

Управление образования и молодежной политики администрации города Рязани  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«ДЕТСКИЙ САД № 39»

390039, г. Рязань, ул. Семчинская, стр. 3А  
e-mail: [ds39.ryazan@ryazan.gov.ru](mailto:ds39.ryazan@ryazan.gov.ru)

Сайт: <https://ds39-ryazan-r62.gosweb.gosuslugi.ru>  
Тел.: 8 (4912) 30-04-39

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «13» 09 2023 г.  
Протокол № 1

Утверждаю:  
Заведующий МАДОУ «Детский сад №39» / А.В. Григорян /  
«13» 09 2023 г.



**Парциальная общеобразовательная программа  
технической направленности  
« Системное администрирование»**

Возраст обучающихся: 5-7 (8) лет

Автор-составитель:  
педагог дополнительного образования  
Умарова Светлана Юрьевна

Рязань 2023 г.

## **Содержание**

### Введение

#### 1. Целевой раздел

- 1.1. Пояснительная записка
- 1.2. Цель и задачи программы
- 1.3. Принципы и подходы к формированию программы
- 1.4. Возрастные и индивидуальные особенности контингента
- 1.5. Особенности усвоения программного материала
- 1.6. Планируемые результаты освоения программы
- 1.7. Оценочные материалы достижения детьми планируемых результатов освоения программы

#### 2. Содержательный раздел

- 2.1. Содержание, формы, способы, методы и средства образовательной деятельности по освоению программы
- 2.2. Особенности образовательной деятельности разных видов и культурных практик
- 2.3. Особенности взаимодействия педагогического коллектива с семьями воспитанников

#### 3. Организационный раздел

- 3.1. Учебный план, календарный учебный график.
- 3.2. Перспективное планирование работы с детьми 5-7(8) лет
- 3.3. Материально-техническое обеспечение для реализации программы
- 3.4. Организационно-педагогические условия реализации программы

### Список научно-методической литературы

## **Введение**

В России наступает цифровая эра и конечно, необходимы изменения, связанные с цифровизацией дошкольного образования. Все эти перемены должны найти свое отражение в системе дошкольного образования. Поэтому в настоящее время перед педагогами дошкольных учреждений стоит задача разработки образовательной системы, программ, способных интегрировать ребенка-дошкольника в современный быстро изменяющийся высокотехнологичный мир знаний и информации с учетом комплексного подхода «наука-технология-инновация». Такой подход заставляет менять всю систему в целом и в первую очередь стартовый уровень дошкольного образования. Компьютерная грамотность становится сейчас необходимыми каждому человеку не зависимо от возраста. Современное общество предъявляет новые требования к поколению, вступающему в жизнь.

Информатизация дошкольного образования открывает педагогам новые возможности для развития методов и организационных форм воспитания и обучения детей. В сегодняшних условиях родители и педагоги должны быть готовы к тому, что при поступлении в школу ребенок столкнется с применением компьютерной техники. Поэтому заранее необходимо готовить ребенка к предстоящему взаимодействию с информационными технологиями. Запрос родителей, наличие материально-технической базы в дошкольном учреждении, наличие компьютерной техники и гаджетов дома (компьютеры, ноутбуки, планшеты, смартфоны и др.), вызывающей огромный интерес у детей - все это привело к тому, что мы разработали программу. Парциальная общеобразовательная программа «Системное администрирование» создана с целью обучения детей компьютерной грамотности.

## 1. Целевой раздел

### 1.1 Пояснительная записка.

Парциальная общеобразовательная программа «Системное администрирование» (далее – программа) разработана в соответствии с действующими законодательными и нормативными актами Российской Федерации. Нормативно-правовой и документальной базой являются:

- Указ Президента РФ от 21 июля 2020 г. № 474 “О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года”.
- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (Утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013 г. N 1155);
- Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций» (Утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 15 мая 2013 года №26 «Об утверждении СанПиН» 2.4.3049-13).
- Постановление Правительства Российской Федерации от 5 августа 2013 г. № 662 «Об осуществлении мониторинга системы образования».
- Письмо Департамента государственной политики в сфере общего образования Министерства образования и науки РФ от 28.02.2014 № 08-249 «Комментарии к ФГОС дошкольного образования».
- Письмо Департамента государственной политики в сфере общего образования Министерства образования и науки РФ от 10 января 2014 года № 08-10 «О Плане действий по обеспечению введения ФГОС дошкольного образования» (далее – План действий по обеспечению введения ФГОС ДО (№ 08-10)).
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 10 января 2014 года № 08-5 «О соблюдении организациями, осуществляющими образовательную деятельность, требований, установленных федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования».
- Устав МАДОУ «Детский сад № 39» г. Рязани.

Данная программа нацелена на принятие ребёнком нового вида деятельности как привычного, и построена на основе новейших разработок в области компьютерных развивающих и обучающих технологий, с учётом психических особенностей детей дошкольного возраста, и рассчитана на детей 5 -7(8) лет (занятия проводятся в старших и подготовительных группах).

В основе программы лежит программа Л. А. Коч и Ю. А. Бревновой «Дошколенок +компьютер» и пособие Н.П.Ходаковой «От точки до пейзажа». Конспекты занятий скорректированы и адаптированы к конкретным условиям реализации.

Программа рассчитана на 2 года: от простого к более сложному, от постоянного контроля преподавателя к самостоятельным решениям, от выработки умений и навыков к творческим заданиям.

Современные компьютерные игры для детей, используемые на занятиях, имеют доступный для понимания интерфейс, что даёт возможность ребёнку почувствовать

уверенность в себе, ставит его в ситуацию успеха, что особенно важно для развития полноценной личности. Каждое занятие включает несколько видов деятельности, сменяющих друг друга: это беседа или фронтальная игра, компьютерная игра, индивидуальные игровые задания или дидактические игры, конструирование. Важно отметить, что на занятиях строго соблюдаются Санитарно-эпидемиологические нормы: требования к технике, освещению, продолжительности занятий; проводятся профилактические упражнения для глаз и физкультминутки.

Помимо компьютерных игр на занятиях используются различные дидактические развивающие игры, что даёт в комплексе наиболее высокий результат. В компьютерных играх дети оперируют в основном символами и знаками, поэтому им должны предшествовать игры с реальными предметами, игрушками. Важно знать, что использование дошкольниками компьютера не цель, а средство воспитания и развития творческих и интеллектуальных способностей ребёнка. Конечно, ребёнок должен прежде всего научиться управлять компьютером, уметь управлять программами, понимать символы, принятые в компьютерных играх (интерфейс).

Когда компьютер будет дошкольнику понятен, тогда посредством игровых программ и будут достигаться необходимые воспитательные и образовательные цели, управлять программами, понимать символы, принятые в компьютерных играх (интерфейс).

## 1.2. Цели и задачи программы

**Цель:** развитие интеллектуальных и творческих способностей у детей старшего дошкольного возраста через использование современных информационных технологий.

