



ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА ДЗЕРЖИНСКА НИЖЕГОРОДСКОЙ ОБЛАСТИ  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ГОРОДА ДЗЕРЖИНСКА  
«ДЕТСКИЙ САД № 97»  
606003, Нижегородская область г.Дзержинск ул. Попова д.32"А"+7(8313) 39-15-70

---

**Принято:**

на педагогическом совете №1

Протокол №1 от  
"31" августа 2020г

Утверждаю:  
заведующая МБДОУ "Детский сад №97"

Леонтьева М.В.

"31" августа 2020г



**«КОМПЬЮШКА»  
(ПРОГРАММА ОБУЧЕНИЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО  
ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА КОМПЬЮТЕРНОЙ  
ГРАМОТНОСТИ.)**

**продолжительность 1 год.  
(компьютерные технологии)**

Программу составили:  
Зам. заведующей по УВР Мартюхина А.В.

г.Дзержинск, 2020г.

## СОДЕРЖАНИЕ.

1. . Введение.....	3
2. Идея программы «Компьютошки».....	6
3. Условия реализации программы.....	7
4. Задачи программы.....	8
5. Основные принципы программы.....	10
6. Ожидаемый результат.....	11
7. Компьютер – друг и помощник в разных видах деятельности.....	12
8. Санитарно-гигиеническое обеспечение программы.....	14
9. Разделы программы.....	16
10. Диагностирование.....	18
11. Типы заданий.....	22
12. Примерный перспективный план.....	25
13. Литература.....	30

## «КОМПЬЮТОШКИ»

(Использование возможности программы «Paint» для гармоничного развития детей)

Мир вступил в третье тысячелетие. И уже сейчас нужны подготовленные для работы в новых условиях люди. Надобность в них станет еще более актуальной в самое ближайшее время.

В современном мире информационный поток, обрушившийся на человека, настолько велик, что людям волей не волей приходится прибегать к помощи разнообразной техники. Очень трудно представить себе человека, который не пользуется телевизором и радио, печатной машинкой и компьютером, электрическим чайником и холодильником и другой бытовой техникой. Вся наша жизнь стала настолько зависеть от созданных нами вещей, что если бы человек вдруг лишился их, то долго просуществовать в этом мире он не смог..

Мы живем в век информации, в век, когда происходит компьютерная революция. Мы являемся свидетелями того, что компьютеры, уже занявшие прочные позиции во многих областях современной жизни, быстро проникают в школы и дома, детские сады.

Характеристики и возможности современных персональных компьютеров и программного обеспечения постоянно улучшаются. Способность компьютера воспроизводить информацию одновременно в виде текста, графического изображения, звука, речи, видео, запоминать и с огромной скоростью обрабатывать данные, позволяет специалистам создавать для детей новые средства деятельности, которые принципиально отличаются от всех существующих игр и игрушек. Все это предъявляет качественно новые требования и к дошкольному воспитанию - первому звену непрерывного образования, **одна из главных задач которого - заложить потенциал обогащенного развития личности ребенка.** Поэтому в систему дошкольного воспитания и обучения необходимо внедрять новые информационные технологии.

Компьютер, являясь самым современным инструментом для обработки информации, может служить и мощным техническим средством обучения и играть роль незаменимого помощника в воспитании и познавательном развитии дошкольников.

Психологи отмечают: чем раньше ребенок познакомится с ЭВМ, тем меньше психологический барьер между ним и машиной, так как у ребенка практически нет страха перед техникой. Почему? Да потому, что компьютер привлекателен для детей, как любая новая игрушка, а именно так в большинстве случаев они смотрят на него.

Общение детей дошкольного возраста с компьютером начинается с компьютерных игр, тщательно подобранных с учетом возраста и учебной направленности.

Одной из важнейших функций компьютерных игр является обучающая. Компьютерные игры составлены так, что ребенок может представить себе не единичное понятие или конкретную ситуацию, но получить обобщенное представление о всех похожих предметах или ситуациях. Таким образом у него развиваются такие важные операции мышления как обобщение и классификация.

Играя на компьютере, ребенок рано начинает понимать, что предметы на экране - это не реальные вещи, а только знаки этих реальных вещей.

У детей развивается знаковая функция сознания, то есть понимание того, что есть несколько уровней окружающего нас мира - это и реальные вещи, картинки, схемы, слова или числа.

