

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад № 1 г. Новозыбкова»

---

СОГЛАСОВАНА  
На Педагогическом совете  
МБДОУ «Детский сад №1 г. Новозыбкова»  
Протокол от 31.08.2023г. №1

УТВЕРЖДЕНА  
Приказом заведующего  
МБДОУ «Детский сад №1 г. Новозыбкова»  
№ от 31.08.2023г.



Дополнительная общеразвивающая программа  
технической направленности  
«Компьютерная азбука»

Возраст воспитанников: 5 – 6 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель: Рудникова Инна Петровна

г. Новозыбков, 2023 г.

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>I. Целевой раздел.....</b>	<b>3</b>
1.1 Пояснительная записка.....	3 – 4
1.2 Направленность образовательной программы.....	4
1.3 Новизна, актуальность программы.....	4 – 5
1.4 Цель программы.....	6
1.5 Задачи программы.....	6 – 7
1.6 Формы и методы работы.....	7 – 8
1.7 Планируемые результаты освоения программы.....	9 – 10
<b>II. Содержательный раздел.....</b>	<b>11</b>
2.1 Календарный учебный план платных дополнительных образовательных услуг .....	11
2.2 Комплексно-тематическое планирование образовательного процесса.....	12 – 13
2.3 Календарно-тематическое планирование для детей 5 – 6 лет.....	14 – 19
2.4 Реализация межпредметных связей по программе курса .....	21
2.5 Система мониторинга достижения детьми планируемых результатов освоения программы.....	21
<b>III. Организационный раздел.....</b>	<b>22</b>
3.1 Режим занятий.....	23
3.2 Материально-техническое обеспечение реализации программы.....	22 – 23
3.3 Требования СанПин при работе дошкольников с ТСО.....	23 – 24
<b>Список литературы, используемый для разработки программы и организации образовательного процесса.....</b>	<b>25</b>

## **I. Целевой раздел**

### **1.1 Пояснительная записка**

Программа «Компьютерная азбука» разработана на основе изучения потребностей современного общества. Программа познакомит ребенка с возможностями компьютера, что позволит использовать компьютер в учебной деятельности. В данной программе упор делается на общую компьютерную грамотность, работу в текстовом редакторе и создание рисунков в программе «Paint».

Дополнительная общеразвивающая программа «Компьютерная азбука» (далее – Программа) разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми актами Российской Федерации и локальными актами ДООУ:

- Федеральным законом от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 02.07.2021) "Об образовании в Российской Федерации" (с изм. и доп., вступ. в силу с 13.07.2021);
- Концепцией развития дополнительного образования детей (распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р);
- Порядком оказания платных услуг по реализации дополнительных общеобразовательных программ МБДОУ «Детский сад № 1 г. Новозыбкова»;
- Постановлением главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи»;
- Уставом МБДОУ «Детский сад № 1 г. Новозыбкова»;
- Положением о дополнительном образовании воспитанников МБДОУ «Детский сад № 1 г. Новозыбкова».

**Направленность программы** – техническая.

**Уровень освоения** – базовый.

Мир компьютеров все больше охватывает нашу жизнь. Использование новых информационных технологий требует хорошей компьютерной подготовки, причем проникновение в этот удивительный мир человек может начать раньше,

чем пойдет в школу. В сегодняшних условиях родители (законные представители) 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.

### **1.2 Направленность образовательной программы.**

Весь образовательный в дошкольном учреждении направлен на всестороннее развитие личности ребенка. Для дальнейшего 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. Интеллектуальное развитие современного 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 в воспитании и развитии.

Настоящая рабочая учебная программа «Компьютерная азбука» **модифицированная**. В ее основе лежит перспективно-тематическое планирование Л.А. Коч и Ю.А. Бревновой. Конспекты занятий были скорректированы и адаптированы к конкретным условиям реализации.

### **1.3 Новизна, актуальность программы**

**Новизна программы** заключается в новом современном подходе к организации образовательной деятельности с внедрением современных технологий в ДОУ.

**Актуальность программы** обусловлена тем, что ребенок в сегодняшнем мире не может гармонично развиваться без овладения навыками работы с электронными средствами. Техника заняла прочные позиции во многих областях

современной жизни, быстро проникла в школы и дома. Научно-техническая революция расширила понятие грамотности: теперь грамотным человеком считается тот человек, который не только пишет, читает, считает, но и умеет пользоваться персональным компьютером. В процессе непосредственно-образовательной деятельности дошкольников на компьютерах улучшается их память и внимание, интеллект, моторика рук.

Общение с компьютером вызывает живой интерес сначала как игровая деятельность, а затем и как учебная. Именно интерес лежит в основе формирования важных структур: познавательной мотивации, произвольной памяти и внимания, и именно они обеспечивают психологическую готовность ребенка к обучению в школе. Применение компьютерной техники позволяет сделать занятие привлекательным и 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*. Разнообразное использование образовательного материала позволяет развивать творческий потенциал каждого ребенка в соответствии с индивидуальными склонностями.

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 повышению творческих способностей детей. **У ребенка развивается:**

- восприятие, зрительно-моторная координация, образное мышление;
- познавательная мотивация, произвольная память и внимание;
- «знаковая функция сознания»;
- произвольность, умение построить план действий, принять и выполнить задание. Он овладевает новым способом, более простым и быстрым, получения и

обработки информации, меняет отношение к новому классу техники и вообще к новому миру предметов.

#### 1.4 Цель программы

Основная цель программы: развитие логического мышления и познавательной активности детей старшего дошкольного возраста путем применения компьютера.

Цель достигается в процессе разнообразных видов деятельности: игровой, учебной, двигательной, художественной.

#### 1.5 Задачи программы

##### Воспитательные задачи.

- Формирование информационной культуры. Для детей дошкольного возраста – это понимание того, для чего нужен компьютер, в каких сферах жизни он используется, сколько можно работать по времени, как правильно обращаться с техникой. Если эти задачи выполняются, то в дальнейшем ребенок не будет воспринимать компьютер только как приставку для игр, а как многогранное устройство с бесконечными возможностями для образования, для творчества.
- Воспитание у детей потребности в сотрудничестве, взаимодействии со сверстниками, а также чувства личной ответственности.

##### Развивающие задачи.

- Развитие основных свойств внимания, наблюдательности, творческого воображения, логики.
- Развитие умения думать, исследовать, взаимодействовать, доводить начатое дело до конца.
- Совершенствование диалогической речи детей: умение слушать собеседника, понимать вопросы, отвечать на них, уметь задавать вопросы.

