

683024 Камчатский край г. Петропавловск – Камчатский, ул. Толстого, 2  
тел. 23-27-39; 23-08-88; факс: 23-27-39; e-mail: [mdou-39@pkgo.ru](mailto:mdou-39@pkgo.ru)

МАДОУ "ЦРР-детский сад № 39"  
Мойсюк Анна Александровна,  
Заведующая, Удостоверяю 00  
e9 3d 99 55 a0 a4 51 fb  
2022-02-24 19:22:27



УТВЕРЖДЕНО  
заведующей МАДОУ «Центр  
развития ребёнка – детский сад  
№39»

А.А. Мойсюк

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
ФОРМИРОВАНИЕ ИНФОРМАЦИОННОЙ  
КУЛЬТУРЫ  
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАМОТНОСТЬ»  
«Шаг вперёд»**

Профиль деятельности: информационно – технологическая  
Возрастной состав обучающихся: 4 – 7 лет  
Продолжительность образовательного процесса: 4 года  
Составитель: Николаева Е.С.  
Должность: воспитатель

г. ПЕТРОПАВЛОВСК-КАМЧАТСКИЙ  
2020 год

## **I Целевой раздел.**

### **Пояснительная записка**

Для чего нужна компьютерная грамотность в детском саду. Использование компьютеров в образовании, в том числе дошкольном, уже перестало быть необычным явлением. Характеристики и возможности современных компьютеров и программного обеспечения постоянно улучшаются. Способность компьютера воспроизводить информацию в виде текста, графического изображения, звука, речи, видео, запоминать и с огромной скоростью обрабатывать данные позволяет специалистам создавать для детей новые средства деятельности, которые принципиально отличаются от всех существующих игр и игрушек.

Мир вступил в третье тысячелетие. Уже сейчас нужны подготовленные для работы в новых условиях люди. Надобность в них станет еще более актуальной в самое ближайшее время. Поэтому в систему дошкольного воспитания и обучения необходимо внедрять новые информационные технологии. Уж чего у компьютера не отнять, так это способности развивать навыки обращения с самим компьютером. А полезность такого умения сегодня, наверное, никто не будет оспаривать, так как

У ребенка развивается:

- восприятие, зрительно-моторная координация, образное мышление;
- познавательная мотивация, произвольная память и внимание;
- “знаковая функция сознания”;
- произвольность, умение построить план действий, принять и выполнить задание.

Он овладевает новым способом, более простым и быстрым, получения и обработки информации, меняет отношение к новому классу техники и вообще к новому миру предметов.

Элементы компьютерной грамотности усваиваются детьми легче, если ведущим мотивом их деятельности становится игра, тщательно подобранная с учётом возраста и учебной направленности. Игра - одна из форм практического мышления. В игре ребенок оперирует своими знаниями, опытом, впечатлением, отображенными в общественной форме игровых способов действия, игровых знаков, приобретающих значение в смысловом поле игр.

Компьютерные игры, включенные в систему обычных игр, вносят свой вклад в совершенствование воспитания всестороннее развитие творческой личности ребенка. Исследователи отмечают, что чем раньше начнется знакомство ребенка с компьютером, тем свободнее он будет чувствовать себя в мире вычислительной техники. Грамотное использование компьютера в дошкольном учреждении ставит ребенка в совершенно новую, качественно отличающуюся ситуацию развития. Взаимодействуя с компьютером, открывая для себя его возможности, ребенок в детском саду овладевает новыми формами общения, расширяет границы познаваемого мира, что интенсифицирует его развитие. Активизация мышления, стремление к новым

знаниям неизбежно ведут за собой формирование таких ценных личностных качеств, как любознательность, самостоятельность, активность, инициативность и в тоже время усидчивость, внимательность, сосредоточенность.

«Завтра» наших детей – это информационное общество, а в информационном обществе неумение пользоваться компьютером будет означать социальную инвалидность. В сегодняшних условиях общества мы, педагоги и родители, должны быть готовы к тому, что при поступлении в школу ребенок, скорее всего, столкнется с применением вычислительной техники. Поэтому необходимо заранее готовить его к предстоящему взаимодействию с образовательными информационными технологиями в школе.

**1.1 Цель:** обучение детей компьютерной грамотности; обогащение игрового опыта ребенка; повышение степени комфортности в использовании информационных технологий.

**1.2 Задачи:**

*Обучающие:*

- Формировать начальные навыки работы за компьютером.
- учить правилам работы за компьютером, организации рабочего места.
- Учить самостоятельно осуществлять классификацию по одному-двум свойствам, обнаруживать логические связи, считать в пределах 30 и выполнять счетные операции с числами.
- Учить детей навыкам слогового чтения, проводить элементарный звуковой анализ и синтез речи.
- Обогащать личный опыт детей знаниями, эмоциями и впечатлениями об окружающем мире.
- Закрепить знания букв и цифр.
- Освоить в игровой форме основы математики и естественных наук.
- Получить представления о времени и пространстве.