**Задачи:**

- 1 Ознакомление с функциональной структурой компьютера, его основными устройствами и приемами работы в среде «Windows»
- 2 Формирование начальных навыков работы в графическом редакторе «Paint» и текстовом редакторе «Word»
- 3 Пополнение математических знаний и умений
- 4 Расширение представлений об окружающем мире
- 5 Развитие психических процессов, ассоциативного, образного, пространственного мышления
- 6 Пополнение словарного запаса и развитие речи
- 7 Развитие творчества: графических навыков, художественных, творческих способно-
- 8 Развитие мелкой моторики рук
- 9..Воспитание умения работать в группе, самостоятельно оценивать и анализировать свою деятельность и деятельность других детей, подчинять свои интересы определенным правилам

### **1.3. Принципы и подходы к формированию программы.**

Принципы и средства обучения:

Доступность. Материал преподносится в простой, доступной для детей этого возраста форме, а также с использованием различного дидактического материала. Компьютерные программы должны быть легкими в управлении.

Наглядность. Так как у детей дошкольного возраста в обучении все еще ведущую роль оказывает наглядно-действенное и наглядно-образное мышление, то важным моментом на занятии является наглядность материала:

- специальная оснащенность кабинета: яркое оформление кабинета;
- различный дидактический материал для занятия (картинки, фигурки из бумаги);
- подборка компьютерных программ для занятий (с использованием красочных, ярких картинок, анимации, звуковых эффектов).

Индивидуальный подход. Индивидуальная работа - это один из самых эффективных способов обучения дошкольников.

Для снижения утомляемости детей в процессе осуществления непосредственно образовательной деятельности с использованием компьютерной техники необходимо обеспечить гигиенически рациональную организацию рабочего места: соответствие мебели росту ребенка, достаточный уровень освещенности. Экран видеомонитора должен находиться на уровне глаз или чуть ниже, на расстоянии не ближе 50 см. Ребенок, носящий очки, должен заниматься за компьютером в них. Недопустимо использование одного компьютера для одновременного занятия двух или более детей.

Индивидуальные места дошкольников располагаются периметрально, экранами внутрь помещения, с подводкой электропитания к задней панели, располагающейся к стене, в соответствии с требованиями безопасности.

### **1.4. Возрастные и индивидуальные особенности контингента .**

Возраст 5-6 лет это старший дошкольный возраст. Он является очень важным возрастом в развитии познавательной сферы ребенка, интеллектуальной и личностной. Его можно назвать базовым возрастом, когда в ребенке закладываются многие личностные аспекты, прорабатываются все моменты становления «Я» позиции. Именно 90% закладки всех черт личности ребенка закладывается в возрасте 5-6 лет. Очень важный возраст, когда мы можем понять, каким будет человек в будущем. Этот период называют сензитивным для развития всех познавательных процессов: внимания, восприятия, мышления, памяти, воображения. Для развития всех этих аспектов усложняется игровой материал, он становится логическим, интеллектуальным, когда ребенку приходится думать и рассуждать.

В 5-6 лет ребенок как губка впитывает всю познавательную информацию. Научно доказано, что ребенок в этом возрасте запоминает столько материала, сколько он не запомнит потом никогда в жизни. В этом возрасте ребенку интересно все, что связано с окружающим миром, расширением его кругозора. Лучшим способом получить именно научную информацию является чтение детской энциклопедии, в которой четко, научно, доступным языком, ребенку описывается любая информация об окружающем мире. Ребенок получит представление о космосе, древнем мире, человеческом теле, животных и растениях, странах, изобретениях и о многом другом. Главное, в развитии детей 5-6 лет –

это их познавательное развитие, расширение кругозора. И все игры, направленные на это, дадут хороший результат. К этому периоду жизни у ребенка накапливается достаточно большой багаж знаний, который продолжает интенсивно пополняться. Ребенок стремится поделиться своими знаниями и впечатлениями со сверстниками, что способствует появлению познавательной мотивации в общении. С другой стороны, широкий кругозор ребенка может являться фактором, позитивно влияющим на его успешность среди сверстников.

Появляется интерес к арифметике и чтению. Основываясь на умении представлять что-либо, ребенок может решать простые геометрические задачи. Ребенок уже может запомнить что-либо целенаправленно.

Возрастные особенности 5-6 лет.

Внимание: выполнить задание, не отвлекаясь в течение 10-12 минут, наблюдается переход от произвольного к произвольному вниманию;

находить 5-6 отличий между предметами, выполнять задания по предложенному образцу, находить пары одинаковых предметов.

Память: запоминать 6-8 картинок в течение 1-2 минут; рассказывать наизусть несколько стихотворений; пересказать близко к тексту прочитанное произведение.

Мышление: определять последовательность событий; складывать разрезанную картинку из 9 частей; находить и объяснять несоответствия на рисунках; находить и объяснять отличия между предметами и явлениями; находить среди предложенных 4 предметов лишний, объяснять свой выбор.

Математика: счет в пределах 10, знакомство с цифрами; правильно пользуется количественными и порядковыми числительными (в пределах 10), отвечает на вопросы: «Сколько?»; сравнивает предметы (по длине, ширине, высоте, толщине); проверяет точность определенным путем наложения или приложения; называет утро, день, вечер, ночь; имеет представление о смене частей суток; называет текущий день недели.

Развитие речи: имеет достаточно богатый словарный запас; может участвовать в беседе, высказывать свое мнение; составляет по образцу рассказ по сюжетной картине, по набору картинок; последовательно, без существенных пропусков пересказывает небольшие литературные произведения.

Познание: различает и называет виды транспорта, предметы, облегчающие труд человека в быту; классифицирует предметы, определяет материалы, из которых они сделаны; знает название родного города, страны, ее столицы, домашний адрес.

### **Ребенок на пороге школы (6-7 лет)**

В этом возрасте ребенок обладает устойчивыми социально-нравственными чувствами и эмоциями, высоким самосознанием и осуществляет себя как субъект деятельности и поведения. К 7 годам у ребенка дошкольника происходят существенные изменения в эмоциональной сфере. С одной стороны, у детей этого возраста более богатая эмоциональная жизнь, их эмоции глубоки и разнообразны по содержанию. С другой стороны, они более сдержанны и избирательны в эмоциональных проявлениях. К концу дошкольного возраста формируются обобщенные эмоциональные представления, что позволяет им предвосхищать последствия своих действий. Сложнее и богаче по содержанию становится общение ребёнка со взрослым. Дошкольник внимательно слушает рассказы родителей о том, что у них произошло на работе, живо интересуется тем, как они