##### Образовательные задачи.

- Формирование начальных навыков работы в графическом редакторе «Paint» и текстовом редакторе «Word».

- Формирование системы знаний об устройстве компьютера, о правилах поведения и технике безопасности в компьютерном классе.

## 1.6 Формы и методы работы

Педагогический процесс строится в виде:

### ➤ **Интерактивных занятий в группе.**

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 на компьютерах, закрепляя полученные знания и навыки работы на компьютере: собирают пазлы, рисуют, играют. В такой атмосфере гораздо легче запоминаются термины и понятия информатики.

### ➤ **Познавательных бесед – развивающих мышление ребенка, осмысленное восприятие получаемой информации.**

Беседы организуются как итоговые по окончании определенной темы, так и исторические, в которых дети узнают об 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. Темы выставляемых рисунков определяются содержанием занятий. Создавая собственные маленькие произведения, дети выражают свое отношение к информационным технологиям, приобретают умения работы на компьютере.

### ➤ **Компьютерные игры – самое сильное средство для обучения, развития ребенка.**

Компьютерные игры подбираются в соответствии с требованиями: игры русифицированы; имеют звуковое сопровождение; действия в игре развиваются не стремительно, с учетом восприятия детей дошкольного возраста; игры отражают действительность; не развивают агрессию.

➤ **Работы с родителями.**

При изучении курса информатики важно эффективнее организовать общение с родителями, чтобы семья и детский сад осуществляли единый комплекс воспитательных воздействий. Средства обучения наряду с живым словом педагога являются важным компонентом образовательного процесса:

➤ **Дидактические игры:** пазлы, «Составь картинку», «Дополни рисунок», «Звуковое лото», «Буквы и звуки».

➤ **Электронные образовательные ресурсы** (образовательные мультимедийные учебники, сетевые образовательные ресурсы, мультимедийные универсальные энциклопедии и т.п.).

➤ **Аудиовизуальные** (слайды, слайд-фильмы, видеофильмы образовательные, учебные кинофильмы, учебные фильмы на цифровых носителях (Video-CD, DVD).

➤ **Наглядные, плоскостные** (плакаты, карты настенные, иллюстрации настенные, магнитные доски).

➤ **Учебная техника.**

Программа построена по методу последовательного углубления и усложнения материала, рассчитана для воспитанников 5 – 6 лет, на 1 год обучения.

Программа реализуется с воспитанниками дошкольного возраста в игровой форме и совместной деятельности в вечерние часы, используя интеграцию образовательного процесса без увеличения образовательной нагрузки на ребенка. Программа курса ориентирована на практические, творческие работы с использованием компьютера. Педагог обеспечивает индивидуальный контроль над работой детей.



## 1.7 Планируемые результаты освоения программы

Характерной особенностью данного возраста является развитие познавательных и мыслительных психических процессов: внимания, мышления, воображения, памяти, речи.

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

Память. К концу дошкольного возраста происходит развитие произвольной зрительной и слуховой памяти. Память начинает играть ведущую роль в организации психических процессов.

Развитие мышления. К концу дошкольного возраста более высокого уровня достигнет развитие наглядно-образного мышления и начнет развиваться логическое мышление, что будет способствовать формированию у ребенка предметов окружающего мира, способности сравнения, обобщения, классификации.

Развитие воображения. К концу дошкольного возраста будет развито творческое воображение, этому способствуют различные игры, неожиданные ассоциации, яркость и конкретность представляемых образов и впечатлений.

В сфере развития речи к концу дошкольного возраста расширится активный словарный запас и способность использовать в активной речи различные сложно-грамматические конструкции.

Занятия на компьютере имеют большое значение для развития не только интеллекта, но и моторики. В любых играх, от самых простых до сложных,

необходимо учиться нажимать пальцами на определенные клавиши, что способствует развитию мелкой мускулатуры рук и моторики детей.

**В результате изучения курса дети должны**

**знать:**

- названия и функции основных частей компьютера;
- технику безопасности и правила поведения в компьютерном классе;

**уметь:**

- использовать в работе клавиатуру и мышь;
- воспринимать и анализировать информацию с экрана;
- осуществлять необходимые операции при работе в «Word» и графическом редакторе «Paint»;
- называть части компьютера;
- сравнивать предметы, объединять в группу по признакам;
- находить закономерности в изображении предметов, обобщать категории;
- составлять целое из предложенных частей;
- ориентироваться во времени и пространстве;
- осознавать цели и выбирать систему действий для достижения и оценивания результата своей работы.

## II. Содержательный раздел

### 2.1 Календарный учебный план

#### платных дополнительных образовательных услуг

<b>Дополнительные платные образовательные услуги</b>					
Начало учебного года			1 сентября 2023 г.		
Конец учебного года			31 мая 2024 г.		
Продолжительность учебного года (количество полных недель)			36 недели		
<b>1 полугодие</b>			<b>2 полугодие</b>		
Продолжительность полугодия	Число недель (полных)	Период каникул	Продолжительность полугодия	Число недель (полных)	Период каникул
01.09.2023 – 31.12.2023 г.	17	01.01.2024 – 09.01.2024	09.01.2024 - 31.05.2024	19	01.06.2024 – 31.08.2024

## 2.2 Комплексно-тематическое планирование образовательного процесса

### Тема 1.

#### Знакомство с компьютером.

Занятие 1. Здравствуй, класс компьютерный.	Занятие 2. Здравствуй, класс компьютерный						
--	---	--	--	--	--	--	--

**Всего занятий: 2**

### Тема 2. Устройство компьютера.

Занятие 1. Наш компьютер – верный друг. Составные части компьютера. Устройство «монитор».	Занятие 2. Составные части компьютера. Устройство «монитор».	Занятие 3. Манипулятор «мышь». «Рабочий стол».	Занятие 4. (Закрепление) Манипулятор «мышь». «Рабочий стол».	Занятие 5. «Клавиатура»	Занятие 6. (Закрепление) «Клавиатура»		
---	--	---	--	----------------------------	---	--	--

**Всего занятий: 6**

### Тема 3. Компьютерные игры.

Занятие 1. Дидактические игры.	Занятие 2. Дидактические игры.	Занятие 3. Математические компьютерные игры.	Занятие 4. Математические компьютерные игры.	Занятие 5. Лингвистичес кие игры.	Занятие 6. Лингвистически е игры.		
-----------------------------------	-----------------------------------	---	---	---	---	--	--

