

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ  
Ханты – Мансийского автономного округа  
ГОРОДСКОЙ ОКРУГ ГОРОД ПЫТЬ – ЯХ  
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
«Прогимназия «Созвездие»**

**Принято**  
На заседании  
Педагогического совета  
Протокол №1 от 26.08.2021  
Приказ 336-од от 30.08.2021

**Кружковая работа  
дополнительного образования  
Обучению компьютерной грамотности дошкольников  
«Мышк@»  
Старший дошкольный возраст**

Педагог ДО:  
Мамедгулиева Р.Р.

**Г.Пыть –Ях  
2021**

## СОДЕРЖАНИЕ

Пояснительная записка.....	1
Тематический план .....	10
Содержание программы .....	13
Методическое обеспечение программы.....	20
Список литературы .....	25

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

### **Актуальность программы:**

Современное общество предъявляет новые требования к поколению, вступающему в жизнь. «Завтра» сегодняшних детей – это информационное общество. Психологическая готовность к жизни в нем сейчас необходима каждому человеку. Информатизация дошкольного образования открывает педагогам новые возможности для развития методов и организационных форм воспитания и обучения детей. В современных 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.

Для успешного обучения в детском саду 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.

Программа «Мышка» имеет научно-техническое направление, так как занятия по данной программе способствуют развитию исследовательских, конструкторских способностей обучающихся, с наклонностями в области точных наук и технического творчества.

Введение компьютера в педагогический процесс детского сада позволяет переложить на него часть дидактической нагрузки, делая при этом процесс обучения более интересным, разнообразным и интенсивным. Компьютер не заменяет традиционное занятие, а только дополняет его.

Данная программа построена для детей старшей группы на основе «Программы подготовки дошкольников по информатике» (автор: З.М. Габдуллина).

Использовались пособия к данной программе: “Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет”, “Информатика” (рабочая тетрадь).

### **Цели программы:**

- обучающие: введение понятий и способов информационной деятельности;
- развивающие: развитие логического мышления, развитие образного мышления, раскрытие творческих способностей и наклонностей детей, создание мотивации к использованию собственных талантов, интереса к решению учебных и жизненных

задач, создание высоких стартовых возможностей для обучения в начальной и средней школе;

➤ воспитывающие: развитие умения работать в группе, самостоятельно оценивать и анализировать свою деятельность и уважительно оценивать, и анализировать деятельность других ребят в совместном освоении курса, воспитание положительно окрашенного отношения к сверстникам и взрослым.

**Задачи программы:**

### ***I. Группа задач ознакомительно-адаптационного цикла.***

1. Познакомить детей с компьютером, как современным инструментом информационной деятельности.
  - познакомить с назначением ЭВМ;
  - познакомить с основными устройствами управления ЭВМ.
2. Познакомить детей с правилами поведения в компьютерном классе и правилами безопасной работы на компьютере.
3. Преодолевать при необходимости психологический барьер между ребенком и компьютером.
4. Сформировать начальные навыки работы на компьютере:
  - познакомить с клавиатурой;
  - познакомить с манипулятором "Мышь".

### ***II. Группа задач образовательно-воспитательного цикла.***

1. Формировать навыки учебной деятельности:
  - ✓ учить осознавать цели;
  - ✓ выбирать системы действий для достижения цели;
  - ✓ учить оценивать результаты деятельности.
2. Формировать элементарные математические представления:
  - ✓ совершенствовать навыки счета;
  - ✓ изучать и закреплять цифры;
  - ✓ решать простейшие арифметические задачи;
  - ✓ развивать умение ориентироваться на плоскости.
3. Развивать речь:
  - ✓ расширять словарный запас детей и знания об окружающем мире;
  - ✓ формировать звуковую культуру речи;
  - ✓ формировать грамматический строй речи.
4. Развивать сенсорные возможности ребенка.
5. Формировать эстетический вкус.
6. Развивать знаковую функцию сознания.

