

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ЛОУХСКИЙ РАЙОННЫЙ ЦЕНТР ТВОРЧЕСТВА»  
ЛОУХСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА**

**Принята**

Педагогическим Советом МБУДО  
«Лоухский районный центр творчества»  
Протокол № 1 от «01» июня 2020 года.

**Утверждена**

Директор МБУДО «Лоухский  
районный центр творчества»  
\_\_\_\_\_ Артамонова И.С.

Приказ МБУДО «Лоухский  
районный центр творчества»  
№ 48 от 05 июня 2020 года.



Рабочая программа  
по дисциплине «Компьютер для дошколят»  
дополнительной общеобразовательной  
общеразвивающей программы  
технической направленности

пгт. Лоухи  
2020 г.

## Пояснительная записка

Современное общество живет в мире постоянного умножения потока информации, которая каждые несколько лет практически удваивается. Не утонуть в этом информационном море, а, точно ориентируясь, решать практические задачи человеку помогает компьютер. «Завтра» наших детей — это информационное общество. Если сегодня еще есть сферы жизни, где можно обойтись без компьютера, то в информационном обществе неумение пользоваться компьютером будет означать социальную инвалидность. В сегодняшних условиях информатизации общества 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 ребенка к предстоящему взаимодействию с информационными технологиями образования в школе. В последнее время одним из приоритетных направлений развития образования в России становится создание единой образовательной информационной среды. Психологическая готовность к жизни в обществе высоких информационных технологий, начальная компьютерная грамотность, культура пользования персональным компьютером, как средством решения реальных жизненных задач, становятся сейчас необходимыми каждому человеку. Современное общество расширило понятие грамотности: теперь грамотным считается тот человек, который не только пишет, читает, считает, но и умеет «общаться» с компьютером. Все это предъявляет качественно новые требования и к дошкольному воспитанию – первому непрерывному звену образования, одна из главных целей которого – заложить потенциал всестороннего развития личности ребенка. Важное условие обновления при этом – использование новых информационных технологий, в первую очередь компьютеров. Именно этому и способствует настоящая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Компьютер для дошколят» (далее по тексту – программа).

**Актуальность** работы в данном направлении продиктована самим временем. Современный мир сегодня предъявляет новые требования к восприятию и использованию информационно - коммуникационных технологий в работе с детьми. Техника заняла прочные позиции во многих областях современной жизни, быстро проникла в детские сады, школы и дома.

Интеллектуальное развитие дошкольника сегодня невозможно представить без компьютера, который является для него самым современным игровым инструментом. Вместе с тем служит мощным техническим средством обучения и играет роль незаменимого помощника педагога в воспитании и развитии. Информационные технологии выступают в качестве средства формирования ведущих сфер личности ребенка: социально-нравственной, эмоционально-экспрессивной, познавательной, художественно-эстетической, активизации психических процессов, раскрытия творческих способностей.

**Новизна** программы состоит в том, что до сих пор в нашем муниципальном образовании ни кто не занимался данным видом деятельности.

**Возрастные особенности** детей 5-7 лет позволяют утверждать, что ребёнок в данном возрасте не всегда способен концентрировать свое внимание в течение всего занятия на его содержании. Внимание обладает рядом свойств: концентрация, устойчивость, переключаемость. Обучающие игровые программы позволяют ребенку развивать в игровой форме указанные свойства внимания, что позволит ему быть более усидчивым, сосредоточенным в процессе учебной деятельности. Кроме того, у ребенка задействованы все виды памяти: образная, эмоциональная, зрительная, слуховая, логическая. Одна из основных заповедей улучшения памяти, - повторение. Дети, как правило, с большим интересом играют в одну и ту же игру много раз, тем самым укрепляют свою память. От занятия к занятию перед ребенком ставятся различные дидактические задачи, которые требуют от него определенный объем знаний и умений. В процессе игры начинает формироваться интерес к учебной деятельности, а игровая мотивация ребенка постепенно смещается на учебную. Занятия на компьютере имеют большое значение и для развития произвольной моторики пальцев рук. В процессе выполнения компьютерных заданий им необходимо в соответствии с поставленными