**Всего занятий: 6**

### Тема 4. Текстовый редактор «Word».

Занятие 1. Знакомство с текстовым редактором.	Занятие 2. Знакомство с текстовым редактором.	Занятие 3. Путешествие по клавиатуре.	Занятие 4. Закрепление полученных знаний. Маленькие наборщики.	Занятие 5. Цифровой ряд клавиатуры.	Занятие 6. Цифровой ряд клавиатуры.	Занятие 7. Практическа я работа «Создание и редактирова ние текста».	
--	--	---	--	---	---	---	--

**Всего занятий: 7**

<b>Тема 5. Графический редактор «Paint». Работа с инструментами.</b>							
Занятие 1. Веселая «рисовалка». Инструменты «Карандаш», «Кисть».	Занятие 2. Инструмент «Ластик».	Занятие 3. Палитра. Инструмент «Заливка».	Занятие 4. Закрепление полученных навыков.	Занятие 5. Закрепление полученных навыков.	Занятие 6. Основной цвет кисти и фона. Инструмент «Распылитель».	Занятие 7. Создание ко мпьютерног о рисунка «Снеговик».	Тема 8. Творческа я мастерска я.
							<b>Всего занятий:8</b>
<b>Тема 6. Графический редактор «Paint». Построение линий и фигур.</b>							
Занятие 1. Классификация геометрических фигур. Понятие «орнамент».	Занятие 2. Классификация геометрических фигур.	Занятие 3. Инструмент «Овал».	Занятие 4. Инструменты «Линия» и «Прямоугольник».	Занятие 5. Творческая мастерская	Занятие 6. Творческая мастерская		
							<b>Всего занятий:6</b>
<b>Тема 7. Викторина «Компьютер – мой новый друг».</b>							
							<b>Всего занятий: 1</b>
<b>Общее количество занятий в год: 36</b>							

### 2.3 Календарно-тематическое планирование для детей 5 – 6 лет

Дата	Название темы	Программное содержание
<b>Тема 1. Знакомство с компьютером.</b>		
	Занятие 1. Здравствуй, класс компьютерный.	Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе. Способствование развитию интереса к занятиям.
	Занятие 2. Здравствуй, класс компьютерный.	Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе. Развивающая игра «Найди 10 отличий».
<b>Тема 2. Устройство компьютера.</b>		
	Занятие 1. Наш компьютер – верный друг. Составные части компьютера. Устройство «монитор».	Знакомство с функциональной структурой и основными устройствами компьютера. Расширение кругозора и развитие интеллектуальных способностей. Развивающая игра «Найди пару»
	Занятие 2. Составные части компьютера. Устройство «монитор».	Продолжать знакомить с функциональной структурой и основными устройствами компьютера. Расширение кругозора и развитие интеллектуальных способностей.
	Занятие 3. Манипулятор «мышь». «Рабочий стол».	Знакомство с манипулятором «мышь». Объяснение принципа работы. Развитие навыка управления компьютерной мышкой. Развитие внимания, быстроты реакции. Развивающая игра «Найди лишнее». Знакомство с

		содержанием «Рабочего стола». Развитие умений соблюдать последовательность действий, заданных устно.
	Занятие 4.(Закрепление) Манипулятор «мышь». «Рабочий стол».	Знакомство с манипулятором «мышь». Объяснение принципа работы. Развитие навыка управления компьютерной мышкой.
	Занятие 5. «Клавиатура»	Знакомство с клавиатурой. Названия и функции основных клавиш. Совершенствование работы с «мышью». Тренировочные упражнения.
	Занятие 6.(Закрепление) «Клавиатура»	Знакомство с клавиатурой. Названия и функции основных клавиш.
<b>Тема 3. Компьютерные игры.</b>		
	Занятие 1 – 2. Дидактические игры.	Знакомство с некоторыми разновидностями компьютерных игр. Дидактические игры. Совершенствование навыков владения компьютерной мышкой и умения использовать ярлыки программ. Развитие абстрактно – логического мышления, быстроты реакции. Компьютерная игра «Пазлы».
	Занятие 3 – 4. Математические компьютерные игры.	Знакомство с математическими компьютерными играми. Развивающая игра «10 обезьянок». Развитие зрительного и слухового восприятия.

	<p>Занятие 5 – 6. Лингвистические игры.</p>	<p>Коммуникативная игра «<i>Опиши картину и придумай продолжение</i>». Развитие языковых компетенций, умения полно отвечать на вопросы.</p>
<p><b>Тема 4. Текстовый редактор «<i>Word</i>».</b></p>		
	<p>Занятие 1 – 2. Знакомство с текстовым редактором.</p>	<p>Названия и функции основных клавиш. Совершенствование работы с мышью. Буквенный ряд. Развивающая игра «<i>Буквы</i>». Развитие комплексного мышления, памяти.</p>
	<p>Занятие 3. Путешествие по клавиатуре.</p>	<p>Знакомство с клавишей «<i>Shift</i>», понятием «<i>строчные</i>» и «<i>заглавные</i>» буквы. Развитие умения использовать «<i>Enter</i>», «<i>Пробел</i>», «<i>Стрелка</i>». Совершенствование навыка работы с клавиатурой и мышью. Развивающая игра «<i>Составь слово</i>».</p>
	<p>Занятие 4. Закрепление полученных знаний. Маленькие наборщики.</p>	<p>Закрепить знания основных клавиш. Развитие зрительного восприятия, навыка набора текста. Развивающая игра «<i>Раскрась картинку</i>». Закрепить знания о клавиатуре. Развитие навыка набора отдельных слов. Совершенствование языковых компетенций.</p>
	<p>Занятие 5 – 6. Цифровой ряд клавиатуры.</p>	<p>Знакомство с цифровым рядом клавиатуры. Формирование умения использовать цифровой ряд при наборе задач и примеров. Закрепление</p>



		элементарных математических навыков. Математическая игра « <i>Волшебные цифры</i> ».
	Занятие 7. Практическая работа «Создание и редактирование текста».	Обобщение темы «Текстовый редактор <i>Word</i> ». Способствование развитию устной и письменной речи. Определение степени усвоения детьми данной темы.
<b>Тема 5. Графический редактор «Paint». Работа с инструментами.</b>		
	Занятие 1. Веселая « <i>рисовалка</i> ». Инструменты « <i>Карандаш</i> », « <i>Кисть</i> ».	Знакомство с панелью инструментов. Развитие навыка работы с инструментами « <i>Карандаш</i> », « <i>Кисть</i> ». Развитие эстетического вкуса, творческого воображения. Формирование наглядно – образного мышления, творческого рисования. Рисунок « <i>Волшебная палочка</i> ». Развивающая игра « <i>Раскрась картинку</i> ».
	Занятие 2. Инструмент « <i>Ластик</i> ».	Развитие навыка работы с инструментом « <i>Ластик</i> », с панелью <u>команд</u> : « <i>Файл</i> » - « <i>Создать</i> ». Рисунок « <i>Фоторобот</i> ».
	Занятие 3. Палитра. Инструмент « <i>Заливка</i> ».	Познакомить с палитрой цветов, понятием « <i>замкнутый контур</i> » и инструментом « <i>Заливка</i> ». Создание простого рисунка, используя графические примитивы и встроенные инструменты графического редактора. Развитие творческих способностей.

