

**ПРИНЯТО**

Педагогическим советом  
Протокол заседания №\_1\_  
«30» августа\_2021 г.

**УТВЕРЖДЕНО**

Приказом заведующего МБДОУ ЗАТО  
г.Североморск д/с № 50 О.А. Кузьменко  
от «30» августа 2021 г. № 194

**ПРОГРАММА**  
**ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ**  
*естественно-научной направленности*

**«Страна Компьютерия.**  
**Первые шаги в мире информатики»**

*для детей старшего дошкольного возраста*

*(6-7 лет)*

*Срок реализации: 1 год*

## Оглавление

### I. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

Пояснительная записка . . . . .	3
Цель и задачи реализации программы. . . . .	4
Принципы и подходы к реализации программы. . . . .	4
Возрастные особенности развития детей старшего дошкольного возраста (6-7 лет) . . . . .	5
Целевые ориентиры детей на этапе завершения освоения программы «Страна <b>КомпьютериЯ</b> » . . . . .	7

### II. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

Основные направления работы с детьми старшего дошкольного возраста . . . . .	8
Формы, методы и приемы используемые в образовательной деятельности при работе с детьми старшего дошкольного возраста в ЦКГ «Компьюша». . . . .	9
Зрительная гимнастика во время работы на компьютере . . . . .	10
Учебно-тематический план . . . . .	11
Основные направления и формы взаимодействия с семьей. . . . .	12
Особенности воспитания и обучения детей с ОВЗ по программе «Страна КомпьютериЯ» . . . . .	13

### III. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

Документация центра компьютерной грамоты «Компьюша» . . . . .	16
Организационные требования к деятельности ЦКГ «Компьюша» . . . . .	16
Особенности проведения компьютерных занятий. . . . .	16
Структура организации компьютерных занятий. . . . .	17
Материально-техническое обеспечение программы. . . . .	18
Программно-методическое сопровождение программы. . . . .	18
Литература. . . . .	19

### ПРИЛОЖЕНИЕ

<i>Мониторинг освоения дополнительной образовательной программы «Страна КомпьютериЯ» . . . . .</i>	<i>20</i>
--	-----------

# І. Целевой раздел

## 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. «Будущее» наших детей — это информационное общество. 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.

У истоков информатизации дошкольного образования стояли ученые и специалисты НИИ дошкольного воспитания АПН СССР (ныне центр «Дошкольное детство» им. А.В.Запорожца), ЦНИИ «Электроника», ВНИИ технической эстетики, МГУ им. Ломоносова, НИИ общей и педагогической психологии АПН СССР (ныне Психологический институт РАО) и других организаций, объединившихся позднее в 1990 г. В независимую Ассоциацию «Компьютер и детство». Первоначальный этап исследований был связан с разработкой подходов к пониманию места компьютера в ряду других развивающих средств дошкольной дидактики.

«Никакой прогресс и модернизация не возможны без информационных технологий. Мы должны научить людей с самого детства и на всех этапах образовательного процесса не бояться информации, научить ею пользоваться, с ней работать и правильно распоряжаться. Это невозможно сделать без современных информационно-коммуникационных технологий в сфере образования и науки», - отметил глава государства Д.А. Медведева.

Программа является хорошим стартом для ознакомления дошкольников с компьютерными технологиями.

Разработанная программа имеет отличительную особенность: программа решает проблему непрерывности дошкольного и школьного образования по курсу информатики.

Программа «Страна Компьютерия» разработана на основе авторских программ подготовки старших дошкольников по информатике:

- 1) «Все по полочкам» (5-6 лет) А.В. Горячев, Н.В. Ключ;
- 2) Программный комплекс «Информатика» для дошкольников, З. М. Габдуллина.

Настоящая программа описывает курс подготовки по информатике для детей старшего дошкольного возраста (6—7 лет) с включением компьютерного компонента.

Продолжительность курса - 1 год обучения. Задания подбираются от простого к более сложному, от постоянного контроля воспитателя к самостоятельным решениям, от выработки умений и навыков к творческим заданиям.

Занятия проводятся во второй половине дня.

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, интерактивная игра, индивидуальные игровые задания или дидактические игры, рисование и выполнение упражнений на интерактивной доске.

Важно отметить, что на занятиях должны строго соблюдаться санитарно-эпидемиологические нормы: требования к технике, освещению, продолжительности занятий; проводиться 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.

### **Цель и задачи реализации программы:**

Целью рабочей программы «Страна КомьютериЯ» является пропедевтика основных понятий информатики, развитие интеллекта, творческих способностей, познавательно-речевое развитие и художественно-эстетическое развитие дошкольников.

Задачи:

1. Формирование навыков работы с персональным компьютером.
2. Закрепление знаний и умений детей по основным разделам основной общеобразовательной программы детского сада. Развитие произвольности психических процессов, абстрактно-логических и наглядно-образных видов мышления и типов памяти, основных мыслительных операций, основных свойств внимания. Совершенствование диалогической речи детей: умение слушать собеседника, понимать вопросы, смысл заданий, уметь задавать вопросы, отвечать на них.
4. Расширение кругозора, устранение психологического барьера «человек — компьютер».
5. Воспитание у детей потребности в сотрудничестве, взаимодействии со сверстниками, умения подчинять свои интересы определенным правилам.

