



# **«ДОШКОЛЕНОК + КОМПЬЮТЕР»**

**дополнительная общеразвивающая программа  
обучения детей старшего дошкольного возраста  
компьютерной грамотности**

Автор- составитель  
Орехова А.В.

*«Овладевать знаниями надо в детстве,  
ибо то, что будет запечатлено в  
раннем возрасте останется в  
памяти навсегда»*

### Пояснительная записка

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

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

Одним из факторов, обеспечивающих эффективность образования, является непрерывность и преемственность в обучении. Программа по компьютерной грамотности «Дошколёнок + компьютер» построена по методу последовательного углубления и усложнения материала, рассчитана для детей 6-7 лет, на 1 года обучения. Одним из факторов, обеспечивающих эффективность образования, является непрерывность и преемственность в обучении. Программа «Дошколёнок + компьютер» реализуется с детьми дошкольного возраста в игровой форме и совместной деятельности, в вечерние часы используя интеграцию образовательного процесса без увеличения учебной нагрузки на ребенка.

**Целью программы** «Дошколенок + компьютер» являются: создание условий для развития интеллектуальных и творческих способностей; расширение знаний об окружающем мире; пропедевтика основных понятий информатики. Данные цели достигаются в процессе разнообразных видов деятельности: игровой, учебной, двигательной, художественной.

Для достижения целей программы значение имеют:

- создание условий развития ребенка в процессе обучения;
- творческая организация процесса обучения и воспитания;
- максимальное сочетание разнообразных видов деятельности; их интеграции в целях повышения эффективности образовательного *процесса*;
- уважительное отношение к результатам детского творчества;

- соблюдение преемственности в работе детского сада и начальной школы, исключающей умственные и физические перегрузки в содержании образования ребенка дошкольного возраста;
- разнообразное использование образовательного материала позволяет развивать творческий потенциал ребенка в соответствии с индивидуальными склонностями.

**Основными задачами являются:**

- ознакомление с функциональной структурой компьютера, его основными устройствами и приемами работы в среде «Windows»;
  - формирование навыков работы в графическом редакторе «Paint» и текстовом редакторе «Word»; языковых компетенций; учебной деятельности и элементарных математических представлений;
- развитие логики, комбинативного мышления, речи, творческих способностей, сенсорных возможностей и эмоционально волевой сферы.

В результате изучения курса дети должны

**знать:**

- название и функции основных частей компьютера;
- правила техники безопасности и поведения в компьютерном классе;

**уметь:**

- использовать в работе клавиатуру и «мышь»;
- воспринимать и анализировать информацию с экрана;
- осуществлять необходимые операции в «Word» и графическом редакторе «Paint»;
- находить закономерности в изображаемых предметах обобщать категории;
- ориентироваться во времени и пространстве;
- составлять целое из предложенных частей;
- осознавать цели и выбирать систему действий для достижения и оценивания результата своей работы.

## **ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ ПОСТРОЕНИЯ ПРОГРАММЫ**

Программа построена на следующих основных принципах:

### **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 (сотрудничество, сотворчество, сопереживание, сорадость).

### **3. 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.

### **4. Принцип доступности.**

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

### **5. 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.

### **6. 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.

**7. 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.

## **СТРУКТУРА ЗАНЯТИЙ.**

Каждое занятие комплексное. Оно включает в себя 3 этапа.

### **I этап - подготовительный.**

Идет погружение ребенка в сюжет занятия, период подготовки к компьютерной игре через развивающие игры, беседы, конкурсы, соревнования, которые помогут ему справиться с поставленной задачей. Включается гимнастика для глаз, пальчиковая гимнастика для подготовки зрительного, моторного аппарата к работе.

### **II этап - основной.**

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

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 (физ. минутки, точечный массаж, массаж впереди стоящему, комплекс физических упражнений, расслабление под музыку).

Занятия проводятся по подгруппам 12-15 человек 1 раз в неделю во второй половине дня.

Продолжительность каждого этапа занятия:

1 этап - 10-15 минут,

2 этап - 10-15 минут,

3 этап - 4-5 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.

Для более эффективного, прочного овладения знаниями программа строится на основе постепенного погружения в обучающие блоки, обеспечивающие решение основных групп задач. Межблочными переходами являются программы на развитие мыслительных процессов, памяти и игровые занятия.