*Развивающие:*

- Развитие логического мышления.
- Развитие абстрактного, наглядно-образного мышления.
- Раскрытие творческих способностей и наклонностей детей.
- Расширить словарный запас детей и знания об окружающем мире.
- Развивать сенсорные возможности ребёнка.
- Развивать разные виды речи (монологическую, диалогическую, расширить словарный запас, формировать грамматически правильную речь, правильное звукопроизношение).
- Развивать мелкую моторику рук, осуществлять подготовку руки ребенка к письму, совершенствовать графические навыки.

- Развивать фонематический слух, зрительное восприятие, слуховую и зрительную память.
- Развивать психические процессы: память, внимание, мышление, воображение, восприятие.
- Развивать творческие способности.
- Развивать навыки работы в интерактивных средах, умение творчески моделировать объекты, изменять их свойства для решения задач.

#### ***Воспитывающие:***

- Воспитывать самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость.
- Воспитывать культуру общения, навыки сотрудничества.
- Воспитывать бережное и аккуратное отношение к технике.

#### ***Планируемый результат:***

- Развить логическое и комбинаторное мышление.
- Отработать навыки работы с компьютером (восприятие информации с экрана, её анализ).
- Сформировать понятие «информация», представлять информационную картину мира, понять значение информации, информационных технологий в обществе.
- Познакомить с функциональной структурой компьютера и его основными устройствами.

Подведение итогов реализации дополнительной образовательной программы будет проходить в форме открытого занятия.

### **1.3 Принципы программы:**

#### ***Доступность***

- Тема занятия преподносится в простой, доступной для детей этого возраста форме, а также с использованием различного дидактического материала.
- Доступность является также одним из основных критериев при отборе компьютерных программ для занятий. Они должны быть легкими в управлении и материал в них должен преподноситься в простой, удобной для восприятия форме.

#### ***Наглядность***

- Специальная оснащённость кабинета.
- Использование музыки на занятиях.
- Различный дидактический материал для занятия (картинки, фигурки из бумаги);
- Подборка компьютерных программ для занятий (с использованием красочных, ярких картинок, анимации, звуковых эффектов).

## **Возрастные особенности младшей группы**

Для детей младшей группы специфично наглядно-действенное и наглядно-образное мышление. Это значит, что дети мыслят в первую очередь по поводу того, что они видят или видели и с чем непосредственно действуют. На базе этой конкретности возникают первые обобщения, т. е. начала высшей формы мышления — мышления понятиями.

На 4-м году качественно изменяются отношения ребенка с окружающими, в характере и содержании деятельности возрастает стремление действовать самому, выполнять без помощи то, что делают окружающие его люди. Ребенок на 4-м году уже способен совершить довольно сложные действия, соблюдая в них известную последовательность (например, при выполнении режима, посильной для него работы). У младших дошкольников (в значительной мере и у старших) ярко выражается эмоциональная восприимчивость к поведению взрослых; оно прямым образом влияет на поведение ребенка. И хотя с каждым новым годом жизни дошкольника крепнет его сознание, понимание того, что хорошо и что плохо, область чувств и отношений оказывается более сильной. Ребенку могут быть, например, хорошо знакомы нормы и правила поведения, однако отрицательный пример взрослых, тем более если он повторяется, может оказать решающее отрицательное воздействие. На более старших возрастных ступенях взаимоотношения со взрослыми и сверстниками усложняются: дети во многом не только хотят быть самостоятельными, но и могут осуществить это свое желание, поскольку приобрели необходимые навыки и умения, новые знания, расширяется их опыт; они уже могут быть достаточно справедливыми в оценках и самооценках и т. д. Вместе с тем повышается возможность участия ребенка в совместной деятельности со взрослыми в детском учреждении, в семье, а также в коллективной деятельности со сверстниками, содержательное общение (взаимопомощь в играх и занятиях). Если воспитание осуществляется правильно, то у детей начинает формироваться потребность в деятельности и содружестве, в содержательном общении. Таким образом, в процессе воспитания и обучения постепенно формируются нравственные чувства и привычки поведения, нравственно-волевые качества.

Все названные психические процессы: ощущения и восприятия, мышление, память, внимание и чувства и др.— активно развиваются и формируются не сами по себе. А в процессе деятельности: игровой и трудовой, учебной, художественной (рисования и лепки, ритмики, танцев, пения), руководимой педагогом. В дошкольном возрасте ведущей деятельностью является детская игра. Ведущей она считается не потому, что основное время дня дети посвящают игре, а потому, что игра воздействует на развитие всех психических процессов и является средством всестороннего развития и воспитания. Огромная ценность

игры состоит в том, что в ней, как нигде, ребенок может проявить свою самостоятельность; выбрать игру и игрушку, товарищей по игре, определить место игры, ее начало, завершение и т. д. Эта возможность появляется в известной мере у детей 3-го, 4-го года жизни. С общим развитием ребенка и с развитием его игровой деятельности самостоятельность возрастает; вместе с тем возрастает и роль педагога в руководстве игрой.

