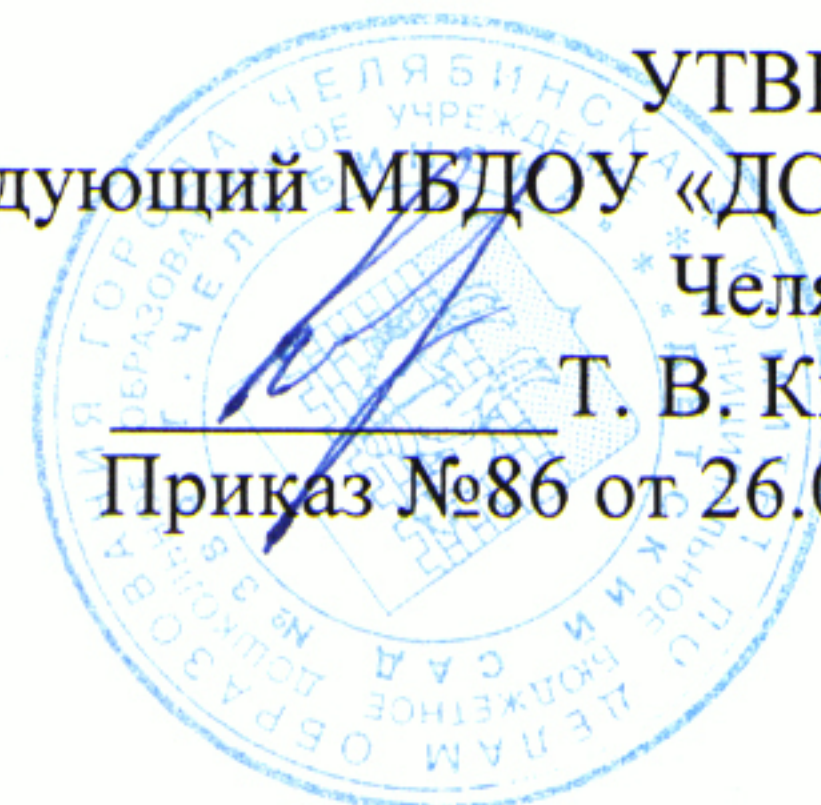


Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад № 389 г. Челябинска»  
454014 г. Челябинск, Ул. Молодогвардейцев, 20, ИНН 7448019984, Телефон: 798-82-93

---

Принята на заседании педагогического  
совета от 03.09.2025г.  
Протокол №1

УТВЕЖДАЮ  
Заведующий МБДОУ «ДС №389 г.  
Челябинска»  
Т. В. Кितिбаева  
Приказ №86 от 26.08.2025г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
по обучению основам компьютерной грамотности

Направленность: техническая  
Возраст обучающихся: 5-7 лет  
Срок реализации: 2 года

Разработчик: Черных В. А.  
Воспитатель

Челябинск 2025

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Комплекс основных характеристик программ.....	1
1.1 Пояснительная записка.....	2
1.2. Цели и задачи программы.....	6
1.3Принципы построения программы:.....	8
1.4 Учебно – тематический план (1 год обучения).....	9
1.5.Содержание программы.....	13
1.6 Планируемые результаты освоения программы.....	16
2. Комплекс организационно- педагогических условия.....	17
2. 2 Организационно- методические условия.....	20
2.3 Педагогическая диагностика.....	21
2.4Методический комплекс.....	24
Список литературы.....	25

### **1. Комплекс основных характеристик программ**

## 1.1 Пояснительная записка

С 80-х годов в связи с появлением относительно недорогих персональных компьютеров и развитого программного обеспечения начался процесс внедрения персональных компьютеров в сферу образования.

Этот процесс по разным причинам в разных странах шел неодинаково интенсивно. Так, в Японии в 1985 году всего 2% школ имели компьютеры, в Израиле – 25%, в то время как в Великобритании компьютеры имелись в 99% школ. Аналогичная ситуация сложилась во Франции, где, благодаря развитой государственной системе образования, к 1987 году все начальные школы были оснащены компьютерами. В США действовала программа «Дети и массовая культура». В результате анкетирования, проведенного в ее рамках, показано, что в получении знаний определяющее место имеют игры, в том числе и компьютерные. Из-за отсутствия в США единой государственной программы компьютеризации образования существует целый ряд моделей обучения детей дома и в школе, в том числе в младших классах и детских садах, ориентированных на применение компьютеров. В результате эксперимента, проведенного в детском саду, авторами был сделан вывод: персональные компьютеры могут принести пользу, если они со знанием дела внедрены в практику детских садов. Широко используются ПК в начальном образовании стран Юго-Восточной Азии (Сингапур, Южная Корея и др.). В Сингапуре в 1995 году Министерством образования этой небольшой страны был утвержден проект, согласно которому за два года все начальные школы (в Сингапуре дети посещают начальную школу с 5 лет) должны быть оснащены самыми современными ПК. В нашей стране существуют «компьютерные среды» для детей младшего возраста (8-12 лет) – системы «ЛОГО», а также «Роботландия», «Микромир», «Информатика в играх и задачах». Интуитивные поиски нижней возрастной границы применимости компьютерной техники привели к появлению персональных компьютеров в дошкольных учреждениях.