### **Принципы и подходы к реализации программы:**

Принципы:

1. Принцип развивающего обучения;  
Педагогу необходимо знать уровень развития каждого ребенка, определять зону ближайшего развития, использовать вариативность компьютерных программ согласно этим знаниям.
2. Принцип воспитывающего обучения;

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

3. Принцип новизны;

Данный принцип дает возможность опираться на произвольное внимание, вызывая интерес к деятельности путем постановки последовательной системы задач, максимально активизируя познавательную среду дошкольника.

4. Принцип систематичности и последовательности обучения;

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

5. Принцип доступности;

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

6. Принцип индивидуализации;

На каждом занятии педагог должен стремиться подходить к каждому ребенку как к личности. Каждое занятие должно строиться в зависимости от психического, интеллектуального уровня развития ребенка, должен учитываться тип нервной системы, интересы, склонности ребенка, темп, уровень сложности определяться строго для каждого ребенка.

7. Принцип сознательности и активности детей в усвоении знаний и их реализации.

Ведущую роль в обучении играет педагог, он ставит проблему, определяет задачи занятия, темп, в роли советчика, сотоварища, ученика может выступать и компьютер. Ребенок для приобретения новых знаний и умений может становиться в позицию ученика, воспитателя.

8. Принцип связи с жизнью;

Педагог и ребенок должны уметь устанавливать взаимосвязи процессов, находить аналоги в реальной жизни, окружающей среде, в бытии человека, в существующих отношениях вещей и материи.

Занятия в центре компьютерной грамоты «Компьюша» проводятся на протяжении всей недели в соответствии с сеткой занятий МБДОУ. Продолжительность занятий – 30 минут. Время работы детей за компьютерами – 10-15 минут.

### **Возрастные особенности развития детей старшего дошкольного возраста (6-7 лет)**

В сюжетно-ролевых играх дети подготовительной к школе группы начинают осваивать сложные взаимодействия людей, отражающие характерные значимые жизненные ситуации.

Игровые действия детей становятся более сложными, обретают особый смысл, который не всегда открывается взрослому. Игровое пространство усложняется. В нем может быть несколько центров, каждый из которых поддерживает свою сюжетную линию.

Образы из окружающей жизни и литературных произведений, передаваемые детьми в изобразительной деятельности, становятся сложнее. Рисунки приобретают более детализированный характер, обогащается их цветовая гамма. Более явными становятся различия между рисунками мальчиков и девочек. Мальчики охотно изображают технику, космос, военные действия и т.п. Девочки обычно рисуют женские образы: принцесс, балерин, моделей и т.д. Часто встречаются и бытовые сюжеты: мама и дочка, комната и т.д.

Изображение человека становится еще более детализированным и пропорциональным. Появляются пальцы на руках, глаза, рот, нос, брови, подбородок. Одежда может быть украшена различными деталями.

При правильном педагогическом подходе у детей формируются художественно-творческие способности в изобразительной деятельности.

У детей продолжает развиваться восприятие, однако они не всегда могут одновременно учитывать несколько различных признаков.

Развивается образное мышление, однако воспроизведение метрических отношений затруднено. Это легко проверить, предложив детям воспроизвести на листе бумаги образец, на котором нарисованы девять точек, расположенных не на одной прямой. Как правило, дети не воспроизводят метрические отношения между точками: при наложении рисунков друг на друга точки детского рисунка не совпадают с точками образца.

Продолжают развиваться навыки обобщения и рассуждения, но они в значительной степени еще ограничиваются наглядными признаками ситуации.

Продолжает развиваться воображение, однако часто приходится констатировать снижение развития воображения в этом возрасте в сравнении со старшей группой. Это можно объяснить различными влияниями, в том числе и средств массовой информации, приводящими к стереотипности детских образов.

Продолжает развиваться внимание дошкольников, оно становится произвольным. В некоторых видах деятельности время произвольного сосредоточения достигает 30 минут.

У дошкольников продолжает развиваться речь: ее звуковая сторона, грамматический строй, лексика. Развивается связная речь. В высказываниях детей отражаются как расширяющийся словарь, так и характер отношений, формирующихся в этом возрасте. Дети начинают активно употреблять обобщающие существительные, синонимы, антонимы, прилагательные и т.д.

В результате правильно организованной образовательной работы дошкольников развиваются диалогическая и некоторые виды монологической речи.

В подготовительной к школе группе завершается дошкольный возраст. Его основные достижения связаны с освоением мира вещей как предметов человеческой культуры; освоением форм позитивного общения с людьми; развитием половой идентификации, формированием позиции школьника.

К концу дошкольного возраста ребенок обладает высоким уровнем познавательного и личностного развития, что позволяет ему в дальнейшем успешно учиться в школе.