### **Возрастные особенности детей старшей группы**

Дети шестого года жизни уже могут распределять роли до начала игры и строят свое поведение, придерживаясь роли. Игровое взаимодействие сопровождается речью, соответствующей и по содержанию, и интонационно взятой роли. Речь, сопровождающая реальные отношения детей, отличается от ролевой речи. Дети начинают осваивать социальные отношения и понимать подчиненность позиций в различных видах деятельности взрослых, одни роли становятся для них более привлекательными, чем другие. При распределении ролей могут возникать конфликты, связанные с субординацией ролевого поведения. Наблюдается организация игрового пространства, в котором выделяются смысловой «центр» и «периферия». (В игре «Больница» таким центром оказывается кабинет врача, в игре «Парикмахерская» — зал стрижки, а зал ожидания выступает в качестве периферии игрового пространства.) Действия детей в играх становятся разнообразными.

Развивается изобразительная деятельность детей. Это возраст наиболее активного рисования. В течение года дети способны создать до двух тысяч рисунков. Рисунки могут быть самыми разными по содержанию: это и жизненные впечатления детей, и воображаемые ситуации, и иллюстрации к фильмам и книгам. Конструирование характеризуется умением анализировать условия, в которых протекает эта деятельность. Дети используют и называют различные детали деревянного конструктора. Могут заменить детали постройки в зависимости от имеющегося материала. Овладевают обобщенным способом обследования образца. Способны выделять основные части предполагаемой постройки. Конструктивная деятельность может осуществляться на основе схемы, по замыслу и по условиям. Появляется конструирование в ходе совместной деятельности. Продолжает совершенствоваться восприятие цвета, формы и величины, строения предметов; представления детей систематизируются. Дети называют не только основные цвета и их оттенки, но и промежуточные цветовые оттенки; форм) прямоугольников, овалов, треугольников. Воспринимают величину объектов, легко выстраивают в ряд - по возрастанию или убыванию — до десяти различных предметов.

В старшем дошкольном возрасте продолжает развиваться образное мышление.

Дети способны не только решить задачу в наглядном плане, но и совершить преобразования объекта, указать, в какой последовательности объекты вступят во взаимодействие, и т.д. Однако подобные решения окажутся правильными только в том случае, если дети будут применять адекватные мыслительные средства. Среди них можно выделить схематизированные представления, которые возникают в процессе наглядного моделирования; комплексные представления, отражающие представления детей о системе признаков, которыми могут обладать объекты, а также представления, отражающие стадии преобразования различных объектов и явлений (представления о цикличности изменений): представления о смене времен года, дня и ночи, об увеличении и уменьшении объектов в результате различных возлегов представления о развитии и т. д. Кроме того, продолжают совершенствоваться обобщения, что является основой словесно-логического мышления.

Развитие воображения в этом возрасте позволяет детям сочинять достаточно оригинальные и последовательно разворачивающиеся истории. Воображение будет активно развиваться лишь при условии проведения специальной работы по его активизации.

Продолжают развиваться устойчивость, распределение, переключаемость внимания. Наблюдается переход от непроизвольного к произвольному вниманию. Продолжает совершенствоваться речь, в том числе ее звуковая сторона. Дети могут правильно воспроизводить шипящие, свистящие и сонорные звуки. Развиваются фонематический слух, интонационная выразительность речи при чтении стихов в сюжетно-ролевой игре и в повседневной жизни. Совершенствуется грамматический строй речи. Дети используют практически все части речи, активно занимаются словотворчеством. Богаче становится лексика: активно используются синонимы и антонимы. Развивается связная речь. Дети могут пересказывать, рассказывать по картинке, передавая не только главное, но и детали.

Достижения этого возраста характеризуются распределением ролей в игровой деятельности; структурированием игрового пространства; дальнейшим развитием изобразительной деятельности, отличающейся высокой продуктивностью; применением в конструировании обобщенного способа обследования образца.

### **Возрастные особенности детей подготовительной группы**

В сюжетно-ролевых играх дети подготовительной к школе группы начинают осваивать сложные взаимодействия людей, отражающие характерные значимые жизненные ситуации, например, свадьбу, рождение ребенка, болезнь, трудоустройство и т. д.