		Рисунок « <i>Бабочка и цветы</i> ». Игра « <i>Составь картинку</i> ».
	Занятие 4 – 5. Закрепление полученных навыков.	Совершенствование работы с инструментами « <i>Кисть</i> », « <i>Заливка</i> ». Раскрашивание замкнутого контура. Развитие обобщающих категорий. Игра « <i>Раскрась картинку</i> ».
	Занятие 6. Основной цвет кисти и фона. Инструмент « <i>Распылитель</i> ».	Знакомство с основным цветом кисти и цветом фона. Развитие творческого воображения. Рисунок « <i>Облака</i> ». Знакомство с инструментом « <i>Распылитель</i> ». Закрепление навыков работы в среде графического редактора.
	Занятие 7. Создание компьютерного рисунка « <i>Снеговик</i> ».	Совершенствование навыков работы в среде графического редактора. Знакомство с зимними играми и забавами. Создание компьютерного рисунка « <i>Снеговик</i> ». Развивающая игра « <i>Составь картинку «Снеговик»</i> ».
	Занятие 8. Творческая мастерская.	Обобщение знаний по программе « <i>Paint</i> », панель инструментов; определение уровня усвоения программного материала. Развитие самостоятельности, фантазии. Рисунок по выбору.
<b>Тема 6. Графический редактор «Paint». Построение линий и фигур.</b>		
	Занятие 1. Классификация геометрических фигур.	Виды геометрических фигур по заданному признаку. Знакомство с понятием « <i>орнамент</i> ». Формирование

	Понятие «орнамент».	умения пользоваться «выбором» при создании виртуального рисунка.
	Занятие 2. Классификация геометрических фигур.	Развитие навыков конструирования и моделирования. Рисунок «Коврик для мышки». Игра «Мозаика».
	Занятие 3. Инструмент «Овал».	Работа со встроенными инструментами и примитивами графического редактора. Закрепление умения пользоваться «выбором» при создании виртуального рисунка. Развитие фантазии, творческих способностей. Рисунок «Воздушные шары».
	Занятие 4. Инструменты «Линия» и «Прямоугольник».	Знакомство с инструментами «Линия», «Прямоугольник». Развитие навыков геометрического моделирования и конструирования. Символика России. Рисунок «Российский флаг».
	Занятие 5 – 6 Творческая мастерская	Обобщение знаний по программе «Paint», панель инструментов; определение уровня усвоения программного материала. Развитие самостоятельности, фантазии. Рисунок по выбору.
<b>Тема 7. Викторина «Компьютер – мой новый друг».</b>		
Закрепление материала по данному курсу.		
<b>Мониторинг полученных знаний</b>		
Провести мониторинг полученных знаний за 2023 – 2024 уч. год		

## 2.4 Реализация межпредметных связей по программе курса

Программа составлена с учетом реализации межпредметных связей по разделам:

### «Социально-коммуникативное развитие».

Развитие общения и взаимодействия ребенка с взрослыми и сверстниками, развитие социального и эмоционального интеллекта. Формирование умения ответственно относиться к порученному заданию. Формирование первичных представлений о безопасном поведении в социуме; воспитание осознанного отношения к необходимости выполнения этих правил.

### «Познавательное развитие».

Развитие познавательных интересов детей, развитие любознательности и познавательной мотивации. Формирование познавательных действий, становление сознания. Формирование первичных представлений об объектах окружающего мира (форме, цвете, размере, материале и др.). Развитие восприятия, внимания, памяти, наблюдательности, способности анализировать, сравнивать, выделять характерные, существенные признаки предметов и явлений окружающего мира; умения устанавливать простейшие связи между предметами и явлениями, делать простейшие обобщения. Формирование элементарных математических представлений, первичных представлений об основных свойствах и отношениях объектов окружающего мира: форме, цвете, размере, количестве, числе, части и целом, пространстве и времени.

### «Речевое развитие».

Развитие всех компонентов устной речи детей: грамматического строя речи, связной речи – диалогической и монологической форм; формирование словаря, воспитание звуковой культуры речи.

### «Художественно-эстетическое развитие».

Развитие детского художественного творчества, удовлетворение потребности детей в самовыражении.

## **2.5 Система мониторинга достижения детьми планируемых результатов освоения программы**

**Время проведения:** 2 раза в год (сентябрь – май)

**Задача:** определить уровень освоения ребёнком программы и влияние образовательного процесса, на его развитие.

**Форма проведения мониторинга** представляет собой наблюдение за работой детей при посещении кружка.

Данные о результатах мониторинга заносятся в специальную карту развития ребёнка в рамках программы.

Оценка знаний ребёнка происходит в системе «+», «-», или «Знает» - «Не знает» и оценивается по каждой теме перспективного планирования, которая включает в себя отдельные темы.

## III Организационный раздел

### 3.1 Режим занятий

Программа рассчитана на 36 часов в год; 1 занятие в неделю.

**Время проведения:** 15.40 – 16.05 ч.; 16.10-16.35

**Дата проведения:** среда (по подгруппам).

**Место проведения:** компьютерный класс.

Каждое занятие – комплексное и включает в себя **3 этапа:**

- **подготовительный** – погружение в сюжет занятия, подготовка к работе за компьютером (10 мин.);
- **основной** – овладение способом управления программой для достижения результата и самостоятельная деятельность ребенка за компьютером (10 мин.);
- **заключительный** – снятие зрительного и физического напряжения (5 мин.).