В процессе занятий детей на компьютерах улучшается их память и внимание.

Дети в раннем возрасте обладают произвольным вниманием, то есть они не могут осознанно запомнить тот или иной материал. И если только материал является ярким и значимым, ребенок произвольно обращает на него внимание. И здесь компьютер просто незаменим, так как передает информацию в привлекательной для ребенка форме, что не только ускоряет запоминание содержания, но и делает его осмысленным и долговременным.

Занятия детей на компьютере имеют большое значение не только для развития интеллекта, но и для развития их моторики. В любых играх, от самых простых до сложных, детям необходимо учиться нажимать пальцами на определенные клавиши, что развивает мелкую мускулатуру пальцев, моторику детей.

Ученые отмечают, что чем больше мы делаем мелких и сложных движений пальцами, тем больше участков мозга включается в работу. Как и руки, очень большое представительство в коре головного мозга имеют и глаза. Чем внимательнее мы всматриваемся в то, над чем работаем, тем больше пользы нашему мозгу. Вот почему так важно формирование моторной координации и координации совместной деятельности зрительного и моторного анализаторов, что с успехом достигается на занятиях детей на компьютерах.

Общение с ЭВМ вызывает у детей живой интерес, сначала как игровая деятельность, а затем и как учебная. Этот интерес и лежит в основе формирования таких важных структур, как познавательная мотивация, произвольная память и внимание, и именно эти качества обеспечивают психологическую готовность ребенка к обучению в школе.

Компьютер должен войти в жизнь ребенка через игру. Игра - одна из форм практического мышления. В игре ребенок оперирует своими знаниями, опытом, впечатлениями, отображенными в общественной форме игровых способов действия, игровых знаков, приобретающих значение в смысловом поле игр. Ребенок обнаруживает способность наделять нейтральный (до определенного уровня) объект игровым значением в смысловом поле игры. Именно эта способность является главной психологической базой для *введения в игру дошкольника компьютера как игрового средства.*

В ходе игровой деятельности дошкольника, обогащенной компьютерными средствами, возникают психические новообразования (теоретическое мышление, развитое воображение, способность к прогнозированию результата действия, проектные качества мышления и др.), которые ведут к *резкому повышению творческих способностей детей.*

Компьютерные игры учат детей преодолевать трудности, контролировать выполнение действий, оценивать результаты. Благодаря компьютеру становится эффективным обучение целеполаганию, планированию, контролю и оценки результатов самостоятельной деятельности ребенка, через сочетание игровых и познавательных моментов. Ребенок входит в сюжет игр, усваивает их правила, подчиняя им свои действия, стремится к достижению результатов. Кроме того, практически во всех играх есть свои герои, которым нужно помочь выполнить задания.

**Таким образом, компьютер помогает развить не только интеллектуальные способности ребенка, но и воспитывает волевые качества, такие как самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость, а так же приобщает ребенка к сопереживанию, помощи героям игр, обогащая тем самым его отношение к окружающему миру.**

Сам по себе компьютер не играет никакой роли без общей концепции его применения в дошкольном образовании, соответствующим задачам развития, воспитания и обучения ребенка, а также его психофизическим возможностям. Успех приобщения дошкольника к овладению информационными технологиями возможен, когда компьютерные средства становятся средствами его повседневного общения, игры, посильного труда, конструирования, художественной и других видов деятельности.

В «Windows» есть простая программа для рисования картинок, которая называется «Paint». С её помощью можно сделать несложный чертёж, нарисовать картинку, открытку для мамы или просто пригласительный билет на спектакль. Панель инструмента проста в использовании для ребёнка: кисть, заливка, автофигуры, палитра красок. Но у этой простой программы огромные возможности для работы с дошкольниками во многих направлениях. С помощью ведерка с краской нарисованные объекты можно быстро раскрасить или залить понравившимся цветом. Также на своем рисунке сделать надпись, выбрать фон рисунку. С ребёнком можно составлять различные оттенки цветов. Учить ориентироваться на плоскости. Просто играть в сказку. За основу программы «КОМПЬЮТОШКИ» мы решили взять компьютерную программу «Paint», которая есть в ПО нашего детского сада.

**ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ «КОМПЬЮТОШКИ»:** Развитие способностей детей дошкольного возраста с использованием, современных информационных технологий.