7. Развивать эмоционально - волевою сферу ребенка:

- ✓ воспитывать самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость;
- ✓ приобщать к сопереживанию, сотрудничеству, сотворчеству.

### ***III. Группа задач творческого цикла.***

1. Развивать конструктивные способности.
2. Тренировать память, внимание.
3. Развивать воображение.
4. Развивать творческое, понятийно-образное, логическое, абстрактное мышление; использовать элементы развития эвристического мышления.
5. Развивать потребности к познанию.

#### **Принципы:**

##### 1. Принцип развивающего обучения.

Педагогу необходимо знать уровень развития каждого ребенка, определять зону ближайшего развития, использовать вариативность компьютерных программ согласно этим знаниям.

##### 2. Принцип воспитывающего обучения.

Важно помнить, что обучение и воспитание неразрывно связаны друг с другом и в процессе компьютерных занятий не только даются знания, но и воспитываются волевые, нравственные качества, формируются нормы общения.

3. Принцип новизны дает возможность опираться на непроизвольное внимание, вызывая интерес к деятельности путем постановки последовательной системы задач, максимально активизируя познавательную среду дошкольника.

##### 4. Принцип систематичности и последовательности обучения.

Устанавливать взаимосвязи, взаимозависимости между полученными знаниями, переходить от простого к сложному, от близкого к далекому, от конкретного к абстрактному, возвращаться к ранее исследуемым проблемам с новых позиций.

##### 5. Принцип доступности.

Содержание знаний, методы их сообщения должны соответствовать возрасту, уровню развития, подготовки, интересам детей.

#### 6. Принцип индивидуализации.

На каждом учебном занятии педагог должен стремиться подходить к каждому ребенку как к личности. Каждое занятие должно строиться в зависимости от психического, интеллектуального уровня развития ребенка, должен учитываться тип нервной системы, интересы, склонности ребенка, темп, уровень сложности определяться строго для каждого ребенка.

#### 7. Принцип сознательности и активности детей в усвоении знаний и их реализации.

Ведущую роль в обучении играет педагог, он ставит проблему, определяет задачи занятия, темп, в роли советчика, сотоварища, ученика может выступать и компьютер. Ребенок для приобретения новых знаний и умений может становиться в позицию ученика, учителя.

#### 8. Принцип связи с жизнью.

Педагог и ребенок должны уметь устанавливать взаимосвязи процессов, находить аналоги в реальной жизни, окружающей среде, в бытие человека, в существующих отношениях вещей и материи.

*Возраст детей:* дети старшего дошкольного возраста 5-6 лет. Наполняемость в группах составляет 12 человек.

*Срок реализации данной программы:* 1 год обучения, 36 часов.

*Режим образовательной деятельности:* Занятия по информатике проводятся 1 раз в неделю, в форме групповых бесед, групповых ролевых игр, заочных путешествий и экскурсий. Продолжительность занятий с детьми старшей группы 25 минут. Время работы детей за компьютерами не более 10 минут.

#### **Формы работы**

Предпочтение при выборе форм организации данного процесса отдано тем, которые имеют многофункциональный характер, способствуют развитию детей познавательной активности и ее самореализации, интересны самим детям, органически вписываются в современный учебно-воспитательный процесс.

Педагогический процесс строится в виде:

✓ Интерактивных занятий.

По форме проведения занятия представляют собой «игры-путешествия» или «игры-открытия». Ведущим принципом построения занятия является принцип развивающего обучения.

Все занятия – интерактивны. Дети выполняют задания в тетрадах, решая занимательные задачи, а также выполняют задания на компьютерах, закрепляя полученные знания и навыки работы на компьютере: собирают пазлы, рисуют, играют. В такой атмосфере гораздо легче запоминаются термины и понятия информатики.