задачами научиться нажимать пальцами на определенные клавиши, пользоваться манипулятором «мышь». Кроме того, важным моментом подготовки детей к овладению письмом, является формирование и развитие совместной координированной деятельности зрительного и моторного анализаторов, что с успехом достигается на занятиях с использованием компьютера. Ребенок овладевает новым способом, более простым и быстрым, получения и обработки информации, меняет отношение к новому классу техники и вообще к новому миру предметов.

В познавательном развитии детей старшего дошкольного возраста необходимо учитывать особенности их нервно-психического развития: ребёнок стремится познать себя и другого человека как представителя общества, постепенно начинает осознавать связи и зависимости в социальном поведении и взаимоотношениях людей, в окружающей его действительности. В этом возрасте в поведении дошкольников происходят качественные изменения: формируется возможность саморегуляции, дети начинают предъявлять к себе те требования, которые раньше предъявлялись им взрослыми. Так они могут, не отвлекаясь на более интересные дела, доводить до конца малопривлекательную работу. Это становится возможным благодаря осознанию детьми общепринятых норм и правил поведения и обязательности их выполнения. В возрасте от 5 до 6 лет происходят изменения в представлениях ребёнка себе. Эти представления начинают включать не только характеристики, которыми ребёнок наделяет себя настоящего в данный отрезок времени, но и качества, которыми он хотел бы или, наоборот, не хотел бы обладать в будущем. В них проявляются усваиваемые детьми этические нормы.

К пяти годам дети обладают довольно большим запасом представлений об окружающем, которые получают благодаря своей активности, стремлению задавать вопросы и экспериментировать. Ребёнок этого возраста уже хорошо знает основные цвета и имеет представления об оттенках (например, может показать два оттенка одного цвета: светло-красный и тёмно-красный). Дети шестого года жизни могут рассказать, чем отличаются геометрические фигуры друг от друга. Для них не составит труда сопоставить между собой по величине большое количество предметов: например, расставить по порядку семь-десять тарелок разной величины и разложить к ним соответствующее количество ложек разного размера. Возрастает способность ребёнка ориентироваться в пространстве.

Внимание детей становится более устойчивым и произвольным. Они могут заниматься не очень привлекательным, но нужным делом в течение 20—25 мин вместе со взрослым. Ребёнок этого возраста уже способен действовать по правилу, которое задаётся взрослым. Объём памяти изменяется не существенно, улучшается её устойчивость. При этом для запоминания дети уже могут использовать несложные приёмы и средства.

В 5-6 лет ведущее значение приобретает наглядно-образное мышление, 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. Возраст 5—6 лет можно охарактеризовать как возраст овладения ребёнком активным (продуктивным) воображением, которое начинает приобретать самостоятельность, отделяясь от практической деятельности и предвзявля её. Образы воображения значительно полнее и точнее воспроизводят действительность. Ребёнок чётко начинает различать действительное и вымышленное.

На шестом году жизни ребёнка происходят важные изменения в развитии речи. Для детей этого возраста становится нормой правильное произношение звуков. Дети начинают употреблять обобщающие слова, синонимы, антонимы, оттенки значений слов, многозначные слова. Словарь детей также активно пополняется.

Повышаются возможности безопасности жизнедеятельности ребенка 5-6 лет. Это связано с ростом осознанности и произвольности поведения, преодолением эгоцентрической позиции (ребёнок становится способным встать на позицию другого).

Развивается прогностическая функция мышления, что позволяет ребёнку видеть перспективу событий, предвидеть (предвосхищать) близкие и отдалённые последствия собственных действий и поступков и действий и поступков других людей.