**ИДЕИ ПРОГРАММЫ «КОМПЬЮТОШКИ»:** Возможности программы «Paint» обеспечить развитие:

- Пространственных представлений
- Цветовое восприятие
- Внимание
- Память
- Образное мышление

- Графические навыки
- Элементарные математические навыки

И будет способствовать всестороннему развитию дошкольного возраста с использованием современных информационных технологий.

Программа «КОМПЬЮТОШКИ» рассчитана на детей 5-7 лет. Учитываются возрастные особенности детей, а также отсутствие медицинских показаний.

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ «КОМПЬЮТОШКИ»:

- ✓ технические – компьютерный класс;
- ✓ АРМ – преподавателя.
- ✓ педагогические: наличие специалиста.

## ✓ ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ «КОМПЬЮТОШКИ»

В программе «**КОМПЬЮТОШКИ**» три блока: Ознакомительно-адаптационный; образовательно-воспитательный; творческий.

Программа «КОМПЬЮТОШКИ»



### Задачи: ознакомительно-адаптационного блока:

1. Познакомить детей с компьютером, как современным инструментом для обработки информации:

- история ЭВМ;
- назначение ЭВМ;
- устройство ЭВМ.

2. Познакомить детей с правилами поведения за компьютером.

- правилами безопасной работы на компьютере.

3. Преодолеть при необходимости психологический барьер между ребенком и компьютером.

4. Сформировать начальные навыки работы за компьютером:

- знакомство с клавиатурой;
- знакомство с манипулятором "Мышь".

### Задачи образовательно-воспитательного блока:

1. Формировать навыки учебной деятельности:

- учить осознавать цели;
- выбирать системы действий для достижения цели;
- учить оценивать результаты деятельности.

2. Формировать элементарные математические представления:

- совершенствовать навыки счета;
- проводить работу с геометрическими фигурами;
- решать простейшие арифметические задачи;
- развивать умение ориентироваться на плоскости;
- закреплять представления о величине предметов.

### 3. Развитие речи:

- расширять словарный запас детей и знания об окружающем мире;
- формировать звуковую культуру речи;
- формировать грамматический строй речи.

4. Развивать сенсорные возможности ребенка.

5. Формировать эстетический вкус.

6. Развивать знаковую функцию сознания.

7. Развивать эмоционально-волевую сферу ребенка:

- воспитывать самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость;

### Задачи творческого блока:

1. Развивать конструктивные способности.

2. Тренировать память, внимание.

3. Развивать воображение.

4. Развивать творческое, понятийно-образное, логическое, абстрактное мышление; использовать элементы развития эвристического мышления.

5. Развивать потребности к познанию.



## ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ ПОСТРОЕНИЯ ПРОГРАММЫ «КОМПЬЮТОШКИ»

Программа построена на следующих основных принципах:

### **1. Принцип развивающего обучения.**

Необходимо знать уровень развития каждого ребенка, определять зону ближайшего развития, использовать вариативность компьютерных программ согласно этим знаниям.

### **2. Принцип воспитывающего обучения.**

Важно помнить, что обучение и воспитание неразрывно связаны друг с другом и в процессе компьютерных занятий не только даются знания, но и воспитываются волевые, нравственные качества, формируются нормы общения (сотрудничество, сотворчество, сопереживание).

### **3. Принцип систематичности и последовательности обучения.**

Устанавливать взаимосвязи между полученными знаниями, переходить от простого к сложному, от близкого к далекому, от конкретного к абстрактному, возвращаться к ранее исследуемым проблемам с новых позиций.

### **4. Принцип доступности.**

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

### **5. Принцип индивидуализации.**

На каждом учебном занятии стремиться подходить к каждому ребенку как к личности. Каждое занятие строить в зависимости от психического, интеллектуального уровня развития ребенка, учитывать тип нервной системы, интересы, склонности ребенка, темп, уровень сложности определять строго для каждого ребенка.

### **6. Принцип сознательности и активности детей в усвоении знаний и их реализации.**

Ведущую роль в обучении играет взрослый, он ставит проблему, определяет задачи занятия, темп, в роли советчика, сотоварища, может выступать и компьютер.