Задача таких занятий не только в том, чтобы передавать информацию, возбудить любопытство и интерес к обсуждаемому предмету (что тоже не маловажно, но и вызвать дальнейшую работу мысли, потребность узнавать новое посредством компьютера. В конечном итоге интерактивные занятия призваны развивать наблюдательность, зрительную память, воображение, ассоциативное мышление, чувственно-эмоциональную сферу, познавательную и творческую активность детей.

В ходе занятий дети “проживают” определенную тематическую ситуацию. В этих играх “разговаривают” друг с другом ребенок, педагог и компьютер. Познавательных бесед – развивающих мышление ребенка, осмысленное восприятие получаемой информации. Беседы организуются как итоговые по окончании определенной темы, так и исторические - в которых дети узнают об истории возникновения компьютера и компьютерной техники, о видах компьютеров. Несколько занятий приурочено знакомству с компьютером; элементам логики и развитию творческого воображения.

*Оформления выставок компьютерных рисунков, выполненных самими детьми.*

Творчество – главное средство освоения ребенком культурно-исторического опыта и движущая сила развития личности. Выставки бывают тематическими и сезонными. Местом оформления выставки бывает групповая комната, изостудия, холл. Темы выставляемых рисунков определяются содержанием занятий по информатике. Создавая собственные маленькие произведения, дети выражают свое отношение к информационным технологиям, приобретают умения работы на компьютере.

*Компьютерные игры* – самое сильное средство для обучения, развития ребенка. Компьютерные игры подбираются в соответствии с требованиями:

- игры русифицированы;
- игры имеют звуковое сопровождение;
- действия в игре развиваются не стремительно, с учетом восприятия детей дошкольного возраста;

- игры отражают действительность;
- игры не развивают агрессию.

### *Работа с родителями*

При изучении курса информатики важно эффективнее организовать общение с родителями, чтобы семья и детский сад осуществляли единый комплекс воспитательных воздействий.

### *Условия реализации программы*

Монитор должен иметь диагональ не менее 17 дюймов. Так как ребенок лучше воспринимает крупные и четкие картинки, на экране лучше установить невысокое разрешение. Очень важна частота мерцания экрана, желательно настроить ее на 80 Гц, а еще лучше 100-120 Гц - тогда нагрузка на зрение будет минимальной.

Необходимо обратить внимание на клавиатуру. Две буквы на каждой клавише - русская и латинская - способны озадачить даже вундеркинда. Поэтому желательно, чтобы клавиатура имела только русский алфавит, либо аккуратно заклеить лишний ряд букв.

Существуют определенные правила, требования безопасности при работе с компьютером. Если эти рекомендации выполняются, то можно быть совершенно спокойным за здоровье детей: компьютер не принесет им вреда.

### *Характеристика ожидаемых результатов*

В результате освоения программы «Этот удивительный компьютер» воспитанники получают целый комплекс знаний и приобретают определенные умения.

Воспитанники должны знать:

- ✓ технику 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»;

Уметь:

- ✓ 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.

Дети дошкольного возраста получают уникальную возможность получать знания с помощью компьютера и компьютерных технологий.

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

Как показывает практика, уровень усвоения постоянно повышается. Управление компьютером (клавиатурой, мышью) усваивается детьми автоматически. Во время игры не акцентируется внимание ребенка на то, что его диагностируют, а перед ним ставятся определенные дидактические задачи, которые ребенок должен решить самостоятельно, и он «просто играет». Важно, чтобы во время компьютерных игр ребенок был раскрепощен, свободно владел компьютером, несмотря на то, что это новый вид игры.

*Критериями оценки усвоения разделов образовательной программы служит самостоятельность ребенка, показанная в играх:*

- ребенок практически не справляется с выполнением поставленной перед ним задачей даже с помощью взрослого - это говорит о низком уровне развития;

- на среднем уровне - справляется с помощью взрослого;

- на высоком - выполняет задание самостоятельно.