Дошкольники 6-7 лет обладают устойчивыми социально-нравственными чувствами и эмоциями, высоким самосознанием и осуществляет себя как субъект деятельности и поведения. Мотивационная сфера дошкольников 6-7 лет расширяется за счёт развития таких социальных мотивов, как познавательные, просоциальные (побуждающие делать добро), самореализации. Поведение ребёнка начинает регулироваться также его представлениями о том, что хорошо и что плохо, что правильно и неправильно. Общая самооценка детей представляет собой глобальное, положительное недифференцированное отношение к себе, формирующееся под влиянием эмоционального отношения со стороны взрослых.

К концу дошкольного возраста у детей формируются обобщённые эмоциональные представления, что позволяет им предвосхищать последствия своих действий. Это существенно влияет на эффективность произвольной регуляции поведения — ребёнок может не только отказаться от нежелательных действий, но и выполнять неинтересное задание, если будет понимать, что полученные результаты принесут кому-то пользу, радость и т. п. Благодаря таким изменениям в эмоциональной сфере поведение дошкольника становится менее ситуативным.

Использование компьютерных технологий в работе с детьми дошкольного возраста являются еще пока нетрадиционной методикой, но с ее помощью можно более эффективно решать образовательные задачи, которые будут способствовать подготовке ребенка к обучению в школе.

Настоящая программа составлена в соответствии с:

- «Конвенцией о правах ребёнка» от 20 ноября 1989 года;
- Федеральным законом Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации";
- СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей";
- Приказом Министерства образования и науки РФ от 17.10.2013 г. № 1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования»;
- Уставом Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Лоухский районный центр творчества» Лоухского муниципального района (далее по тексту Центр).
- локальными актами Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Лоухский районный центр творчества» Лоухского муниципального района.

Принципы построения настоящей программы:

- последовательность и системность. Систематические занятия дисциплинируют ребенка, приучают его к регулярной работе;
- доступность и индивидуализация - предусматривает учет возрастных особенностей и возможностей ребенка;
- постепенное повышение требований – заключается в постановке перед ребенком и выполнении им все более трудных новых заданий, в постепенном увеличении объема и интенсивности нагрузок. Обязательным для успешного обучения, является чередование нагрузок с отдыхом;
- сознательность и активность – для успешного достижения цели ребенку необходимо представлять, что и как нужно выполнить и почему именно так, а не иначе.
- повторяемость материала. Эффективность занятий выше, если повторение вариативно, т.е. в деятельность вносятся какие-либо изменения и предлагаются разнообразные методы и

приемы их выполнения, что вызывает интерес, привлекает внимание детей, создаёт положительные эмоции. Наглядность – безукоризненный практический показ.

Программа сформирована в соответствии с принципами и подходами, определёнными ФГОС:

- содержание программы соответствует основным положениям возрастной психологии и дошкольной педагогики, при этом имеет возможность реализации в практике дошкольного образования;
- обеспечивает единство воспитательных, развивающих и обучающих целей и задач процесса образования детей дошкольного возраста;
- строится с учётом принципа интеграции образовательных областей в соответствии с возрастными возможностями и особенностями воспитанников, спецификой и возможностями образовательных областей.

**Цель** программы – развитие способностей дошкольников с использованием современных информационных технологий.

**Задачи**, которые решаются для достижения поставленной цели можно объединить в следующие группы:

Ознакомительно-адаптивные (предусматривают изучение компьютера и его возможностей):

- познакомить с компьютером как современным инструментом обработки информации, составляющими частями компьютера;
- сформировать начальные навыки работы за компьютером.

Образовательно-воспитательные (предусматривают применение компьютера как средства обучения):

- использовать занимательные формы в обогащении представлений детей об окружающем мире, в расширении опыта и знаний, повышении мотивации к познанию;
- формировать навыки учебной деятельности у детей: учить осознавать цель; выбирать системы действий для достижения целей; учить оценивать результаты деятельности;

Творческие (предусматривают использование компьютера как средства творческого развития ребенка):

- развивать воображение, конструктивные способности детей;
- развивать творческие способности;
- развивать понятийно-образное мышление, использовать элементы эвристического мышления.