### **7. Принцип связи с жизнью.**

Взрослый и ребенок устанавливают взаимосвязи процессов, находят аналогии в реальной жизни, в окружающей среде.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОГРАММЫ «КОМПЬЮТОШКИ»:

1. Развивающие и обучающие игры вызывают интерес, дети стремятся достигнуть поставленную цель;
2. Умение создавать несложные графические работы на компьютере в программе «Paint».
3. Знание цветовой гаммы.
4. Развитие пространственных представлений.
5. Приобретение конструкторских навыков
6. Образное знание компьютера.
7. Достижение детьми определенного уровня интеллектуального развития, необходимого для дальнейшей учебно-познавательной деятельности.

## КОМПЬЮТЕР – ДРУГ И ПОМОЩНИК В РАЗНЫХ ВИДАХ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Формы работы на занятие в программе «Paint», (каждый ребёнок за персональным компьютером.)

- Групповые (задания выполняется вместе с руководителем)
- Парные (задания выполняется сообща друг с другом)
- Индивидуальные (собственное задание, для более успешных детей)

### ТИПЫ ЗАНЯТИЙ:

Занятия в адаптационном блоке – в форме бесед.

Комбинированные занятия - в образовательном блоке.

Занятия практикумы – в творческом блоке.

Занятия проводятся по подгруппам 4-8 человек 2 раза в неделю в первой половине дня.

Продолжительность каждого этапа занятия:

1 этап - 10-15 минут,

2 этап - 10-15 минут,

3 этап - 4-5 минут.

После каждого занятия проветривание помещения.

Занятия строятся 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.

### СТРУКТУРА ЗАНЯТИЙ.

Каждое занятие комплексное. Оно включает в себя 3 части.

#### I часть - подготовительная.

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 часть - основная.

Включает в себя овладение способом управления программой для достижения результата, 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 часть - заключительная.

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

## САНИТАРНО-ГИГИЕНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРИ РАБОТЕ С ПРОГРАММОЙ «КОМПЬЮТОШКИ»:

Для проведения занятий необходим специальный кабинет, площадь которого определяется из расчета 6 м<sup>2</sup> на одно рабочее место (стул и стол), оборудованное с учетом роста детей. Стул должен обязательно иметь спинку. Ребенок должен сидеть за компьютером так, чтобы линия зрения (от глаза до экрана) была перпендикулярна экрану и приходилась на его центральную часть. Оптимальное расстояние глаз до экрана составляет 55—65 см. За видеотерминалом недопустимо одновременно заниматься двум и более детям, поскольку это резко ухудшает условия рассматривания изображения на экране.

Для уменьшения зрительного напряжения важно, чтобы изображение на экране компьютера было четким и контрастным, не имело бликов и отражений рядом стоящих предметов.

Необходимо также исключить возможность засветки экрана, поскольку это снижает контрастность и яркость изображения. Для защиты от света могут быть использованы легкие шторы или жалюзи.

Освещенность поверхности стола и клавиатуры должна быть не менее 300 лк, а экрана — не более 200 лк.

При работе компьютеров в помещении необходимо создавать специфические условия: уменьшить влажность, повышается температура воздуха, увеличивается количество тяжелых ионов, возрастает электростатическое напряжение в зоне рук детей. Напряженность электростатического поля усиливается при отделке кабинета полимерными материалами.

Пол должен иметь антистатическое покрытие, а использование ковров и ковровых изделий не допускается.

Для поддержания оптимального микроклимата, предупреждения накопления статического электричества и ухудшения химического и ионного состава воздуха необходимо: проветривание кабинета до и после занятий и влажная уборка — протирка столов и экранов дисплеев до и после занятий, протирка полов после занятий.

В качестве наиболее благоприятных дней для проведения занятий с компьютером в группе детей седьмого года жизни рекомендованы вторник, среда и четверг. Без ущерба для состояния здоровья дети могут заниматься на ЭВМ лишь один, два раза и неделю.

## РАЗДЕЛЫ ПРОГРАММЫ «КОМПЬЮТОШКИ»

### 1 раздел - «Здравствуй, компьютер!»

(ознакомительно-адаптационный блок)

- Знакомства с компьютером и его устройством (визуально)
- Правила техники безопасности при работе на компьютере.
- Освоение основных приёмов работы с мышью.
- Игры и тренажеры на освоение работы с мышкой.

### 2 раздел - «Я - художник»

(образовательно-воспитательный блок)

- Знакомство с программой «Paint»
- Возможности программы «Paint»
- Инструменты программы «Paint»
- Цветовая панель.
- Вход в программу «Paint» через иконку.