## Целевые ориентиры детей на этапе завершения освоения программы «Страна Компьютерия»

В результате освоения программы «Страна Компьютерия» воспитанники получают целый комплекс знаний и приобретают определенные умения.

### Ребенок узнает:

- ➡ правила техники безопасности при работе на ЭВМ;
- ➡ название и функциональное назначение основных устройств компьютера, иметь представление о сущности информационных процессов, об основных носителях информации, процессе передачи информации;
- ➡ знать названия геометрических фигур, цвет, размер.
- ➡ объединять предметы в группы по признакам, а также обобщать по заданному признаку;
- ➡ выделять существенный признак предмета или несколько предметов;
- ➡ находить лишний предмет в группе однородных;
- ➡ выделять группы однородных предметов среди разнородных и называть их;
- ➡ расставлять события в правильной последовательности;
- ➡ выполнять перечисляемую или изображенную последовательность действий;
- ➡ описывать свои действия;
- ➡ понятие «симметрии»
- ➡ определять истинные и ложные высказывания;
- ➡ отличать заведомо ложные фразы;
- ➡ называть противоположные по смыслу слова;
- ➡ объединять отдельные предметы в группы с общим названием;
- ➡ выделять в предметах и явлениях различные свойства и признаки; ориентироваться в условиях задачи, выделять среди них наиболее существенные;
- ➡ планировать ход решения;
- ➡ предусматривать и оценивать возможные варианты.
- ➡ сущность понятия алгоритма ввода информации;
- ➡ правила работы с исполнителями алгоритмов;
- ➡ правила работы, основные функции графического редактора;
- ➡ правила работы с ИД.

### Ребенок будет уметь:

- ➡ иметь навык работы с клавиатурой;
- ➡ иметь навык управлять манипулятором –«мышь»;
- ➡ ориентироваться на экране монитора при помощи мыши;
- ➡ пользоваться графическим редактором: создание рисунков, с использованием различных инструментов (карандаш, кисть, распылитель, заливка, фигуры), закрашивание рисунков с помощью заливки, распылителя,
- ➡ составлять словесные алгоритмы для решения логических задач;
- ➡ составлять рассказы по интерактивным картинкам;
- ➡ записывать свой голос с различными звуковыми эффектами и прослушивать полученную запись;
- ➡ пользоваться игровыми и обучающими программами на интерактивной доске и на ПК.

- ➡ расшифровывать закодированную информацию, понимать язык стрелок;
- ➡ ориентироваться на плоскости интерактивной доски;
- ➡ создавать графические изображения на интерактивной доске;
- ➡ выполнять зрительную гимнастику.

В конце учебного года проводится мониторинг уровня усвоения образовательной программы (карта 1). Для анализа овладения используются имеющиеся развивающие и обучающие компьютерные игры.

Управление компьютером (клавиатурой, мышью) усваивается детьми автоматически. Во время игры не акцентируется внимание ребенка на то, что его диагностируют, а перед ним ставятся определенные дидактические задачи, которые ребенок должен решить самостоятельно, и он «просто играет». Важно, чтобы во время компьютерных игр ребенок был раскрепощен, свободно владел компьютером, несмотря на то, что это новый вид игры.

Критериями оценки усвоения разделов образовательной программы служит самостоятельность ребенка, показанная в играх:

- ребенок практически не справляется с заданиями – низший уровень освоения программы;
- ребенок с трудом справляется с выполнением поставленной перед ним задачей и с помощью взрослого - это говорит о низком усвоении программы;
- ребенок справляется с минимальной помощью взрослого – средний уровень усвоения программы;
- усвоил - выполняет задание самостоятельно.

Результаты диагностики и анализ усвоения детьми образовательной программы используется для того, чтобы помочь ребенку преодолеть трудности в усвоении программы, обратить внимание специалистов на проблему и совместно решить её.

## **II. Содержательный раздел программы**

### **Основные направления работы с детьми старшего дошкольного возраста**

1. Социально-коммуникативное развитие (коммуникативные игры);
2. Познавательное развитие (игры, направленные на сенсорное и интеллектуальное развитие; игры, направленные на ознакомление с окружающим; игры, направленные на развитие предметно-манипулятивной деятельности);
3. Речевое развитие (игры, направленные развитие мелкой моторики пальцев рук; игры на развитие речи и профилактику речевых нарушений);
4. Художественно-эстетическое развитие (продуктивная деятельность, направленная на развитие творческих способностей, игры, направленные на музыкальное развитие, игры-викторины на основе произведений художественной литературы и фольклора);
5. Физическое развитие (игры, направленные на снятие напряжения с мышц тела, пальцев рук и снятие утомления с глаз).

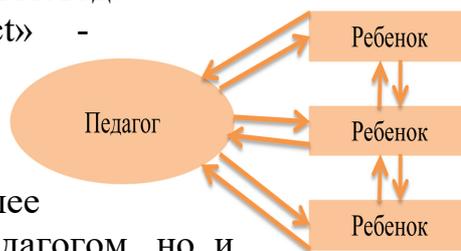
## Формы, методы и приемы используемые в образовательной деятельности при работе с детьми старшего дошкольного возраста в ЦКГ «Компьюша»

Предпочтение при выборе форм организации данного процесса отдано тем, которые имеют многофункциональный характер, способствуют развитию детей познавательной активности и ее самореализации, интересны самим детям, органически вписываются в современный учебно-воспитательный процесс.