Результаты диагностики и анализ усвоения детьми образовательной программы используется для того, чтобы помочь ребенку преодолеть трудности в усвоении программы, обратить внимание специалистов на проблему и совместно решить её.

### **ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН**

<b>Месяц</b>	<b>Название темы</b>	<b>Количество часов</b>
<b>Сентябрь</b>	Здравствуй, класс компьютерный! История компьютера	1
	Что входит в состав компьютера?	1
	Системный блок	1
	Материнская плата	1

Октябрь	Центральный процессор	1
	Оперативная память	1
	Игра «Жучки»; Игра «Путаница», 1-й уровень; Инструмент «кисточка» Жесткий диск (винчестер)	1
	Создание проекта совместно с родителями «Мой компьютер»	1
Ноябрь	Дисковод	1
	Компакт-диск, дискета	1
	Что такое модем?	1
	Что такое монитор?	1
Декабрь	Что такое монитор? (закрепление)	1
	Закрепить понятие «модем»	1
	Что такое программа, кто такой программист?	1
	Звуковая карта	1
	Создание репортажа «Кто такой программист»	
Январь	Звуковая система компьютера	1

	Что такое клавиатура?	1
	Стандартная и световая клавиатура	1
	Назначение клавиш	1
<b>Февраль</b>	Что такое сканер?	1
	Принтеры	1
	Ручное устройство – мышь	1
	Джойстики, Викторина для детей «Устройства ввода и вывода информации»	1
<b>Март</b>	Манипуляторы	1
	Что такое программное обеспечение?	1
	Рабочий стол.	2
<b>Апрель</b>	Кнопка «Пуск»	2
	Игра «Ищи дракона»; Игра «Оживи картинку», 1-й уровень Игра «Ищи фламинго»; Игра «Оживи картинку», 2-й уровень	2
<b>Май</b>	Что входит в состав компьютера?	1
	Развивающая игра «Учимся логически мыслить»	1
	Развивающая игра «Развиваем реакцию»;	1

	Рисование на тему «Весна»	
	Развивающая игра «Учимся логически мыслить»; Заливка картин (по желанию детей).	1
Всего		36

### СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Месяц	Название темы, форма работы	Программное содержание
Сентябрь	Здравствуй, класс компьютерный! История компьютера	Познакомить детей с необычным царством компьютерной техники (история развития; что такое «информация»; кто создал теорию, позволившую создать машину; как выглядели первые компьютеры и т.д.) Напомнить детям о технике безопасности и правилах поведения в

		кабинете информатики
	<p>Что входит в состав компьютера? (иллюстрированный рассказ);</p> <p>Развивающие игры «Поезд» (обычный вариант); «Пан Забывалкин собирает компьютер»;</p> <p>Знакомство с инструментом «карандаш»</p>	<p>Продолжать знакомить детей с составляющими компьютера (системный блок, монитор, мышь, клавиатура и др.) Учить выполнять задания по инструкции.</p> <p>Развивать внимание, память, логическое мышление, глазомер, координацию движений, сообразительность и ловкость. Продолжать знакомить с новыми инструментами «художника» из компьютера.</p>
	<p>Системный блок;</p> <p>Развивающая игра «Поезд» (усложненный вариант);</p> <p>Знакомство с инструментом «резинка»</p>	<p>Учить детей выполнять задания по инструкции. Развивать внимание, память, логическое мышление, глазомер, координацию движений, сообразительность и ловкость. Продолжать знакомить с инструментами «художника» компьютера</p>
	<p>Материнская плата;</p> <p>Развивающая игра «Карусель» («Пан Забывалкин собирает компьютер»);</p> <p>«Скрытые рисунки» (закрепление)</p>	
<b>Октябрь</b>	<p>Центральный процессор;</p> <p>Развивающая игра «Лови уточку», 1-й уровень;</p> <p>Инструмент «лечка» (раскраски «Бусинки», «Мяч»)</p>	<p>Дать понятие «процессор» (процессор – главное устройство компьютера, обрабатывающее информацию)</p>

