

Частное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад «Орлёнок»

---

309301, Белгородская область, Ракитянский район,  
с. Солдатское, мкр. «Ясные Зори», ул. Центральная, 12А

Рассмотрена  
на педагогическом Совете  
Протокол № 1  
от «31» 08 20 21 г.

Утверждена  
Приказом № 53 от «01» 09 20 21 г.  
Директор ЧДОУ «Детский сад «Орлёнок»  
*М.В. Кучеревская* М.В. Кучеревская



**Дополнительная общеобразовательная программа  
технической направленности  
«Компьютер и детство»**

(возраст 5-7 лет)



Автор  
педагогический коллектив ЧДОУ «Детский сад «Орлёнок»  
руководитель старший воспитатель Кузнецова Н.С.

2021 год

## Содержание

<b>I. Пояснительная записка</b>	3
1.1. Актуальность	5
1.2. Новизна	5
1.3. Цель Программы	5
1.4. Задачи Программы	5
1.5. Концепция Программы	6
1.6. Педагогические принципы построения Программы	6
1.7. Условия реализации программы	7
<b>II. Содержание Программы</b>	9
2.1. Перспективное планирование учебного материала (первый год обучения)	9
2.2. Перспективное планирование учебного материала (второй год обучения)	15
<b>III. Ожидаемые результаты</b>	21
<b>IV. Методический инструментарий</b>	22
4.1. Формы	23
4.2. Методы и приемы	23
4.3. Средства	24
<b>V. Список литературы</b>	24

## **I. Пояснительная записка**

Мир компьютеров все больше и больше вторгается в нашу жизнь. Использование новых информационных технологий требует хорошей компьютерной подготовки, причем проникновение в этот удивительный мир человек может начать не только окончив школу, но и гораздо раньше. В сегодняшних условиях родители и педагоги должны быть готовы к тому, что при поступлении в школу ребенок столкнется с применением вычислительной техники. Поэтому заранее необходимо готовить ребенка к предстоящему взаимодействию с информационными технологиями. В связи с этим знакомство с новыми компьютерными технологиями в дошкольном возрасте считается оправданным.

Для успешного обучения в школе важен не столько набор знаний, сколько развитое мышление, умение получать знания, использовать имеющиеся навыки для решения различных учебных задач. Большие возможности при этом раскрываются при работе с компьютером.

Одним из факторов, обеспечивающих эффективность образования, является непрерывность и преемственность в обучении.

Программа по компьютерной грамотности «Компьютер и детство» построена по методу последовательного углубления и усложнения материала, рассчитана для детей 5-7 лет, на 2 года обучения.

Она согласуется с программой по информатике для начальной школы «Информатика в играх и задачах» А.В.Горячева, рекомендованной Министерством образования РФ и является начальным звеном непрерывного курса информатики 0-11, который разрабатывается в рамках Образовательной программы «Школа 2100» под руководством А.В.Горячева.

Программа «Компьютер и детство» реализуется с детьми дошкольного возраста в игровой форме и совместной деятельности в утренние и вечерние часы используя интеграцию образовательного процесса без увеличения учебной нагрузки на ребенка.

Программа «Компьютер и детство» разработана на основе следующих нормативно-правовых документов:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- Приказ Министерства образования и науки РФ от 17 октября 2013 года № 1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования».
- Приказ Министерства просвещения РФ от 31 июля 2020г. № 373 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам - образовательным программам дошкольного образования» (Зарегистрировано в Минюсте России 31.08.2020г. № 59599).
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 года № 28 «Об утверждении

санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 30 июня 2020г. №16 «Об утверждении СП 3.1/2.4. 3598-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодежи в условиях распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-19)»
- Устав ЧДОУ «Детский сад «Орлёнок».

Срок реализации программы рассчитан на два учебных года. Возраст детей – старший дошкольный 5-7 лет.

Работа с дошкольниками строится на основе дифференцированного подхода подачи материала, интегрированной формы ведения занятия с детьми с включением различных видов детской деятельности – игровой, учебной, досуговой

**Рекомендуемая схема организации деятельности по реализации программы:**

- В основе лежит дидактическая игра, создающая мотивацию к деятельности.

Детям предлагается дидактическая игра, в ходе которой они вспоминают то, что поможет им познакомиться с новой темой (актуализация знаний и умений). Игра должна быть такой, чтобы в ходе ее в деятельности ребенка не возникало затруднения. Каждый ребенок должен принять участие в игре.

- Затруднение в игровой ситуации.

В ходе игры должна возникнуть ситуация, вызывающая затруднение в деятельности детей, которое они фиксируют в речи (мы это не знаем, мы это еще не умеем...). Воспитатель выявляет детские вопросы и вместе с детьми определяет тему занятия. В результате ребятами делается вывод, что необходимо подумать, как всем вместе выйти из затруднительной ситуации.

- Открытие нового знания или умения.

С помощью диалога на основе предметной деятельности детей подвести к обучению нового материала. Оформив в речи новое, дети возвращаются к ситуации, вызвавшей затруднение, и проходят ее, используя новый способ действия.

- Повторение и развивающие задания.

Проводятся при наличии свободного времени.

- Итог занятия.

Дети фиксируют в речи, что нового узнали.

*Примечание.* Во время занятия дети работают с настольными тренажерами за столами 2–5 минут (клавиатурой и мышью). Все остальное время предполагается их перемещение из одного игрового пространства в другое. Дидактические игры проводятся как за столами, компьютерами, так и в

свободном игровом пространстве. Физминутки снимают утомление детей средствами релаксационных упражнений.

### **1.1. Актуальность**

«Никакой прогресс и модернизация не возможны без информационных технологий. Мы должны научить людей с самого детства и на всех этапах образовательного процесса не бояться информации, научить ею пользоваться, с ней работать и правильно распоряжаться. Это невозможно сделать без современных информационно-коммуникационных технологий в сфере образования и науки», - отметил премьер министр страны Д.А. Медведева.