### **Организация учебного и игрового процесса.**

Для нормального функционирования и эффективного обучения детей компьютерной грамотности, необходимо придерживаться следующих рекомендаций:

**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.

- Программы: Paint; TuxPaint; Раскраска;

### **ФОРМЫ КОНТРОЛЯ**

Для определения готовности детей к работе на компьютере и усвоению программы "Дошколёнок + компьютер»" проводится диагностика с учетом индивидуально типологических особенностей детей. Она позволяет определить уровень развития психических процессов, физических и интеллектуальных способностей, найти индивидуальный подход к каждому ребенку в ходе занятий, подбирать индивидуально для каждого ребенка уровень сложности заданий, опираясь на зону ближайшего развития.

Диагностика проводится 3 раза в год.

1) Изучение личности:

- изучение умения сохранять цель в условиях затруднения успеха;
- изучение самоконтроля.

2) Изучение познавательной сферы:

- оценка уровня общего психического развития;
- изучение объема произвольного внимания;
- изучение устойчивости и распределения внимания;
- изучение зрительной и слуховой памяти;
- изучение оригинальности воображения;
- изучение словесно-логического, наглядно-схематического мышления;
- изучение умственной работоспособности.

3) Изучение физического развития:

- изучение скорости движений и уровня развития координации кисти;
- изучение координации движений, взаимодействия руки и глаз.

В течении каждого занятия определяется уровень знаний, психических процессов, эмоционально-волевых качеств, уделяется больше внимания робким, неуверенным, застенчивым детям. Корректируется индивидуальная работа с ребенком в группе, предлагается ряд консультаций для родителей, включающих вопросы дополнительных занятий дома, а также рекомендации по разучиванию и проведению упражнений для глаз и пальчиковой гимнастики в домашней обстановке.

Предполагается, что результаты деятельности ребенка в ходе каждого занятия, коррекционная работа для устранения пробелов в знаниях, а также результаты диагностик заносятся в индивидуальную тетрадь. Родители имеют право свободного доступа к этим тетрадям.

Для получения положительных результатов обучения по программе «Дошколёнок + компьютер» необходимо:

- ИКТ компетентность педагога
- соблюдение рекомендованных методов и приемом,
- учебный план
- соблюдение техники безопасности работы на компьютере
- строгое выполнение требования СанПиН

### Календарно – тематический план

№	Перечень разделов тем	Теория часы	Практика часы	Всего часы	Дата
1.	Здравствуй, класс компьютерный.	0,5	0,5	1	
2.	Наш компьютер – верный друг. Устройство компьютера.	0,5	0,5	1	
3.	Устройство «монитор». Дни недели.	0,5	0,5	1	
4.	Манипулятор «Мышь». Введение в понятие «алгоритм».	0,5	0,5	1	
5.	Рабочий стол. Времена года.	0,5	0,5	1	
6.	В гости к сказке. Разновидность компьютерных игр.	0,5	0,5	1	
7.	«Word», или Лягушонок на клавиатуре	0,5	0,5	1	
8.	Путешествие по клавиатуре: буквенный ряд.	0,5	0,5	1	
9.	Школа волшебников	0,5	0,5	1	
10.	Маленькие наборщики.	0,5	0,5	1	
11	Цифровой ряд клавиатуры. Простейшие арифметические действия	0,5	0,5	1	
12	Беседа о профессиях	0,5	0,5	1	
13.	Мы с компьютером - друзья	-	1	1	
14.	Веселая «рисовалка». Рисунок «Волшебная палочка»	-	1	1	
15.	Случай в зоопарке. Выполнение действий по алгоритму	0,5	0,5	1	
16.	Палитра. Растения и насекомые. Рисунок «Бабочка и цветы».	0,5	0,5	1	
17.	Раскрашивание замкнутого контур Лес и его обитатели.	0,5	0,5	1	
18.	Раскрашивание замкнутого контур Фрукты и овощи.	0,5	0,5	1	
19.	Основной цвет кисти и цвет фона. Плывут по небу облака	0,5	0,5	1	
20	Зимние подвижные игры и забавы. Создание компьютерного рисунка «Снеговик».	0,5	0,5	1	
21	Сохранение компьютерного рисунка Дикие и домашние животные.	0,5	0,5	1	
22.	Редактирование компьютерного рисунка. Птицы	0,5	0,5	1	
23.	Геометрические фигуры. Рисунок	0,5	0,5	1	

	«Коврик для мышки».				
24	Построение линий и фигур: Инструмент «Овал».	0,5	0,5	1	
25	Построение линий и фигур: Инструмент «Прямоугольник». Символика России.	0,5	0,5	1	
	всего	11,5	13,5	25	

## Содержание программы

### **Занятие 1.**

Здравствуй, класс компьютерный

#### **Теория**

Правила поведения и техники безопасности, адаптация к компьютерному классу.