Сегодня существует опыт приобщения детей дошкольного возраста к компьютеру, так как в современном информатизированном обществе реализация творческого потенциала человека невозможна без овладения начальной компьютерной грамотностью.

Возникает заказ на новый тип воспитательно - образовательного процесса – инновационный, в котором информационные технологии должны сыграть системообразующую, интегрирующую роль.

Профессор С.Пайперт, выступивший на социальном конгрессе в Японии /1980г./ докладом «Детство по-новому: присутствие ЭВМ как эксперимент в психологии развития», предсказывал всестороннее вторжение компьютера в мир ребенка, для которого он станет интеллектуальным орудием, применяемым малышом также свободно, как перо и карандаш, но с большим разнообразием и воображением.

Интерпретируя наблюдения всемирно известного швейцарского психолога Ж.Пиаже над тем, как ребенок большинство своих открытий совершает самостоятельно, - необходимо лишь, чтобы окружающий его фон был достаточно богат, - профессор С.Пайперт показывает, что компьютеризация этого фона создает новую, невиданную ранее обстановку.

Из всего, что накопила наука о человеке, следует: подавляющую долю своих умений и навыков человек получает именно в детстве, поэтому логично сделать вывод, что вторая грамотность должна приобретаться одновременно с первой. И не просто одновременно, а в полном слиянии с ней, когда цифра, буква, слог, их сложные взаимоотношения будут усваиваться именно с помощью безотказного, сколь угодно наглядного, не раздражающегося, не покрикивающего, точного и еще завлекательного своей непонятностью, своей сложностью помощника – компьютера.

Американский социолог Ш.Теркл провела исследования того влияния, которое оказывает на детскую психику общение с «компьютерным миром». Она пришла к выводу, что такое общение создает много возможностей для развития внутреннего мира ребенка, стимулирует его воображение,

появление сравнений и аналогий, которые иначе могли бы и не возникнуть. Мысль о том, что компьютер является разумным, хоть и не живым, многим детям представляется достаточно естественной. То есть уже в детском возрасте могут вырабатываться понятия и представления, с которыми часто нелегко освоиться и взрослому.

Исследователи отмечают: чем раньше начнется знакомство ребенка с компьютером, тем свободнее он будет чувствовать себя в мире вычислительной техники. Опыт отечественных и зарубежных исследователей убедительно показывает, сколь огромные возможности детей дошкольного возраста в овладении компьютером.

Грамотное использование компьютера ставит ребенка в совершенно новую, качественно отличающуюся ситуацию развития.

Взаимодействуя с компьютером, открывая для себя его возможности, ребенок овладевает новыми формами общения, расширяет границы познаваемого мира, что интенсифицирует его развитие (прежде всего познавательную деятельность), будит творческую фантазию, растит человека-творца.

### **Актуальность программы.**

Психологическая готовность к жизни в информационном обществе, начальная компьютерная грамотность, культура использования персонального компьютера как средства решения задач деятельности становятся сейчас необходимыми каждому человеку независимо от профессии. Все это предъявляет качественно новые требования и к дошкольному воспитанию - первому звену непрерывного образования, одна из главных задач которого - заложить потенциал обогащенного развития личности ребенка.

Дошкольный уровень образования переживает время перемен, вызванных общественным осознанием самоценности детства. Научная психология (З.Фрейд, А.В. Запорожец) сегодня уже ясно говорит о

зависимости будущего каждого человека от качества прожитого детства. Успешность осуществления позитивных для общества перемен связана прежде всего с обновлением научной, методической и материальной базы воспитания и обучения на всех уровнях образования, и на дошкольном в первую очередь.