Программа является хорошим стартом для ознакомления дошкольников с компьютерными технологиями, реализует принцип преемственности и обеспечивает развитие и воспитание дошкольников в соответствии с концепцией образовательной системы общего образования.

Отличительная особенность программы «Компьютер и детство» состоит в том, что она решает проблему непрерывности дошкольного и школьного образования.

### **1.2. Новизна**

Новизна программы «Компьютер и детство» предполагает использование компьютера как самого совершенного информационного средства, наряду с использованием калькулятора, книги, авторучки, телевизора и пр., совершенствует процесс обучения. Эволюция компьютеров и программного обеспечения привела к достаточной простоте их освоения для самых неподготовленных пользователей, в том числе младших школьников и даже дошкольников.

Программа использует современные компьютерные программы:

- «Компьютер для дошкольника»(2008г. «Одиссей»),
- «Пазлы для всей семьи» и игровые презентации для обрабатывания навыков по управлению мышью и клавиатурой.
- «Мир информатики», «Кирилл и Мефодий»

Все программы лицензированы и допущены Министерством образования - позволяют в игровой форме ознакомить детей с историей компьютера, с его составными частями, правилами поведения и техникой безопасности работы на компьютере.

### **1.3. Цель Программы**

**Целью** программы «Компьютер и детство» является обучение дошкольников основам компьютерной грамотности, расширение кругозора знаний об ИКТ, формирование мотивационной, операционной и интеллектуальной готовности ребёнка к использованию ИКТ.

### **1.4. Задачи Программы**

- Познакомить детей с компьютером, как современным инструментом для обработки информации:

- познакомить с историей ЭВМ;
- познакомить с назначением ЭВМ;
- познакомить с устройством ЭВМ.
- Познакомить детей с правилами безопасной работы на компьютере.
- Помочь преодолеть при необходимости психологический барьер между ребенком и компьютером.
- Сформировать начальные навыки работы за компьютером:
- познакомить с манипулятором «Мышь»
- познакомить с клавиатурой;
- Формировать опыт практической, познавательной, творческой и другой деятельности с современным программным обеспечением.

### **1.5. Концепция Программы**

Программа разработана на основе исследования ученых и специалистов НИИ дошкольного воспитания Центра «Дошкольное детство» им. А.В.Запорожца, ЦНИИ «Электроника», ВНИИ технической эстетики, МГУ им. Ломоносова., НИИ общей и педагогической психологии.

Идея концепции заключается в формировании системы знаний и умений при работе с современными технологиями, в обеспечении развития личности ребенка. В центре образовательного процесса – взаимодействие преподавания и учения, деятельность, как педагога, так и ребенка.

Решающая роль в развитии ребенка принадлежит обучению, происходящему в «зоне ближайшего развития личности» (Л.С. Выготский). Педагогические воздействия опережают, стимулируют, направляют и ускоряют развитие способностей личности, развивая целостную совокупность личностных качеств: знания, умения и навыки; способы умственных действий; самоуправляющиеся механизмы личности; эмоционально-нравственную и деятельностно - практическую сферы.

### **1.6. Педагогические принципы построения Программы**

Программа построена с учетом *принципа интеграции* образовательных областей в соответствии с возрастными особенностями и возможностями обучающихся, спецификой и возможностями образовательных областей;

- ✓ *принцип единства* воспитательных, развивающих и обучающих целей и задач процесса образования детей дошкольного возраста;
- ✓ *принцип личностно – ориентированного общения* – индивидуально – личностное формирование и развитие морального облика человека. В процессе обучения дети выступают как активные исследователи окружающего мира вместе с педагогом, а не просто пассивно перенимают его опыт. Партнерство, соучастие и взаимодействие – приоритетные формы общения педагога с детьми;

- ✓ *принцип комплексно-тематического построения образовательного процесса* - предполагает подачу изучаемого материала по тематическим блокам;
- ✓ *принцип наглядности* - широкое представление соответствующей изучаемому материалу наглядности.
- ✓ *принцип последовательности* – предполагает планирование изучаемого материала последовательно (от простого к сложному, чтобы дети усваивали знания постепенно, в определенной системе);
- ✓ *принцип занимательности* – изучаемый материал интересен, увлекателен для детей, этот принцип формирует у детей желание выполнять предлагаемые виды заданий, стремиться к достижению результата.

### **1.7. Условия реализации программы**

Для решения поставленных программой задач необходимо выполнение следующих педагогических условий:

#### **Социальные условия:**

- деловые, профессиональные и партнерские отношения дошкольного образовательного учреждения с органами управления образованием;
- взаимодействие частного дошкольного учреждения с социальными партнерами (школа, библиотеки).

#### **Организационные условия:**

- организация образовательного процесса в детском саду (документы, регламентирующие реализацию Программы: устав, программа, комплексно-тематическое планирование, контроль за ходом образовательного процесса и т. д.);
- оснащение развивающей предметно-пространственной среды: компьютерный класс оснащенный компьютерами, наглядными пособиями и т.д.

#### **Кадровые условия:**

- реализация Программы обеспечивается руководящими, педагогическими работниками;
- комплектование детского сада высококвалифицированными педагогами и сотрудниками: поиск и включение в коллектив молодых, творчески работающих педагогов;
- педагогические работники, реализующие Программу, должны обладать основными компетенциями в вопросе компьютерных технологий, информатики.

#### **Содержательные условия:**

- создание и отработка комплексно-тематического планирование;
- анализ и использование передового педагогического опыта, накопленного в районе, области, стране.

#### **Психолого-педагогические условия:**

- методическое обеспечение Программы, работа над совершенствованием методов и форм организации образовательного процесса;
- высокий уровень психолого-педагогической подготовки родителей к работе: родительские собрания, экскурсии, открытые занятия с участием самих родителей, совместные мероприятия (выставки, конкурсы и т.д.)).