#### **Условия реализации** программы.

Данная программа нацелена на принятие ребёнком нового вида деятельности и построена на основе новейших разработок в области компьютерных развивающих и обучающих технологий отечественных и зарубежных производителей, с учётом психических особенностей детей дошкольного возраста, и рассчитана на детей 5 -7 лет. Программа рассчитана на 1 год обучения (144 учебных часа): от простого к более сложному, от постоянного контроля педагога к самостоятельным решениям, от выработки умений и навыков к творческим заданиям. Дети занимаются два раза в неделю по 2 учебных часа. Учебный час длится 30 минут. Перерыв между занятиями составляет не менее 10 минут. Расписание занятий составляется с учетом пожеланий родителей. Учебный год длится 36 недель (с 01 сентября по 31 мая). Каникулы не предусмотрены. Данная программа не предназначена для детей с ограниченными возможностями здоровья. 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 с помощью игровых программ и будут достигаться необходимые воспитательные и образовательные цели.

Форма проведения занятий: групповые.

Используемые методы:

- практические занятия;
- беседы;
- работа с дидактическим материалом (различные карточки с цифрами, картинками и буквами, различные предметы для классификации и т.д.);
- активные групповые методы обучения: игры, дискуссии, занятие-соревнование.

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 ребёнком 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.

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.*

В заключительной части подводятся итоги; делается оценка выполнения и закрепления в памяти ребенка необходимых для условий действий, понятий и смысловых структур и правил действия с компьютером. Реализация вновь полученных (после игры на компьютере) впечатлений в самостоятельной игре детей в игровом зале (с опорой на модули и другие игрушки) в разных видах игр: самостоятельных, творческих, сюжетно-ролевых, режиссерских, дидактических, подвижных и т. д.; в разных видах деятельности детей — в общении со взрослыми и сверстниками, изобразительной, конструктивной, трудовой.

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:

1 этап - 10 минут,

2 этап - 15 минут,

3 этап - 5 минут.

После каждого занятия проветривание и влажная уборка помещения.

Занятия построены на игровых методах и приемах, позволяющих детям в интересной,

доступной форме получить знания, решить поставленные педагогом задачи.

В результате освоения программы обучающиеся получают целый комплекс знаний и приобретают определенные умения.

Дети должны **знать:**

- названия и функции основных частей компьютера: системный блок, монитор, клавиатура, манипулятор «мышь»;
- технику безопасности и правила поведения.

**уметь:**

- использовать в работе клавиатуру и мышь;
- воспринимать и анализировать информацию с экрана;
- осуществлять необходимые операции при работе в текстовом редакторе «Word»;
- пользоваться графическим редактором «Paint»: создание рисунков, с использованием различных инструментов (карандаш, кисть, распылитель, заливка, фигуры), закрашивание рисунков (с помощью заливки, распылителя);
- осуществлять необходимые операции при работе в различных программах;
- сравнивать предметы, объединять в группу по признакам;
- находить закономерности в изображении предметов, обобщать категории;
- составлять целое из предложенных частей;
- ориентироваться во времени и пространстве.

Для контроля за усвоением знаний проводятся контрольные занятия, игры, ребусы и т.п. (как с применением компьютерной техники, так и без него):

- реши кроссворд "Компьютерный мир";
- итоговое развлечение "Мой друг - компьютер" (повторение любимых физ. минуток, игр, награждение памятными подарками, сладкими призами) и др.

