

СОГЛАСОВАНО  
Директор Фонда развития  
межсекторного партнерства  
«Социальная инициатива»  
*Г.Ю. Шагиева*



Рассмотрено и утверждено  
на педагогическом совете  
от «20» февраля 2023 г.  
Протокол №3

УТВЕРЖДАЮ  
Заведующий МБДОУ  
«Детский сад № 128 «Шаян»  
*Н.А.Грошева*  
«20» февраля 2023 г.



Введено в действие  
Приказом заведующего  
МБДОУ №128 «Шаян»  
от «20» февраля 2023г. №116

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА  
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАМОТНОСТЬ»  
В РАМКАХ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА «ИТ-СТУДИИ В 3-Х ТОЧКАХ»  
ПРИ ПОДДЕРЖКЕ ФОНДА ПРЕЗИДЕНТСКИХ ГРАНТОВ РФ**

г. Набережные Челны, 2023 г.

## Оглавление

ВВЕДЕНИЕ .....	3
1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ.....	4
1.1 Пояснительная записка .....	4
1.2 Цель и задачи реализации Программы.....	6
1.3 Планируемые результаты реализации Программы .....	6
2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ.....	7
2.1 Формы, методы и средства реализации Программы .....	7
2.2 Формы взаимодействия с семьями воспитанников .....	11
3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ.....	13
3.1 Материально-техническое обеспечение Программы .....	13
3.2 Учебный план.....	14
3.3 Комплексно-тематическое планирование .....	16
3.4 Диагностический материал.....	23
Список используемых источников и литературы.....	25

## ВВЕДЕНИЕ

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

На современном этапе развития человечества, где преобладает рост цифровых технологий, доступность сетевых ресурсов, где с каждым днем в геометрической прогрессии увеличивается поток информации, возрастает необходимость в пересмотре требований к выбору новых подходов к воспитанию и развитию подрастающего поколения. Дошкольное детство – важный период становления личности, требующий всестороннего развития ребенка.

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

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

# 1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

## 1.1 Пояснительная записка

**Дополнительная образовательная программа «Компьютерная грамотность» для детей 5-7 лет разработана в рамках реализации проекта «IT–СТУДИИ В 3-Х ТОЧКАХ». Проект разработан совместно с Фондом развития межсекторного партнерства «Социальная инициатива» и реализуется при поддержке Фонда Президентских грантов Российской Федерации – на основании Договора о предоставлении гранта Президента Российской Федерации на развитие гражданского общества №23-1-008413.**

Данная программа нацелена на принятие ребёнком нового вида деятельности как привычного, 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 (занятия проводятся в старших и подготовительных группах).

Программарассчитанана2 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. Большинство заданий имеет несколько уровней сложности, что даёт возможность ребёнку научиться оценивать свои силы и получать положительные результаты каждому по своей индивидуальной программе.

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.

Одним из факторов, обеспечивающих эффективность образования, является непрерывность и преемственность в обучении. Программа по компьютерной грамотности построена по методу последовательного углубления и усложнения материала, рассчитана для детей 5-7 лет, на 1 года обучения. Одним из факторов, обеспечивающих эффективность образования, является непрерывность и преемственность в обучении. Программа реализуется с детьми дошкольного возраста в игровой форме и совместной деятельности, в вечерние часы используя интеграцию образовательного процесса без увеличения учебной нагрузки на ребенка.

## 1.2 Цель и задачи реализации Программы

**Цель:** создание условий для развития интеллектуальных и творческих способностей; расширение знаний об окружающем мире; пропедевтика основных понятий информатики. Данные цели достигаются в процессе разнообразных видов деятельности: игровой, учебной, двигательной, художественной.

Для достижения целей программы значение имеют:

- создание условий развития ребенка в процессе обучения;
- творческая организация процесса обучения и воспитания;
- максимальное сочетание разнообразных видов деятельности; их интеграции в целях повышения эффективности образовательного процесса;
- уважительное отношение к результатам детского творчества;
- соблюдение преемственности в работе детского сада и начальной школы, исключающей умственные и физические перегрузки в содержании образования ребенка дошкольного возраста;
- разнообразное использование образовательного материала позволяет развивать творческий потенциал ребенка в соответствии с индивидуальными наклонностями.