В программе «Страна КомпьютериЯ» используются классические методы и приемы: наглядный, словесный (объяснение, пояснение, вопросы, беседа, художественное слово), игровой, диагностический; метод авансирования личности, метод мозгового штурма, а так же интерактивный метод.

Интерактивный метод взаимный, «аст» - 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.



Педагогический процесс строится в виде интерактивных занятий.

По форме проведения занятия представляют собой «игры-путешествия» или «игры-открытия». Ведущим принципом построения занятия является принцип развивающего обучения.

Все занятия – интерактивны. Дети выполняют задания, решая занимательные задачи, а также выполняют задания на компьютерах, закрепляя полученные знания и навыки работы на компьютере: собирают пазлы, рисуют, играют. В такой атмосфере гораздо легче запоминаются термины и понятия информатики.

Задача таких занятий не только в том, чтобы передавать информацию, возбудить любопытство и интерес к обсуждаемому предмету (что тоже не маловажно, но и вызвать дальнейшую работу мысли, потребность узнавать новое посредством компьютера. В конечном итоге интерактивные занятия призваны развивать наблюдательность, зрительную память, воображение, ассоциативное мышление, познавательную и творческую активность детей.

В ходе занятий дети «проживают» определенную тематическую ситуацию. В этих играх «разговаривают» друг с другом ребенок, педагог и компьютер. Познавательных бесед – развивающих мышление ребенка, осмысленное восприятие получаемой информации. Беседы организуются как итоговые по окончании определенной темы, так и исторические - в которых дети узнают о истории возникновения компьютера и компьютерной техники, о видах компьютеров.

Оформления выставок компьютерных рисунков, выполненных самими детьми.

Творчество – главное средство освоения ребенком культурно-исторического опыта и движущая сила развития личности. Выставки бывают тематическими и сезонными. Местом оформления выставки бывает групповая комната, холл. Темы

выставляемых рисунков определяются содержание занятий по информатике. Создавая собственные маленькие произведения, дети выражают свое отношение к информационным технологиям, приобретают умения работы на компьютере.

### **Зрительная гимнастика во время работы на компьютере**

(Разработана специалистами Института возрастной физиологии РАО)

#### Упражнение со зрительными метками № 1

В ЦКГ подвешиваются высоко на стенах, углах, в центре стены яркие зрительные метки. Ими могут быть игрушки или красочные картинки (4-6 меток). Игрушки (картинки) целесообразно подбирать так, чтобы они составляли единый игровой сюжет. И время от времени менять их. Например, в центре стены помещается машина (или бабочка). В углах под потолком - цветные гаражи. Детям предлагается проследить взором проезд машины в гаражи или на ремонтную площадку. Бабочка может перелетать с цветка на цветок.

Методика проведения упражнения:

1. Поднять детей с рабочих мест. Упражнение проводится у рабочего места.
2. Объяснить детям, что они должны делать: по команде воспитателя, не поворачивая головы, одним взглядом глаз проследить движение машины в синий гараж, затем в зеленый и т.д. Очень важно сделать акцент на то, чтобы дети не поворачивали головы.
3. Воспитатель предлагает переводить взор с одной метки на другую под счет 1-4.
4. Целесообразно показывать детям, на каком предмете необходимо каждый раз останавливать взгляд. Можно направлять взор ребенка последовательно на каждую метку, а можно - в случайном порядке.
5. Скорость перевода взора не должна быть большой. Переводить взор надо так медленно, чтобы за все упражнение было не больше двенадцати фиксаций глаз.
6. Продолжительность упражнения - 1 минута.
7. Воспитатель должен следить за тем, чтобы дети во время выполнения упражнения не поворачивали головы.

Упражнение со зрительными метками и поворотами головы № 2

Выполняется так же, как предыдущее, но с поворотами головы.

Игровым объектом может служить елочка, которую нужно нарядить. Необходимые для этой цели игрушки и зверушки дети должны отыскивать по всему компьютерному залу.

Методика выполнения упражнения:

1. Воспитатель просит детей подняться с рабочих мест и стоять около стула, лицом к нему.
2. Объясняется задача: "Вот елочка (она стоит на столе или ее большое изображение висит на стене), ее нужно нарядить".
3. Воспитатель просит соблюдать следующие условия: "Стойте прямо, не сдвигая с места ног, поворачивая одну лишь голову, отыщите в компьютерном зале игрушки, которыми можно было бы нарядить елочку, и назовите их".
4. Темп выполнения упражнения - произвольный.
5. Продолжительность - 1 минута.