**Материальные условия:**

- наличие материальной базы, соответствующей современным требованиям.



## II. Содержание Программы

### 2.1. Перспективное планирование учебного материала (первый год обучения)

Раздел	Тема занятия	Цель	Содержание	Средства
4 сентября. "Знакомство. Компьютер и его части".	Экскурсия в компьютерно - игровой класс; Игра «Давайте познакомимся!» -1 занятие	Дать общие сведения о компьютере, его свойствах, назначении.	Для чего нужен компьютер? Где можно встретить компьютер?	CD «Компьютер для дошкольников» гимнастика для глаз
	Техника безопасности. Интерактивная презентация «Правила поведения в компьютерном классе». - 1 занятие	Познакомить с правилами работы в компьютерном классе.	Как правильно себя вести за компьютером? Инсценировка различных ситуаций.	Презентация «Правила поведения в компьютерном классе» гимнастика для глаз
	Компьютер и его части; Д.И. «Найди системный блок». - 1 занятие	Познакомить с составными частями компьютера.	Рассмотреть составные части: монитор, системный блок, клавиатура, мышь.	CD «Компьютер для дошкольников» Д.И. «Найди системный блок». гимнастика для глаз
	Компьютер и его части; Интерактивная презентация «Компьютер мой друг»; Д.И. «Покажи, что я назову». - 1 занятие	Познакомить с составными частями компьютера.	Рассмотреть составные части: монитор, системный блок, приборы ввода информации, мышь.	CD «Компьютер для дошкольников» Интерактивная презентация «Компьютер мой друг»; Д.И. «Покажи, что я назову»
	Средства управления компьютером - мышка. Видеоролик «Мышка». - 1 занятие	Познакомить с устройством ввода мышь.	Рассказ Смайлика об устройстве ввода-мышь, рассмотреть действующие кнопки и колесико, нажатие на кнопки мыши – дидактическое задание «Повтори».	CD «Компьютер для дошкольников» Видеоролик «Мышка» Лого пеналы с муляжами Мышь гимнастика для глаз
	Знакомство с понятием «курсор»; «Интерактивная компьютерная	Научить нажимать на левую кнопку мыши один раз.	Рассказ Смайлика о левой кнопке мыши, демонстрация одинарного щелчка	Лого пеналы с муляжами Мышь «Интерактивная компьютерная игра»

Октябрь. "Средства управления компьютером".	4	игра» - перемещение объектов по экрану мышью, одинарный клик по левой кнопке мышки. - 1 занятие		мышы – дидактическое задание «Повтори».	гимнастика для глаз
		Закрепление одинарного щелчка левой кнопкой мышки. Логика. Классификация предметов. Д.И. «Найди предмет без пары» - 1 занятие	Учить нажимать на левую кнопку мыши 1 раз, выполнять одинарный щелчок.	Рассказ Смайлика о левой кнопке мыши, демонстрация одинарного щелчка мыши. Д.И. «Найди предмет без пары».	Лого пеналы с муляжами Мышь Логика. Классификация предметов. Д.И. «Найди предмет без пары» гимнастика для глаз
		Закрепление умений пользоваться компьютерной мышкой. Интерактивная игра «Четвертый лишний» - 1 занятие	Научить перетаскивать с помощью мыши элементы рабочего стола.	Рассказ Смайлика о левой кнопке мыши, Развивающая программа «Пазлы для всей семьи».	Лого пеналы с муляжами Мышь «Пазлы для всей семьи» Интерактивная игра «Четвертый лишний»
Ноябрь. "Средства ввода и вывода информации"	4	Средство ввода информации - клавиатура. Знакомство с основными кнопками клавиатуры. - 1 занятие	Познакомить с основными кнопками клавиатуры.	Рассказ Смайлика о средстве ввода информации - клавиатуре. Знакомство с основными кнопками клавиатуры.	CD «Компьютер для дошкольников» Развивающая программа «Пазлы для всей семьи» гимнастика для глаз
		Продолжаем знакомиться с кнопками клавиатуры. Интерактивная игра «Овощи — Фрукты 1 часть»)» - 1 занятие	Продолжать знакомить с основными кнопками клавиатуры.	Рассказ Смайлика о средстве ввода информации - клавиатуре. Знакомство с основными кнопками клавиатуры.	CD «Компьютер для дошкольников». Интерактивная игра «Овощи — Фрукты(1 часть)», гимнастика для глаз
		Закрепление - продолжаем знакомиться с кнопками клавиатуры. Интерактивная игра «Овощи — Фрукты (2 часть)»)» - 1 занятие	Продолжать знакомить с основными кнопками клавиатуры.	Рассказ Смайлика о средстве ввода информации - клавиатуре. Знакомство с основными кнопками клавиатуры.	CD «Компьютер для дошкольников». Интерактивная игра «Овощи — Фрукты(2 часть)», гимнастика для глаз

	Средства вывода информации — монитор, колонки, наушники, принтер, сканер, камера, микрофон - 1 занятие	Познакомить со средствами вывода информации — монитор, колонки, наушники, принтер, сканер, камера, микрофон.	Рассказ Смайлика о средствах вывода информации: монитор, колонки, наушники, принтер, сканер, камера, микрофон.	CD «Компьютер для дошкольников». Серия картинок: Средства вывода информации, гимнастика для глаз
Декабрь. "Что и как запоминает компьютер?" 4	Знакомство с внутренней и внешней памятью компьютера - 1 занятие	Познакомить с внутренней и внешней памятью компьютера, показать какие бывают носители информации.	Рассказ Смайлика о внутренней и внешней памяти компьютера.	CD «Компьютер для дошкольников». Серия картинок: носители информации, гимнастика для глаз.
	Знакомство с понятием «Алгоритм»; Д.И. «Продолжи алгоритм» - 1 занятие	Познакомить с понятием «Алгоритм».	Рассказ Смайлика об алгоритме, как о последовательности определенных действий Д.И. «Продолжи алгоритм».	CD «Компьютер для дошкольников». Серия картинок: «Какие бывают алгоритмы». Д.И. «Продолжи алгоритм», гимнастика для глаз
	Включение и выключение компьютера. Закрепление алгоритма «Завершение работы»	Выучить алгоритмы: включение компьютера и завершение работы.	Практическая работа: «Включение и выключение компьютера».	CD «Компьютер для дошкольников». Серия картинок: элементы рабочего стола, гимнастика для глаз
	Создание алгоритма «Собираемся утром в детский сад»; Д.И. «Повтори без ошибок алгоритм». - 1 занятие	Закрепление умений пользоваться алгоритмом.	Д.И. «Повтори без ошибок алгоритм». Создание алгоритма «Собираемся утром в детский сад»	CD «Компьютер для дошкольников», серия картинок: «Что следует за чем?». Д.И. «Повтори без ошибок алгоритм».