Важнейшим условием такого обновления является использование **новых информационных технологий (НИТ)**. Под **«новыми информационными технологиями»** для дошкольного уровня образования следует понимать не обучение детей школьным «основам информатики и вычислительной техники», а **комплексное преобразование «среды обитания» детей, создание новых научно обоснованных средств для развития ребенка, его активной творческой деятельности, в том числе специальных компьютерных программ и современных педагогических методов их использования.**

Из значения эмоционально-мотивационной стороны творческого мышления вытекает необходимость вводить в учебно-воспитательный процесс дошкольного учреждения больше задач, связанных с опытом детей, их потребностями и интересами. Но для того, чтобы «привязанность» к привычному, старому не превратилась в инертность и стереотипность мышления, необходимо не только опираться на опыт ребенка, но расширять и разнообразить его.

Игра – такой вид деятельности, который позволяет решить эти проблемы наиболее естественным образом. **В настоящее время в дошкольной педагогике используется новый специфический вид деятельности детей - развивающие компьютерные игры, позволяющие целенаправленно и эффективно стимулировать возможности детей как в интеллектуальной, так и в эмоциональной сферах.** В отличие от других игр и видов деятельности они позволяют:

- увидеть продукт своего воображения и своей игры;
- восстановить процесс и динамику творчества;

-реализовать такие свои потенциальные возможности, которые в традиционных условиях не могут проявиться;

-воздействовать на мотивационную сторону комплексно (одновременное использование звука, цвета, движения объектов, которым управляет ребенок);

- реализовать принцип самоконтроля (что позволяет детям чувствовать себя свободно, не бояться давать неверные ответы);

- активно и самостоятельно управлять игрой (что укрепляет веру детей в свои силы).

### Нормативно-правовые основания разработки Программы

1.1. Методические рекомендации разработаны на основе и в соответствии с нормативно-правовыми документами:

- Федеральный Закон РФ от 29.12.2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации» (в редакции Федерального закона от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся») (далее – 273-ФЗ);

- Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 г. № 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. № 196»; - Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Концепцию развития дополнительного образования детей от 04.09.2014 г. № 1726-р;

- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).

санитарные правила и нормы СанПиН 1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания"

### 1.2. Цели и задачи программы

**Цель программы:**

развитие интеллектуальных и творческих способностей детей средствами информационных технологий.

**Задачи программы:**

*образовательные:*

1. познакомить детей с компьютером, как современным инструментом для обработки информации:

- с историей ЭВМ;
- с назначением ЭВМ;
- с устройством ЭВМ;

2. сформировать начальные навыки работы за компьютером:

- познакомить с манипулятором «Мышь»;
- познакомить с клавиатурой;

3. сформировать опыт практической, познавательной, творческой и другой деятельности с современным программным обеспечением.

*развивающие:*

1. Развитие произвольности психических процессов, абстрактно-логических и наглядно-образных видов мышления и типов памяти, основных мыслительных операций, основных свойств внимания.

2. развитие интеллектуальных способностей, формирование у дошкольников устойчивого интереса и положительной мотивации к обучению;

3. развивать ассоциативное, образное, пространственное и логическое мышление;

*воспитательные:*

1. формирование информационной культуры (понимание того, для чего нужен компьютер, в каких сферах жизни он используется, сколько можно работать по времени, как правильно обращаться с техникой).

2. воспитание у детей потребности в сотрудничестве, взаимодействии со сверстниками, умения подчинять свои интересы определенным правилам;

### 3. Развитие мотивации личности к познанию.

#### **Отличительные особенности данной программы**

Отличительной особенностью данной образовательной программы является то, что она ориентирована на детей дошкольного возраста, опирается на элементарное владение обучающимися компьютером. Интегрированное предъявление знаний из разных областей способствует формированию целостного восприятия окружающего мира.

#### **1.3 Принципы построения программы:**

- научность: обоснованное введение специально разработанных программ и игровых методов, формирующее у ребенка мотивационную, интеллектуальную и операциональную готовность к учебной и профессиональной деятельности в развитом обществе;

- системность: свойство компьютера, являющегося одним из средств информационных технологий, выполнять системообразующую роль и органично вписываться в развивающую предметную среду дошкольного учреждения;

- развитие: познание окружающего мира и себя, интеллектуальное, физическое, нравственное и эстетическое совершенствование способностей ребенка через преодоление посильных смысловых трудностей в разнообразных игровых ситуациях, предлагаемых компьютером, в активном общении со сверстниками и со взрослыми;

- творчество: организация совместной деятельности ребенка и взрослого в проблемных ситуациях, экспериментирование и моделирование, возможность предвидеть, получить и использовать результаты своей деятельности;

- индивидуализация: подстройка компьютера под индивидуальные особенности ребенка;

- активность: возможность самостоятельно управлять ситуацией в компьютерной игре, быть творцом сюжета игры;

- безопасность: соблюдение психофизиологических, медицинских и эргономических требований;

- комфортность: общение с компьютером, приносящее ребенку радость, удовольствие и удовлетворение от своей деятельности.