**Учебно-тематический план**  
Подготовительная к школе группа

№ п/п	Название темы	Количество занятий	Количество часов	
			теория	практика
1.	Здравствуй, класс компьютерный! Путешествие в страну «Компьютерию»	1	10	20
2.	Правила поведения в центре компьютерной грамоты	1	10	20
3.	Наш компьютер – верный друг	1	10	20
4.	Знакомство с компьютерной мышью	1	10	20
5.	Знакомство с клавиатурой. Пространственная ориентировка.	1	10	20
6.	Графика. Раскрашивание компьютерных рисунков.	1	10	20
7.	Закономерность в расположении предметов	1	10	20
8.	Последовательность событий (занятие по сказкам)	2	20	40
9.	Выделение признаков предметов	1	10	20
10.	Сравнение предметов по форме и величине	1	10	20
11.	Сравнение предметов по свойствам	1	10	20
12.	Разбиение действий на этапы	1	10	20
13.	Симметрия	1	10	20
14.	Порядок действий	1	10	20
15..	Алгоритм	2	20	40
16.	Кодирование действий условными знаками	1	10	20
17.	План и правила. Исполнитель.	1	10	20
18.	Модель. Моделирование.	1	10	20
19.	Компьютерное конструирование	2	20	40
20.	Компьютерное ЛЕГО конструирование	2	20	40
21.	Формирование понятия «множество»	1	10	20
22.	Формирование понятий «Истина»,	1	10	20

	«Ложь»			
23.	Логика и комбинаторика	2	20	40
24.	Чему мы научились? Игра-викторина «Мой друг – компьютер»	2	20	40
25.	Итоговое занятие («Мы будущие первоклассники») «Весёлые дидактические игры»	2	20	40
	<b>ИТОГО</b>	<b>32</b>	5ч.20мин.	10ч.40мин.

В ЦКГ «Компьюша» сложились свои традиции:

- 1) Занятия начинаются и заканчиваются с приветствия и прощания в кругу.
- 2) На занятиях присутствует кукла «Компьюша» и другие перчаточные куклы.

### **Основные направления и формы взаимодействия с семьей**

Важнейшим условием обеспечения целостного развития личности ребенка является развитие конструктивного взаимодействия с семьей.

Успешное взаимодействие возможно лишь в том случае, если детский сад знаком с воспитательными возможностями семьи ребенка, а семья имеет представление о дошкольном учреждении, которому доверяет воспитание ребенка.

Основными формами взаимодействия и просвещения родителей могут выступать следующие:

#### 1. Интерактивные формы работы.

**Анкетирование.** Проводится для выяснения запросов родителей, а также письменные отзывы родителей о деятельности педагога составляются, как правило, в свободной форме, хранятся у педагога в папке достижений.

**Родительский клуб.** Форма педагогического просвещения, предусматривающая расширение, углубление и закрепление знаний о воспитании детей.

**Индивидуальная консультация (беседа).** Эта форма самая распространенная и эффективная. На индивидуальных беседах родители более охотно и откровенно рассказывают о тех огорчениях и беспокойствах, которые их тревожат. Консультации можно проводить по инициативе педагога (устное приглашение при встрече или по телефону, письменное приглашение) или по инициативе самих родителей.

#### 2. Традиционные формы работы.

**Дни открытых дверей.** Это не только средство удовлетворения интереса к тому, как живут дети в детском саду. Это способ познакомить родителей с содержанием, методами и приемами воспитания и обучения, условиями детской деятельности.

Одной из самых популярных и востребованных в данный момент форм работы с родителями, является организация совместных досуговых мероприятий.

**Родительское собрание.** Это основная форма работы с родителями, в которой концентрируется весь комплекс психолого-педагогического взаимодействия

образовательного учреждения и семьи.

### 3. Просветительская работа.

Ведение страничке на сайте детского сада.

На сайте можно проиллюстрировать работу проводимую в центре, а также разместить важные советы.

Наглядная информация. Наглядная информация в виде стендов и уголков универсальна и имеет огромные возможности по освящению педагогического процесса. В то же время она не предусматривает непосредственного контакта педагога и родителя.

Использование вышеуказанных форм работы с семьей позволяет эффективно взаимодействовать педагогам с родителями. Таким образом, родители приобретают опыт педагогического сотрудничества, как с собственным ребенком, так и с педагогической общественностью, что впоследствии может стать даже фундаментом доброжелательных отношений и в общеобразовательной школе.

## **Особенности воспитания и обучения детей с ОВЗ по программе «Страна Компьютерия»**

В современном обществе компьютерные технологии составляют один из важнейших компонентов в сфере обучения детей с ОВЗ и стремительно завоевывают всё новые области в педагогике.

**Данная программа обучения основам информатики детей старшего дошкольного возраста может быть использована при организации занятий с детьми с ограниченными возможностями здоровья.** Программа позволит, с помощью новых информационных технологий, повышать уровень развития: сообразительности, логического и системного мышления, внимания, зрительной и слуховой памяти, речи, мелкой моторики, художественного воображения, творческих способностей.

Основной целью курса является ознакомление дошкольников с ограниченными возможностями здоровья с компьютерными ресурсами и овладение техникой их практического применения.