<p>Январь. "Компьютер обучает".</p> <p>4</p>	<p>Интерактивная презентация «Возможности компьютера и робототехника»</p> <p>- 1 занятие</p>	<p>Познакомить с современными возможностями компьютерной роботехники.</p>	<p>Беседа о том, что знают дети о возможностях компьютера.</p> <p>Интерактивная презентация.</p>	<p>CD «Компьютер для дошкольников», интерактивная презентация «Возможности компьютера и робототехника».</p>
	<p>Интерактивная компьютерная игра «Я знаю цвета и геометрические фигуры».</p> <p>- 1 занятие</p>	<p>С помощью ИКТ закрепить знания о цветах и геометрических фигурах.</p>	<p>Вопрос-ответ: «Найди такой же по цвету и по форме» игра «Я знаю цвета и геометрические фигуры».</p>	<p>CD «Компьютер для дошкольников», игра «Я знаю цвета и геометрические фигуры».</p>
	<p>Интерактивная презентация «В мире животных».</p> <p>- 1 занятие</p>	<p>С помощью ИКТ закрепить знания о домашних и диких животных.</p>	<p>Мини-викторина «Угадай, кого опишу» презентация «В мире животных».</p>	<p>Серия картинок: животные, презентация «В мире животных».</p>
	<p>Компьютер обучает.</p> <p>Интерактивная компьютерная игра «В гостях у звуков».</p> <p>- 1 занятие</p>	<p>С помощью ИКТ закрепить знания о том, что наша речь состоит из звуков.</p>	<p>Речевая игра «Найди домик для звука»</p> <p>Интерактивная компьютерная игра «В гостях у звуков».</p>	<p>Аудио «Звуки вокруг нас», компьютерная игра «В гостях у звуков».</p>
<p>Февраль "Компьютер развивает".</p> <p>4</p>	<p>Знакомство с понятием «Рабочий стол»;</p> <p>- 1 занятие</p>	<p>Познакомить с понятием «Рабочий стол».</p>	<p>Практическая работа: «Украшь рабочий стол» задание в тетради на развитие внимания.</p>	<p>CD «Компьютер для дошкольников», задание в тетради на развитие внимания.</p>
	<p>Элементы рабочего стола.</p> <p>- 1 занятие</p>	<p>Продолжать знакомить с понятием «Рабочий стол», рассмотреть и постараться запомнить элементы рабочего стола.</p>	<p>Практическая работа: «выстроить значки рабочего стола в ряд» задание в тетради.</p>	<p>CD «Компьютер для дошкольников», задание в тетради на развитие восприятия.</p>
	<p>Панель задач и</p>	<p>Познакомить с</p>	<p>Рассказ Смайлика о</p>	<p>CD «Компьютер</p>

	кнопка «Пуск». - 1 занятие	назначением панели задач, кнопки «Пуск», с названиями некоторых программам.	панели задач и кнопке «Пуск» задание в тетради на развитие памяти.	для дошкольников», задание в тетради на развитие памяти.
	Понятия «Файлы» и «Папки». - 1 занятие	Познакомить с понятиями Файлы и папки, учить понимать их назначение.	Рассказ Смайлика о файлах и папках. Практическая работа: «Создание новой папки». Задание в тетради.	CD «Компьютер для дошкольников», задание в тетради на развитие памяти.
<i>Март. "Компьютер помогает".</i>  4	Компьютер помогает. «Время музыки». - 1 занятие	С помощью ИКТ закрепить знания об основных элементах музыкальной грамотности.	Рассказ Смайлика о нотном стане, скрипичном ключе, нотах: высоких, низких. Слушание разной по характеру музыки.	CD «Компьютер для дошкольников», «Время музыки» - интерактивная презентация.
	Компьютер помогает. «Времена года». - 1 занятие	С помощью ИКТ закрепить знания о смене времен года. Повторить признаки времен года.	Рассказ Смайлика о причинах смены времен года на Земле. Практическая работа: «соотнеси картинку со временем года»	CD «Компьютер для дошкольников», «Времена года» - интерактивная презентация.
	Компьютер помогает. «Культура поведения за столом». - 1 занятие	С помощью ИКТ закрепить знания о культуре поведения за столом, воспитание аккуратности при приеме пищи.	Рассказ Смайлика о Воспитанном и не воспитанном мальчике. Беседа о правилах поведения при приеме пищи. Словесная игра: «Правильно-неправильно».	CD «Компьютер для дошкольников». «Культура поведения за столом» - интерактивная презентация.
	Компьютер помогает. «Опасно - Безопасно» - 1 занятие	С помощью ИКТ закрепить знания о том какие опасности могут подстергать в доме, на улице, возле водоемов.	Рассказ Смайлика об аккуратном обращении с бытовыми приборами, с незнакомыми людьми, бродячими животными и др.	CD «Компьютер для дошкольников». «Опасно-Безопасно» - интерактивная презентация.