Игровые действия становятся более сложными, обретают особый смысл,

который не всегда открывается взрослому. Игровое пространство усложняется. В нем может быть несколько центров, каждый из которых поддерживает свою сюжетную линию. При этом дети способны отслеживать поведение партнеров по всему игровому пространству и менять свое поведение в зависимости от места в нем. Образы из окружающей жизни и литературных произведений, передаваемые детьми в изобразительной деятельности, становятся сложнее. Рисунки приобретают более детализированный характер, обогащается их цветовая гамма. Более явными становятся различия между рисунками мальчиков и девочек. Мальчики охотно изображают технику, космос, военные действия и т.п. Девочки обычно рисуют женские образы: принцесс, балерин, моделей и т.д. Часто встречаются и бытовые сюжеты: мама и дочка, комната и т. д. Изображение человека становится еще более детализированным и пропорциональным. Появляются пальцы на руках, глаза, рот, нос, брови, подбородок. Одежда может быть украшена различными деталями. Дети подготовительной к школе группы в значительной степени освоили конструирование из строительного материала. Они свободно владеют обобщенными способами анализа как изображений, так и построек; не только анализируют основные конструктивные особенности различных деталей, но и определяют их форму на основе сходства со знакомыми им объемными предметами. Свободные постройки становятся симметричными и пропорциональными, их строительство осуществляется на основе зрительной ориентировки. Дети быстро и правильно подбирают необходимый материал. Они достаточно точно представляют себе последовательность, в которой будет осуществляться постройка, и материал, который понадобится для ее выполнения; способны выполнять различные по степени сложности постройки как по собственному замыслу, так и по условиям. В этом возрасте дети уже могут освоить сложные формы сложения из листа бумаги и придумывать собственные, но этому их нужно специально обучать. Данный вид деятельности не просто доступен детям — он важен для углубления их пространственных представлений. Усложняется конструирование из природного материала. Дошкольникам уже доступны целостные композиции по предварительному замыслу, которые могут передавать сложные отношения, включать фигуры людей и животных в различных условиях.

У детей продолжает развиваться восприятие, однако они не всегда могут одновременно учитывать несколько различных признаков. Развивается образное мышление, однако воспроизведение метрических отношений затруднено. Это легко проверить, предложив детям воспроизвести на листе бумаги образец, на котором нарисованы девять точек, расположенных не на одной прямой. Как правило, дети не воспроизводят метрические отношения между точками: при наложении рисунков друг на друга точки детского рисунка

не совпадают с точками образца.

Продолжают развиваться навыки обобщения и рассуждения, но они в значительной степени еще ограничиваются наглядными признаками ситуации. Продолжает развиваться воображение, однако часто приходится констатировать снижение развития воображения в этом возрасте в сравнении со старшей группой. Это можно объяснить различными влияниями, в том числе и средств массовой информации, приводящими к стереотипности детских образов. Продолжает развиваться внимание дошкольников, оно становится произвольным. У дошкольников продолжает развиваться речь: ее звуковая сторона, грамматический строй, лексика. Развивается связная речь. В высказываниях детей отражаются как расширяющийся словарь, так и характер обобщений, формирующихся в этом возрасте. Дети начинают активно употреблять обобщающие существительные, синонимы, антонимы, прилагательные и т. д.

К концу дошкольного возраста ребенок обладает высоким уровнем познавательного и личностного развития, что позволяет ему в дальнейшем успешно учиться в школе.

## **II Содержательный раздел.**

### **2.1 Организация и продление занятий**

Программа формирования информационной культуры «Компьютерная грамотность» предназначена для детей 3–7 лет.

Непосредственно образовательную деятельность с использованием компьютеров для детей 3-7 лет следует проводить не более одного в течение дня и не чаще трех раз в неделю. После работы с компьютером с детьми проводят гимнастику для глаз. Длительность занятия 25 минут. Непрерывная продолжительность работы с компьютером в форме развивающих игр для детей 3-5 лет не должна превышать 10 минут и для детей 6-7 лет - 15 минут.

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

### **2.2 Тематический план.**

#### ***Человек и информация.***

Введение в предмет. Информация, виды информации, принципы хранения информации.

### ***Знакомство с компьютером.***

Персональный компьютер. Основные устройства и характеристики. Правила техники безопасности при работе на компьютере. Программы и файлы. Рабочий стол. Запуск программ.

### ***«Развивающие и обучающие игры».***

Развитие логики и мышления. Обучение счёту, алфавита, основы английского языка, географии и зоологии.

### ***Структура занятия:***

1. Освоение детьми теоретических знаний. (5-7 минут).
2. Физминутка. Пальчиковая гимнастика. (3 минуты)
3. Практические навыки работы на компьютере. (10 минут).
4. Гимнастика для глаз. (2 минуты).

***Формы и методы обучения:*** беседа, рассказ, игра, групповые занятия, индивидуальные занятия, демонстрация-объяснение, практические занятия.

Все занятия построены на игровых методах и приёмах, позволяющих детям в интересной, доступной форме получить знания, решить поставленные педагогом задачи.

Для эффективного обучения, а также для снятия напряжения проводятся следующие мероприятия:

- Пальчиковая гимнастика.
- Гимнастика для глаз.
- Физкультминутки.
- Упражнения на релаксацию, с использованием музыкальных произведений.