#### 1.4 Учебно – тематический план (1 год обучения)

Старшая группа

Количество занятий – 1 раз в неделю

<b>Октябрь</b>	
1.Экскурсия по детскому саду	Показать детям область использования компьютеров.
2.Знакомство с компьютерным залом.	Познакомить детей с компьютером как средством вычислительной техники. Продемонстрировать его возможности на практике.
3. Правила поведения в компьютерном зале, правила техники безопасности	Объяснить детям необходимость соблюдения техники безопасности в компьютерном зале.
4. Правила при работе за компьютером( посадка, размещение рук , ног)	Формировать у детей правильную посадку при работе за компьютером, необходимость контролировать её.
<b>Ноябрь</b>	
1. Зачем компьютеру клавиатура и мышка	Объяснить назначение клавиатуры и мышки, показать на практике их действие.
2. Поиграем с «мышкой»	Показать детям расположение кисти на мышке, обыграть. Закрепить перемещение мышки по коврику: вверх-вниз, влево-вправо.
3-4. Волшебный мир красок	Закрепить основные цвета и оттенки. Формировать навык работы с манипулятором «мышь».
<b>Декабрь</b>	
1-2.Мячи для малышей	Формировать у детей желание доставить радость окружающим. Развивать зрительно- моторную координацию.
3-4. Бусы на ёлку	Формировать у детей чувство цвета. Закрепить навык передвижения манипулятора «мышь».
<b>Январь</b>	

3. Починим коврик	Закрепить знания геометрических фигур. Повышать остроту зрения, фиксацию взора.
4-5 Снегопад.	Закрепить основные признаки зимы. Учить детей выбору объектов из «меню» и расположению их на экране.
<b>Февраль</b>	
1-2. Ищем вагончик	Развивать логическое мышление. Совершенствовать навык работы с «мышью».
3-4. Салют для наших защитников	Развивать художественный вкус. Познакомить детей с возможностями использования компьютера для рисования.
<b>Март</b>	
1-2. Открытка для мамы	Развивать умение ориентироваться на экране дисплея. Научить размещать готовые фигуры на экране дисплея.
3-5. На участке зимой	Развивать навыки моделирования. Развивать глазомер детей при сравнении геометрических фигур.
<b>Апрель</b>	
1-2. Что потом?	Формировать причинно-следственные связи. Развивать зрительно-моторную координацию.
3-4. Дождь	Закрепить основные признаки весны. Совершенствовать навыки работы с манипулятором «мышь»
<b>Май</b>	
1. Цветочная поляна	Учить выбирать объекты из «меню» и располагать на экране. Совершенствовать навык работы с «мышью» (сила и время воздействия на левую клавишу).
2-3. Воздушные шары в подарок другу	Закрепить геометрические фигуры. Формировать желание доставить радость близким. Развивать зрительно-моторную координацию.
4. Найди недостающую фигуру	Развивать логическое мышление. Формировать умение ориентироваться на дисплее.

### Учебно- тематический план (2 год обучения)

<b>Октябрь</b>	
1.Здравствуй, компьютерная страна!	Разбудить познавательный интерес к технике.
2.Компьютер-друг человека	Познакомить детей с компьютером как средством вычислительной техники. Объяснить его устройство, применение и назначение. Продемонстрировать его возможности на практике.
3.Из чего состоит компьютер	Познакомить детей с составными частями компьютера. Заложить основы технического словаря ребенка.
4.Компьютер и его программа	Познакомить детей с процессом работы компьютера. Показать на примере выполнения компьютером программы. Продолжать формировать технический словарь детей.
<b>Ноябрь</b>	
1. Зачем компьютеру клавиатура и мышка	Объяснить назначение клавиатуры и мышки, показать на практике их действие.
2-3. Волшебный мир красок	Закрепить основные цвета и оттенки. Формировать навык работы с манипулятором «мышь».
4. Починим коврик	Закрепить знания геометрических фигур. Повышать остроту зрения, фиксацию взора.
<b>Декабрь</b>	
1.Ищем вагончик	Развивать логическое мышление. Совершенствовать навык работы с «мышью».
2.Снегопад.	Закрепить основные признаки зимы. Учить детей выбору объектов из «меню» и расположению их на экране.
3-4.Гирлянда на ёлку	Развивать художественный вкус. Познакомить детей с возможностями использования компьютера для