	<p>Интерактивная игра «Повторяем правила дорожного движения». - 1 занятие</p>	<p>С помощью ИКТ закрепить знания о ПДД, воспитывать личность грамотного пешехода.</p>	<p>Рассказ Смайлика о ПДД. Словесная игра: «Можно-нельзя» Интерактивная игра «Повторяем правила дорожного движения».</p>	<p>CD «Компьютер для дошкольников». Интерактивная игра «Повторяем правила дорожного движения».</p>
	<p>Интерактивная игра «Одежда по сезонам». - 1 занятие</p>	<p>С помощью ИКТ закрепить знания о сезонной одежде людей.</p>	<p>Рассказ Смайлика о видах одежды, Словесная игра: «Назови одним словом» Интерактивная игра «Одежда по сезонам».</p>	<p>CD «Компьютер для дошкольников». Интерактивная игра «Одежда по сезонам».</p>
	<p>Интерактивная игра «Профессии». - 1 занятие</p>	<p>С помощью ИКТ закрепить знания о профессиях взрослых.</p>	<p>Рассказ Смайлика о профессиях взрослых. Словесная игра: «Назови профессию мамы, папы» Интерактивная игра «Профессии».</p>	<p>CD «Компьютер для дошкольников». Интерактивная игра «Профессии».</p>
	<p>Интерактивная игра «Учимся отгадывать загадки». - 1 занятие</p>	<p>С помощью ИКТ развивать воображение, внимание, память. Закреплять умения придумывать самостоятельно загадки.</p>	<p>Речевая игра: «Придумай загадку» Интерактивная игра «Учимся отгадывать загадки».</p>	<p>CD «Компьютер для дошкольников». Интерактивная игра «Учимся отгадывать загадки».</p>
	<p>Играем с любимыми героями. Интерактивная игра - викторина «По дорогам сказок». - 1 занятие</p>	<p>С помощью ИКТ закрепить знания о прочитанных сказках, учить описывать характер героя, давать ему свою эмоциональную оценку.</p>	<p>Беседа: «Какие вы знаете сказки?» Мини-игра-викторина: «Угадай героя по описанию». Интерактивная игра - викторина «По дорогам сказок».</p>	<p>CD «Компьютер для дошкольников». Интерактивная игра - викторина «По дорогам сказок».</p>
	<p>Интерактивная игра - викторина «Путешествие будущих первоклассников» - 1 занятие</p>	<p>Закрепление навыков пользования компьютером. Повторение пройденного материала.</p>	<p>Практическая работа: «Включение-выключение компьютера». Интерактивная игра</p>	<p>CD «Компьютер для дошкольников». Интерактивная игра - викторина «Путешествие</p>

<b>4 Май. "Что я знаю о компьютере".</b>			- викторина «Путешествие будущих первоклассников».	будущих первоклассников».
	Прощание с компьютерным классом. Любимые игры. - 1 занятие	Создать условия для самостоятельного выбора игр детьми, развивать логическое мышление.	Компьютерные игры на развитие логического мышления по самостоятельному выбору детей.	CD «Компьютер для дошкольников». Компьютерные игры на развитие логического мышления.
	Что я знаю о компьютере. Тестирование. - 1 занятие	Выявить уровень знаний и умений.	Тестовое задание «Компьютер – что это?» Д.И. «Назови, что покажу».	Презентация в форме теста «Компьютер – что это?».
<b>Итого:</b>	<b>36 занятий</b>			

## 2.2. Перспективное планирование учебного материала (второй год обучения)

<b>Раздел</b>	<b>Тема занятия</b>	<b>Цель</b>	<b>Содержание</b>	<b>Средства</b>
<b>4 Сентябрь. "Что я знаю о компьютере".</b>	«Что я знаю о компьютере?» - 1 занятие	Продолжать знакомство с компьютером, его свойствами, назначением. Познакомить с историей возникновения.	Для чего нужен компьютер? История возникновения компьютера. Кому нужен компьютер в работе? Где можно увидеть компьютер?	CD «Компьютер для дошкольников», гимнастика для глаз.
	Техника безопасности. - 1 занятие	Закрепить правила работы в компьютерном классе, технику безопасности. Продолжать знакомство с запрещающими и разрешающими знаками .	Рассказ Смайлика о правилах работы с компьютером, о технике безопасности. Инсценировка различных ситуаций.	Презентация «Правила поведения в компьютерном классе». гимнастика для глаз.
	Компьютер и его части. Интерактивная презентация «Компьютер мой друг»	Продолжать знакомить с составными частями компьютера, с	Рассказ Смайлика о составных частях приборах	CD «Компьютер для дошкольников» Интерактивная презентация

	- 1 занятие	устройствами ввода и вывода информации.	ввода и вывода информации – принтер, колонки; дидактическая игра «Назови правильно».	«Компьютер мой друг».
	Компьютер и его части; Д.И. «Найди системный блок». - 1 занятие	Продолжать знакомить с составными частями компьютера, с устройствами ввода и вывода информации	Рассказ Смайлера о составных частях приборах ввода и вывода информации – принтер, колонки; дидактическая игра «Назови, что покажу».	CD «Компьютер для дошкольников» Д.И. «Найди системный блок». гимнастика для глаз.
4 Октябрь. "Знакомимся с Программой".	Что такое «Программа». Знаки интерфейса, ярлыки, окно. - 1 занятие	Познакомить с понятиями «Программа», «Знаки интерфейса», «Ярлыки», «Окно».	Практическая работа «Открываем и закрываем окно программы (например, Корзина)».	CD «Компьютер для дошкольников», гимнастика для глаз.
	Что такое «Информация» и её носители. - 1 занятие	Познакомить с понятием «Информация», показать её носители.	Беседа: «Как компьютер запоминает информацию» Практическая работа «Съемные носители информации».	CD «Компьютер для дошкольников». Флеш-карты, диски: DVD, CD, жесткий диск; гимнастика для глаз.
	Закрепление. Что такое «Программа», «Интерактивная компьютерная игра» - 1 занятие	Продолжать знакомить с понятиями «Программа», «Знаки интерфейса», «Ярлыки», «Окно».	Беседа: «Какие бывают программы» Практическая работа «Открываем и закрываем окно	CD «Компьютер для дошкольников». «Интерактивная компьютерная игра» гимнастика для глаз.