### **Обучающие и развивающие компьютерные игры для детей дошкольного возраста**

#### **Развлечения:**

1

#### **Hungry Frogs**

Суть этой игры заключается в том, чтобы поймать всех мух и таким образом накормить голодных лягушек. Нажмите на лягушку, чтобы она подпрыгнула, открыла рот и поймала муху, которая вылетает с правой стороны экрана. Но не все так просто! Если Вы поймаете осу, то Вы потеряете одну лягушку. Лягушку можно вернуть обратно, поймав иконку сердца. Будьте внимательны!

2

## Baby room

Содержит 6 игр в одной:

- Стиралка — стирая верхний слой, ребенок открывает картинку.
- Цветные шарики — ребенку нужно лопнуть все шарики, в награду ему открывается картинка.
- Детский маджонг — из шести картинок ребенку нужно выбрать три пары одинаковых картинок.
- Собери поезд — ребенок собирает состав поезда, и поезд начинает путешествие. Поезд проезжает по красочным местам, день сменяется ночью. По пути ребенок собирает звезды на небе и постепенно открывает новые поезда и вагоны.
- Загрузи машинку — на подъемном кране стоят три геометрические фигуры. Ребенку нужно перетащить эти фигуры в подъехавшую машину, каждую фигуру в свою ячейку. Когда задание выполнено, машина уезжает.
- Открой картинку — ребенок просто нажимает на белый экран и постепенно открывает картинку, которая скрыта за девятью пластинами.

3

## Bubble shooter

Эта игра, одна из вариаций, всем известной игры из прошлого — Lines. На игровом поле хаотично расположены шарики разных цветов. Нажатием на группу шариков на поле, из нижней части экрана вылетает шарик определенного цвета. Ваша задача попасть шаром соответствующего цвета по группе шаров на поле. Если цвета совпадают, то шарики исчезнут, и вы заработаете очки. Не допустите заполнения всего поля!

4

## ChildBook

Сказки, услышанные в детстве, запоминаются надолго. Переоценить значение фольклора для детей невозможно: знакомство малыша с народным творчеством формирует его личность, ведет его по ступеням эмоционального и нравственного развития, способствует проявлению и прогрессу творческого начала. Для скачивания аудио сказок необходим доступ в интернет, но все скачанные аудио сказки будут доступны в офлайне.

5

### Cut-n-Roll

Помогите черепашке попасть домой, преодолевая препятствия. Проведите пальцем по деревянным доскам, чтобы она могла докатиться до дверей. Попробуйте собрать все три звезды в каждом уровне, чтобы заработать максимальный балл!

6

### Поймай лягушку

Лягушка прыгает с кувшинки на кувшинку. Не дай ей дойти до края поля, кликай по кувшинкам, и они пропадут. Игра развивает тактическое мышление и внимательность. Три уровня сложности. На самом сложном уровне две лягушки, не упusti их!

7

### Собери осколки

Развиваем пространственное мышление в игровой форме. Нужно помочь мышке собрать разбитый предмет из множества осколков. С каждым заданием осколков все больше.

8

### Аэрохоккей

Классический аэрохоккей, созданный специально для PlayPad3. Можно играть одному и с друзьями (поддержка multi-touch). Реалистичная физика и звуки настоящей хоккейной арены.

### **Развитие:**

Здесь расположены приложения, развивающие логику и мышление Вашего малыша, развивающие способности к музыке и рисованию.

1

### Звуковое Лото

Познавательное приложение, способствующее формированию целостной картины мира, а также развитию слуха и логики. В игре представлены изображения источников звуков окружающего мира, ребенку предлагается распределить их на категории: Город, Люди, Дом, Ферма, Лес.

2

### Ксилофон для детей

Изучаем ноты и развиваем музыкальный слух с приложением «Ксилофон для детей»!

Обучающая часть приложения с помощью интересных и

постепенно усложняющихся заданий познакомит ребенка с разными нотами и поможет научиться играть популярные детские мелодии.

А в режиме «Соло» можно составить и сохранить свою собственную мелодию. А также можно загрузить ноты известных детских песен и отредактировать их, придав мелодии новое звучание.

3

Кто кого?

Игра на внимательность и скорость реакции для двоих игроков. Экран разделен на два поля, в каждой из которых меняются разные объекты. Заметив два объекта, отличающихся друг от друга на разных половинах, скорее нажимайте на объект находящийся на Вашей половине экрана и зарабатывайте очки!

4

Найди лишнее

Игра для развития логического мышления и внимательности. Выберите лишний элемент.

5

По парам

Специальное приложение, основанное на древней карточной игре, и теперь реализованное на экране вашего PlayPad3. Суть проста: Вам нужно открыть 2 одинаковые карточки, которые лежат рубашками вверх. Сначала это будет непросто, но потом Все зависит от Вас и Вашей внимательности. Великолепно развивает зрительную память.

6

Раскраска

Старая добрая раскраска. Выберите цвет и нажмите на область рисунка, которую хотите заполнить этим цветом.