Также перед любым курсом обучения детей с ОВЗ стоят такие задачи, как формирование мотивации учения, развитие речи, выработка умения устанавливать правильные отношения со сверстниками и взрослыми, формирование предпосылок учебной деятельности, воспитание интереса к процессу обучения.

### **Специфические задачи обучения информатике дошкольников с ограниченными возможностями здоровья:**

- Дать учащимся с ограниченными возможностями здоровья доступную для них систему знаний о компьютерных ресурсах.

- Развивать познавательный интерес к использованию информационных и коммуникационных технологий.

- Расширять кругозор учащихся путем формирования знаний и представлений о компьютерных технологиях и способах их практического применения.

- Повышать адаптивные возможности учащихся с ограниченными возможностями здоровья, их социальную ориентировку за счет дополнительно приобретенных навыков и умений.

- Корректировать и развивать мыслительную деятельность: операции анализа и синтеза; обобщения и сравнения; абстрагирования и умозаключения, выявление главной мысли.
- Развивать творческий и рациональный подход к решению поставленных задач.
- Корректировать развитие мелкой моторики, зрительное восприятие, переключение внимания, объём запоминаемого материала, через компьютерные задания, игры, тренажеры.
- Расширение словарного запаса детей.

Отбор материала педагогом осуществляется с целью создания условий для познания и понимания учащимися с ограниченными возможностями здоровья информационных процессов и компьютерных ресурсов.

Программа доступна и интересна дошкольникам, в ней максимально возможно применяются игровые методы, позволяющие дать детям первоначальные основы информатики.

Существуют компьютерные программы, направленные на развитие различных психических функций детей, таких как зрительное и слуховое восприятие, внимание, память, словесно-логическое мышление, речь и др., которые можно с успехом применять при обучении детей.

Особое место среди компьютерных программ занимают ***специализированные компьютерные программы для детей с различными нарушениями развития.***

Специализированные компьютерные средства обучения представляют собой единые программно-методические комплексы, поддерживающие коррекционно-образовательный процесс на различных этапах, раскрывающие проблемные моменты в обучении детей и обеспечивающие наиболее оптимальный путь включения данного программного продукта в систему коррекционного обучения. При этом одним из преимуществ компьютерных средств обучения является то, что компьютер может комплектоваться с учетом нужд и потребностей людей с ограниченными возможностями здоровья. В этом направлении ведутся различные разработки. Так, для людей с нарушениями опорно-двигательного аппарата возможно изменение конфигурации клавиатуры, применяется мембранная клавиатура с повышенной чувствительностью, клавиатура с увеличенными клавишами. Могут использоваться специальные пальцевые датчики.

Для людей с нарушениями слуха разработаны специальные компьютерные технологии, при которых голос говорящего человека преобразуется в визуальные символы на экране монитора.

Для людей с нарушениями зрения используется специальная клавиатура с насечками на клавишах, программы, с помощью которых озвучивается информация – так называемый «Экранный чтец».

Одними из первых работ в области создания технических средств поддержки коррекционного процесса стали разработки вспомогательных средств, направленных на формирование и коррекцию произносительной стороны речи у детей с нарушенным слухом и тяжелыми речевыми патологиями. Задачами таких специфических средств обучения, разрабатываемых при сотрудничестве сурдопедагогов и инженеров, являлись восполнение дефицита информации о звучащей речи за счет других, более сохранных видов восприятия, дополнение

структуры обратной связи за счет привлечения сохранных анализаторов (зрительного, тактильно-вибрационного).

Таким образом, компьютерные программы, предназначенные для коррекционного обучения детей, в первую очередь, учитывают закономерности и особенности их развития, а также опираются на современные методики преодоления и предупреждения отклонений в развитии. Многообразие дефектов, их клинических и психолого-педагогических проявлений предполагает применение различных методик коррекции, а, следовательно, и использование разнообразных компьютерных технологий. Это способствует повышению результативности коррекционно-образовательного процесса. В связи с этим разработка новых приемов, методов и средств коррекционного обучения детей представляется одним из актуальных направлений развития специальной педагогики.

Программно-педагогические средства в форме компьютерных игр служат формированию и коррекции как отдельных сторон познавательной деятельности, так и целостных процессов.

В настоящее время, с модернизацией технических средств, расширяются возможности использования передовых компьютерных технологий при коррекции речевых нарушений (О.И. Кукушкина, Т.К. Королевская, Л.Р. Лизунова, Ю.Б. Зеленская, Д.И. Бойков, А.В. Лопатина, Л.Б. Боряева и др.). На занятиях применяются детские компьютерные программы как средство развития речи и компенсации дефицита представлений об окружающем. Компьютерные программы для дошкольников представлены как игры разных видов. Игровые компьютерные программы могут носить характер дидактических («Азбука»), сюжетно-дидактических («Построй город», «Веселый клоун»), театрализованных, игр-забав и т.д. Все они могут быть адаптированы и использоваться на занятиях с целью развития различных сторон речи.