			программы (например, Корзина)».	
	Какие бывают программы? Путь к программе. - 1 занятие	Дать понятие о том, что существует огромное разнообразие компьютерных программ.	Гимнастика для ума «Найди путь к...»	CD «Компьютер для дошкольников», задание в тетради, гимнастика для глаз.
<i>4 Ноябрь. "Компьютер развивает"</i>	Компьютерный вирус. Лечим компьютер. - 1 занятие.	Познакомить с тем, что компьютер может «заболеть», дать понятие «Компьютерный вирус». Познакомить с антивирусными программами.	Практическая работа: «Запускаем проверку компьютера на вирусы» Задание в тетради на развитие внимания.	CD «Компьютер для дошкольников», гимнастика для глаз. Задание в тетради на развитие внимания.
	Компьютер развивает - Память - 1 занятие	Закрепление навыков работы с интерактивной презентацией. Развитие памяти с помощью ИКТ.	Интерактивная игра - викторина «Знаюки природы».	CD «Компьютер для дошкольников», гимнастика для глаз.
	Компьютер развивает -Мышление. - 1 занятие	Закрепление навыков работы с интерактивной презентацией. Развитие мышления с помощью ИКТ.	Интерактивная игра «Четвертый лишний».	CD «Компьютер для дошкольников», гимнастика для глаз.
	Компьютер развивает -Речь. - 1 занятие	Закрепление навыков работы с интерактивной презентацией. Развитие речи с помощью ИКТ.	Интерактивная компьютерная игра «В гостях у звуков».	CD «Компьютер для дошкольников», гимнастика для глаз.
<i>Работаем с программой Paint". Декабрь.</i>	Знакомство с программой «Paint» и ее инструментами. - 4 занятия	Познакомить с программой «Paint» и ее инструментами.	Практическая работа: «Рисуем, раскрашиваем, стираем, сохраняем.»	CD «Компьютер для дошкольников», гимнастика для глаз.

<p>Знакомство с программой «Microsoft Office Word» и ее инструментами.</p> <p>- 4 занятия</p>	<p>Познакомить с программой «Microsoft Office Word» и ее инструментами.</p>	<p>Практическая работа: «Пишем слова, редактируем, вставляем рисунки,</p>	<p>CD «Компьютер для дошкольников», гимнастика для глаз.</p>
<p>4 Февраль. "Всемирная сеть Internet".</p>	<p>Что такое <i>Internet</i>? - 1 занятие</p>	<p>Знакомство с понятием «Интернет», его возможностями и опасностями.</p>	<p>Интерактивная презентация «Всемирная сеть».</p>
	<p>Что такое Браузер и поисковая система. - 1 занятие</p>	<p>Знакомство с понятием «Браузер» и поисковой системой Google.</p>	<p>Практическая работа: «Выход в Интернет и поиск картинок для открытки на 23 февраля».</p>
	<p>Виртуальные библиотеки, интернет — энциклопедия «Википедия» - 1 занятие</p>	<p>Дать понятие о Виртуальной библиотеке, интернет — энциклопедии «Википедия». Закрепление представлений об информации, находящейся во «Всемирной паутине» .</p>	<p>Практическая работа: «Выход в Интернет и поиск информации по интересам ребенка».</p>
	<p>Режим реального времени - Онлайн. - 1 занятие</p>	<p>Познакомить с понятием «Онлайн», «Оффлайн».</p>	<p>Развивающие компьютерные онлайн — игры.</p>
			<p>CD «Компьютер для дошкольников», гимнастика для глаз.</p>
			<p>CD «Компьютер для дошкольников», гимнастика для глаз.</p>
			<p>CD «Компьютер для дошкольников», гимнастика для глаз.</p>
			<p>CD «Компьютер для дошкольников», гимнастика для глаз.</p>

<p>Компьютер помогает. «Время музыки». - 1 занятие</p>	<p>С помощью ИКТ закрепить знания об основных элементах музыкальной грамотности.</p>	<p>Рассказ Смайлика о нотном стане, скрипичном ключе, нотах: высоких, низких. Слушание разной по характеру музыки.</p>	<p>CD «Компьютер для дошкольников», «Время музыки» - интерактивная презентация.</p>
<p>Компьютер помогает. «Времена года». - 1 занятие</p>	<p>С помощью ИКТ закрепить знания о смене времен года. Повторить признаки времен года.</p>	<p>Рассказ Смайлика о причинах смены времен года на Земле. Практическая работа: «соотнеси картинку со временем года».</p>	<p>CD «Компьютер для дошкольников», «Времена года» - интерактивная презентация</p>
<p>Компьютер помогает. «Культура поведения за столом». - 1 занятие</p>	<p>С помощью ИКТ закрепить знания о культуре поведения за столом, воспитание аккуратности при приеме пищи.</p>	<p>Рассказ Смайлика о Воспитанном и не воспитанном мальчике. Беседа о правилах поведения при приеме пищи. Словесная игра: «Правильно-неправильно».</p>	<p>CD «Компьютер для дошкольников». «Культура поведения за столом» - интерактивная презентация</p>
<p>Компьютер помогает. «Опасно - Безопасно» - 1 занятие</p>	<p>С помощью ИКТ закрепить знания о том какие опасности могут подстергать в доме, на улице, возле водоемов.</p>	<p>Рассказ Смайлика об аккуратном обращении с бытовыми приборами, с незнакомыми людьми, бродячими животными и др.</p>	<p>CD «Компьютер для дошкольников». «Опасно-Безопасно» - интерактивная презентация.</p>