	рисования.
<b>Январь</b>	
3.В лесу родилась ёлочка.	Развивать умение ориентироваться на экране дисплея. Научить конструировать из геометрических фигур с помощью компьютера, закрепить знания о геометрических фигурах.
4-5.На участке зимой	Развивать навыки моделирования. Развивать глазомер детей при сравнении геометрических фигур.
<b>Февраль</b>	
1.Поможем дельфинам	Познакомить детей с компьютерными лабиринтами. Развивать пространственные представления. Пробуждать мыслительную деятельность детей.
2-3. Поздравительная открытка к Дню защитника Отечества	Учить детей использовать возможности компьютера в рисовании. Формировать умение использовать клавиатуру для работы.
4. Найди недостающую фигуру	Развивать логическое мышление. Формировать умение ориентироваться на дисплее.
<b>Март</b>	
1.Открытка для мамы	Развивать творческое конструктивное воображение. Совершенствовать навык работы с манипулятором «мышь»
2.Неваляшка для малышей	Развивать умение ориентироваться на экране дисплея. Научить конструировать из геометрических фигур с помощью компьютера, закрепить знания о геометрических фигурах.
3-5.Развезём детей по остановкам	Пробуждать мыслительную деятельность детей, выполнять логические операции. Познакомить с сенсорной панелью ввода информации.
<b>Апрель</b>	
1.Шьём костюм для актёров	Познакомить детей с цифровым рядом клавиатуры. Формировать чувство цвета.
2.Защищаем компьютер.	Познакомить детей со способами защиты компьютера от вирусов. Закрепить

	количественный состав числа.
3-4. Воздушные шары на праздник	Закрепить умение выбора объектов из «меню» и расположение на экране. Формировать художественный вкус.
<b>Май</b>	
1.Салют на празднике	Формировать умение детей пользоваться различными пунктами «меню»игры для достижения результата. Развивать творческое воображение.
2-3 Подарок на день рождения	Стимулировать детей к использованию возможностей компьютера в оформлении открытки на день рождения. Познакомить с основными клавишами коррекции текста. Развивать творчество.
4. Устроим вечеринку	Формировать у детей умение подбирать музыку в зависимости от настроения. Расширить знания детей о возможностях компьютера.

### 1.5.Содержание программы

**Содержание программы представляет собой серии интегрированных, занятий объединённых в блоки**

#### **I. Блок**

Цель: первое знакомство с компьютером, введение в мир цвета, красок, стимулирование фантазии, творчества.

Задачи:

- формировать умение находить гармоничное единство цвета, формы, содержания;
- учить использовать различные цвета и оттенки для создания декоративных образов;
- формировать восприятие гармонии в народном прикладном искусстве;
- формировать представления о цветовой композиции различных видов народной росписи;

- учить находить характерные виды орнаментов: растительный, цветочный и т. д.
- учить составлять цветовые композиции;
- учить передавать в цветовых композициях свое настроение.

Качество формируемых знаний и умений обусловлено включением различных видов собственной продуктивной деятельности ребенка в процессе работы с компьютером. Необходимо чередование непосредственной работы с компьютером с игрой, рисованием, конструированием и другими видами продуктивной деятельности.

## II. Блок.

Цель: развитие творческого конструктивного воображения, навыков моделирования, формирование эстетического восприятия.

Задачи:

- формировать понятие о симметрии и асимметрии;
- учить создавать орнаментные композиции из фигур, различных по цвету, форме, величине, образному содержанию;
- формировать умение композиционно сочетать образные фигуры, изменяя их положение в пространстве;
- уточнять знания о свойствах и качествах различных элементов из природного, бытового, материала;
- формировать умение создавать фантазийные композиции флоры и фауны.

Оптимизация усвоения решаемых задач может быть достигнута при гармоничном сочетании различных видов изобразительной деятельности, а также при включении фрагментов музыкально- ритмических занятий.

## III. Блок

Цель: активное развитие творческого воображения, навыков моделирования, различных форм логического мышления: дедуктивного и индуктивного.

Задачи:

- уточнить знания о свойствах и качествах геометрических фигур;
- учить конструированию различных моделей по замыслу, по образцу, по схеме, по чертежу;
- формировать умение планировать процесс создания конструкции;
- способствовать овладению способами умственной деятельности: сравнение, синтез, обобщение.

Оптимизация усвоения решаемых задач может быть достигнута при сочетании работы ребенка с различными видами конструкторов, схем, чертежей и занятий на компьютере.