Исследователи отмечают, что использование компьютерных программ является мощным стимулирующим фактором для качественного выполнения всех заданий, артикуляционной гимнастики, дыхательных упражнений.

Как правило, все детские игровые компьютерные программы носят развивающий характер, так как в них использованы символическое представление информации и опосредованный характер управления. В разнообразном ассортименте детских программ выделяется большая группа обучающих и развивающих компьютерных игр, которые специально созданы в образовательных целях.

Среди специализированных компьютерных программ для детей с нарушениями речевого развития широко распространены и используются следующие программы:

- «Говорящие картинки»;
- «Игры со словами»;
- «Лого Игры»;
- «Логоритмика»;
- «Смотри и говори» и др.

Очень удобной в работе является программа **Power Point**. На ее основе возможно создание разнообразных игр, направленных на развитие различных психических процессов дошкольников с учетом возрастных, индивидуальных и

речевых возможностей детей. На слайдах можно разместить необходимый картинный материал, цифровые фотографии, тексты, размеры которых можно варьировать. Для последовательного восприятия детьми учебного материала небольшими «порциями» существует настройка анимации. При желании и умении можно добавлять музыкальное и голосовое сопровождение к демонстрации такой презентации.

Компьютерные игры могут использоваться как самостоятельно, так и в сочетании с традиционными играми и обучением, не заменяя обычные речевые игры и занятия, а дополняя их, обогащая педагогический процесс новыми возможностями. В традиционных играх содержание задач, способы, средства и правила игры определены взрослым. В компьютерных играх дети свободны в постановке и решении игровых задач. В компьютерных играх становятся доступны те элементы знаний, усвоение которых в обычных условиях с помощью традиционных средств затруднено. Педагог может подобрать задание для ребенка в игровой среде в соответствии с уровнем его развития и его потенциальными возможностями.

### **III. Организационный раздел**

#### **Документация центра компьютерной грамоты «Компьюша»**

В ЦКГ «Компьюша» должны быть следующие основные документы, регламентирующие его деятельность:

1. Инструкция по охране труда;
2. Базовая рабочая программа «Страна Компьютерия»;
3. График работы ЦКГ;
4. Циклограмма деятельности воспитателя ЦКГ.

#### Документы воспитателя ЦКГ:

1. Тематическое планирование работы;
2. Конспекты занятий;
3. Табель посещения занятий детьми;
4. Мониторинг уровня усвоения программы(НГ,КГ).

#### **Организационные требования к деятельности ЦКГ «Компьюша»**

ЦКГ «Компьюша» осуществляет педагогическую деятельность, направленную на разностороннее и гармоничное развитие детей старшего дошкольного возраста, на основе современных методов организации игровой деятельности.

Центр посещают дети старшего дошкольного возраста. Наполняемость подгрупп при проведении занятий не более 4 детей. Каждый ребенок занимается в ЦКГ один раз в неделю, занятие длится 30 минут.

#### **Особенности проведения компьютерных занятий**

Работа со старшими дошкольниками осуществляется по двум направлениям:

- *базовый курс, получивший название «Компьютерная грамотность».* Овладение дошкольниками компьютерной грамотностью подразумевает:

- ознакомление с функциональной структурой компьютера, его основными устройствами, приемами работы в графическом редакторе Paint;
- получение представлений об алгоритме как способе действий;
- получение элементарных знаний о схемах, моделях, кодировании информации условными знаками;

- ознакомление с работой на интерактивной доске.

- *развитие речи старших дошкольников посредством интерактивных дидактических игр.*

Второе направление работы кружка выбрано не случайно. Анализ реальной ситуации, сложившейся в настоящее время в системе воспитания и обучения детей дошкольного возраста, показал, что количество детей, имеющих отклонения в речевом развитии, неуклонно растет. Эти дети составляют основную группу риска по школьной неуспеваемости, особенно при овладении письмом и чтением.

### Структура организации компьютерных занятий

Занятия кружка предусматривают следующую структуру:

- *вводная часть* — во вводной части я обращаю особое внимание детей на трудные места в игре, что позволяет сократить время, требуемое для объяснения задания, и уменьшить напряженность в процессе работы на интерактивной доске или на компьютере;

- *основная часть* — работа на интерактивной доске, и на компьютере;

- *двигательная часть* — снятие усталости глаз (зрительная гимнастика), снятие мышечного напряжения с пальцев рук, шеи, спины (музыкальные физкультминутки и музыкальные релаксационные упражнения). Двигательные игры и гимнастика для глаз обязательно проводятся дважды в течение занятия — после работы на интерактивной доске, а также после использования компьютера;

- *заключительная часть* — подведение итогов занятия, рефлексия.

Занятия проводятся в игровой форме. В начале каждого занятия необходимо вспомнить правила поведения в центре компьютерной грамоты.

Затем организуется введение в тему занятия посредством сюрпризных моментов, проблемных вопросов и ситуаций, загадок. Далее следует игра с использованием интерактивной доски. Обучающая компьютерная игра, предназначенная для детей старшего дошкольного возраста, выбирается в зависимости от темы конкретного занятия.