Практика

Развивающая игра «Найди 10 отличий»

**Занятие 2.** Наш компьютер – верный друг. Устройство компьютера.

#### **Теория**

Знакомство с функциональной структурой и основными устройствами компьютера.

#### **Практика**

Развивающая игра «Найди пару»

### **Занятие 3.**

**Теория.** Знакомство с устройством монитора. Развитие временных представлений и пространственных ориентировок.

#### **Практика .**

Развивающая игра «Составь картинку «Часы»»

**Занятие 4.** Манипулятор «Мышь». Введение в понятие «алгоритм».

#### **Теория**

Знакомство с манипулятором «мышь», понятием «алгоритм». Развитие навыка работы с «мышью», внимания, быстроты реакции.

#### **Практика**

Игра «Собери цветочки для мамы» на развитие внимания.

**Занятие 5.** Рабочий стол. Времена года.

## **Теория**

Знакомство с содержанием «Рабочего стола». Развитие временных представлений и пространственных ориентиров.

## **Практика**

Игра «Одень куклу по сезону»

## **Занятие 6.**

### **Теория**

Знакомство с разновидностью компьютерных игр. Развитие языковых компетенций, умения полно отвечать на вопросы.

### **Практика**

Развивающая игра «Пазлы»

## **Занятие 7.** «Word», или Лягушонок на клавиатуре.

### **Теория**

Знакомство с названием и функцией основных клавиш. Совершенствование работы с «мышью».! Буквы и звуки

### **Практика**

Развивающая игра «Буквы и звуки»

## **Занятие 8.** Путешествие по клавиатуре: буквенный ряд.

### **Теория**

Совершенствование навыка работы с клавиатурой и «мышью», умения действовать по алгоритму

### **Практика**

Развивающая игра «Составь слово»

## **Занятие 9.** Школа волшебников

### **Теория**

Знакомство с клавишей «Shift». Развитие зрительного восприятия.

### **Практика**

Развивающая игра «Раскрась картинку»

## **Занятие 10.** Маленькие наборщики.

### **Теория**

Закрепление знаний о клавиатуре. Формирование языковых компетенций

### **Практика**

Лингвистические игры

**Занятие 11.** Цифровой ряд клавиатуры. Простейшие арифметические действия.

**Теория**

Решение простейших арифметических задач и примеров. Закрепление знаний о клавиатуре Развитие зрительного и слухового восприятия

**Практика**

Развивающая игра «Десять обезьянок»

**Занятие 12.** Беседа о профессиях

**Теория.** Развитие обобщающих категорий знаний о различных профессиях.

**Практика**

Практическая работа «Создание и редактирование текста». Обобщение темы «Текстовый редактор "Word»

**Занятие 13.** Мы с компьютером -друзья

**Практика**

Обобщение знаний по теме«Устройство компьютера»

**Занятие 14.** Веселая «рисовалка». Рисунок «Волшебная палочка»

**Теория.** Знакомство с панелью инструментов. Развитие навыка работы с инструментами «Карандаш», «Кисть», эстетического вкуса, творческого воображения

**Практика**

Развивающая игра «Раскрась картинку»

Обобщение знаний по теме

**Занятие 15.** Случай в зоопарке. Выполнение действий по алгоритму

**Теория** Безопасность поведения в общественных местах. Выполнение линейного алгоритма. Развитие навыка работы с инструментом «Ластик», с панелью команд: «Файл» - «Создать»

**Практика**

Рисунок «Фоторобот»

**Занятие 16.** Палитра. Растения и насекомые. Рисунок «Бабочка и цветы».

**Теория** Знакомство с палитрой, инструментом «Заливка». , Развитие обобщающих категорий и знаний о растительном и животном мире

**Практика**

Игра «Составь картинку»

**Занятие 17.** Раскрашивание замкнутого контура. Лес и его обитатели.

**Теория** Развитие знаний о растительном и животном мире. Выбор объектов меню и их фиксация на экране

**Практика** Рисунок «Ежик и грибы»

**Занятие 18.** Раскрашивание замкнутого контура. Фрукты и овощи.

**Теория** Совершенствование работы с инструментами «Кисть», «Заливка».

Развитие обобщающих категорий, расширение знаний о диких и культурных растениях

**Практика**

Рисунок «Овощи». Инсценировка «Спор овощей»

**Занятие 19.** Основной цвет кисти и цвет фона. Плынут по небу облака

**Теория** Развитие знаний об окружающем мире. Совершенствование навыков работы в среде **Практика**

Рисунок «Облака»