### Учебно-тематический план

№	Тема	Количество часов
1	Диагностика	2
2	История компьютера	2
3	Устройство компьютера	2
4	Устройство системного блока	2
5	Дисковод	2
6	Рабочий стол	2
7	Тестовое занятие «Компьютер – что это?»	2
8	Компьютерные игры	6
9	Текстовый редактор «Word»	16
10	Компьютерные игры	2
11	Интернет	4
12	В гостях у Пэйнтика (графический редактор «Paint». Построение линий и фигур)	24
13	Любимые игры	2
14	Итоговое развлечение	2
15	Диагностика	2
	<b>Итого</b>	<b>72</b>

### Содержание

1. Диагностика (2 часа)  
Цель: выявить уровень знаний работы на компьютере.  
Методические приёмы: дидактическая игра.
2. История компьютера (2 часа)  
Цель: Познакомить с историей развития компьютера, с понятием «информация». Закрепить правила работы в компьютерном классе, технику безопасности работы с компьютером. Способствовать развитию интереса к занятиям.  
Методические приёмы: Видео «Информатика для детей! Курс Компьютерики». Урок 1 (<https://www.youtube.com/watch?list=PLs-yJ9DOsIMTd>). Дидактическая игра «Что сначала, что потом».
3. Устройство компьютера (2 часа)  
Цель: Закрепить знания о функциональной структуре и основных устройствах компьютера, познакомить с дополнительными устройствами, которые можно подключить к компьютеру (колонки, наушники, принтер, сканер). Расширять кругозор и развивать интеллектуальные способности.  
Методические приёмы: Что такое Компьютер Обучающий мультимедиа для детей (<https://www.youtube.com/watch?v=rV2Z7bB2ZWU>) Игра «Собери компьютер» («Смешарики. Компьютер Ежика» ([https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=35&v=OaODz9bWhw](https://www.youtube.com/watch?time_continue=35&v=OaODz9bWhw)).
4. Устройство системного блока (2 часа)  
Цель: Дать понятие процессор, материнская плата, оперативная память. Закреплять навыки работы с «мышью». Развивать внимание, мелкую моторику.  
Методические приёмы: Что такое Компьютер. Обучающий мультимедиа для детей. Дидактическая игра «Почини системный блок». Компьютерная игра «Раскрась цепочку». (Программа «Игры для маленького гения». Игродром 1).
5. Дисковод (2 часа)  
Цель: Дать понятия «дисковод», «компакт-диск». Закрепить навыки порядкового счета. Развивать интерес и бережное отношение к компьютерной технике.  
Методические приёмы: Устройство компьютера «Смешарики. Компьютер Ежика» (<https://www.youtube.com/watch?v=qD55dnB6yV4>) Компьютерная игра «Числа-клавиши». (Программа «Игры для маленького гения». Игры с числами).
6. Рабочий стол (2 часа)  
Цель: Закрепить понятие «рабочий стол», содержанием «Рабочего стола», учить украшать его. Закрепить умение ориентироваться на листе бумаги, понимать смысл пространственных отношений. Развивать логическое мышление.  
Методические приёмы: Рассказ Компьютошки о Пиктограммах, ярлыках. Практическое задание: укрась «рабочий стол». Дидактическая игра «Выложи узор». Компьютерная игра «Ориентация в пространстве». (Программа «Развивающие игры». Экран 9)
7. Тестовое занятие «Компьютер – что это?» (2 часа)  
Цель: Обобщить знания по теме «Устройство компьютера». Развивать навыки отгадывания кроссвордов, связную речь.  
Методические приёмы: Кроссворд «Компьютерный мир» Дидактические игры.
8. Компьютерные игры (6 часов)



Цель: Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закреплять умение классифицировать предметы по определенным признакам. Развивать логическое мышление.

Методические приёмы: Рассказ Компьютошки о компьютерной игре, о функциональном назначении клавиш и способах управления. Дидактическая игра «Помоги Маше разложить листья». Компьютерная игра «Времена года». (Программа «Игры для маленького гения». Игродром 1)

9. Знакомство с текстовым редактором «Word» (16 часов)

Цель: Познакомить с текстовым редактором «Word», названием и функцией основных клавиш. Учить создавать текстовый документ. Совершенствовать навыки работы с мышью. Закреплять названия букв. Развивать мышление, память.