### 3.2 Материально-техническое обеспечение реализации программы

Проведение игр и занятий с детьми предполагает учет специфики компьютерной развивающей технологии работы с детьми. Поэтому для достижения цели и задач рабочей программы «Компьютерная азбука» создана предметно-развивающая среда в соответствии с **СанПиН 2.4.3648-20** в компьютерном зале:

Технические средства:

- Персональные ПК (комплект оборудования) – 6 шт.
- Компьютерные мыши – 6 шт.
- Клавиатура – 6 шт.
- Принтер – 6 шт.
- Магнитная доска – 1 шт.
- Шкаф – 1 шт.
- Интерактивная доска – 1 шт.

Демонстрационный материал:

- наглядные пособия;

- иллюстрации;
- схемы для создания рисунков в программе «Paint»;

Компьютерные обучающие программы:

- Серия дисков «Супердетки»;
- Серия дисков «Несерьезные уроки»;
- Серия дисков «Смешарики»;
- «Мир информатики», «Кирилл и Мефодий».

### **3.3 Требования СанПин при работе дошкольников с ТСО**

Для снижения утомляемости детей в процессе осуществления непосредственно-образовательной деятельности с использованием компьютерной техники необходимо обеспечить гигиенически рациональную организацию рабочего места: соответствие мебели росту ребенка, достаточный уровень освещенности.

Экран видеомонитора должен находиться на уровне глаз или чуть ниже, на расстоянии не ближе 50 см.

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

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

Непосредственно образовательную деятельность с использованием детьми с компьютеров проводят в присутствии педагога.

Компьютерная игровая комната должна быть обеспечена равномерным освещением с использованием люминесцентных ламп. Естественный свет располагается сбоку, а общий – сверху. На окнах предпочтительны светлые жалюзи.

Компьютерная комната не должна быть загромождена посторонней мебелью. В ней допускаются шкафы, в которых расположены дидактические, настольные развивающие игры, используемые на занятиях для развития памяти, внимания, логического мышления. Подборка компьютерных игровых и обучающих программ, интерактивные DVD-мультфильмы.

Непрерывная продолжительность работы с компьютером в форме развивающих игр для детей 5 лет не должна превышать 10 минут и для детей 6 - 7 лет - 15 минут.



**Список литературы, используемый для разработки программы и  
организации образовательного процесса.**

1. Дошколенок + компьютер: перспективно-тематическое планирование. Конспекты занятий с детьми 5-7 лет/ авт. сост. Л.А. Коч, Ю.А. Бревнова. - Волгоград: Учитель, 2011.179 с.
2. Голованов В.П. Методика и технология работы педагога дополнительного образования: учеб. Пособие для студ. учреждений сред. проф. образования. — М.: ВЛАДОС, 2004
3. Горвиц Ю. М. и др. Новые информационные технологии в дошкольном образовании. /Ю. М. Горвиц, А. А. Чайнова, Н. Н. Поддяков. – М.: Линка-Пресс, 1998. – 328 с.
4. Электронные ресурсы.

# **ПРИЛОЖЕНИЕ**

**Раздел «Компьютер»**

**Начало:**

**Конец:**

№ п/п	Ф.И. ребенка	История ПК		Техника безопасности		Составные части компьютера		Применение ПК		Мышь		Клавиатура		Рабочий стол		Меню		Устройство компьютера	
		Н	К	Н	К	Н	К	Н	К	Н	К	Н	К	Н	К	Н	К	Н	К
1																			
2																			
3																			
4																			
5																			
6																			
7																			
8																			
9																			
10																			
11																			
12																			
13																			
14																			
15																			
	<b>Общий %</b>																		

## Раздел «Программы»

Начало: \_\_\_\_\_

Конец: \_\_\_\_\_

№ п/п	Ф.И. ребенка	Программа Word		Создание текстов		Программа Paint		Основные элементы Paint		Логические игры		Математические игры	
		н	к	н	к	н	к	н	к	н	к	н	к
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													
13													
14													
15													
	<b>Общий %</b>												

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад № 1 г. Новозыбкова»  
Брянской области

# *План работы с родителями*

**Педагог дополнительного образования: Рудникова И.П.**

<b>Мероприятие</b>	<b>Форма проведения</b>	<b>Дата проведения</b>
Тема 1: «Компьютер: «За» и «Против»	Консультация	Сентябрь, 2023 г.
Тема 2: «Безобиден ли компьютер?»	Консультация	Декабрь, 2023 г.
Тема 3: «Как избежать переутомления детей при занятиях на компьютере»	Консультация	Апрель, 2024 г.
Тема 4: «Эффективное и правильное применение игровых компьютерных программ с целью воспитания и развития дошкольника»	Консультация	Февраль, 2024 г.
1.«Компьютерные игры» 2.«Ребенок и компьютер» 3.«Современные гаджеты: когда знакомить их с ребенком?»	Буклет	В течение года
1.«Десять советов родителям и педагогам» 2. «Компьютерные программы для развития ребенка: чем полезны?»	Информация на стенд	В течение года
Рекомендации для родителей		В течение года
«Мой ребенок и компьютер»	Анкетирование	Сентябрь, 2023 г.
Знакомство с программой «Компьютерная азбука»	В рамках родительского собрания	Сентябрь, 2023 г.

# КОНСУЛЬТАЦИИ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ

## Тема 1: «Компьютер: «за» и «против»

Родителей чаще всего беспокоит влияние компьютера на зрение и вред излучений. Кроме того, многие слышали о компьютерных фанатах, полностью погруженных в искусственный виртуальный мир, предпочитающих его реальной жизни. И естественно, их тревожит, не будет ли так и с их ребенком.

Так покупать компьютер? Или подождать? И сколько подождать? И не будет ли поздно? Или преждевременно? Ведь возраст, с которого ребенок начинает общаться с компьютером, тоже немаловажный фактор, порождающий много других проблем для родителей.

Давайте сравним две ситуации.

1. Ребенок за компьютером. Он не шатается бесцельно и не известно с кем по улицам, он дома, не бегает, не прыгает, не разбрасывает карандаши, фломастеры, не малюет ими где попало, не режет на мелкие кусочки любимое мамино платье. Он занят, не пристаёт к взрослым и даже, может быть, учится чему-то (по обучающим программам) или развивается (по развивающим программам) либо просто получает заряд положительных эмоций.

2. Компьютера нет. Зато есть столько проблем! Усадить дитя за уроки, пойти с ним погулять, потом чем-то занять, потом все убрать или заставить это сделать самого и т.д. И при этом надо его еще воспитывать/напрягать свои нервы и умственные силы.