	<p>Оперативная память; Развивающая игра «Лови уточку», 2-й уровень; Инструмент «леечка» (раскраски «Зайчик», «Мишка»)</p>	<p>Оперативная память, «жучки», жесткий диск (винчестер – основное запоминающее устройство компьютера). Продолжать знакомить с новыми инструментами художника («леечка», «печать») Развивать логическое мышление, внимание, память, координацию движений, сообразительность и ловкость.</p>
	<p>Игра «Жучки»; Игра «Путаница», 1-й уровень; Инструмент «кисточка»</p>	
	<p>Жесткий диск (винчестер); Игра «Путаница», 2-й уровень; Инструмент «печать» Создание проекта совместно с родителями «Мой компьютер»</p>	
<p><b>Ноябрь</b></p>	<p>Дисковод; Игра «Пирамидка»; Инструмент «печать» (увеличивать картинки в 2,3,5 раз) Компакт-диск, дискета; Игра «Пирамидка», 2-й уровень; Инструменты «линия», «квадрат», «круг».</p>	<p>Дать понятия «дисковод», «компакт-диск» и «дискета», «модем», «монитор». Развивать внимание, память, логическое мышление, глазомер, координацию движений, сообразительность и ловкость. Познакомить с новыми инструментами: «увеличение печати», «линия», «квадрат», «круг», «буквы», «цифры». Закрепить знания о буквах и цифрах в игровой форме</p>

	<p>Что такое модем?</p> <p>Игра «Чертовое колесо»;</p> <p>Инструменты «буквы», «цифры»</p>	
	<p>Что такое монитор?</p> <p>Игра «Чертовое колесо»;</p> <p>Инструмент «цифры»;</p> <p>Игра «Буквы и цифры» (закрепление)</p>	
Декабрь	<p>Что такое монитор? (закрепление);</p> <p>Игра «Найди пару»;</p> <p>Игра «Нарисуй красивую картинку»</p>	<p>Дать понятия «программа», «программист», «звуковая карта»; закрепить понятия «модем», «монитор».</p> <p>Развивать у детей пространственное восприятие, память, внимание, логическое мышление, творчество, самостоятельность, речь, координацию движений, сообразительность.</p> <p>Совершенствовать навыки работы с мышкой</p>
	<p>Закрепить понятие «модем»;</p> <p>Игра «Соедини звездочки»;</p> <p>Игра «Лишний предмет»</p>	
	<p>Что такое программа, кто такой программист?</p> <p>Игра «Останови шарики»;</p> <p>Заливка «Слон»</p>	
	<p>Звуковая карта;</p> <p>Игра «Помоги мышке добраться до сыра»</p>	

	<p>(«Мир информатики»);</p> <p>Рисование «Волшебная зима»</p> <p>Создание репортажа «Кто такой программист»</p>	
<b>Январь</b>	<p>Звуковая система компьютера;</p> <p>Игра «Составь множество из соответствующих элементов» (множество живых существ);</p> <p>Рисование «Волшебная зима»</p>	<p>Дать понятия «звуковая система компьютера», «клавиатура», «назначение клавиш».</p> <p>Развивать у детей память, внимание, логическое мышление, самостоятельность, речь, координацию движений, сообразительность.</p> <p>Совершенствовать навыки работы с клавиатурой.</p>
	<p>Что такое клавиатура?</p> <p>Игра «Множество обитателей моря» («Мир информатики»);</p> <p>Рисование «Волшебная зима»</p>	
	<p>Стандартная и световая клавиатура;</p> <p>Игра «Множество неодушевленных предметов» («Мир информатики»);</p> <p>«Отгадай загадки» (1-й вариант)</p>	
	<p>Назначение клавиш;</p> <p>Игра «Множество овощей и фруктов»;</p> <p>«Отгадай загадки» (2-й вариант)</p>	