познакомились, при встрече с незнакомыми людьми часто спрашивает, где они живут, есть ли у них дети, кем они работают и т. п. Большую значимость для детей 6 - 7 лет 9 приобретает общение между собой. Их избирательные отношения становятся устойчивыми, именно в этот период зарождается детская дружба. К семи годам дети определяют перспективы взросления в соответствии с гендерной ролью, проявляют стремление к усвоению определённых способов поведения, ориентированных на выполнение будущих социальных ролей. К 6 - 7 годам ребёнок уверенно владеет культурой самообслуживания и культурой здоровья. В играх дети 6 - 7 лет способны отражать достаточно сложные социальные события - рождение ребёнка, свадьба, праздник, война и др. В игре может быть несколько центров, в каждом из которых отражается та или иная сюжетная линия. Дети этого возраста могут по ходу игры брать на себя две роли, переходя от исполнения одной к исполнению другой. Они могут вступать во взаимодействие с несколькими партнёрами по игре, исполняя как главную, так и подчинённую роль. Продолжается дальнейшее развитие моторики ребёнка, наращивание и самостоятельное использование двигательного опыта. Расширяются представления о самом себе, своих физических возможностях, физическом облике. Совершенствуются ходьба, бег, шаги становятся равномерными, увеличивается их длина, появляется гармония в движениях рук и ног. Ребёнок способен быстро перемещаться, ходить и бегать, держать правильную осанку. По собственной инициативе дети могут организовывать подвижные игры и простейшие соревнования со сверстниками. В возрасте 6 - 7 лет происходит расширение и углубление представлений детей о форме, цвете, величине предметов. Ребёнок уже целенаправленно, последовательно обследует внешние особенности предметов. При этом он ориентируется не на единичные признаки, а на весь комплекс (цвет, форма, величина и др.). К концу дошкольного возраста существенно увеличивается устойчивость непроизвольного внимания, что приводит к меньшей отвлекаемости детей. Сосредоточенность и длительность деятельности ребёнка зависит от её привлекательности для 10 него. Внимание мальчиков менее устойчиво. В 6 - 7 лет у детей увеличивается объём памяти, что позволяет им непроизвольно запоминать достаточно большой объём информации. Девочек отличает больший объём и устойчивость памяти. Воображение детей данного возраста становится, с одной стороны, богаче и оригинальнее, а с другой - более логичным и последовательным, оно уже не похоже на стихийное фантазирование детей младших возрастов. В этом возрасте продолжается развитие наглядно-образного мышления, которое позволяет ребёнку решать более сложные задачи с использованием обобщённых наглядных средств (схем, чертежей и пр.) и обобщённых представлений о свойствах различных предметов и явлений. Речевые умения детей позволяют полноценно общаться с разным контингентом людей (взрослыми и сверстниками, знакомыми и незнакомыми). Дети не только правильно произносят, но и хорошо различают фонемы (звуки) и слова. Овладение морфологической системой языка позволяет им успешно образовывать достаточно сложные грамматические формы существительных, прилагательных, глаголов. В своей речи старший дошкольник всё чаще использует сложные предложения (с сочинительными и подчинительными связями). В 6 - 7 лет увеличивается словарный запас. В процессе диалога ребёнок старается исчерпывающе ответить на вопросы, сам задаёт вопросы, понятные собеседнику, согласует свои реплики с репликами других. Активно развивается и другая форма речи - монологическая. Дети могут последовательно и связно пересказывать или рассказывать. Важнейшим итогом развития речи на протяжении всего дошкольного детства является то, что к концу этого периода речь

становится подлинным средством как общения, так и познавательной деятельности, а также планирования и регуляции поведения. Седьмой год жизни - продолжение очень важного целостного периода в развитии детей, который начинается в пять лет и завершается к семи годам.

На седьмом году жизни продолжается становление психических образований, появившихся в пять лет. Вместе с тем дальнейшее развитие этих образований создает психологические условия для появления новых линий и направлений. Одной из важнейших особенностей данного возраста является произвольность всех психических процессов. В подготовительной группе завершается дошкольный возраст, его основные достижения связаны с освоением мира вещей как предметов человеческой культуры; дети осваивают формы позитивного общения с людьми, развивается половая идентификация, формируется позиция школьника.

К концу дошкольного возраста ребенок обладает высоким уровнем познавательного и личностного развития, что и позволяет ему в дальнейшем успешно обучаться в школе. У детей продолжает развиваться восприятие, 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, воображение; однако часто приходится констатировать снижение темпов 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.

### **1.5. Особенности усвоения программного материала**

Программа рассчитана на детей 5 – 7(8) лет. Характерной особенностью данного возраста является развитие познавательных и мыслительных психических процессов: внимания, мышления, воображения, памяти, речи.

Внимание. В процессе занятий дошкольников на компьютере улучшается их память и внимание. На протяжении дошкольного возраста преобладающим у ребенка является непроизвольное внимание, они не могут осознанно стараться запомнить тот или иной материал. И только на яркие вещи ребенок непроизвольно обращает внимание. И здесь компьютер просто незаменим, так как передает информацию в привлекательной для детей форме, что не только ускоряет запоминание содержания, но и делает его осмысленным и долговременным. Произвольное внимание начинает у ребенка развиваться только к концу дошкольного возраста. Тогда ребенок начинает его сознательно направлять и удерживать на определенных предметах и объектах.

Память. Происходит развитие произвольной зрительной и слуховой памяти. Память начинает играть ведущую роль в организации психических процессов.

Развитие мышления. Более высокого уровня достигает развитие наглядно-образного мышления и начинает развиваться логическое мышление, что способствует формированию

способности ребенка выделять существенные свойства и признаки предметов окружающего мира, формированию способности сравнения, обобщения, классификации.

Развитие воображения. Идет развитие творческого воображения, этому способствуют различные игры, неожиданные ассоциации, яркость и конкретность представляемых образов и впечатлений.

В сфере развития речи расширяется активный словарный запас и развивается способность использовать в активной речи различные сложно-грамматические конструкции.

Занятия на компьютере имеют большое значение для развития не только интеллекта, но и моторики. В любых играх, от самых простых до сложных, необходимо учиться нажимать пальцами на определенные клавиши, что способствует развитию мелкой мускулатуры рук и моторики детей

### **1.6. Планируемые результаты освоения программы**

По окончании цикла занятий дети знают и умеют:

- правила работы с компьютером, организацию рабочего места и технику безопасности
- название и функциональное назначение основных устройств компьютера;
- создавать простейшие изображения в графическом редакторе Paint; печатать слова в программе Word; составлять презентацию из двух слайдов в программе Power Point;
- иметь навык работы с клавиатурой, манипулятором «мышкой», ориентироваться на экране монитора;
- пользоваться игровыми и обучающими программами;
- самостоятельно запускать компьютер и программы.

### **1.7. Оценочные материалы достижения детьми планируемых результатов освоения программы**

Основные показатели оценки деятельности ребенка на компьютере.

