

**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

Месяц	Название темы	Количество часов
Сентябрь	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
Февраль	Что такое сканер?	1
	Принтеры	1
	Ручное устройство – мышь	1
	Джойстики, Викторина для детей «Устройства ввода и вывода информации»	1
Март	Манипуляторы	1
	Что такое программное обеспечение?	1
	Рабочий стол.	2
Апрель	Кнопка «Пуск»	2
	Игра «Ищи дракона»; Игра «Оживи картинку», 1-й уровень Игра «Ищи фламинго»; Игра «Оживи картинку», 2-й уровень	2
Май	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>	
Октябрь	<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»).</p> <p>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>Ноябрь</p>	<p>Дисковод; Игра «Пирамидка»; Инструмент «печать» (увеличивать картинки в 2,3,5 раз)</p> <p>Компакт-диск, дискета; Игра «Пирамидка», 2-й уровень; Инструменты «линия», «квадрат», «круг».</p>	<p>Дать понятия «дисковод», «компакт-диск» и «дискета», «модем», «монитор».</p> <p>Развивать внимание, память, логическое мышление, глазомер, координацию движений, сообразительность и ловкость.</p> <p>Познакомить с новыми инструментами: «увеличение печати», «линия», «квадрат», «круг», «буквы», «цифры».</p> <p>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>	
Январь	<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>	

Февраль	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»	
Март	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