#### IV. Блок

Цель: развитие коммуникативных умений и навыков межличностного общения;

Задачи:

- формирование эстетических основ поведения;
- развитие адаптированных механизмов воздействия и взаимообщения в различных социальных условиях;
- коррекция эмоциональных нарушений поведения;
- эмоционально- экспрессивное воспитание.

#### V. Блок

Цель: ввести ребенка в мир цвета, компьютерной графики, расширить представления и возможности в самостоятельном решении поставленных задач.

Задачи:

- формирование и развитие общих умственных способностей;
- развитие художественного вкуса;
- формирование эстетического восприятия;
- развитие ассоциативного мышления;
- формирование и развитие нравственных качеств

## 1.6 Планируемые результаты освоения программы

В результате освоения программы дошкольники получают целый комплекс знаний и приобретают определенные умения.

Знания:

- техники безопасности и правила поведения в компьютерном классе;
- название и функциональное назначение основных устройств компьютера, иметь представление о сущности информационных процессов, об основных носителях информации, процессе передачи информации;
- понятие истинного и ложного высказывания;
- правила работы в компьютерном зале;
- назначение основных устройств, входящих в состав компьютера: системный блок, монитор, клавиатура, манипулятор «мышь»;

Умения:

- Назвать части компьютера и знать их назначение;
- Использовать в своей работе клавиатуру, мышь, сканер, принтер, Интернет;
- Осуществлять необходимые операции при работе в различных программах;
- Находить предметы с одинаковым значением признака (цвет, форма, размер, число элементов и др.)
- Объединять предметы в группы по признакам;
- Обобщать по признаку;
- Выделять существенный признак предмета или несколько предметов;

- Находить лишний предмет в группе однородных;
- Выделять группы однородных предметов среди разнородных и называть их;
- Расставлять события в правильной последовательности;
- Выполнять перечисляемую или изображенную последовательность действий;
- Описывать свои действия;
- Определять истинные и ложные высказывания;
- Отличать заведомо ложные фразы;
- Называть противоположные по смыслу слова;
- Объединять отдельные предметы в группы с общим названием;
- Выделять в предметах и явлениях различные свойства и признаки; ориентироваться в условиях задачи, выделять среди них наиболее существенные;
- Планировать ход решения;
- Предусматривать и оценивать возможные варианты.

## **2. Комплекс организационно- педагогических условий**

### **2.1. График учебного процесса на 2025-2026 учебный год**

*МБДОУ « ДС №389г. Челябинска»*

№	Временной отрезок	Начало	Окончание	Длительность
1.	Учебный год	01.09.2025г.	30.08.2026г.	52 недель
2	Учебный период	01.09.2025г.	29.05.2026	39 недель
3.	Сроки реализации дополнительной общеразвивающей программы	01.10.2025г.	20.05.2026г.	35 недель
4.	Диагностика	01.09.2025г. 15.05.2026г.	12.09.2026г. 29.05.2026г.	4 недели
5.	Выходные и праздничные дни	В соответствии с Постановлением Правительства РФ (производ. календарь)		
6.	Каникулярное время: зимние каникулы	31.12.2025г.	11.01.2026г.	2 недели
	летний оздоровительный период	01.06.2023г.	31.08.2026г.	13 недель

Занятия проводятся с детьми старшего дошкольного возраста по подгруппам в специально оборудованном помещении. Периодичность проведения занятий – 1 раз в неделю по 25(30) мин., при этом время нахождения у экрана монитора каждого ребенка не превышает 8-10 минут. Не рекомендуется проведение занятий после ритмических, музыкальных, соревновательных видов деятельности. В конце каждого занятия с использованием компьютера рекомендуется проводить гимнастику для глаз.

Занятия проводятся с учетом предусмотренного учебного плана с октября по май.

Каждое занятие по данной программе структурно разделено на три части:

#### **Подготовительная**

- эмоциональное введение детей в проблемную ситуацию, вызывающую у детей желание думать, анализировать, изобретать, познавать;
- формирование интеллектуальной готовности к работе с компьютером;

### **основная**

– самостоятельная работа ребенка за компьютером, вывод результатов игры на печать (по необходимости и возможности);

### **послекомпьютерная**

- снятие общей утомляемости;
- профилактика нарушения зрения.

Помимо этого, начало и конец занятия должны быть ритуальными, чтобы сохранить у детей ощущение целостности и завершенности занятия.

Предусмотрена:

- совместная работа с педагогами детского сада.