	<p>Интерактивная игра «Повторяем правила дорожного движения». - 1 занятие</p>	<p>С помощью ИКТ закрепить знания о ПДД, воспитывать личность грамотного пешехода.</p>	<p>Рассказ Смайлика о ПДД. Словесная игра: «Можно-нельзя» Интерактивная игра «Повторяем правила дорожного движения».</p>	<p>CD «Компьютер для дошкольников». Интерактивная игра «Повторяем правила дорожного движения».</p>
	<p>Интерактивная игра «Одежда по сезонам». - 1 занятие</p>	<p>С помощью ИКТ закрепить знания о сезонной одежде людей.</p>	<p>Рассказ Смайлика о видах одежды, Словесная игра: «Назови одним словом» Интерактивная игра «Одежда по сезонам».</p>	<p>CD «Компьютер для дошкольников». Интерактивная игра «Одежда по сезонам».</p>
	<p>Интерактивная игра «Профессии». - 1 занятие</p>	<p>С помощью ИКТ закрепить знания о профессиях взрослых.</p>	<p>Словесная игра: «Назови профессию мамы, папы».. Интерактивная игра «Профессии».</p>	<p>CD «Компьютер для дошкольников». Интерактивная игра «Профессии».</p>
	<p>Интерактивная игра «Учимся отгадывать загадки». - 1 занятие</p>	<p>С помощью ИКТ развивать воображение, внимание, память. Закреплять умения придумывать самостоятельно загадки.</p>	<p>Речевая игра: «Придумай загадку» Интерактивная игра «Учимся отгадывать загадки».</p>	<p>CD «Компьютер для дошкольников». Интерактивная игра «Учимся отгадывать загадки».</p>
<p>Май. "Что я знаю о"</p>	<p>Играем с любимыми героями. Интерактивная игра - викторина «По дорогам сказок». - 1 занятие</p>	<p>С помощью ИКТ закрепить знания о прочитанных сказках, учить описывать характер героя, давать ему свою эмоциональную оценку.</p>	<p>Беседа: «Какие вы знаете сказки?» Мини-игра-викторина: «Угадай героя по описанию». Интерактивная</p>	<p>CD «Компьютер для дошкольников». Интерактивная игра - викторина «По дорогам сказок».</p>

4 компьютере".			я игра - викторина «По дорогам сказок».	
	Интерактивная игра - викторина «Путешествие будущих первоклассников» - 1 занятие	Закрепление навыков пользования компьютером. Повторение пройденного материала.	Практическая работа: «Включение-выключение компьютера». Интерактивная игра - викторина «Путешествие будущих первоклассников».	CD «Компьютер для дошкольников». Интерактивная игра – викторина.
	Прощание с компьютерным классом. Любимые игры. - 1 занятие	Создать условия для самостоятельного выбора игр детьми, развивать логическое мышление.	Компьютерные игры на развитие логического мышления по самостоятельному выбору детей.	CD «Компьютер для дошкольников». Компьютерные игры на развитие логического мышления.
	Что я знаю о компьютере. Тестирование. - 1 занятие	Выявить уровень знаний и умений.	Тестовое задание «Компьютер – что это?» Д.И. «Назови, что покажу».	Презентация в форме теста «Компьютер – что это?»
<b>Итого:</b>	<b>36 занятий</b>			

### III. Ожидаемые результаты

По окончании 2-х годичного курса

**Ребенок узнает:**

- правила техники безопасности при работе на ЭВМ;
- 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 с исполнителями алгоритмов правила работы, основные функции графического редактора;

**Ребенок будет уметь:**

- иметь навык работы 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.

#### **IV. Методический инструментарий**

**Методологической основой** программы «Компьютер и детство» является **деятельностный подход** к применению новых информационных технологий в детском саду, который строит в том, что в результате обучения по данной программе ребенок приобретает знания необходимые для овладения практическими умениями и знаниями, которые заданы целями обучения.

##### **Основные методические подходы:**

- Организуемая деятельность имеет гибкую структуру.
- На занятиях организуются беседы, дискуссии, создаются проблемные и игровые ситуации.
- Создаются педагогические ситуации общения на занятии, позволяющие каждому ребенку проявить инициативу, самостоятельность, избирательность в способах работы.
- Образовательный процесс строится на основе применения современных педагогических технологий.

*Личностно-ориентированный подход* предполагает специальное конструирование образовательного процесса, типов диалога с обучающимися, форм контроля за личностным развитием ребенка в ходе освоения программы. На основе личностно-ориентированного подхода разработана поуровневая диагностика освоения программы. Реализация программы предполагает не только коллективные занятия, но и индивидуальную работу с помощью составления индивидуальных маршрутов развития отдельных воспитанников.

*Игровая технология* позволяет строить образовательный процесс как целостное образование, охватывающее определенную его часть и объединяет общим содержанием, сюжетом. На первом занятии дети отправляются в увлекательное путешествие в «Компьютерную страну». Все последующие занятия строятся в виде игры – путешествия в ходе, которого дети получают определенные знания и умения. В ходе реализации программы поддерживаются определенные правила поведения в компьютерном классе и имеются определенные атрибуты – Лого мышка.

*Применение ИКТ* необходимо для разработки презентаций, наглядного и раздаточного материала, различных схем. Отличительной особенностью мышления детей дошкольного возраста является наглядно-образность. Использование презентаций, наглядности позволяет педагогу, опираясь на знание особенностей детского мышления, привлечь их внимание к

объяснению новой, достаточно сложной информации, внести в занятия сюрпризный момент.

#### 4.1. Формы

Программа «Компьютер и детство» представляет собой систему занятий и совместной деятельности с детьми старшего дошкольного возраста по формированию умений и навыков работы на компьютере с использованием новых информационных технологий:

- учебный план, рассчитанный на два года обучения (36 занятий в год), по 25 - 30 минут (каждые 10 минут физминутка: гимнастика для глаз, пальчиковая гимнастика);
- деятельность по обучению компьютерной грамотности с детьми на компьютерах проводятся после дневного сна; проходит в игровой форме с *использованием компьютерных игр, электронных пособий)и компьютерных тестов.*

#### 4.2. Методы и приемы

В программе «Компьютер и детство» используются классические методы и приемы: наглядный, словесный (объяснение, пояснение, вопросы, беседа, художественное слово), игровой, диагностический; метод авансирования личности, метод мозгового штурма, а так же интерактивный метод.