### 3 раздел - Форма и размер предмета

Развивающий компонент: математические представления:

- круг, квадрат, овал, многоугольник, линия, точка;
- сравнение по размеру и форме: маленький, средний, большой.
- счёт предметов;
- ориентировка на плоскости.
- Составление развернутых устных ответов (в правом верхнем углу я нарисовал один большой круг, в левом нижнем углу я нарисовал два маленьких круга)

Технические возможности: с помощью панели инструментов, расположенной в левом верхнем углу «Paint», инструменты позволят создавать с помощью автофигур геометрические фигуры: круги, овалы, квадраты, многоугольники. Несложное конструирование («снеговик», «домик», «ёлочка»)

### 4 раздел - Цветовое восприятие «Радуга»

Развивающий компонент: освоение цвета (основные, теплые, холодные, контрастные цвета, оттенки цвета), соотношение графического и реального объекта, речевое обоснование своих действий.

Технические возможности: Использование инструментов заливка, кисть, распылитель для создания и раскрашивания графических изображений на компьютере.

## **5 раздел – «Творческая мастерская»**

### **Создание графических изображений.**

**(творческий блок)**

Развивающий компонент: конструирование более сложных рисунков, создание собственных композиций, использование оттенков цвета; соотношение продукта деятельности с целью её использования; создание устных комментариев и своих рассуждений.

Если у ребёнка твёрдая рука, верный глаз, хорошее владение мышью и затки настоящего художника

Технические возможности: Создание несложных, цельных композиционно графических изображений средствами «Paint», редактирование изображения.

## ДИАГНОСТИРОВАНИЕ УМСТВЕННЫХ, ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ

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

Диагностика проводится 2 раза в год.

В начале года (начало сентября) и в конце года.

### **1. Развитие познавательной сферы** (определяется общий уровень развития ребенка.)

1) Изучение личности: изучение умения сохранять цель в условиях затруднения успеха; изучение самоконтроля.

2) Изучение познавательной сферы:

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

3) Изучение физического развития:

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

«Ведущая роль в процессе адаптации ребенка к компьютеру принадлежит интересу к нему и деятельности с ним, причем особенно важны возникновение интереса и его развитие на этапе знакомства с компьютером, поскольку без этого не произойдет переход на более высокий уровень овладения им» (Н. Чудова).

Интерес к компьютеру у детей старшего дошкольного возраста проявляется в устойчивом положительном отношении к нему, в желании и стремлении действовать с ним, в предпочтении этого вида деятельности другим.

Первоначальная реакция на компьютер и действия с ним не может служить достаточным основанием для формирования адекватного положительного отношения, она является лишь отправной точкой для развития интереса к компьютеру.

В зависимости от длительности и устойчивости проявления интереса определяются основные ступени (уровни) его развития. Это:



1) поверхностный интерес к особенностям внешнего вида объекта, его наиболее впечатляющим действиям («реакция на новизну»);

2) ситуативный интерес, проявляющийся кратковременно, эпизодически при непосредственном контакте и угасающий с его прекращением;

3) интерес, проявляющийся в положительном, достаточно устойчивом отношении к компьютеру и действиям с ним и существующий наравне с интересом к другим объектам и явлениям окружающего мира;

4) элементарный познавательный интерес, в котором, в отличие от предыдущего, определяющую роль играет познавательный мотив — настойчивое желание больше узнать о компьютере, освоить новые способы действия с ним; интерес, проявляющийся как выраженное предпочтение деятельности с компьютером другим видам деятельности .

## **2. Развитие речи:**

- изучение грамматического строя речи;
- изучение звуковой стороны речи;
- изучение речи дошкольников в общении со сверстниками и взрослыми;
- изучение коммуникативных умений.

Последовательное изменение отношения ребенка к компьютеру, проходящее через все ступени, не является абсолютной закономерностью. Изменения интереса может осуществляться по одному из направлений.

1. Нейтральное отношение. Ребенок не проявляет интереса к компьютеру ни при знакомстве с ним, ни в дальнейшем. Такие дети вообще отличаются низким уровнем развития познавательной активности и, как правило, не проявляют интереса и к другим видам деятельности. (Однако следует помнить, что некоторые дети не готовы к овладению именно этим видом деятельности, они еще не созрели до уровня, позволяющего им самостоятельно контактировать с компьютером, значит, отсутствие интереса будет проявляться у них только по отношению к компьютеру.)