7

Рисование

Увлекательное приложение для рисования с необходимым набором настроек. Вы и Ваш ребенок можете менять цвет, толщину и размытие линий, словом все, чтобы Ваш малыш смог создать свои первые неповторимые шедевры!

8

Суперпамять

Игра для тренировки памяти. Сначала Вы увидите где расположены игровые объекты, а потом Вам предстоит это вспомнить. Чем дальше, тем сложнее!

9

#### Танцы пальцами

Танцуйте пальцами под ритмичную музыку самых различных жанров. Когда вы запускаете игру, сверху экрана падают кирпичики разных цветов. Они делают это в строгом порядке в соответствии с проигрываемой мелодией.

Все что нужно Вам и Вашему ребенку, так это нажимать на кнопки соответствующих цветов точно вовремя!

Чем меньше пропущенных кирпичиков накопится к концу песни, тем выше будет Ваш результат.

10

#### Мозаика

Эта игра поможет в развитии визуальной памяти и мелкой моторики. Предусмотрено два режима:

- 1) Нарисуй сам (ребенок может самостоятельно составить картинку из фишек разных форм и цветов).
- 2) Нарисуй по образцу (необходимо сложить мозаику в точности как на предложенном образце)

#### **Обучение:**

В этом разделе находятся обучающие приложения, с помощью них легко можно научиться считать, выучить алфавит, познать основы английского языка, географии и зоологии. Теперь Вы легко можете превратить обучение в простую и увлекательную игру.

1

#### География

Достаточно мощное приложение, обучающее Вашего ребенка базовым знаниям по мировой географии. В игре есть режим обучения и режим викторины, для того чтобы проверить, ему научился Ваш ребенок в процессе обучения.

Попытаться счастья в Географии будет интересно не только детям, но и взрослым. Вспомните школьные годы и проверьте свои познания с помощью этого замечательного приложения!

2

## Детская математика

Название приложения говорит само за себя. Ваш ребенок запомнит цифры и числа прямо во время игры! Более того, он может научиться решать простейшие математические примеры, выбирая из предложенных результатов.

А для незаурядных детей, есть примеры сложнее, включающие в себя более одного действия.

3

## Зоология

Изучите, на каких континентах, и в какой среде обитания живут разные зверушки, а так же как разговаривают животные.

Две викторины — «Кто где живет?» И «Кто говорит?», а также обучающий режим под кнопкой «Узнать больше»

4

## По слогам

С помощью этого приложения ребенок научится составлять слова из отдельных слогов.

5

## Правописание

Приложение, которое научит Ваших детей писать. При его разработке использовались шрифты, утвержденные министерством образования. Ваш ребенок может легко научиться правильно написанию букв, обводя их по контуру и таким образом, сам того не замечая, запоминать их написание!

6

## С какой буквы

Каждое слово состоит из букв и у каждой буквы есть свое место в слове. Обучающая игра «С какой буквы?» поможет ребенку разобраться в строении слов. А еще придется посчитать!

7

## Найди слова

Эта игра поможет развить внимание и эрудицию вашего ребенка.

В каждом уровне нужно среди множества букв найти слова на заданную тему.

Чем быстрее найдешь и выделишь все слова — тем выше балл получишь!

## Учим звуки алфавита

Быстрое и наглядное обучение русскому алфавиту. Узнать можно не только как выглядит буква, но и как правильно она звучит.

## Перспективный план работы

Февраль

Структура занятия	Задачи	Тема занятия и материал
Приветствие. Организационный момент. Подведение к теме занятия.	Введение в предмет. Познакомить детей с понятием информация, виды информации, принципы хранения информации.	Человек и информация. Презентация на тему «Информация».
Основная часть. Освоение детьми теоретических знаний. (5-7 минут).	Заинтересовать детей.  Познакомить детей с правилами техники безопасности с компьютером.	Знакомство с компьютером. Из чего состоит компьютер. Основные устройства и характеристики.
Физминутка. Пальчиковая гимнастика. (3 минуты)	Знакомство с детским компьютером, работы с ним.	Правила техники безопасности при работе на компьютере. Программы и файлы. Рабочий стол. Запуск программ.
Практическая часть. Работы на компьютере. (10 минут).		Игра «Найди лишнее»
Гимнастика для глаз. (2 минуты).		
Подведение итогов. Рефлексия.	Учить детей запускать программы с рабочего стола. Развивать внимание, координацию движений. Продолжать учить выполнять задания по инструкции.  Закрепить знания детей о компьютере, его устройстве. Закрепить умение запускать программу и завершать выполнение программы.	Компьютерные программы. Знакомство с разделами и приложениями детского компьютера.  Закрепление пройденного материала. Игра «Отгадай загадки» Игра - тест «Исправь ошибки» Упражнение для