*Интерактивный метод* взаимный, «аст»-действовать) – означает взаимодействовать, находится в режиме беседы, диалога с кем-либо. Другими словами, в отличие от активных методов, интерактивные ориентированы на более широкое взаимодействие детей не только с педагогом, но и друг с другом и на доминирование активности воспитанников в процессе обучения. Место педагога на интерактивных занятиях сводится к направлению деятельности на достижение целей. Педагог также разрабатывает план занятия (обычно, это интерактивные упражнения и задания, в ходе выполнения которых ребенок изучает материал).

Следовательно, основными составляющими интерактивных занятий являются интерактивные упражнения и задания, которые выполняются детьми. Важное отличие интерактивных упражнений и заданий от обычных в том, что выполняя, их дети не только и не столько закрепляют уже изученный материал, сколько изучают новый.

#### 4.3. Средства

Для реализации программы «Компьютер и детство» необходимо:

**Компьютерный класс:** компьютер с мультимедийным проектором для демонстрации материала; компьютеры для детей для получения новых знаний и закрепления навыков работы; принтер для печати детских рисунков, микрофон и наушники.

Компьютеры объединены в локальную сеть, оборудованы приводами CD-ROM. Мониторы соответствуют стандарту ТСО-95, компьютерный класс соответствует требованиям СанПиН.

**Игровая зона компьютерного класса** – это зона для предкомпьютерной подготовки и после компьютерной релаксации включает в себя:

- раздаточный материал – логопенылы на каждого ребенка: тетради с игровыми заданиями на каждое занятие игры – головоломки, раздаточный материал, демонстрационные дидактические игры, демонстрационные и индивидуальные плакаты для обучения детей компьютерной грамотности, правилам поведения и правильной осанке

## V. Список литературы

1. «Новые информационные технологии в дошкольном образовании Ю.М. Горвица Москва 1998г» Журнал «Детский сад от А до Я» №1 2003 г.
2. «Учимся работать на компьютере» М.К.Антошин Москва 2004г.
3. Интернет – ресурсы [www.botik.ru/~robot;kurs@robotland.botik.ru](http://www.botik.ru/~robot;kurs@robotland.botik.ru)
4. Исследования ученых и специалистов НИИ дошкольного воспитания Центра «Дошкольное детство» им. А.В.Запорожца
5. Саватеева С.С. Как помочь ребенку сохранить хорошее зрение. (Ваш ребенок: азбука здоровья и развития от 6 до 10). - М.: Вента-Графт, 2004.
6. Статьи Гурьева Сергея Владимировича «Компьютер в жизни ребенка» (*кандидата педагогических наук, Российского государственного университета*)
7. Тихомирова Л.Ф. Развитие интеллектуальных способностей школьника. Ярославль. Академия развития, 1996.
8. Тур С. Н. Программирование - М.: Айрис Пресс, 2004.
9. Тур С. Н., Бокучава Т. П. Первые шаги в мире информатики. - М.: Айрис Пресс, 2004.



## **Зрительная гимнастика во время работы на компьютере**

*(Разработана специалистами Института  
возрастной физиологии РАО)*

### **Упражнение со зрительными метками № 1:**

В компьютерно-игровом комплексе заранее подвешиваются высоко на стенах, углах, в центре стены яркие зрительные метки. Ими могут быть игрушки или красочные картинки (4-6 меток). Игрушки (картинки) целесообразно подбирать так, чтобы они составляли единый игровой сюжет. И время от времени менять их. Например, в центре стены помещается машина (или бабочка). В углах под потолком - цветные гаражи. Детям предлагается проследить взором проезд машины в гаражи или на ремонтную площадку. Бабочка может перелетать с цветка на цветок.

#### **Методика проведения упражнения:**

1. Поднять детей с рабочих мест. Упражнение проводится у рабочего места.

2. Объяснить детям, что они должны делать: по команде воспитателя, не поворачивая головы, одним взглядом глаз проследить движение машины в синий гараж, затем в зеленый и т.д. Очень важно сделать акцент на то, чтобы дети не поворачивали головы.

3. Воспитатель предлагает переводить взор с одной метки на другую под счет 1-4.

4. Целесообразно показывать детям, на каком предмете необходимо каждый раз останавливать взгляд. Можно направлять взор ребенка последовательно на каждую метку, а можно - в случайном порядке.

5. Скорость перевода взора не должна быть большой. Переводить взор надо так медленно, чтобы за все упражнение было не больше двенадцати фиксаций глаз.

6. Продолжительность упражнения - 1 минута.

7. Воспитатель должен следить за тем, чтобы дети во время выполнения упражнения не поворачивали головы.

### **Упражнение со зрительными метками и поворотами головы № 2:**

Выполняется так же, как предыдущее, но с поворотами головы. Игровым объектом может служить елочка, которую нужно нарядить. Необходимые для этой цели игрушки и зверушки дети должны отыскивать по всему компьютерному залу.

#### **Методика выполнения упражнения:**

1. Воспитатель просит детей подняться с рабочих мест и стоять около стула, лицом к нему.

2. Объясняется задача: «Вот елочка (она стоит на столе или ее большое

изображение висит на стене), ее нужно нарядить».

3. Воспитатель просит соблюдать следующие условия: «Стойте прямо, не сдвигая с места ног, поворачивая одну лишь голову, отыщите в компьютерном зале игрушки, которыми можно было бы нарядить елочку, и назовите их».

4. Темп выполнения упражнения - произвольный.

5. Продолжительность - 1 минута.