<b>Февраль</b>	Что такое сканер? Игра в мяч; Игра «Измени картинку»	Дать понятия «сканер», «принтер», «мышь», «джойстики». Развивать логическое мышление, координацию движений и глазомер, ловкость.
	Принтеры; Игра «Юный пожарник»; Игра «Докрась цифру 3»	Учить детей принимать правильное молниеносное решение во время игры; использовать краску нужного цвета
	Ручное устройство – мышь; Игра «Юный пожарник» (закрепление); Игра «Докрась цифру 4»	
	Джойстики; Игра «Под водой»; Игра «Докрась цифру 5» Викторина для детей «Устройства ввода и вывода информации»	
<b>Март</b>	Манипуляторы; Игра «Под водой» (закрепление); Игра «Доведи пчелку к букету из 6 цветов»	Дать понятия «манипулятор», «рабочий стол». Развивать память, мышление, сообразительность, внимание, глазомер, воображение. Учить детей объединять предметы в группы по признакам, выделять свойства предметов.
	Что такое программное обеспечение?	

	<p>Игра «Ищи жемчужину»; «Рисуем открытку к 8 марта»</p>		
	<p>Рабочий стол. Игра «Очисти картинку», 1-й уровень; Игра «Дома» (понятия больше, меньше, низкий, одинаковый по размеру)</p>		
	<p>Рабочий стол (закрепление); Игра «Очисти картинку», 2-й уровень</p>		
Апрель	<p>Кнопка «Пуск»; Игра «Открой животное», 1-й уровень; Понятия «длинный», «короткий»</p>	<p>Учить детей объединять предметы в группы по признакам; определять истинные и ложные высказывания; находить «лишний» предмет в группе однородных предметов.  Развивать логическое мышление, память, внимание, сообразительность и быстроту реакции.</p>	
	<p>Кнопка «Пуск» Игра «Открой животное», 2-й уровень; Игра «Найди птичку»</p>		
	<p>Игра «Ищи дракона»; Игра «Оживи картинку», 1-й уровень</p>		
	<p>Игра «Ищи фламинго»; Игра «Оживи картинку», 2-й уровень</p>		
	<p>Что входит в состав компьютера?</p>	<p>Выявить знания, приобретенные детьми в течение учебного года.</p>	

Инструменты «художника»; Игра «Пан Забывалкин собирает компьютер»	Совершенствовать навыки необходимых операций при работе в различных программах. Закрепить с детьми понятия о том, что входит в состав компьютера.
Развивающая игра «Учимся логически мыслить»	
Развивающая игра «Развиваем реакцию»; Рисование на тему «Весна»	
Развивающая игра «Учимся логически мыслить»; Заливка картин (по желанию детей).	

## МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

### Методы и приемы

*Метод интерактивной игры.* Понятие интерактивный к нам пришло из английского языка (interactive: inter - между, меж; active от act - действовать, действие). Оно означает возможность взаимодействовать, вести беседу, диалог с кем-либо. Роль воспитателя в интерактивной игре практически сводится к направлению деятельности детей на достижение поставленных целей и к разработке плана занятия. Главное в организации интерактивной игры с дошкольниками - создание условий для обретения значимого для них опыта социального поведения. Под интерактивной игрой мы понимаем не просто взаимодействие дошкольников друг с другом и педагогом, а совместно организованную познавательную деятельность социальной направленности. В такой игре дети не только узнают новое, но и учатся понимать себя и других, приобретают собственный опыт.

Познавательная и практическая деятельность детей на занятиях организована с помощью наглядных методов. Наглядность дает возможность ребенку всматриваться в явления окружающего мира, предметов, выделять в них существенное, основное, замечать происходящие изменения, устанавливать их причины, делать выводы.

Без демонстрации наглядности невозможно провести ни одного занятия.

*Словесные методы* и приемы позволяют в кратчайший срок передать детям информацию, ставить перед ними учебную задачу, указывать пути ее решения. Словесные методы и приемы сочетаются с наглядными, игровыми, практическими методами, делая последние более результативными.