После работы на интерактивной доске выполняются двигательные упражнения: дети становятся в круг и выполняют одно упражнение на снятие мышечного напряжения и два упражнения на снятие усталости глаз.

Затем дети занимаются за компьютерами.

После работы за компьютером снова проводятся зрительная гимнастика и двигательная игра. При необходимости для некоторых детей возможно проведение дополнительной двигательной мини-паузы во время работы за компьютером.

В конце занятия дети анализируют свою деятельность: рассказывают, какие новые знания они получили, что больше всего понравилось и запомнилось.

## Материально-техническое обеспечение программы

Среда является важным фактором воспитания и развития ребенка. Оборудование ЦКГ «Компьюша» безопасное, здоровьесберегающее, эстетически привлекательное и развивающее. Мебель (компьютерные столы и стулья) соответствует росту и возрасту детей.

Компьютерный класс оснащен следующим оборудованием:

- 5 моноблоков (четыре для детей и один для педагога);
- ноутбук;
- проектор;
- интерактивная доска;
- модем;
- принтер.

Компьютеры объединены в локальную сеть, оборудованы приводами CD-ROM и звуковыми картами. Мониторы соответствуют стандарту TCO-95, компьютерный класс соответствует требованиям СанПиН.

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

- Тренажеры для зрительной гимнастики;
- Зрительные ориентиры для проведения гимнастики для глаз;
- Демонстрационные и индивидуальные плакаты для обучения детей компьютерной грамотности, правилам поведения в компьютерном классе;
- Главный герой компьютерного класса «Компьюша».

## Программно-методическое сопровождение программы

Программа «Страна Компьютерия» использует современные компьютерные программы:

- Paint;
- Starboard Software;
- Веселая информатика для малышей (1С)
- «Мир информатики»
- «Говорящие картинки»
- «Шаг за шагом»
- «Смотри и говори»
- «ЛогоИгры»
- Серия дисков “Маленький гений”, “Новый диск”.

Также используются презентации и Flash-игры, созданные воспитателем ЦКГ.

## Литература

1. Горячев А. В., Ключ Н. В. **Все по полочкам.** Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников. – Изд. 2-е, перераб. – М. : Баласс, 2010. – 64 с.
2. Горячев А. В., **Все по полочкам.** Пособие для дошкольников 5-6 лет/ А. В. Горячев, Н. В. Ключ. - Изд. 2-е, испр. – М. : Баласс, 2010. – 64 с. : ил. (Образовательная система «Школа 2100»; Комплексная программа развития и воспитания дошкольников «Детский сад 2100»).
3. Горячев А. В., Горина К. И., Волкова Т. О. **Информатика в играх и задачах. 1-й класс: Учебник в 2-х частях, часть 1.** – Изд. 2-е, испр. – М. : Баласс, 2008. – 80 с. Ил. (Образовательная система «Школа 2100»).
4. Горячев А. В., Горина К.И., Волкова Т.О. **Информатика в играх и задачах. 1-й класс: Учебник в 2-х частях, часть 2.** – Изд. 2-е, испр. – М. : Баласс, 2008. – 80 с. Ил. (Образовательная система «Школа 2100»).
5. Горячев А. В., Волкова Т. О. , Горина К. И. **Информатика в играх и задачах. 1-й класс. Методические рекомендации для учителя.** – Изд. 2-е, испр. – М. : Баласс, 2008. – 160 с. Ил. (Образовательная система «Школа 2100»).
6. Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет. Планирование занятий, рекомендации, дидактический материал, консультации для родителей/ авт.-сост. З. М. Габдуллина. – Волгоград: Учитель, 2010. – 139 с.
7. Дошколенок +компьютер: перспективно-тематическое планирование. Конспекты занятий с детьми 5-7 лет / авт. – сост. Л. А. Коч, Ю. А. Бревцова. – Волгоград: Учитель, 2011. – 197 с.

## Система мониторинга результатов освоения программы «Страна Компьютерия»

Воспитатель ЦКГ проводит мониторинг в начале учебного года (октябрь) и в конце (апрель).

*Карта 1. Мониторинг освоения дополнительной образовательной программы  
«Страна Компьютерия»*

Группа																						
Дата проведения мониторинга																						
Фамилия, имя ребенка	Уровень овладения необходимыми навыками и умениями по образовательным областям																					
	Познание		Коммуникация		Чтение художественной литературы		Художественное творчество		Владение манипулятором «мышь»		Владение устройством ввода (клавиатура) на элементарном		Умение работать в учебно-игровых программах		Умение работать на интерактивной доске		Усвоение детьми элементарных навыков работы за ПК		Умение выполнять зрительную гимнастику		Итоговый результат	
	П	И	П	И	П	И	П	И	П	И	П	И	П	И	П	И	П	И	П	И	П	И
1.																						
2.																						
3.																						
4.																						
Итого: усвоил																						
Усвоил частично																						
Не усвоил																						

П- промежуточный мониторинг; И- итоговый мониторинг; ● - высокий; ● - средний; ● - низкий; ● - низший