Основными задачами являются:

- ознакомление с функциональной структурой компьютера, его основными устройствами и приемами работы в среде «Windows»;
- формирование навыков работы в графическом редакторе «Paint» и текстовом редакторе «Word»; языковых компетенций; учебной деятельности и элементарных математических представлений;

развитие логики, комбинативного мышления, речи, творческих способностей, сенсорных возможностей и эмоционально волевой сферы.

## 1.3 Планируемые результаты реализации Программы

**В результате изучения курса дети должны знать:**

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

**уметь:**

- использовать в работе клавиатуру и «мышь»;
- воспринимать и анализировать информацию с экрана;
- осуществлять необходимые операции в «Word» и графическом редакторе «Paint»;

- находить закономерности в изображаемых предметах обобщать категории;
- ориентироваться во времени и пространстве;
- составлять целое из предложенных частей;
- осознавать цели и выбирать систему действий для достижения и оценивания результата своей работы.

## 2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

### 2.1 Формы, методы и средства реализации Программы

Для реализации программы используются разнообразные формы и методы проведения образовательной деятельности.

Формы работы	Методы
<ul style="list-style-type: none"> <li>• индивидуальная</li> <li>• групповая</li> <li>• подгрупповая</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• практические</li> <li>• наглядные</li> <li>• словесные</li> </ul>

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 ребенку 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 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 Фиксик.

**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 наглядно-образность. 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 ставить перед ребенком 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.

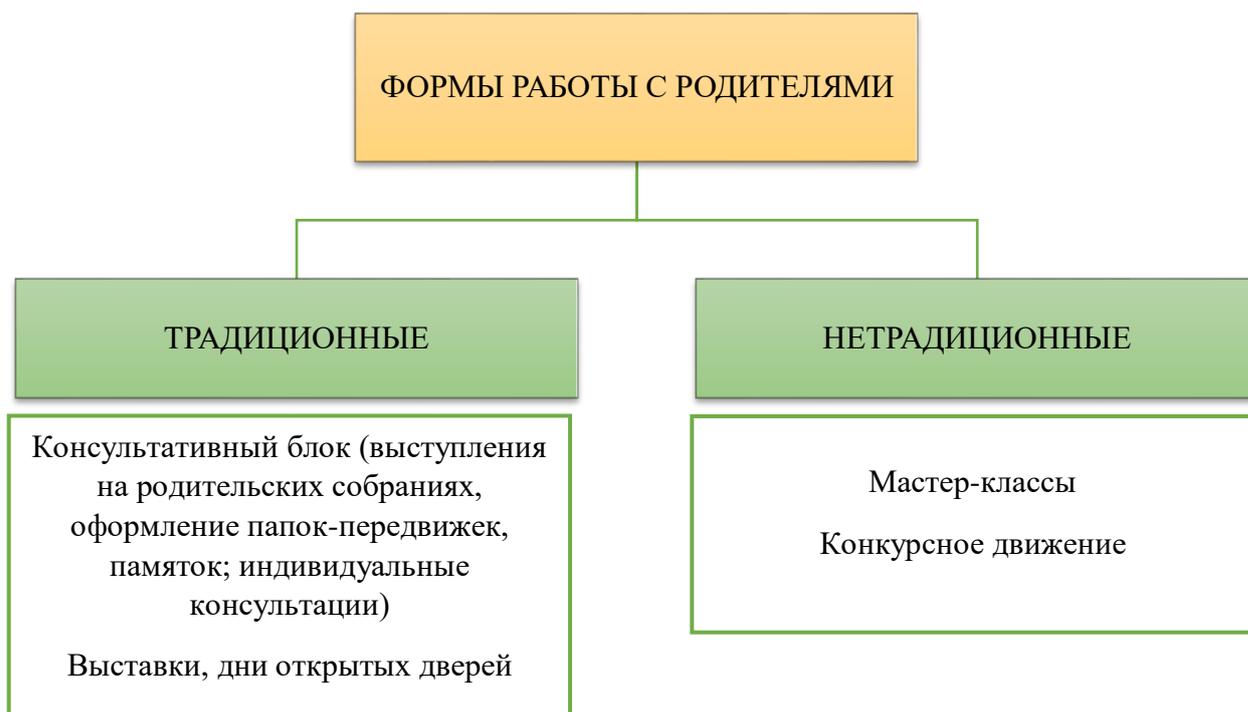
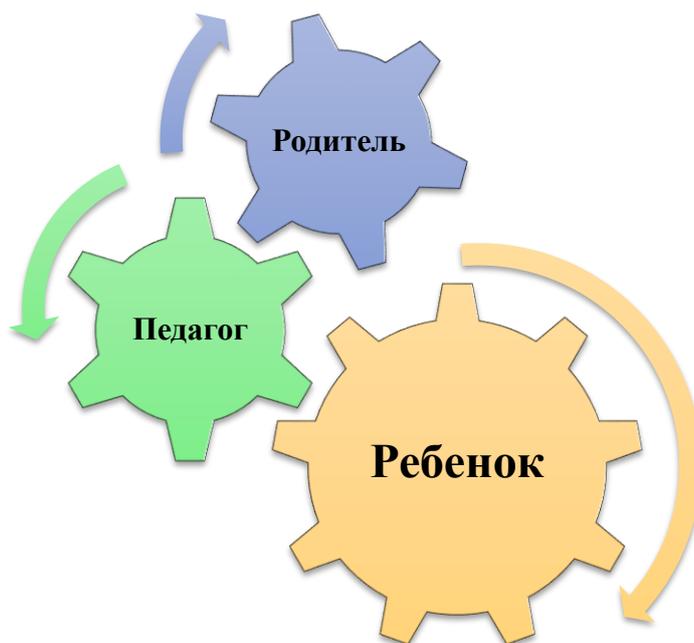
**Компьютерные игры** способствуют формированию способности целеобразования обеспечивающей понимание интеллектуальных задач, принятие их ребёнком, что является необходимым условием развёртывания детской мыслительной деятельности. Именно чёткое представление конечного результата, который должен быть получен 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 Формы взаимодействия с семьями воспитанников