Основным содержанием этой деятельности является установление содержательных контактов с воспитателями и специалистами (музыкальным руководителем, психологом, логопедами и др.)

Осуществляется знакомство педагогического коллектива с вопросами компьютеризации на дошкольном уровне образования форме семинаров на темы:

- «Проблемы компьютеризации у нас в стране и за рубежом»
- «Компьютерно-игровой комплекс в условиях детского сада»
- «Развитие творческого воображения с помощью компьютерных программ»
- «Принципы систематизации детских образовательных компьютерных программ» и др.

Систематическая связь с воспитателем осуществляется путем индивидуальных консультаций, бесед.

- Система работы по взаимодействию с семьей.

Для родителей каждой возрастной группы детей, занимающихся в компьютерно-игровом комплексе, организовываются собрания в компьютерном зале (демонстрация компьютерных игр, их влияние на развитие ребенка-дошкольника). Организуются выставки детских работ, выполненных на компьютере.

Во время индивидуальных бесед, консультаций обсуждаются успехи детей, предлагаются конкретные рекомендации помощи.

Темы консультаций:

- «Компьютеры в современном мире – что нужно знать ребенку-дошкольнику».
- «Санитарно-гигиенические нормы, режим работы на компьютере в домашних условиях».
- «Критерии отбора развивающих компьютерных игр».

## **2. 2 Организационно- методические условия**

методические условия

- компьютерные игры:
  - Несерьезные уроки 2/Учимся рисовать
  - Улица Сезам/Клуб монстров
  - Мышка Мия/Юный дизайнер
  - Веселый художник
  - Графическая среда «Tux Paint»
  - Размышлялки
  - Обучение и приключения первоклашкам
  - Весёлые моторы
- дидактический материал
- конспекты занятий

## **Материально-технические условия**

- Компьютерный зал (ноутбуки ACER – 6 шт., специальная мебель, изготовленная с учетом предъявляемых требований);
  - Проектор;
  - Экран;
  - Наушники;
  - Магнитная доска.

### 2.3 Педагогическая диагностика

В конце учебного года проводится диагностика уровня усвоения образовательной программы. Для анализа овладения используются имеющиеся развивающие и обучающие компьютерные игры.

#### **Параметры оценки освоения компьютерной грамотности и развивающих компьютерных игр.**

##### ***Высокий уровень.***

1. Положительное эмоциональное отношение.
2. Хорошо знает и применяет правила поведения в компьютерном классе и правила работы на компьютере.
  - может самостоятельно регулировать время работы за компьютером
  - правильно выполняет гимнастику для глаз
  - самостоятельно контролирует осанку, положение ног, правильную посадку за компьютером
  - может выполнять словесные инструкции педагога
  - не мешает детям во время работы
  - знает и применяет правила поведения в компьютерном кабинете
3. Знает и называет основные части компьютера.
4. Уверенное владение мышью.
5. Уверенное владение клавиатурой.
6. Хорошая координация пальцев руки
7. Длительно сосредотачивается на одном виде деятельности
8. Владеет элементарными навыками работы на компьютере  
*(Самостоятельно начинает и заканчивает работу на компьютере; навыки включения, выключения игры; понимание условных обозначений программ)*

9. Самостоятельно без дополнительных объяснений выполняет поставленную задачу
10. Правильно осознает смысл компьютерной игры
11. Использует опыт, полученный из компьютерных игр в других видах деятельности

### **Средний уровень.**

1. Равнодушное эмоциональное отношение.
2. Знает правила поведения в компьютерном классе и правила работы на компьютере, но выполняет их после напоминания
  - может регулировать время работы за компьютером по напоминанию педагога
  - старается правильно выполнять гимнастику для глаз
  - контролирует осанку, положение ног, правильную посадку за компьютером по напоминанию педагога
  - не всегда выполняет словесные инструкции педагога
  - иногда отвлекает детей во время работы
  - знает правила поведения в компьютерном кабинете, но применяет их после напоминания педагога
3. Знает основные части компьютера и называет их по подсказке.
4. Неуверенное владение мышью.
5. Неуверенное владение клавиатурой.
6. Средняя координация пальцев руки
7. Не может длительно сосредоточиться на одном виде деятельности
8. Владеет элементарными навыками работы на компьютере (**по словесному описанию** *начинает и заканчивает работу на компьютере; по словесному описанию навыки включения, выключения игры; понимает условные обозначения программ при помощи дополнительного объяснения*)

9. Выполняет поставленную задачу после дополнительных объяснений
10. Частично осознает смысл компьютерной игры.
11. Частично использует опыт, полученный из компьютерных игр в других видах деятельности.