2. Постепенное снижение интереса. Чаще всего наблюдается у детей не готовых к подобной деятельности. Характерно, что угасание интереса не всегда означает неразвитость мотивационно-потребностной сферы, но может свидетельствовать о склонности ребенка к другим видам деятельности. Первоначальный интерес к компьютеру может быть достаточно сильным, но, удовлетворив потребность в новых впечатлениях, доступных ребенку по уровню его развития, он неизбежно снижается.

3. Стабильный интерес. Может характеризоваться различными уровнями. Особое внимание педагогов должны вызывать дети, проявляющие стабильный интерес высокого уровня. Изучение особенностей их мыслительной деятельности, склонностей и личностных качеств позволяет не

только найти индивидуальный подход к ним, но и выявить (что вполне реально) их дальнейшую профессиональную ориентацию.

4. Постепенное повышение интереса. Детей этой группы характеризует достаточно развитая познавательная потребность, выражающаяся в активном заинтересованном отношении, в стремлении к новым знаниям, в пытливости, любознательности.

### **3. Развитие эмоциональной, интеллектуальной и физической готовности к школе.**

#### 1) Изучение личности:

- изучение умения подчинять свои действия определенному правилу, слушать и точно выполнять указания взрослого;
- изучение целенаправленности деятельности.

#### 2) Изучение познавательной сферы:

- оценка уровня общего психического развития (сравнение с результатами первой диагностики);
- изучение общей способности к обучению;
- изучение устойчивости внимания;
- изучение объема памяти;
- изучение уровня формирования наглядно-схематического мышления;
- изучение словарного запаса, интеллекта, связанного с речью, со словесно-логическим мышлением.

#### 3) Изучение физического развития:

- изучение скорости движений и уровня развития координации кисти руки.

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

Диагностика проводится во время игры, не акцентируя внимание ребёнка. Ставятся определенные дидактические задачи, которые ребёнок должен решить самостоятельно «просто играя». Важно, чтобы ребёнок во время игры был раскрепощен, свободно владел компьютером.

**Критериями оценки** усвоения разделов образовательной программы служит самостоятельность ребёнка, показанная в играх.

Ребёнок практически не справляется с выполнением поставленной перед ним задачей даже с помощью взрослого – низкий уровень развития.

Средний уровень – справляется с помощью взрослого.

Высокий уровень – выполняет задания самостоятельно.

Изучение уровня и динамики развития интересов детей является эффективным диагностическим средством, позволяющим скорректировать методику работы в соответствии с индивидуальными особенностями каждого ребенка.

Результаты деятельности ребенка в ходе каждого занятия, а также результаты диагностик заносятся в индивидуальную тетрадь. Родители имеют право свободного доступа к этим тетрадям.

Для контроля знаний проводятся контрольные занятия, игры, ребусы (как с применением компьютерной техники, так и без неё).

Необходимо проводить выставки компьютерных рисунков, слайд – шоу детских работ на родительских собраниях.

Программа **«КОМПЬЮТОШКИ»** интегрируется с программами «Математика» «Развитие речи», «Изобразительная деятельность»

### **ТИПЫ ЗАДАНИЙ В ПРОГРАММЕ «КОМПЬЮТОШКИ»**

- Раскрашивание готовых рисунков,
- Нарисовать указанную форму, цвет, размер
- Нарисовать указанное количество фигур, линий,
- Сосчитать нарисованные фигуры, предметы,
- Сравнить фигуры по цвету, форме, размеру
- Ориентировка в пространстве,
- Задание на соотношение реальности и изображения (типа «Исправь рисунок», «Убери лишний»).
- Создать собственное изображение.
- Составить рассказ, сказку.
- Сконструировать из линий.
- Конструирование из предложенных фигур (круг, овал, квадрат)

#### **Упражнения для глаз**

##### **Вариант 1.**

**«Поиграем с Катюшкой (либо другой сказочный герой)»** Упражнения выполняются стоя, у каждого ребенка в руках кукла.

1. «Посмотрите, какая красивая Катюшка пришла к вам в гости, какой красивый у нее платочек (2—3 сек).

Посмотрите, какая у меня Катенька (2—3 сек).