	<p>Напомнить детям правила поведения при работе с компьютером</p> <p>Познакомить детей с основными устройствами компьютера, предназначенными для обработки и хранения информации. Дать понятие «материнская плата». Учить детей из составляющих элементов головоломки собирать различные картинки. Развивать пространственное воображение, конструктивное мышление.</p> <p>Продолжать знакомить детей с основными устройствами компьютера, предназначенными для обработки и хранения информации. Дать понятие «процессор»(процессор – главное устройство, обрабатывающее информацию). Закрепить знание букв. Развивать внимание, координацию движений. Продолжать учить выполнять задания по инструкции.</p> <p>Продолжать знакомить детей с компьютером, его устройствами. Дать</p>	<p>проверки умения запускать программы с рабочего стола.</p> <p>Материнская плата. Устройство компьютера. Игра в детском компьютере. Разделе развлечение «Собери осколки». Развивающая игра на детском компьютере. Раздел развитие «Звуковое лото».</p> <p>«Центральный процессор». Игра в детском компьютере. Раздел развлечения «Аэрохоккей». Развивающая игра на детском компьютере из раздела развитие «Ксилофон».</p> <p>Оперативная память. Жесткий диск. Игра в детском</p>
--	--	--

	понятие «оперативная память». Развивать память, мышление, самостоятельность.	компьютере. Раздел развлечения «Поймай лягушку». Развивающая игра на детском компьютере из раздела развитие «Кто кого?».
--	--	--

*Количество занятий-8*

Март

Структура занятия	Задачи	Тема занятия и материал
Приветствие. Организационный момент. Подведение к теме занятия.	Познакомить детей с ситуациями, где пригодилось бы умение создавать мультфильм или «живую» картинку.	Видеокарта. Кино и мультики. Игра в детском компьютере. Раздел развлечения «Беби рум».
Основная часть. Освоение детьми теоретических знаний. (5-7 минут).	Развитие памяти и внимания.	Развивающая игра на детском компьютере. Раздел развитие «Мозайка».
Физминутка. Пальчиковая гимнастика. (3 минуты)		Просмотр мультфильма по теме.
Практическая часть. Работы на компьютере. (10 минут).	Продолжать знакомить детей с компьютером, его устройствами. Дать понятие о звуковой системе компьютера.	Звуковая система компьютера. Музыка на компьютере. Игра в детском компьютере. Раздел развлечения «Бабл».
Гимнастика для глаз. (2 минуты).	Учить сочинять мелодию и «раскрашивать» её звучание с помощью разных инструментов.	Развивающая игра на детском компьютере из раздела развитие «Танцы пальчиками».
Подведение итогов. Рефлексия.	Учить правильно воспроизводить очередность музыкальных партий, развивать музыкальный слух.	
	Закрепить изученный материал.	Закрепление изученного материала. Проверка знаний.

	<p>Рассказать детям что такое звуки.</p> <p>Развитие памяти, мышления.</p> <p>Обогащать личный опыт детей знаниями, эмоциями и впечатлениями.</p>	<p>Игра в детском компьютере. Раздел развлечения, игра на выбор .</p> <p>Знакомство с разделом учим звуки.</p> <p>Развивающая игра на детском компьютере из раздела развитие «По парам».</p> <p>Обучающая игра из раздела обучение «Звуки».</p> <p>Знакомство с разделом зоология.</p> <p>-Кто говорит.</p> <p>-Кто где живёт.</p> <p>-Узнать больше.</p> <p>Развивающая игра на детском компьютере из раздела развитие «Найди лишнее».</p> <p>Обучающая игра из раздела обучение «Зоология».</p> <p>Игра в детском компьютере. Раздел развлечения «Поймай лягушку».</p> <p>Развивающая игра на детском компьютере из раздела развитие «Кто кого?».</p> <p>Обучающая игра из раздела обучение «Детская математика».</p>
--	---	---

### Апрель

Структура занятия	Задачи	Тема занятия и материал
Приветствие. Организационный момент. Подведение к теме занятия.	Развивать мелкую моторику рук, осуществлять подготовку руки ребенка к письму, совершенствовать графические навыки.	Знакомство с разделом Русский язык.
Основная часть. Освоение детьми теоретических знаний. (5-7 минут).	Развивать психические процессы: память, внимание, мышление.	Развивающая игра на детском компьютере из раздела развитие «Найди лишнее».
Физминутка. Пальчиковая гимнастика. (3 минуты)	Воспитывать самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость.	Обучающая игра из раздела обучение «Правописание».
Практическая часть. Работы на компьютере. (10 минут).	Воспитывать бережное и аккуратное отношение к технике.	Развивающая игра на детском компьютере из раздела развитие «Суперпамять».
Гимнастика для глаз. (2 минуты).	Развить логическое и комбинаторное мышление.	Обучающая игра из раздела обучение «По слогам».
Подведение итогов. Рефлексия.	Отработать навыки работы с компьютером	Игра в детском компьютере. Раздел развлечения «Hangry Frogs».
		Развивающая игра на детском компьютере из раздела развитие «Кто кого?».
		Обучающая игра из раздела обучение «С какой буквы».