*Практические методы* придают практический характер познавательным занятиям. Он направлен на реальное преобразование вещей, в ходе которых ребенок познает свойства, качества, признаки, связи, которые недоступны непосредственному восприятию.

Практическая деятельность направлена на подготовку детей к восприятию нового материала; на усвоение ими новых знаний и на закрепление, расширение и совершенствование усвоенных знаний, на умения и навыки ребёнка.

Ведущими практическими методами являются упражнение, экспериментирование, проектирование. В систему познавательного развития детей входят проекты и экспериментирование. В ходе проектов и экспериментов ребенок воздействует на объект с целью познания его свойств, связей и т. п.

### **В работе применяются технологии:**

#### 1. Информационно-коммуникационные технологии.

Используя информационно-коммуникационные технологии, дети учатся использовать компьютер не только для игры, но и для получения новых знаний.

2. Проектирование. Оно позволяет развивать творческие способности дошкольников и педагога. В его основе лежит концептуальная идея доверия к природе ребенка, опора на его напряжение мысли, фантазии, творчества в условиях неопределенности. Направленность обучения посредством метода проекта формирует познавательные мотивы.

### **Структура занятий**

Каждое занятие комплексное. Оно включает в себя 3 этапа.

#### I этап - подготовительный.

Идет погружение ребенка в сюжет занятия, период подготовки к работе на компьютере (компьютерной игре) через развивающие игры, логические задачи, беседы, конкурсы, соревнования, которые помогут ему справиться с поставленной задачей.

#### II этап - основной.

Включает в себя овладение способом управления программой для достижения результата и самостоятельную игру ребенка за компьютером.

Включается гимнастика для глаз, пальчиковая гимнастика для снятия усталости зрительного, моторного аппарата во время работы.

Используется несколько способов "погружения" ребенка в компьютерную программу:

1 способ. Последовательное объяснение ребенку назначения каждой клавиши с подключением наводящих и контрольных вопросов.

2 способ. Ориентируясь на приобретенные ребенком навыки работы с компьютером, познакомить с новыми клавишами, их назначением.

3 способ. Ребенку предлагается роль исследователя, экспериментатора, предоставляется возможность самостоятельно разобраться со способом управления программой.

4 способ. Ребенку предлагается карточка-схема, где задается алгоритм управления программой. На первых этапах дети знакомятся с символами, проговаривают и отрабатывают способы управления с педагогом, в дальнейшем самостоятельно "читают" схемы.

#### III этап - заключительный.

Необходим для снятия зрительного напряжения (проводится гимнастика для глаз, для снятия мышечного и нервного напряжений (физкультурные минутки, точечный массаж, массаж впереди стоящему, комплекс физических упражнений, расслабление под музыку).

Занятия проводятся 1 раза в неделю.

Продолжительность каждого этапа занятия:

1 этап - 10 минут,

2 этап - 10 минут,

3 этап - 5 минут.

После каждого занятия проветривание помещения.

Занятия построены на игровых методах и приемах, позволяющих детям в интересной, доступной форме получить знания, решить поставленные педагогом задачи.

Критерии педагогической диагностики на развитие познавательных процессов:

- развитие логического мышления
- тренировка и объем памяти
- тренировка внимания
- развитие творческих способностей
- развитие воображения

Критерии технологической диагностики по выявлению технических навыков и умений работы на компьютере:

- умение ориентироваться на экране монитора
- умение пользоваться клавиатурой, управлять курсором с помощью клавиш «вверх», «вниз», «вправо», «влево», ENTER, пробел.

- умение управлять манипулятором «Мышь» различать правую и левую кнопку мыши, выполнять двойной щелчок, передвигать элементы с помощью удерживания их курсором

- соблюдение техники безопасности работы на компьютере.

*Формы работы с родителями:* консультации, индивидуальные беседы, совместные проекты, памятки, родительское собрание.