## ПЛАН РАБОТЫ С РОДИТЕЛЯМИ

№	МЕСЯЦ	Формы работы
1	МАРТ	Выступление на родительском собрании: «Компьютер - добро или зло?» Памятка для родителей «Как научить ребенка правильно держать компьютерную мышь»
2	АПРЕЛЬ	Буклет «Факультатив по обучению детей старшего дошкольного возраста основам компьютерной грамотности»
3	МАЙ	Консультация: «Компьютерные игры в детском саду и в семье» Информация в группе в социальной сети ВКонтакте: «Электронные образовательные ресурсы для дошкольников»
4	ИЮНЬ	Папка - передвижка на тему: «Развивающие компьютерные игры для детей старшего дошкольного возраста»
5	ИЮЛЬ	Информация в группе в социальной сети ВКонтакте: компьютерная игра «Смешарики. Из чего состоит компьютер»
6	АВГУСТ	Выставка совместных рисунков «Компьютер - мой новый друг» Мастер-класс «Рисуем с ребенком с помощью стилуса»
7	СЕНТЯБРЬ	Информация в группе в социальной сети ВКонтакте: развивающий мультфильм «Что такое компьютер»
8	ОКТЯБРЬ	Экспресс-лист «Советы родителям по предотвращению развития компьютерной зависимости у детей»
9	НОЯБРЬ	Памятка «Правила работы на компьютере для детей дошкольного возраста» Выставка рисунков детей «Для мамочки любимой»
10	ДЕКАБРЬ	Открытое занятие

### 3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

#### 3.1 Материально-техническое обеспечение Программы

Компьютерная группа: компьютер с мультимедийным проектором для демонстрации материала; компьютеры или ноутбуки -10 шт. для детей для получения новых знаний и закрепления навыков работы; интерактивная доска, принтер для печати детских рисунков, микрофон и наушники, сканер.

Компьютеры объединены в локальную сеть, оборудованы приводами CD-ROM и звуковыми картами. Мониторы соответствуют стандарту ТСО-95, компьютерная группа должен соответствовать требованиям СанПиН. Мебель в зале модифицируется в зависимости от роста детей.

Игровая зона– это зона для предкомпьютерной подготовки и после компьютерной релаксации включает в себя:

Стол и стулья для работы детей

Демонстрационные и индивидуальные плакаты для обучения детей компьютерной грамотности, правилам поведения и правильной осанке.