**Занятие 20.** Зимние подвижные игры и забавы. Создание компьютерного рисунка «Снеговик».

**Теория** Знакомство с зимними играми и забавами. Совершенствование навыков работ в среде графического редактора.

**Практика**

Развивающая игра «Составь картинку "Снеговик"»

**Занятие 21.** Сохранение компьютерного рисунка Дикие и домашние животные.

**Теория** Знакомство с панелью команд, с инструментом «Пипетка», формирование

умения сохранять компьютерный рисунок. Расширение знаний о домашних животных

**Практика**

Рисунок «Барашек». Игра «Звуковое лото»

**Занятие 22.** Редактирование компьютерного рисунка. Птицы

**Теория** Развитие обобщающих категорий, знаний о диких и домашних птицах, творческого

воображения. Закрепление навыков работы с панелью команд

**Практика**

Рисунок «Курочка»

**Занятие 23.** Геометрические фигуры. Рисунок «Коврик для мышки».

**Теория** Классификация геометрических фигур по заданному признаку. Знакомство с понятием «орнамент».

**Практика**

Игра «Мозаика».

**Занятие 24.** Построение линий и фигур: Инструмент «Овал».

**Теория** Работа со встроенными инструментами и примитивами графического редактора. Закрепление умения пользоваться «выбором» при создании виртуального рисунка.

**Практика**

Рисунок «Воздушные шары»

**Занятие 25.** Построение линий и фигур: Инструмент «Прямоугольник».

Символика России.

**Теория** Формирование представлений о Символике России. Знакомство с инструментами «Линия», « Прямоугольник». Развитие навыков геометрического конструирования и моделирования..

**Практика**

Рисунок «Российский флаг»

### Список литературы для педагога

1. Антошин М.К. «Учимся работать на компьютере» Москва 2004г.
2. Горвица Ю.М. «Новые информационные технологии в дошкольном образовании» Москва 2010 г.
3. Журнал «Детский сад от А до Я» №1 2003 г.
4. Интернет – ресурсы [www.botik.ru/~robot](http://www.botik.ru/~robot); [kurs@robotland.botik.ru](mailto:kurs@robotland.botik.ru)  
Статьи Гурьева Сергея Владимировича «Компьютер в жизни ребенка» (кандидата педагогических наук, Российского государственного университета)
5. Коч Л. А. программа «Дошколёнок + компьютер» М.:2012 г.  
Интернет ресурс для детей



["Detskiy-mir" - детский портал](http://www.detskiy-mir.net/)

(<http://www.detskiy-mir.net/>): Стенгазеты и пожелания к праздникам, флеш-раскраски, игры, ребусворды и др. материалы для развития детей. Детские знакомства. Блоги.



["Твиди.ру" - детский развлекательный портал](http://www.tvidi.ru/)

(<http://www.tvidi.ru/ch/Main/>): Коллекция флеш-игр. Создание собственного веб-сайта. Загрузка обоев на рабочий стол, аватарок, картинок и др.



["Теремок" - сайт для детей](http://www.teremos.ru/)

(<http://www.teremos.ru/>): Мультфильмы, детские рисунки, развивающие и активные игры, тесты.



["Солнышко. Игротека" - портал для детей Flash-игры для малышей.](http://www.solnet.ee/)

(<http://www.solnet.ee/games/>): Викторины и конкурсы. Мультфильмы. Подвижные и логические игры.



["Ребзики" - детские раскраски](http://www.rebzi.ru/)

(<http://www.rebzi.ru/>): Коллекция игр-раскрасок, пазлов для детей. Информация о фестивале рисунков. Галерея детских работ.



(<http://www.baby-gamer.ru/>): Игры онлайн для малышей - Внимание и логика Цвета и фигуры Математика дошкольникам Учимся читать Часы и время Раскраски Головоломки

["Бесплатные развивающие онлайн игры для детей 3-4-5 лет"](http://345-games.ru/)

(<http://345-games.ru/>): логические игры, раскраски, пазлы, "Найди отличие", лабиринты



["Детские развивающие онлайн игры"](http://играем.про/)

(<http://играем.про/>): Играем и учимся - картинку, раскраски, развиваем внимание и память, игры для малышей



[«Весёлые обучалки и развивалки»](http://www.kindergenii.ru/)

(<http://www.kindergenii.ru/playonline.htm>): Развивающие Flash-игры для детей - учимся владеть мышкой, играем, развиваемся и развлекаемся