Методические приёмы: Рассказ Компьютошки о текстовом редакторе «Word», об основных клавишах «Enter», «Пробел», «Стрелка», о буквенном ряде. Практическая работа «Создай документ» Д/игра «Буквы».

10. Компьютерные игры (6 часа)

Цель: Закрепить знание геометрических фигур, учить выделять их характерные признаки. Закреплять умение управлять действиями на экране с помощью компьютерной мышки. Развивать внимание, зрительную память.

Методические приёмы: Рассказ Компьютошки о компьютерной игре, о функциональном назначении клавиш и способах управления. Дидактическая игра «Рассели жильцов». Компьютерная игра «Что это?». (Программа «Игры для маленького гения». Игры с числами).

11. Интернет (4 часа)

Цель: Познакомить с историей создания компьютерной сети, ее возможностями. Учить искать нужную информацию в интернете. Развивать внимание, зрительную память.

Методические приёмы: Мультфильм «Фиксики – Интернет» (<https://www.ruhot.net/video/BnxCG9DeV6o/novye-multf.html>).

Практическая работа по поиску в Интернете и сохранению информации.

12. В гостях у Пэйнтика (графический редактор «Paint». Построение линий и фигур) (24 часа)

Цель: Познакомить с классификацией геометрических фигур по заданному признаку, с понятием «орнамент». Формировать умения пользоваться «выбором» при создании виртуального рисунка. Развивать навыки конструирования и моделирования.

Методические приёмы: Компьютошка знакомит с классификацией геометрических фигур по заданному признаку, с понятием «орнамент», Компьютерный рисунок «Коврик для мышки», Дидактическая игра «Выложи орнамент».

13. Любимые игры (2 часа)

Цель: Поддерживать интерес к развивающим компьютерным играм. Закреплять умение управлять действиями на экране с помощью компьютерной мышки. Развивать мышление, память.

Методические приёмы: Игры по выбору детей. Легоконструирование на свободную тему.

14. Итоговое развлечение (2 часа)

Цель: Закрепление материала по данному курсу.

Методические приёмы: Загадки, дидактические, математические, лингвистические игры; награждение памятными подарками, сладкими призами.

## 15. Диагностика

Цель: выявить уровень знаний детей по пройденному курсу обучения.

Методические приёмы: Игра.

### **Методическое обеспечение программы**

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

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

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

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

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

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

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 ребенка 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 ребенок 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 и имеются определенные атрибуты – игрушка Компьютошка.

*Здоровьесберегающие технологии* широко используются при проведении каждого занятия кружка: физкультминутки и паузы; эмоциональные разрядки; зрительная,

дыхательная, пальчиковая гимнастики, самомассаж.

*Применение ИКТ* необходимо для разработки презентаций, наглядного и раздаточного материала, различных схем. Отличительной особенностью мышления детей дошкольного возраста является нагляднообразность. Использование презентаций, наглядности позволяет педагогу, опираясь на знание особенностей детского мышления, привлечь их внимание к объяснению новой, достаточно сложной информации, внести в занятия сюрпризный момент.

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 стоять перед ребенком и помогать ему решать познавательные и творческие задачи с опорой на наглядность (опосредованность) и ведущую для этого возраста деятельность – игру.

#### ***Техническое обеспечение программы***

- Доска-флипчарт комбинированная магнитно-маркерно-меловая deli двусторонний на колесах;
- 3D ручка XYZ da Vinci 3D Pen;
- Ноутбук Lenovo IdeaPad C340-15IWL;
- столы для работы детей;
- раздаточный материал на каждого ребенка;
- карточки с игровыми заданиями;
- игры – головоломки;
- дидактические игры;
- разнообразные игрушки;
- принтер для печати детских рисунков;
- демонстрационные дидактические игры;
- демонстрационные плакаты для обучения детей компьютерной грамотности, правилам поведения и правильной осанке.