*Формы проведения занятий по информатике:* Игры, творческие задания и упражнения, практические задания, конкурсы, беседы, рассказы, участие в выставках, речевые игры, просмотр учебных и игровых фильмов, роликов; компьютерные развивающие игры, практические задания на компьютере.

*Итоговые мероприятия для старшей группы:*

1. Сентябрь-октябрь – создание проекта совместно с родителями «Мой компьютер»
2. Ноябрь-декабрь – создание репортажа «Кто такой программист»
3. Январь-февраль – викторина для детей «Устройства ввода и вывода информации»
4. Март-апрель – Игровая студия

### **ТСО:**

Для реализации программы «Этот удивительный компьютер» 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, сканер.
- Компьютеры объединены в локальную сеть, оборудованы приводами CD-ROM и звуковыми картами. Мониторы соответствуют стандарту ТСО-95, компьютерный класс должен соответствовать требованиям СанПиН.

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

- столы для работы детей;
- 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.

### **Компьютерные программы**

«Учим буквы и цифры» (для детей 4-7 лет); «Учимся анализировать» (для детей 4-8 лет); «Учимся мыслить логически» (для детей 4-7 лет); «Учимся рисовать» (для детей 5-10 лет); «Развиваем реакцию» (для детей 5-12 лет); «Обучение с приключением» (для детей 4-7 лет); «Веселые моторы» (для детей 4-7 лет); «Пятачок в волшебном лесу» (для детей 5-13 лет); «Баба-Яга учится читать» (для детей 5-9 лет); «Ребятам о зверятах» (для детей 5-12 лет); «Братец Кролик» (для детей 5-12); «Рекс» (для детей 5-10 лет); «Смешарики» (для детей 5-13 лет); «Пан Забывалкин собирает компьютер» (для детей 5-8 лет); Азбука «Как Мышонок буквы ловил» (для детей 4-7 лет); «Планета чисел для малышей» (для детей 3-7 лет); «Приключения на планете чисел» (для детей 5-12 лет); Игры из программы «Мир информатики» (для детей 6-9 лет).

### **СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Балабанова Л.К. Компьютерные игры в обучении детей, Волгоград 2012 – 175 с.
2. Волошина О. В. Развитие пространственных представлений на занятиях информатики в детском саду / О. В. Волошина// Информатика. – 2006. - №19.
3. Габдуллина З.М. Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет, Волгоград 2011 – 139 с.
4. Горвиц Ю.М. и др. Новые информационные технологии в дошкольном образовании. /Ю. М. Горвиц, А. А. Чайнова, Н. Н. Поддъяков. – М.: Линка-Пресс, 1998. – 328 с.

5. *Горячев А. В., Ключ Н. В.* Все по полочкам. Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников /А. В. Горячев, Н. В. Ключ. – М.: Баласс, 2004. – 64 с.
6. *Горячев А. В., Ключ Н. В.* Все по полочкам: пособие для дошкольников 5-6 лет /А. В. Горячев, Н. В. Ключ. – 2-е изд., испр. – М.: Баласс, 2004. – 64 с.
7. *Дуванов А.* Изучаем компьютер /Дуванов А. – М.: Эксмо, 2012 – 112 с.
8. *Ковалько В.И.* Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы. / В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2007. – 304 с.
9. *Комарова И.И., Туликова А.В.* Информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовании/ Под редакцией Т.С.Комаровой. – М.: Мозаика-синтез, 2013 -192 с.
10. *Коч Л.А., БревноваЮ.А.* Дошколенок+компьютер, Волгоград 2011 – 179 с.
11. *Кравцов С. С., Ягодина Л. А.* Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников/ С. С. Кравцов, Л. А. Ягодина//Информатика. – 2006. - №12.
12. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы (Санин 2.4.2. 178-020, зарегистрированные в Минюсте России 05.12.02., рег. №3997