1. Эмоциональное отношение детей к компьютерным играм (до, во время занятия и после окончания занятия).
2. Предпочтение детьми компьютерных программ разных типов: обучающих (закрытых); развивающих (творческих, открытых).
3. Усвоение детьми элементарных навыков управления компьютером.
4. Самостоятельность деятельности ребенка (играет самостоятельно, только вместе с педагогом, другими детьми).
5. Уровень творческой направленности деятельности ребенка:
  - выполняет задание по образцу (заказу, инструкциям);
  - выполняет задание по словесной инструкции;
  - вариативное выполнение задачи;
  - сам принимает решение и создает новые оригинальные образы.
6. Отношение ребенка к своим ошибкам (отрицательное, положительное, безразличное)
7. Координация пальцев, руки.

Форма проведения мониторинга представляет собой наблюдение за работой детей. Оценка знаний ребёнка происходит в системе «+», «-», или «Знает» — «Не знает» и оценивается по каждой теме перспективного планирования, которая включает в себя отдельные темы.

## 2. Содержательный раздел

### 2.1. Содержание, формы, способы, методы и средства образовательной деятельности по освоению программы.

Основные методические подходы:

- организуемая образовательная деятельность имеет гибкую структуру;
- каждое занятие включает несколько видов деятельности, сменяющих друг друга: это беседа или фронтальная игра, проблемная ситуация, компьютерная игра, индивидуальные игровые задания или дидактические игры, конструирование;
- создаются педагогические ситуации общения, позволяющие каждому ребёнку проявить инициативу, самостоятельность, избирательность в способах работы.

Образовательный процесс строится на основе применения современных педагогических технологий.

Личностно-ориентированный подход предполагает специальное конструирование образовательного процесса, типов диалога с воспитанниками, форм контроля за личностным развитием ребёнка в ходе освоения программы. Реализация программы предполагает не только коллективные занятия, но и индивидуальную работу с помощью составления индивидуальных маршрутов развития отдельных воспитанников.

Игровая технология позволяет четко и полно осуществлять учебные задачи в атмосфере легкости и заинтересованности, активности детей. Для развития остроты восприятия используются игровые задания, дидактические игры и упражнения, выполнив которые ребёнок легко может усвоить правила поведения, технику безопасности, гимнастику для глаз.

На первом занятии дети отправляются в увлекательное путешествие в «Компьютерную страну». Все последующие занятия строятся в виде игры или путешествия в ходе которого дети получают определенные знания и умения. В ходе реализации программы поддерживаются определенные правила поведения в компьютерном классе.

Здоровьесберегающие технологии широко используются при проведении каждого занятия: физкультминутки и паузы; эмоциональные разрядки; зрительная, дыхательная, пальчиковая гимнастики, самомассаж.

Применение компьютерной техники позволяет сделать занятие привлекательным и по-настоящему современным, осуществлять индивидуализацию обучения, объективно и своевременно проводить контроль и подведение итогов. Компьютерные технологии позволяют ставить перед ребёнком и помогать ему решать познавательные и творческие задачи с опорой на наглядность (опосредованность) и ведущую для этого возраста деятельность – игру.

#### Метод интерактивной игры

Интерактивный метод (взаимный, «act» - действовать) – означает взаимодействовать, находится в режиме беседы, диалога с кем-либо. Другими словами, в отличие от активных методов, интерактивные ориентированы на более широкое взаимодействие детей не только с педагогом, но и друг с другом и на доминирование активности воспитанников в процессе

обучения. Место педагога на интерактивных занятиях сводится к направлению деятельности на достижение целей. Педагог также разрабатывает план занятия (обычно, это интерактивные упражнения и задания, в ходе выполнения которых ребенок изучает материал).

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

Компьютерные игры способствуют формированию способности целеобразования, обеспечивающей понимание интеллектуальных задач, принятие их ребёнком, что является необходимым условием развёртывания детской мыслительной деятельности. Именно чёткое представление конечного результата, который должен быть получен в ходе решения, позволяет ребёнку целенаправленно анализировать условия задачи. Использование компьютерных игр стимулирует формирование подобных умений. Таким образом, по сравнению с традиционными формами обучения дошкольников компьютер обладает рядом преимуществ:

- предъявление информации на экране компьютера в игровой форме вызывает у детей огромный интерес;
  - несет в себе образный тип информации, понятный дошкольникам;
  - движения, звук, мультипликация надолго привлекает внимание ребенка;
  - проблемные задачи, поощрение ребенка при их правильном решении самим компьютером являются стимулом познавательной активности детей;
  - предоставляет возможность индивидуализации обучения;
  - ребенок сам регулирует темп и количество решаемых игровых обучающих задач;
  - в процессе своей деятельности за компьютером дошкольник приобретает уверенность в себе, в том, что он многое может;
  - позволяет моделировать такие жизненные ситуации, которые нельзя увидеть в повседневной жизни (полет ракеты, половодье, неожиданные и необычные эффекты);
- компьютер очень "терпелив", никогда не ругает ребенка за ошибки, а ждет, пока он сам исправит их.

Важно отметить, что на занятиях строго соблюдаются Санитарно-эпидемиологические нормы: требования к технике, освещению, продолжительности занятий; проводятся профилактические упражнения для глаз и физкультминутки.

## **2.2. Особенности образовательной деятельности разных видов и культурных практик.**

Образовательные задачи программы решаются:

- в совместной взросло-детской (партнерской) деятельности;
- в свободной самостоятельной деятельности детей.

Образование в дошкольном учреждении строится на адекватных возрасту формах работы с детьми, максимальном развитии всех специфических детских видов деятельности, в первую очередь, игры как ведущего вида деятельности ребенка-дошкольника

### Способы и направления поддержки детской инициативы

Основной движущей силой дополнительного образовательного процесса в дошкольном возрасте является сам ребенок, его самостоятельная пробно-продуктивная активность. Организация дополнительного образования включает две основные задачи:

- создание и поддержку психологического фона, благоприятствующего актуализации самостоятельной активности ребенка;
- поддержку и направление этой активности сообразно целям развития.

Проблемно-игровые ситуации представляют собой игровую ситуацию, в которую включена проблемная задача. Проблемно-игровые ситуации в силу своего игрового начала, ставят ребенка и взрослого в равно активную субъектную позицию. У ребенка при выполнении игрового задания, возникает потребность найти, открыть или усвоить новое, ранее неизвестное знание или способ действия. Игровое начало создает дополнительную мотивацию, снижает тревожность, боязнь ошибок.

Игровые проблемно-практические ситуации. После постановки проблемной задачи, необходимо дать детям возможность, совершить практические действия, пусть даже и не приведшие к результату, и только потом включиться в обсуждение: почему не получилось, как сделать, чтобы получилось. Такого рода обсуждения побуждают детей к решению вопроса на теоретическом уровне, побуждают к планированию собственных действия, выдвижению гипотезы, распределению обязанностей.

Развивающие ситуации служат не только для того, чтобы познакомить детей с новыми средствами и способами взаимодействия с миром, но и для того, чтобы помочь им осознать использование этих средств и способов. Выяснить, какие именно средства и способы следует использовать, каким образом, что это дает для решения той или иной поставленной задачи.