Пособия для занятий:

- «Раскрась-ка» - программа научит пользоваться курсором, мышкой. Воспитает чувство прекрасного и разовьёт творческие способности.
- «Пазлы» - данные презентации научат пользоваться устройствами ввода-вывода.
- «Мир информатики» - расскажет о происхождении компьютера, его устройств и принципах работы.
- «Почемучки» – информатика - видео урок – объяснит, что такое память, мышка, клавиатура и другие предметы для работы компьютера. Также расскажет, что такое вирус и антивирус, и о других программах.
- «Интерактивные уроки и подготовка к школе» поучительные занятия для дошкольников.
- «Страна знаний» — Это CD диски с заданиями и журналами для объяснения. Благодаря этим дискам дети узнают и научатся очень многому – решать логические задачи и применять накопленный опыт в составлении алгоритмов и многое другое

**Программы:** Paint; TuxPaint; Раскрась-ка;

Индивидуальные пеналы с набором игр головоломок, дидактических игр и раздаточного материала

## 3.2 Учебный план

### 1 ГОД ОБУЧЕНИЯ

Каждое занятие комплексное. Оно включает в себя 3 этапа.

I этап - подготовительный.

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

II этап - основной.

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

Используется несколько способов "погружения" ребенка в компьютерную программу:

1 способ. Последовательное объяснение ребенку назначения каждой клавиши с подключением наводящих и контрольных вопросов.

2 способ. Ориентируясь на приобретенные ребенком навыки работы с компьютером, познакомить с новыми клавишами, их назначением.

3 способ. Ребенку предлагается роль исследователя, экспериментатора, предоставляется возможность самостоятельно разобраться со способом управления программой.

4 способ. Ребенку предлагается карточка-схема, где задается алгоритм управления программой. На первых этапах дети знакомятся с символами, проговаривают и отрабатывают способы управления с педагогом, в дальнейшем самостоятельно "читают" схемы.

III этап - заключительный.

Необходим для снятия зрительного напряжения (проводится гимнастика для глаз), для снятия мышечного и нервного напряжений (физ. минутки, точечный массаж, массаж впереди стоящему, комплекс физических упражнений, расслабление под музыку).

Занятия проводятся по подгруппам 4-8 человек 1 раз в неделю во второй половине дня.

Продолжительность каждого этапа занятия:

1 этап - 7 минут,

2 этап – 15-20 минут,

3 этап - 3 минут.

После каждого занятия проветривание помещения.

Занятия построены на игровых методах и приемах, позволяющих детям в интересной, доступной форме получить знания, решить поставленные педагогом задачи.

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

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

	рисунок. Птицы				
23.	Геометрические фигуры. Рисунок «Коврик , мышки».	0,5	0,5	1	
24	Построение линий и фигур: Инструмент «Овал».	0,5	0,5	1	
25	Построение линий и фигур: Инструмент «Прямоугольник». Символика России.	0,5	0,5	1	
26	Построение линий и фигур. Логическая задача «Найди домик Круга».	0,5	0,5	1	
27	Построение линий и фигур: инструмент «Кривая линия». Море и его обитатели	0,5	0,5	1	
28	Построение линий и фигур: инструмент «Кривая линия». День и ночь сутки прочь.	0,5	0,5	1	
29	Выделение прямоугольной области. Инсценированная игра «Космическое путешествие». Планеты Солнечной системы.	0,5	0,5	1	
30	Моделирование в среде графического редактора. Что нам стоит дом построить.	0,5	0,5	1	
31	Моделирование в среде графического редактора. Транспорт.	0,5	0,5	1	
32	Моделирование в среде графического редактора. Путешествие в Страну Безопасных Дорог.	0,5	0,5	1	
33	Устройство «Принтер» и его назначение	0,5	0,5	1	
34	Геометрические фигуры. Рисунок «Коврик , мышки».	0,5	0,5	1	
35	Развивающая игра «Паровозик»	0,5	0,5	1	
36	В творческой мастерской. Рисунок по выбору	-	1	1	
	всего	17	19	36	

### 3.3 Комплексно-тематическое планирование

Для детей 5-7 лет

Занятие 1. Немного из истории. Техника безопасности. Я компьютер.