Недаром многие родители, купив своему чаду персональную ЭВМ, а то и карманную электронную игру, вздохнули облегченно. Притягательность компьютера не сравнить ни с телевизором, ни с другим каким-то занятием.

Но знаем ли мы, взрослые, какие проблемы возникают у ребенка, остающегося изо дня в день один на один с компьютером?

Прежде всего, коснемся такого явления, как компьютерофобия. Что это такое? Это связанное с компьютером состояние неуверенности, нерешительности, раздражительности, страха. Ребенок, начиная осваивать компьютер, боится, что не сумеет справиться с его требованиями, при длительном общении с компьютером он также может испытывать безотчетную боязнь неизвестно чего, какой-то чуждой силы. Компьютер дети, не уверенные в себе, воспринимают как «угрожающий стимул», усугубляющий общее состояние тревожности.

Явление, общения с компьютером можно отнести формирование деловой мотивации, совершенствование противоположное компьютерофобии, – чрезмерная увлеченность компьютером, когда приходится буквально идти на скандал, чтобы оторвать ребенка от компьютера.

К позитивным результатам логического, оперативного мышления, умения прогнозировать. Кроме того, компьютер располагает большим набором изобразительных средств, способствует, развитию художественно-конструкторских способностей и пространственных представлений; Посмотрите, какие возможности для рисования! Можно создавать не только цвета, но и тончайшие оттенки цветов. Можно легко стирать ненужное. А главное, экспериментировать можно бесконечно. Хочешь – создавай линейный рисунок, а хочешь – комбинируй из цветных фигур, раскрашивай готовый узор или составляй свой. Сейчас создано немало увлекательнейших программ с развивающими играми, составленными с учетом возраста, индивидуальных возможностей и личностных наклонностей детей.

Программы обучающего характера позволяют развивать у ребенка абстрактное логическое мышление. Они дают ему возможность менять, по своему усмотрению стратегию решения, пользоваться разным по уровню сложности материалом и разнообразными видами компьютерной помощи. Еще хотелось бы посоветовать родителям с особым вниманием и ответственностью отнестись к выбору детских компьютерных программ. Надо проследить за тем, чтобы в информационное пространство семьи не проникали «провокаторы» агрессивного поведения ребенка – игры «активных действий», всякого рода «бегалки и стрелялки». Увлечение подобными играми таит опасность.

Во-первых, они не требуют от детей терпения и силы воли, необходимых для серьезных интеллектуальных занятий, вырабатывают привычку к развлечению, бездумности, легкому достижению цели. Уже имеются печальные результаты увлечения такими играми: через два года дети не могли связать несколько слов даже по поводу своей любимой игры, ограничиваясь возгласами и междометиями типа «бац», «ты-ты-ды» и т.п. Они легко ориентировались в компьютерной терминологии, быстро выполняли тестовые и учебные задания, но, увы, в большинстве случаев не давали правильных решений. Таким образом, у детей вырабатывается быстрота реакции, однако теряется способность к сосредоточенности, необходимая для успешного выполнения учебных задач.

Во-вторых, подобные игры отчуждают ребенка от живой природы, от сверстников, родителей. Считают, что их может заменить компьютер. При этой разумеется, хороший компьютер, оборудованный современными средствами мультимедиа, или виртуальной реальности.

Может ли компьютер заменить общение с родителями? А общение с друзьями, другими людьми, природой? На эти вопросы пусть ответят сами родители.



## Тема 2: «Безобиден ли компьютер?»

Работа на компьютере необычная, она не похожа на другие виды занятий, Однако влияние компьютерных занятий на детский организм изучено еще недостаточно. Известно, что у подавляющего большинства взрослых операторов к концу рабочего дня появляются различные болезненные явления. Старшие школьники, работающие за компьютером в школе 2-4 часа, также жалуются на общую усталость, боли в глазах, неприятные ощущения и мышцах плечевого пояса.

При работе с компьютером следует иметь в виду, что на организм детей воздействуют следующие специфические факторы:

- излучение от компьютеров;
- изменение качества воздушной среды в помещении, где находится компьютер;
- особенности условий зрительной работы;
- длительность и сложность различных видов работы.

Измерения рентгеновского излучения от компьютеров показали, что оно находится на уровне фона Земли. Электромагнитные излучения от новейших компьютеров тоже соответствуют нормативам. Однако от боковых и задних стенок компьютеров старых моделей уровень низкочастотных электромагнитных излучений может быть повышен.

В помещении с работающим компьютером изменяются физические характеристики воздуха. Температура может повыситься до 26-27°C, при норме 60% относительная влажность может снизиться до 40%, причем содержание двуокиси углерода при этом увеличивается. Наряду с этим воздух ионизируется, повышается содержание положительных (тяжелых) ионов, что неблагоприятно влияет на работоспособность. Ионы, осаждаясь на пылинках воздуха, попадают и в дыхательные пути. Некоторые люди, особенно дети, чувствительно реагируют на эти изменения воздуха. У них появляется першение в горле, покашливание из-за повышенной сухости слизистых.

Длительная работа на компьютере сопровождается напряжением зрительного анализатора, функционирующего в специфических условиях внешней среды (рассматривание на светящемся и незаметно пульсирующем экране видеотерминала на близком расстоянии и считывание информации в виде мелких знаков – букв, цифр). Периодический перевод взгляда на клавиатуру или текст, расположенные на столе, требует быстрой адаптации органа зрения к иным условиям освещения. Поэтому напрягать глаза в этих условиях приходится сильнее, чем при зрительной работе (чтении книг, просмотре телевизионных передач).

Работа на компьютере связана со значительным нервно-эмоциональным напряжением, а статическая рабочая поза вызывает усталость мышц плечевого пояса, гораздо большую, чем при обычных учебных занятиях.

Подобные факторы могут ухудшать состояние ребенка и снижать его работоспособность.

Эти опасения не беспочвенны. Известно, что до 92% операторов ПЭВМ жалуются на различные неприятные ощущения и повышенную утомляемость (жжение в глазах, дискомфорт и болезненность в области век и глазного яблока; раздражительность, головные боли, бессонница, тревожность). В 68% случаев выявлены неблагоприятные объективные последствия работы с компьютером: снижение остроты зрения, астиопия (зрительное утомление), аллергические заболевания, нарушения менструального цикла и течения беременности.