Рефлексивные ситуации – «разрывание» того или иного процесса. Перед ребенком встают такие вопросы: Как сделать? Как получилось? Как ты догадался (узнал)? По каким признакам? Что для этого сделал? Почему ты так думаешь? Кто думает по-другому? После того, как выясняется, чего именно не хватало для решения задачи, взрослый дает детям возможность познакомиться с недостающими для ее решения средствами и способами, фиксируя их в речи, обозначая словесно, воплощая в простейших моделях.

### **2.3. Особенности взаимодействия педагогического коллектива с семьями воспитанников.**

Реализация программного материала осуществляется с привлечением родителей воспитанников. Результат воспитания может быть успешным только при условии, если педагоги и родители станут равноправными партнерами, так как они воспитывают одних и тех же детей. В основу этого союза должно быть положено единство стремлений, взглядов на образовательный процесс, выработанные совместно общие цели и образовательные задачи, а также пути достижения намеченных результатов. Родители готовы поддержать начинания педагогов, направленные на удовлетворение и развитие интересов, потребностей детей. Сотрудничество педагогов и родителей позволяет лучше узнать ребенка, посмотреть на него с разных позиций, увидеть в разных ситуациях, а, следовательно, помочь в понимании его индивидуальных особенностей, развитии способностей ребенка, в преодолении его негативных поступков проявлений в поведении, формировании ценных жизненных ориентаций.

### **3. Организационный раздел**

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. Проблемное общение с каждым воспитанником по ходу игры.

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.

III этап - заключительный.

В заключительной части подводится итог; делается оценка выполнения и закрепления в памяти ребенка необходимых для условий действий, понятий и смысловых структур и правил действия с компьютером.

Также заключительная часть занятия необходима для снятия зрительного напряжения (проводится гимнастика для глаз), для снятия мышечного напряжения (физминутки, точечный массаж, массаж впереди стоящему, комплекс физических упражнений, расслабление под музыку).

Продолжительность каждого этапа занятия для старшей группы :

1 этап - 10 минут,

2 этап - 10 минут,

3 этап - 5 минут.

Продолжительность каждого этапа занятия для подготовительной к школе группы :

1 этап - 10 минут,  
 2 этап - 15 минут,  
 3 этап - 5 минут.

### 3.1. Учебный план, календарный учебный график

#### Учебно-тематический план

Возрастная группа: старшая (5-6 лет)

№ п/п	Тема	Кол-во часов
1.	Здравствуй, класс компьютерный	1
2.	Техника безопасности	1
3.	Знакомство с компьютером	1
4.	Устройство компьютера	1
5.	Устройство «Монитор»	1
6.	Манипулятор «Мышь»	1
7.	Клавиатура	1
8.	Клавиатура	1
9.	Системный блок	1
10.	Мы с компьютером на ты	1
11.	Рабочий стол	1
12.	Рабочий стол	1
13.	Программы	1
14.	Программы	1
15.	Файлы и папки	1
16.	Файлы и папки	1
17.	Компьютерные игры	1
18.	Компьютерные игры	1
19.	Графический редактор «Paint». Работа с инструментами	1
20.	Графический редактор «Paint». Работа с инструментами	1
21.	Графический редактор «Paint». Работа с инструментами	1
22.	Графический редактор «Paint». Работа с инструментами	1
23.	Графический редактор «Paint». Работа с инструментами	1
24.	Графический редактор «Paint». Работа с инструментами	1
25.	Графический редактор «Paint». Работа с инструментами	1

26.	Графический редактор «Paint». Работа с инструментами	1
27.	Графический редактор «Paint». Работа с инструментами	1
28.	Развиваем логику	1
29.	Учимся считать	1
30.	Развиваем внимание	1
31.	Развиваем мышление	1
32.	Любимые игры	1
33.	Любимые игры	1
34.	Играем с любимыми героями	1
35.	Играем с любимыми героями	1
36.	Диагностика	1

Учебно-тематический план

Возрастная группа: подготовительная к школе группа 6-7 (8) лет

№ п/п	Тема	Кол-во часов
1.	Техника безопасности	1
2.	История компьютера	1
3.	Устройство компьютера	1
4.	Устройство компьютера	1
5.	Рабочий стол	1
6.	Рабочий стол	1
7.	Программы	1
8.	Программы	1
9.	Файлы и папки	1
10.	Файлы и папки	1
11.	Тестовое занятие «Компьютер – что это?»	1
12.	Компьютерные игры	1
13.	Компьютерные игры	1
14.	Текстовый редактор «Word»	1
15.	Текстовый редактор «Word»	1
16.	Текстовый редактор «Word»	1

17.	Текстовый редактор «Word»	1
18.	Текстовый редактор «Word»	1
19.	Интернет	1
20.	Интернет	1
21.	В гостях у Пэйнтика (графический редактор «Paint»)	1
22.	В гостях у Пэйнтика (графический редактор «Paint»)	1
23.	В гостях у Пэйнтика (графический редактор «Paint»)	1
24.	В гостях у Пэйнтика (графический редактор «Paint»)	1
25.	В гостях у Пэйнтика (графический редактор «Paint»)	1
26.	В гостях у Пэйнтика (графический редактор «Paint»)	1
27.	Компьютерные игры	1
28.	Компьютерные игры	1
29.	В гостях у Пэйнтика (графический редактор «Paint»)	1
30.	В гостях у Пэйнтика (графический редактор «Paint»)	1
31.	В гостях у Пэйнтика (графический редактор «Paint»)	1
32.	Компьютерные игры	1
33.	Компьютерные игры	1
34.	Компьютерные игры	1
35.	Итоговое развлечение «В стране Умников»	1
36.	Диагностика	1

Календарный учебный график

Возраст	Длительность занятий (в минутах)	Количество занятий в неделю	Количество занятий в месяц.	Количество занятий в год (сентябрь-май)
Старшая группа (5-6 лет)	25 минут.	1	4	36 занятий
Подготовительная к школе группа (6-7 (8) лет)	30 минут.	1	4	36 занятий