***Дидактическое обеспечение:*** книги, иллюстрации, презентации, дидактические игры, раздаточный материал на каждого ребенка, карточки с игровыми заданиями; игры – головоломки; разнообразные игрушки; демонстрационные дидактические игры; демонстрационные плакаты для обучения детей компьютерной грамотности, правилам поведения и правильной осанке, обучающие прикладные программы в электронном виде, ресурсы интернета.

#### ***Информационное обеспечение программы***

##### Список литературы:

1. Балабанова Л.К. Компьютерные игры в обучении детей, Волгоград 2012 – 175 с.
2. Барташников И.А., Барташников А.А.. Учись играя.- Харьков, ФОЛИО, 1997.
3. Брыскина О. Информатика в начальных классах. - М.: Просвещение, 1986.
4. Волошина О. В. Развитие пространственных представлений на занятиях информатики в детском саду / О. В. Волошина// Информатика. – 2006. - №19.
5. Габдуллина З.М. Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет, Волгоград 2011 – 139 с.
6. Гамезо М.В., Домашенко И.А.. Атлас по психологии. - М.: Просвещение, 1986.
7. 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.
8. Горячев А. В. Информатика в играх и задачах. - М.: Просвещение, 2003.
9. 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.
10. 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.
11. Гуткина Н.И.. Психологическая готовность к школе. - М.: Просвещение, 1993.

12. Дуванов А. Изучаем компьютер / Дуванов А. – М.: Эксмо, 2012 – 112 с.
13. Кёршан Б. Основы компьютерной грамотности. - М.: Наука, 1989.
14. Ковалько В.И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы. / В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2007. – 304 с.
15. Комарова И.И., Туликова А.В. Информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовании/ Под редакцией Т.С.Комаровой. – М.: Мозаика-синтез, 2013 - 192 с.
16. Кордемский БА. Математическая смекалка. - М.: Наука, 1991.
17. Коч Л.А., Бревнова Ю.А. Дошколенок+компьютер, Волгоград 2011 – 179 с.
18. Кравцов С. С., Ягодина Л. А. Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников/ С. С. Кравцов, Л. А. Ягодина//Информатика. – 2006. - №12.
19. Леонова Л.А., Макарова Л.В. Как подготовить ребенка к общению с компьютером. (Ваш ребенок: азбука здоровья и развития от 4 до 6). - М.: Вента-Графт, 2004.
20. Макарова Н. В. Информатика. - М.: Наука, 2001.
21. Михайлова ЗА., Непомнящая РЛ. Вырежи и сложи. - Минск: Народная асвета, 1992.
22. Нижегородцева Н.В. Шадриков В.Д. Психолого-педагогическая готовность ребенка к школе. - М.: Владос. 2001
23. Останина Е.Е. Секреты великого комбинатора. - М.: Просвещение, 2004.
24. Пекелис Виктор. Твои возможности, человек! - М.: Изд.«Знание», 1984.
25. Рогов Е.И. Настольная книга практического психолога в образовании. - М.: Владос, 1996.
26. Саватеева С.С. Как помочь ребенку сохранить хорошее зрение. (Ваш ребенок: азбука здоровья и развития от 6 до 10). - М.: Вента-Графт, 2004.
27. Тихомирова Л.Ф. Развитие интеллектуальных способностей школьника. Ярославль. Академия развития, 1996.
28. Тур С. Н. Программирование в среде Logo. - М.: Айрис Пресс, 2004.
29. Тур С. Н., Бокучава Т. П. Первые шаги в мире информатики. - М.: Айрис Пресс, 2004.

Интернет-ресурсы:

1. <https://www.ruhot.net/video/BnxCG9DeV6o/novye-multf.html>
2. <https://www.youtube.com/watch?v=qD55dnB6yvA>
3. <https://www.youtube.com/watch?list=PLs-yJ9DOsIMTd>
4. <https://www.youtube.com/watch?list=PLs-yJ9DOsIMTd>