А теперь опять посмотрите на свою Катюшу (2—3 сек)». Повторить 4 раза.

2. «Куколки» у нас веселые, любят, бегать, прыгать. Вы за ними внимательно следите глазами, Катенька подпрыгнула вверх, присела, побежала вправо, влево». Повторить 4 раза.

3. «Куколки» любят кружиться в хороводе. Они пойдут по кругу, а мы будем глазами следить за ними». Повторить 4 раза.

4. «Моя Катенька очень любит играть в прятки. Вы сейчас крепко зажмурите глаза, а она спрячется. Попробуем глазами найти ее». Повторить 4 раза.

##### **Вариант 2**

Открываем глазки - раз,

А зажимаем - два,

Раз, два, три, четыре,

раскрываем глазки шире.

А теперь опять сомкнули,

Наши глазки отдохнули.

### **Вариант 3**

Воспитатель: – Наше путешествие подошло к концу. Что вам запомнилось больше всего?

– Тогда закройте глаза и вспомните самые интересные моменты нашего путешествия

### **Вариант 4**

Молодцы! С заданием вы справились. А теперь давайте закроем глаза и может быть, кто-то какое-нибудь животное себе представит (разминка для глаз, на расслабление глазных мышц).

Вариант 5 Упражнения на снятие зрительного утомления, на восстановление работы мышц глаза.

1. *И.п.* - сидя. Перед ребенком - печатная буква «М». Взглянуть сначала на одну прямую линию, затем на другую, третью, четвертую и начать сначала.
2. *И.п.* - сидя. Плотно закрыть глаза и широко открывать левый и правый глаз (поочередно) с интервалом 30 секунд (*пять, шесть раз подряд*).
3. *И.п.* - то же. Вращение глазами по кругу по 30 секунд (*три раза в каждую сторону*).
4. *И.п.* - то же. Делать то же, что и в предыдущем упражнении, но с закрытыми глазами.
5. *И.п.* - то же. Быстрое моргание в течение 1-1,5 минут.
6. *И.п.* - то же. Закрыть глаза и внутренними мышцами глаз сильно «сдавить» глаза на 2-3 секунды.
7. *И.п.* ~ сидя или стоя. Поднять голову, посмотреть на левый (правый) верхний угол комнаты (*три, четыре раза*).
8. *И.п.* - то же. Посмотреть в окно на большой предмет, например на дом, сначала на окна, потом на дверь и т.д.
9. *И.п.* - то же. Тремя пальцами сначала левой, потом правой руки легко нажать на верхнее веко соответствующего глаза, подержать (*три-четыре раза*).
10. *И.п.* - то же. Поднять глаза вверх - опустить вниз, посмотреть влево, затем вправо, не меняя положения головы (*по два-три раза*).

## ЗАНЯТИЕ: «КОМПЬЮТОШКА» ЗНАКОМИТ С ПОМОЩНИКОМ «МЫШКОЙ»

### 1 ЭТАП.

#### Игра "Собери картинку"

Детям предлагается собрать картинку из частей и посмотреть, что получится. (У детей получаются весёлый мышшонок).

## Физ. минутка. Игра "Мышонок"

Спрятался ловко в моем кулачке маленький мышонок в большом колпачке.

Если мы тихо (громко, весело, ласково) его позовем, мышонок покинет свой дом. (дети зовут так, как сказано) За мышонком, давай-ка, все движения повторй-ка, раз и два и три ну-ка, повтори! (дети повторяют движения).

А мышонок нам прислали картинки не просто так. Он хочет познакомить нас с интересным прибором, с помощью которого можно легко собирать такие же картинки на компьютере.

Знакомство с "мышью".

1. Осматривание "мышь".
2. Почему она так называется.
3. Положение руки при работе с "мышью" и способ управления.
4. Тренировка детей.

### 2 ЭТАП.

Воспитатель объясняет детям, как собрать картинки из частей с помощью "мышь".

Самостоятельная деятельность детей, помощь воспитателя каждому ребенку в работе с "мышью".

### 3 ЭТАП.

Итог занятия, повторение названия манипулятора "мышь", его назначение, способ управления.