### 3.2.Перспективное планирование работы с детьми 5-7 (8)лет

Перспективное планирование.  
Возрастная группа : старшая 5-6 лет

Месяц	Тема	Цель	Форма работы
Сентябрь	1 неделя		
	Здравствуй, класс компьютерный	Определение степени знакомства детей с компьютером. Способствовать развитию внимания, интереса к занятиям.	Индивидуальные беседы о назначении компьютера, его роль в жизни человека.
	2 неделя		
	Техника безопасности	Познакомить с техникой безопасности и правилами поведения в компьютерном классе.	Презентация « техника безопасности»  Д/И (дидактическая игра) « Хорошо или плохо»
	3 неделя		
	Знакомство с компьютером	Познакомить с многообразием компьютерной техники, применением. Дать общие сведения о компьютере, его свойствах, назначении.  Развивать связную речь	Беседа о назначении компьютера, его роли в жизни человека. Выяснить, у кого из детей есть компьютер дома. Для чего нужен компьютер? Где можно встретить компьютер?
	4 неделя		
Устройство компьютера	Познакомить с функциональной структурой и основными устройствами компьютера. Расширять кругозор и развивать интеллектуальные способности. Развивать внимание, память.	Мультфильм «Смешарики»  Серия «Компьютер для Ежика»  Д/И отметить из чего состоит компьютер	
Октябрь	1 неделя		
	Устройство «Монитор»	Познакомить с устройством «монитор». Закрепить умение создавать множество из разных по количеству элементов. Развивать пространственные ориентировки	Мультфильм «Почемучка»  Серия « какие бывают мониторы»
	2 неделя		
Манипулятор «Мышь»	Познакомить с манипулятором «мышь». Учить нажимать на левую кнопочку мыши один раз, выполнять двойной щелчок. Закреплять умение классифицировать предметы по определенным признакам.	Мультфильм «Почемучка» серия «мышь». Во время просмотра м/ф рассказать об устройстве ввода – «мышь», рассмотреть действующие кнопки и	

		Развивать логическое мышление	колесо прокрутки, демонстрация способа перетаскивания мышью.
	3 неделя		
	Манипулятор «Мышь»	Совершенствовать навыки работы с «мышью», учить перетаскивать элементы с помощью мыши. Познакомить с понятием «алгоритм».  Развивать внимание, быстроту реакции	Познакомить с алгоритмом. Д/И «Составь алгоритм» К/И (компьютерная игра) GCompris
	4 неделя		
	Клавиатур	Познакомить с клавиатурой: названия и функции основных клавиш. Формировать умение ориентироваться в пространстве: слева, справа, вверху, внизу. Развивать память	М/ф «Фиксики», серия «Клавиатура»или «Почемучка» серия «Клавиатура»  Тренировочные упражнения - называю букву, дети ищут ее на клавиатуре, кто нашел первым – поднимает руку.
Ноябрь	1 неделя		
	Клавиатура	Ориентироваться на буквенной и цифровой раскладке.	Загадки про буквы. К/И GCompris
	2 неделя		
	Системный блок	Продолжать знакомить детей с устройством компьютера. Познакомить с устройством системного блока.  Развитие зрительного восприятия	М/ф «Почемучка», серия « Архитектура компьютера»
	3 неделя		
	Мы с компьютером на ты	Обобщить знания по теме «Устройство компьютера».  Совершенствовать навыки работы мышью.  Развивать творческие способности	Вкторина
	4 неделя		
	Рабочий стол	Дать понятие «рабочий стол», познакомить с содержанием «Рабочего стола».  Развивать логическое мышление	Видео «Знакомство с компьютером. Урок 1- Рабочий стол компьютера»
Декабрь	1неделя		
	Рабочий стол	Закрепить умение ориентироваться на экране монитора, понимать смысл пространственных отношений.	Д/И«Наведи порядок на рабочем столе»

		Развивать логическое мышление	
	2 неделя		
	Программы	Дать понятие «программа», «программист», учить различать ярлычки программ, запускать программы с рабочего стола.  Развивать логическое мышление	Рассказать о программистах и программах, ярлычках программ
	3 неделя		
	Программы	Совершенствовать умение складывать из частей разные предметы.  Развивать логическое мышление	К/И GCompris
	4 неделя		
	Файлы и папки	Дать понятие «папка», «файл», учить различать их ярлычки.  Развивать внимание	М/ф «Почемучка» серия «файлы и папки»
	Январь	2 неделя	
Файлы и папки		Закреплять умение выделять характерные признаки предметов	Д/И «Сложи файлы в папки»
3 неделя			
Компьютерные игры		Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закреплять умение классифицировать предметы по определенным признакам.  Развивать логическое мышление	К/И GCompris
4 неделя			
Компьютерные игры		Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закреплять умение пользоваться компьютерной мышью.  Развивать логическое мышление	К/И GCompris
Февраль	1 неделя		
	Графический редактор «Paint». Работа с инструментами «Карандаш», «Кисть»	Познакомить с панелью инструментов графического редактора «Paint». Развивать навыки работы с инструментами «Карандаш», «Кисть», эстетический вкус, творческое воображение.  Формировать наглядно – образное мышление	Компьютерный рисунок «Волшебная палочка»
	2 неделя		
Графический редактор «Paint». Работа с инструментами	Совершенствовать навыки работы в среде графического редактора. Закрепить гендерные представления детей.  Развивать творческие способности	Компьютерный рисунок «Я – мальчик, я – девочка»	

	3 неделя		
	Графический редактор «Paint». Работа с инструментами «Палитра» «Заливка»	Познакомить с палитрой цветов, понятием «замкнутый контур» и инструментом «Заливка». Закрепить названия цветов. Развивать творческие способности	Раскрасить раскраску «Винни-Пух»
	4 неделя		
	Графический редактор «Paint». Работа с инструментами основной цвет кисти и фона	Познакомить с основным цветом кисти и цветом фона.  Закреплять названия геометрических фигур, умение различать их по характерным признакам.  Развивать творческое воображение	Компьютерный рисунок «Машина»  Компьютерный рисунок на произвольную тему
Март	1 неделя		
	Графический редактор «Paint». Работа с инструментом «Распылитель»	Познакомить с инструментом «Распылитель». Закреплять навыки работы в среде графического редактора. Расширять знания о международном женском дне  Развивать творческие способности	Компьютерный рисунок «Открытка для мамы»
	2 неделя		
	Графический редактор «Paint». Работа с инструментом «Пипетка»	Познакомить с панелью команд, с инструментом «Пипетка», формировать умение сохранять компьютерный рисунок. Развивать художественные способности	Компьютерный рисунок на свободную тему
	3 неделя		
	Графический редактор «Paint». Работа с инструментами	Обобщить знания по программе «Paint», панель инструментов. Закрепить представления о приметах весны.  Развивать самостоятельность, фантазию, художественные способности	Компьютерный рисунок «Пришла весна»  Д/И «Времена года»
	4 неделя		
	Графический редактор «Paint». Работа с инструментом «Ластик»	Познакомить с инструментом «Ластик». Формировать умение исправлять недочеты и убирать ненужные части на рисунке.  Развивать творческие способности.	Компьютерный рисунок «Гусеница»
Апрель	1 неделя		
	Графический редактор «Paint». Работа с инструментом «Лупа»	Познакомить с инструментом «Лупа». Формировать умение приближать и отдалять предмет и работать с изображением.  Развивать аккуратность и творческие способности.	Раскраска с мелкими деталями «Колобок»