*Количество занятий-8*

### Май

Структура занятия	Задачи	Тема занятия и материал
Приветствие. Организационный момент. Подведение к теме занятия.	Развитие логического мышления, памяти и внимания.	Продолжить знакомство с разделом Русский язык.
Основная часть.	Развивать фонематический слух,	Развивающая игра на детском компьютере из раздела развитие

Освоение детьми теоретических знаний. (5-7 минут).	зрительное восприятие, слуховую и зрительную память.	«Мозайка». Обучающая игра из раздела обучение «Найди слово».
Физминутка. Пальчиковая гимнастика. (3 минуты)	Развивать творческие способности.	Развивающая игра на детском компьютере из раздела развитие «Рисование».
Практическая часть. Работы на компьютере. (10 минут).	Воспитывать самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость.	Игра в детском компьютере. Раздел развлечения «Fall». Развивающая игра на детском компьютере из раздела развитие «Раскраска».
Гимнастика для глаз. (2 минуты).	Воспитывать бережное и аккуратное отношение к технике.	Обобщающий урок
Подведение итогов. Рефлексия.	Развить логическое и комбинаторное мышление. Отработать навыки работы с компьютером  Закрепить изученный материал.	

*Количество занятий-8*

### Диагностика уровня развития

На основе наблюдений за поведением учащихся на занятиях делается заключение относительно уровня достижения учащимися личностных и мета предметных результатов освоения программы по следующим критериям и показателям.

Критерии	Показатели
Низкий уровень	<ul style="list-style-type: none"> <li>- устойчивая мотивация только в некоторой части занятия;</li> <li>- отсутствие увлеченности в выполнении некоторых заданий;</li> <li>- отказ от выполнения некоторых самостоятельных заданий;</li> <li>- отказ от работы в группе;</li> <li>- стеснение собственных высказываний перед группой;</li> </ul>

Средний уровень	<ul style="list-style-type: none"> <li>- положительная мотивация к занятию;</li> <li>- увлеченность при выполнении заданий;</li> <li>- затруднения в процессе выполнении самостоятельных заданий;</li> <li>- отсутствие активности в работе малых групп;</li> <li>- стеснение на «открытых» занятиях;</li> </ul>
Высокий уровень	<ul style="list-style-type: none"> <li>- устойчивая мотивация к занятиям;</li> <li>- активность и увлеченность при выполнении заданий;</li> <li>- умение конструктивно работать в малой группе любого состава;</li> <li>- творческий подход к выполнению всех заданий, упражнений, изученных за определенный период обучения;</li> </ul>

### **Материально-техническое обеспечение**

#### ***Компьютерный класс:***

- компьютер с мультимедийным проектором для демонстрации материала;
- компьютеры для детей для получения новых знаний и закрепления навыков работы;

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

- столы для работы детей
- демонстрационные дидактические игры
- демонстрационные и индивидуальные плакаты для обучения детей компьютерной грамотности, правилам поведения и правильной осанке

#### **Организация развивающей предметно-пространственной среды.**

***Предметно-развивающая среда*** согласно требованиям ФГОС дошкольного образования должна быть содержательно насыщенной, трансформируемой, полифункциональной, вариативной, доступной и безопасной.

Развивающая среда компьютерного класса соответствует возрастным особенностям и возможностям детей.

Эстетическая микросреда создаётся на каждом занятии и определяется его содержанием, является специфичной для каждого занятия.

Содержание каждого занятия хорошо продумывается, оно интересно для детей, вызывает у них положительные эмоции, творческую активность, а при его выполнении приносит удовлетворение достигнутым результатом.

### **Программно-методическое обеспечение образовательного процесса**

1. Обучающие и развивающие компьютерные программы
2. Комплекс физминуток и пальчиковой гимнастики.
3. Конспекты занятий.
4. Наглядный, дидактический материал (презентация).

### **Литература для педагога и родителей.**

1. *Волошина, О. В.* Развитие пространственных представлений на занятиях информатики в детском саду / О. В. Волошина// Информатика. – 2006. - №19.
2. *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.
3. *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.
4. *Кравцов С. С., Ягодина Л. А.* Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников/ С. С. Кравцов, Л. А. Ягодина//Информатика. – 2006. - №12.
5. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы (Санин 2.4.2. 178-020, зарегистрированные в Минюсте России 05.12.02., рег. №3997
6. *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.
7. *Ковалько В.И.* Здоровьесберегающие технологии. / В. И. Ковалько. – М.: ВАКО.
8. *А.Дуванов* Изучаем компьютер /Дуванов А. – М.: Эксмо, 2012 – 112 с.
9. *З.М.Габдуллина* Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет, Волгоград 2011 – 139 с.
10. *Л.К. Балабанова* Компьютерные игры в обучении детей, Волгоград 2012 – 175 с.