Изменения отмечаются в разных органах и системах организма, но в первую очередь страдают зрение и нервная система. Многие операторы испытывают значительный мышечный дискомфорт, особенно в области плечевого пояса. Появляются боли в мышцах, скованность, чувство утомления, тремор (дрожание конечностей), судороги.

Вот почему использовать компьютер в процессе обучения и воспитания дошкольников и младших школьников нужно с большой осторожностью. Их реакция на этот вид деятельности зависит от ряда факторов: возраста, качества здоровья (особенно состояния зрения), самочувствия, индивидуальной чувствительности к условиям работы на компьютере.

### **Тема 3: «Как избежать переутомления детей при занятиях на компьютере»**

К условиям организации занятия относятся правильное устройство и оснащение рабочего места, рациональная рабочая поза; благоприятные показатели внешней среды, где проводится работа на компьютере; качество видеотерминала, соответствие используемых компьютерных программ возрасту детей, сложность выполняемого задания, режим работы и т.д. В режиме главным является длительность работы.

Как долго ребенку можно работать на компьютере?

Известно, что нерегламентированная длительная работа, какой бы легкой она ни была, рано или поздно приводит к утомлению или даже к переутомлению человека. При систематическом же переутомлении могут возникнуть различные сбои в организме, нарушения здоровья. Поэтому любой вид деятельности должен нормироваться.

Особое внимание следует обращать на нормирование занятий детей дошкольного и младшего школьного возраста, поскольку они очень чувствительны к различного рода нагрузкам в силу продолжающегося интенсивного развития и созревания физиологических систем, которые в этом возрастном периоде отличаются неустойчивостью функционирования.

Наши наблюдения за здоровыми детьми показали, что работа на ПЭВМ (IBM-PC) в течение 30 минут является для них слишком большой нагрузкой. В состоянии утомления после общения с ПЭВМ находилось 53% детей, при этом выраженное утомление отмечалось в 13% случаев.

Для установления оптимальной продолжительности общения ребенка с ПЭВМ, не вызывающей негативного влияния на его организм, нами исследовано два варианта длительности занятий на ПЭВМ: 15 и 20 минут. Такой выбор был обусловлен результатами наблюдений за детьми при их 30-минутной работе за компьютером. В процессе-наблюдении стало очевидным, что признаки утомления (двигательное беспокойство, чрезмерное возбуждение, случаи отвлечения от работы, а у некоторых и отказ от работы) начинали появляться у детей с 14-й минуты работы, число таких случаев резко возрастало после 20-й минуты занятий.

Функциональные возможности центральной нервной и зрительной систем у детей 6-летнего возраста позволяют им без утомления, без ущерба для здоровья справляться с работой на ПЭВМ лишь в течение 15 минут. Особенно неблагоприятные изменения при работе на ПЭВМ выявлены в группе детей, имеющих слабую силу цилиарной мышцы, т.е. склонных к миопии.

Таким образом, становится ясным, что здоровым детям непрерывно работать за компьютером следует не более 15 минут. Детям, отнесенным к группе риска по состоянию зрения (оба родителя – близорукие), эту длительность

целесообразно сократить до 10 минут. На протесты детей и их уверения в том, что они не устали, обращать внимание не следует, так как доказано, что субъективные оценки и объективные результаты исследования функционального состояния организма при работе на ПЭВМ чаще всего не совпадают даже у взрослых и школьников старшего возраста, не говоря уже о маленьких детях.

#### **Тема 4: «Эффективное и правильное применение игровых компьютерных программ с целью воспитания и развития дошкольника»**

Прежде всего, необходимо выбирать жанр игры и соответствие с темпераментом и склонностями ребенка. Одним лучше подходят спокойные неторопливые игры, а другим – активные, динамические. Надо знать своего ребенка или воспитанника, рекомендовать ему такие игры, которые не будут перегружать его. Присмотритесь к ребенку. Если он перевозбужден, значит надо уменьшить уровень сложности игры или вообще сменить её тип. Если вы замечаете, что ребенок стал излишне нетерпелив в общении с окружающими, это тоже может быть последствием компьютерных игр: дети привыкают к тому, что компьютер реагирует на их действия мгновенно, и замедленная реакция окружающих начинает их нервировать. В этом случае объясните ребенку, в чем суть проблемы, и подберите игры поспокойнее, в которых ему придется больше думать и меньше действовать.

Разрешайте дольше играть в игры с исследовательским содержанием, чем развлекательным. Определить, содержит ли игра элементы исследования, можно по следующим признакам:

- ребенок проявляет инициативу и пытается решить возникшую проблему самостоятельно;
- внимательно наблюдает и анализирует текущую ситуацию (возможно размышление вслух);
- делает выводы из наблюдений;
- действует в соответствии с полученными выводами;
- в случае ошибки корректирует свои действия и пытается решить проблему другим путем.

Продолжительность игры выбирается в соответствии с возрастом и характером игры. У каждой игры есть свой ритм и своя продолжительность. Ритм и продолжительность должны быть сбалансированы. Если ритм игры напряжен, то игра не должна быть продолжительной. Общая продолжительность занятий для дошкольников не должна превышать 30-35 минут, а непосредственно за компьютером 10-15 минут.

Не рекомендуется прерывать игру ребенка до завершения эпизода – человек должен покинуть компьютер с сознанием успешно выполненного дела.

У детей 5-8 лет преобладает наглядно-образное мышление. Поэтому основной способ взаимодействия с вычислительной техникой в данном возрасте происходит посредством игровой деятельности. При неправильном подборе игровых программ, в частности основанных на жестокости, агрессивности или чистой развлекательности, возможно, такое явление, как вытеснение интересов. Это может проявляться: в нежелании общаться с друзьями, заниматься учебной

спортом, общественной жизнью, «уходе» в виртуальный мир компьютера. Рациональный режим развивающих занятий с использованием компьютера предусматривает соблюдение регламентированной длительности непрерывного взаимодействия дошкольника с ПК и перерывов для отдыха, а также соблюдение гигиенических и профилактических мероприятий, направленных на охрану здоровья детей (учет освещенности, правильное размещение оборудования, проветривания и т.п.; проведение минут релаксации, физкультминутки, зрительной гимнастики).