	2 неделя		
	Развиваем логику	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Совершенствовать навыки владения компьютерной мышкой Закрепить знание геометрических фигур, умение выделять их характерные признаки. Развивать внимание, быстроту	Рассказать о функциональном назначении клавиш и способах управления  К/И Раскраска сайт «Играемся»
	3 неделя		
	Учимся считать	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закрепить навыки количественного счета предметов в пределах 10. Развивать память	К/И GCompris Клавиатура
4 неделя			
Развиваем внимание	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Совершенствовать навыки владения компьютерной мышкой и умения использовать ярлыки программ. Развивать внимание	К/И GCompris Сайт «Играемся»	
Май	1 неделя		
	Развиваем мышление	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закрепить умение разбивать множество на части и воссоединять их; устанавливать отношения между целым множеством и его частью. Развивать логическое мышление	К/И GCompris Сайт «Играемся»
	2 неделя		
	Любимые рисунки	Закреплять умение управлять действиями на экране с помощью компьютерной мышки. Поговорить про праздник «День победы» Развивать патриотические чувства	Компьютерный рисунок «День Победы»
	3 неделя		
	Играем с любимыми героями	Закрепить материал по данному курсу Игра в любимые програссы	Сайт «Играемся»
	4 неделя		
Диагностика	Викторина	Отчет	

Перспективное планирование.

Возрастная группа : подготовительная к школе группа 6-7 (8) лет.

Месяц	Занятие	Цель	Форма работы
Сентябрь	1 неделя		
	Техника Безопасности	Закрепить правила работы в компьютерном классе, технику безопасности работы с компьютером.  Способствовать развитию интереса к занятиям	Презентация
	2 неделя		
	История компьютера	Познакомить с историей развития компьютера, с понятием «информация».  Способствовать развитию интереса к занятиям	М/ф «Смешарики» серия «Из чего состоит компьютер»
	3 неделя		
	Устройство компьютера	Закрепить знания о функциональной структуре и основных устройствах компьютера.  Расширять кругозор и развивать интеллектуальные способности	«Что такое Компьютер» Обучающий мультимедиа для детей
	4 неделя		
	Устройство компьютера	Познакомить с дополнительными устройствами, которые можно подключить к компьютеру (колонки, наушники, принтер, сканер).  Расширять кругозор и развивать интеллектуальные способности	К/И GCompris
Октябрь	1 неделя		
	Рабочий стол	Закрепить понятие «рабочий стол», содержанием «Рабочего стола», учить украшать его.  Развивать логическое мышление	Рассказать о Пиктограммах, ярлыках.
	2 неделя		
Рабочий стол	Закрепить умение ориентироваться на листе бумаги, понимать смысл пространственных отношений. Развивать логическое мышление	Практическое задание: укрась «рабочий стол»	

	3 неделя		
	Программы	Дать понятие «программа», «программист», учить различать ярлычки программ, запускать программы с рабочего стола. Развивать логическое мышление.	Рассказать о программах, программистах, ярлычках программ
	4 неделя		
Программы	Совершенствовать умение складывать из частей разные предметы. Развивать логическое мышление.	К/И GCompris	
Ноябрь	1 неделя		
	Файлы и папки	Дать понятие «папка», «файл», учить различать их ярлычки. Развивать внимание	Рассказать о папках и файлах. Рассмотреть внешний вид, познакомить со свойствами. -
	2 неделя		
	Файлы и папки	Закреплять умение выделять характерные признаки предметов. Развивать внимание	М/ф «Почемучка: информатика» Серия «файлы и папки»
	3 неделя		
	Тестовое занятие «Компьютер – что это?»	Обобщить знания по теме «Устройство компьютера». Развивать навыки отгадывания кроссвордов, связную речь	Кроссворд «Компьютерный мир» Д/И
	4 неделя		
Компьютерные игры + Работа в графическом редакторе Paint	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Развивать логическое мышление	Рассказать о компьютерной игре, о функциональном назначении клавиш и способах управления	
Декабрь	1 неделя		
	Компьютерные игры+ Работа в графическом редакторе Paint	Закреплять умение классифицировать предметы по определенным признакам. Развивать логическое мышление	К/И GCompris
	2 неделя		
	Текстовый редактор «Word»	Познакомить с текстовым редактором «Word». Закреплять названия букв.	К/И GCompris
	3 неделя		
Текстовый редактор	Познакомить с названием и функцией	К/И GCompris	

	«Word»	основных клавиш. Закреплять названия букв.	
	4 неделя		
	Текстовый редактор «Word»	Учить создавать текстовый документ. Закреплять названия букв.	Программа Microsoft Word
Январь	2 неделя		
	Текстовый редактор «Word»	Выполнять задание по редактированию документа	Программа Microsoft Word
	3 неделя		
	Текстовый редактор «Word»	Объявление « Пропал котенок» Закреплять названия букв.	Программа Microsoft Word
	4 неделя		
	Интернет	Познакомить с историей создания компьютерной сети, ее возможностями. Учить искать нужную информацию в интернете. Развивать внимание, зрительную память	М/Ф «Фиксики – Интернет» Практическая работа по поиску в Интернете и сохранению информации
Февраль	1 неделя		
	Интернет	Рассказать про безопасность в интернете. Развивать внимательность и понимать что такое безопасность	Интерактивная сказка от МТС «Безопасный интернет»
	2 неделя		
	В гостях у Пейнтика (графический редактор «Paint»)	Познакомить с классификацией геометрических фигур по заданному признаку, с понятием «орнамент». Формировать умения пользоваться «выбором» при создании цифрового рисунка. Развивать навыки конструирования и моделирования	Компьютерный рисунок «Коврик для мышки»
	3 неделя		
	В гостях у Пейнтика (графический редактор «Paint»)	Познакомить со встроенным инструментом «Овал». Закрепить умения пользоваться «выбором» при создании цифрового рисунка. Развивать геометрическую зоркость, умение анализировать и сравнивать предметы по форме.	Компьютерный рисунок «Воздушные шары»
	4 неделя		
В гостях у Пейнтика (графический редактор «Paint»)	Познакомить с инструментом «Многоугольник» и принципами работы. Формировать представление о символике России и войсках. Развивать творческие способности	Компьютерный рисунок «23 февраля» Д/И«Геометрический диктант»	