## ПРИМЕРНЫЙ ПЕРСПЕКТИВНЫЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ «КОМПЬЮТОШКИ»

месяц	Тема занятий	Элемент работы с компьютером
Сентябрь	1. Привет «Компьютошка»	Знакомство детей с «Компьютошкой», экскурсия в школу, где работают с компьютером
	2. В мире компьютера	«Компьютошка» рассказывает о мире информатики. Игра «Что было до...» Познакомить детей с компьютером, как современным инструментом, для обработки информации Познакомить детей с правилами безопасной работы на компьютере Научить детей включать, и выключать компьютер. Познакомить детей с монитором
Октябрь	1. Моя помощница «Мышка»	Познакомить детей с «Мышкой» игры, тренажёры, упражнять в работе с «мышкой» Сформировать начальные навыки работы с «мышкой»
	2. «Компьютошка» – художник	Познакомить детей с программой «Paint», с расположением инструментов: карандаш, кисть, ластик.
	*«Чудо фигуры» математика	Познакомить в программе «Paint», с расположением инструментов: круги, прямоугольники, многоугольники, прямые, кривые. Упражнять детей в рисовании геометрических фигур.
	*Наш друг светофор	Беседа по правилам дорожного движения. Рисование в программе Paint светофора. Учить детей пользоваться заливкой, соотносить графический объект с реальным.
Ноябрь	1. Компьютошка в царстве математики	Совершенствовать навыки счета. Развивать умение ориентироваться на плоскости
	2. «Построй дом»	Построить из плоских фигур дом котёнку Продолжать знакомить детей пользоваться программой «Paint». Научить детей открывать программу через «иконку».
Декабрь	1. Компьютошка в царстве математики	Игра на сравнение «больше, меньше». Закрепить представление о величине предметов, используя <b>автофигуры</b>
	2. Ёлочка зелёная иголочка	Практическая работа «дорисуй». Учить пользоваться карандашом, изменяя его цвет. Развивать воображение, пространственное и цветовое восприятие. Познакомить детей с инструментом <b>распылитель</b> .
Январь	*«Я, компьютер и математика»	Рисование цифр на бумаге и за компьютером Составление задач на счёт от 1 до 10
	1. «Мой любимый город»	Просмотр слайдов о городе Дзержинск Составление рассказов, чтение стихов.

	1. В мире цифр и чисел «Праздник Знайки»	Составить, решать логические задачи. Ответы зарисовать в программе
Март	1. Подготовка к празднику 8 Марта	Рисовать карандашом в программе Paint. Закрашивать фон самостоятельно. Приглаательные билеты для мам.
	2. В царстве математики	Формировать закономерности в построении упорядоченного ряда. Решение логических задач «Четвёртый лишний». Нарисовать бусы в программе Paint
Апрель	1. В гости к «Королеве математики»	Закрепить употребление в речи терминов, впереди – сзади; сверху – внизу; справа – слева; под, над, около, возле Развивать конструктивные способности. Рисовать «Замок Королевы математики».
	2. «Я люблю свой детский сад»	Игры – диагностического характера «Собери разрезную картинку», «Прочитай зашифрованную записку», «Расставь цифры в порядке возрастания» Выставка рисунков, выполненных детьми на занятиях с компьютером
Май	1. Повторение пройденного материала	Разгадываем кроссворд «Мой друг Компьютошка». Тренируем память, внимание.
	2. Вот и стали мы на год взрослей	Рисуем с Компьютошкой приглаательные билеты на выпускной бал.



## ЛИТЕРАТУРА

1. Герасимова А.С. Энциклопедия обучения и развития дошкольника. М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2000. – 352.
2. Дыбина О.В. Что было до...: Игры – путешествия в прошлое предметов. – М.6 ТЦ Сфера, 2002. – 160 с.
3. Доронова Т.Н. Из ДОУ в школу. Пособие для дошкольных образовательных учреждений. – М.: ЛИНКА-ПРЕСС, 2007. – 232с.
4. Зыкина О.В. Компьютер для детей. – Эксмо, 2007. – 112 с.
5. Кукушкина О. Компьютерная программа «Лента времени» //Дошкольное воспитание № 12, 2007. – С.21-27.
6. Михайлова З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников. – М.: Просвещение, 1990.
7. Ханс – Георг Шуман Компьютер для детей. – М.: АО Интерэксперт, 2004. – 272с.
8. Шалаева Г.П. АРИФМЕТИКА. М.: СЛОВО, 1998. – 432 с