**Низкий уровень.**

1. Отрицательное эмоциональное отношение.
2. Не знает и не выполняет правила поведения в компьютерном классе и правила работы на компьютере.
  - не может регулировать время работы за компьютером
  - не может правильно выполнять гимнастику для глаз
  - не контролирует осанку, положение ног, правильную посадку за компьютером
  - не выполняет словесные инструкции педагога
  - отвлекает детей во время работы, мешает на занятиях
  - не знает правила поведения в компьютерном кабинете, не применяет их даже после напоминания педагога
3. Не знает основные части компьютера.
4. Не владеет мышью.
5. Не владеет клавиатурой.
6. Плохая координация пальцев руки.
7. Не может вообще сосредоточиться на одном виде деятельности.
8. Не владеет элементарными навыками работы на компьютере (**не может** начинать и закончить работу на компьютере; навыки включения, выключения игры отсутствуют; не понимает условные обозначения программ)
9. Не может выполнить поставленную задачу
10. Не осознает смысл компьютерной игры.
11. Не использует опыт, полученный из компьютерных игр в других видах деятельности.

## 2.4 Методический комплекс

Примерный перечень программ, технологий и пособий:

1. Истоки [Текст]: Примерная основная общеобразовательная программа дошкольного образования. / под ред. Л.А.Парамоновой. – М.: ТЦ Сфера, 2011. – 320 с.

1. Горвиц Ю.М., Чайнова Л.Д., Поддъяков Н.Н., Зворыгина Е.В. и др. Новые информационные технологии в дошкольном образовании. – М.: ЛИНКА-ПРЕСС, 1998.
2. САНПИН
3. Новоселова С.Л. Развитие мышления в раннем возрасте. –М.: Педагогика, 1998.
4. Дьяченко О.М., Варенцова Н.С. Основные направления работы по программе «Развитие» для детей второй младшей группы. Дошкольное воспитание. 1994. №2. С. 5-11.
5. Марьясова И.П. Компьютер в детском саду./Информатика в школе. Авторские курсы и методики. Методические рекомендации. Сб. Вып. 2.-Пермь, 1997. С. 63-87.
6. Программа воспитания и обучения в детском саду. Под редакцией Венгера Л.А
7. Инновационные процессы в современном дошкольном образовании: развитие интеллектуального потенциала и детской одаренности/ под ред. Л. П. Пятковой – М.: Издательство «Учитель», 2012. – 175 с

### **Список литературы**

1. Абдульханова – Слав.ская К.А. Деятельность и психология личности. М: Наука. 1980
2. Артемова Л.В. Педагогические условия развития сюжетно-ролевых игр. В сб. «Игра и ее роль в развитии личности ребенка-дошкольника» . М.:1978. С.74-83

3. Белавина И.Г. Психологические последствия компьютеризации детской игры. Информатика и образование. 1991. №3. С.91-94. №4. С.99-102
4. Боковнев О.А., Левицкий М.Л., Литвиненко Г.Н. ЭВМ в учебно-воспитательных учреждениях ГДР. Советская педагогика. 1986.№2.С.39-47
5. Боярчук Ю.К. Компьютер в школах Японии. Народное образование. 1982.№ 2.С.85-86
6. Варченко В.И. Радуга в компьютере. Информатика и образование.1984. № 5. С.53
7. Велихов Е.П. Компьютеры и будущее. Проблемы теории и практики управления. 1985. №2. С.32-39
8. Гергей Т., Машбиц Е. Психолого-педагогические проблемы эффективности применения компьютера в учебном процессе. Вопросы психологии.1985.№3.С.41-48
9. Горвиц Ю.М. Развивающие компьютерные игры для дошкольников. Информатика и образование.1990.№ 4.С.100-106
10. Горвиц Ю.М.Зачем нужны компьютеры в дошкольных учреждениях. Информатика и образование. 1994.№ 3.С.99-103
11. Давыдов В.В. Проблемы развивающего обучения: опыт теоретического и экспериментального психологического исследования. М.:Педагогика.1986
12. Марголис Я.Н., Иванов А. Шестилетки: к творчеству через компьютер. Информатика и образование. 1991.№ 3. С.85-90
13. Новоселова С.Л. Компьютерно-игровой комплекс - новое содержание детской деятельности. Метод.система условий. В сб. «Компьютерно-игровой комплекс в народном образовании: материалы второго всесоюзного семинара». Москва-Сочи: 1990.С.4-8
14. Эльконин Д.Б. Психология игры.М.:Педагогика.1978.