Март	1 неделя		
	В гостях у Пейнтика (графический редактор «Paint»)	Познакомить с инструментом «Кривая линия» и принципами работы. Формировать геометрическое мышление и пространственное восприятие. Развивать творческие способности	Компьютерный рисунок «Цветы для мамы»
	2 неделя		
	В гостях у Пейнтика (графический редактор «Paint»)	Построение линий и фигур. Море и его обитатели. Закрепление умения использовать инструменты графического редактора Формировать геометрическое мышление	Компьютерный рисунок «Морской пейзаж»
	3 неделя		
Компьютерные игры	Поддерживать интерес к развивающим компьютерным играм. Развивать мышление, память	Игры по выбору детей	
4 неделя			
Компьютерные игры	Закреплять умение управлять действиями на экране с помощью компьютерной мышки. Развивать мышление, память.	Легоконструирование на свободную тему	
Апрель	1 неделя		
	В гостях у Пейнтика (графический редактор «Paint»)	Моделирование в среде графического редактора. Путешествие в страну безопасных дорог. Формирование ответственного отношения к личной безопасности	Компьютерный рисунок «Светофор»
	2 неделя		
	В гостях у Пейнтика (графический редактор «Paint»)	Выделение прямоугольной области. Развивать знания о космосе. Навыков ориентации на плоскости, глазомера	Компьютерный рисунок «Космическое путешествие»
	3 неделя		
	В гостях у Пейнтика (графический редактор «Paint»)	Моделирование в среде графического редактора. Транспорт. Развитие навыков моделирования в среде графического редактора, обобщающих категорий, знаний о транспортных средствах	Компьютерный рисунок «Поезд»
4 неделя			
В гостях у Пейнтика (графический редактор «Paint»)	Моделирование в среде графического редактора. Что нам стоит дом построить. Работа с инструментами «выделить»,	Кнопки Ctrl, Shift. Компьютерный рисунок	

		«копирование», «вставить». Развивать навыки геометрического конструирования и моделирования.	«Многоэтажный дом»
Май	1 неделя		
	Компьютерные игры	Устройство «принтер» и его назначение. Составление компьютерной игры для печати «лабиринт»	Компьютерный рисунок «Лабиринт»
	2 неделя		
	Компьютерные игры		
	3 неделя		
	Игровые развлечения	Закрепление материала по данному курсу	Загадки, дидактические, математические, лингвистические игры; награждение памятными подарками, сладкими призами
	4 неделя		
	Диагностика	Викторина	Отчет

### **3.3. Материально-техническое обеспечение для реализации программы.**

В МАДОУ созданы благоприятные условия для пребывания и развития детей. Предметно-развивающая среда создана с учётом возрастных особенностей, интересов детей, имеет характер открытой, незамкнутой системы, способной к изменениям, корректировке, развитию и проектируется в соответствии с программными требованиями. Любая развивающая среда состоит из разнообразных элементов, каждый из которых выполняет свою функциональную роль. Предметно-развивающая среда является позитивной, если учитывает интересы и потребности ребенка, его возрастные и индивидуальные особенности.

#### Компьютерный класс:

- интерактивная панель, для демонстрации материала;
- моноблоки для детей, для получения новых знаний и закрепления навыков работы.

#### Игровая зона компьютерного класса:

- столы, стулья для обучения 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

Обучающие и развивающие компьютерные программы:

- GCompris
- программа Paint
- программа Paint 3D
- программа Word
- доступ к сети интернет

### Требования СанПиН 2.4.1.2660-10 к организации образовательной деятельности по работе с персональным компьютером (ПК)

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

Для снижения утомляемости детей в процессе осуществления непосредственно образовательной деятельности с использованием компьютерной техники необходимо обеспечить гигиенически рациональную организацию рабочего места: соответствие мебели росту ребенка, достаточный уровень освещенности. Экран видеомонитора должен находиться на уровне глаз или чуть ниже, на расстоянии не ближе 50 см.

Ребенок, носящий очки, должен заниматься за компьютером в них.

Недопустимо использование одного компьютера для одновременного занятия двух или более детей.

Для установки компьютера используется специальная мебель: для каждого ПК – это стол и стул. Стулья отрегулированы, имеют опору для спинки ребенка и установлены так, чтобы уровень глаз ребенка приходился на центр экрана монитора (или 2/3 его высоты) (СанПиН п. 8.4).

Индивидуальные места дошкольников располагаются периметрально, экранами внутрь помещения, с подводкой электропитания к задней панели, располагающейся к стене, в соответствии с требованиями безопасности (СанПиН п. 8.1.1).

В компьютерном зале ежедневно делается влажная уборка, вытирается пыль с компьютеров, особенно с экранов мониторов и дважды в неделю проводится уборка пылесосом (СанПиН п. 4.16, п. 8.1.14).

Занятия проводятся в кабинете, соответствующем требованиям техники безопасности, пожарной безопасности, санитарным нормам. В соответствии с требованиями СанПиН количественный состав группы составляет 8-10 человек. Занятия предусматривают коллективную, групповую и возможно индивидуальную формы работы для отработки пропусков занятий. Кабинет имеет хорошее освещение и возможность проветриваться, кварцеваться.

### **3.4. Организационно-педагогические условия реализации программы**

Требования к условиям включают требования к психолого-педагогическим, кадровым, материально-техническим и финансовым условиям реализации программы.

Для успешной реализации программы должны быть обеспечены следующие психолого-педагогические условия:

- уважение взрослых к человеческому достоинству детей, формирование и поддержка их положительной самооценки, уверенности в собственных возможностях и способностях;
- использование в образовательной деятельности форм и методов работы с детьми, соответствующих их возрастным и индивидуальным особенностям;

- построение образовательной деятельности на основе взаимодействия взрослых с детьми, ориентированного на интересы и возможности каждого ребенка и учитывающего социальную ситуацию его развития;
- поддержка взрослыми положительного, доброжелательного отношения детей друг к другу и взаимодействия детей в разных видах деятельности;
- поддержка инициативы и самостоятельности детей в специфических для них видах деятельности;
- поддержка родителей в воспитании детей, охране и укреплении их здоровья, вовлечение семей непосредственно в образовательную деятельность.

### Список научно-методической литературы

1. «Дошколенок + компьютер»: перспективно – тематическое планирование. Конспекты занятий с детьми 5 – 7 лет/ авт. – сост. Л.А. Коч, Ю.А. Бревнова. – Волгоград: Учитель, 2011.
2. Ходакова Н.П. «От точки до пейзажа» - М., Обруч, 2012.
3. Дуванов А.С. Изучаем компьютер. – М.: Эксмо, 2012 112 с.
4. Габдуллина З.М. Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет, Волгоград 2011 – 139 с.
5. Горвиц Ю.М. Новые информационные технологии в дошкольном образовании. /Ю. М. Горвиц, А. А. Чайнова, Н. Н. Поддъяков. – М.: ЛинкаПресс, 1998. – 328 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. Комарова И.И., Туликова А.В. Информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовании/ Под редакцией Т.С.Комаровой. – М.: Мозаика-синтез, 2013 - 192 с.
8. Кравцов С. С., Ягодина Л. А. Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников/ С. С. Кравцов, Л. А. Ягодина//Информатика. – 2006. - №12.32
9. Круглова Л.В. Новые информационные технологии в дошкольном образовании. Красноярск, 2000.
10. Габдуллина З.М. Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет. Планирование занятий, рекомендации, дидактический материал, консультации для родителей. – Волгоград.: Учитель, 2010. – 139 с.
11. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы (Санин 2.4.2.178-020, зарегистрированные в Минюсте России 05.12.02., рег. №3997
12. Балабанова Л.К. Компьютерные игры в обучении детей, Волгоград 2012 – 175 с.