## Тема 5: «Компьютерные игры»

Большинство домашних компьютеров используются не только для работы и обучения, но и для игр. Если почти все время работы домашнего телевизора служит для отдыха и развлечения, то почему бы и компьютеру не служить этому же делу хотя бы наполовину? Правда, всегда, когда речь заходит об отдыхе и развлечении, встает вопрос выбора. Никто не может просмотреть все телевизионные передачи, как никто не может прочитать всех художественные книги. Нам все время приходится делать выбор, и надо уметь сделать выбор правильно. Выбирая передачи, которые стоит смотреть, и книги, которые стоит читать, люди опираются на то, что принято называть *культурой*. Компьютерные игры существуют более двадцати лет и за это время тоже стали частью культуры. Сегодня мир компьютерных игр обширен, как никогда. В нем можно найти игры на любой вкус.

Все компьютерные игры отличаются друг от друга. Но для того чтобы легче было выбрать для себя именно то, что нужно, все компьютерные игры разделили на несколько различных жанров. Игры одного жанра имеют между собой достаточно много общего. Если какая-то игра вам очень понравилась, значит, можно попробовать подобрать другую игру, относящуюся к этому же жанру.

Основных жанров компьютерных игр немного – всего восемь. Но в каждом жанре существуют свои разновидности, так что всего разных видов компьютерных игр можно насчитать несколько десятков. Сначала мы рассмотрим главные особенности основных жанров, а потом разберемся с каждым жанром поподробнее.

**Аркадные игры.** Слово «аркадные» произошло от названия игровых автоматов, которые устанавливаются в развлекательных (аркадных) залах. Игры этого жанра требуют быстрой реакции, хорошего глазомера, точного расчета времени. На компьютерах аркадные игры не являются основным жанром. Эти игры больше развиты на игровых приставках.

**Адвентюрные игры.** Точного русского термина для описания игр этого жанра пока нет. Иногда их называют «приключенческими» от английского слова *Adventure* – *приключение*. Но на самом деле игры этого жанра являются приключениями ничуть не более, чем многие другие игры. Да и название произошло совсем не от слова *приключение*, а от названия самой первой игры, относящейся к этому жанру. Она называлась *Adventure*. Так с тех пор и закрепилось за этим жанром название *адвентюрные игры*.

В этих играх герой должен решить стоящую перед ним главную задачу. Не всегда известно сразу, в чем эта задача заключается. Иногда это выясняется только по ходу игры. В каждом месте, куда игрок попадает, его ждут несколько промежуточных задач. Для их решения надо полагаться на свою

сообразительность и на использование найденных по ходу игры подручных средств. Адвентюрные игры очень похожи на мультфильмы, только не на обычные, а интерактивные. В отличие от обычного мультфильма, интерактивный мультфильм можно не только смотреть. В таком мультфильме можно управлять ходом событий. От вас зависит, каким будет его конец.

**Ролевые игры.** В играх этого жанра перед героем также стоит какая-то сложная задача. Для того чтобы с ней справиться, он должен обойти весь игровой мир и отыскать то, что необходимо для победы. Путь герою преграждают орды врагов, которых он должен победить в бою. В ролевых играх герой, как правило, не один. Вы управляете небольшим отрядом разных героев, каждый из которых играет особую роль. Поэтому такие игры и называются ролевыми.

**Спортивные игры.** В них игрок является участником спортивного состязания. Можно выступать в роли отдельного атлета или управлять целой командой. Некоторые виды спортивных игр посвящены не столько самим спортивным состязаниям, сколько подготовке к ним. Такие игры называют *менеджерскими спортивными играми*.

**Стратегические игры.** Игры этого жанра посвящены управлению ресурсами. Ресурсами могут быть деньги, армии, население стран или городов, полезные ископаемые, электроэнергия и многое другое. В стратегических играх от играющего требуется не только оперативная реакция на изменение окружающей обстановки, но и долговременное стратегическое планирование. Вы можете ощутить себя генералом победоносной армии, руководителем процветающего государства или вождем межзвездной империи и.

**Игры-имитаторы.** Далек не каждый может оказаться за рулем настоящего гоночного автомобиля или за штурвалом самолета. Имитаторы позволяют играющим ощутить себя не совсем в обычной роли. В этих играх очень важное значение имеет реализм управления техникой.

**Логические игры.** Многие люди интересуются головоломками. При решении головоломок часто требуется нестандартный подход, изобретательность и способность заранее рассчитывать свои действия. Такие компьютерные игры часто дают возможность проверить свои силы в решении классических головоломок, придуманных выдающимися математиками прошлого.

**Традиционные игры.** Компьютерные программы, играющие в шахматы, известны достаточно хорошо. Но существует немало и других настольных игр для нескольких игроков. Одни из этих игр известны и распространены очень широко, другие – меньше. Если вы любите играть в настольные игры, требующие умения мыслить логически, готовы научиться новой игре и испытываете трудности с поиском партнера, тот этот жанр для вас.



Если вы почти не знакомы с компьютерными играми, то сразу выбрать жанр по вкусу, может быть, и не сможете. Но со временем у каждого человека вырабатываются какие-то пристрастия. Почти у каждого жанра есть преданные поклонники.

## Тема 6: «Десять советов родителям и педагогам»

Еще раз напоминаем, что маленький ребенок – это бурно развивающийся, очень чувствительный организм. В дошкольном и младшем школьном возрасте складываются все физиологические системы, в том числе те, которые необходимы для успешного взаимодействия с компьютером. Продолжают формироваться осанка и кости кистей рук, произвольное внимание, нормальная рефракция глаза.

Рефракция глаза – оптическая (зрительная) установка при покое аккомодации (приспособленность к рассматриванию предметов, находящихся на различном расстоянии). Аккомодационная система глаза уже готова к зрительной нагрузке, но ее резкое нарастание опасно: перегрузки могут привести к «поломкам».

Очень уязвима и психика ребенка. На фоне постоянно увеличивающейся информационной нагрузки (дома, в детском саду, в школе) нерегламентированные занятия на компьютере могут ускорить неблагоприятные изменения в самочувствии ребенка.

К тому же, как показывают исследования, большинство детей имеют отклонения в состоянии здоровья. Среди детей 4-7 лет здоровых только 20% (I группа здоровья), с функциональными отклонениями в состоянии здоровья – 60% детей (II группа здоровья), с хроническими и органическими заболеваниями – 15% (III группа здоровья).

Итак, на что необходимо обращать особое внимание.

*Совет 1.* Если вы решились на покупку компьютера, то не экономьте на здоровье детей: компьютер и видеотерминалы должны быть хорошего качества.

*Совет 2.* Компьютер следует расположить на столе в углу комнаты, задней его частью к стене.

*Совет 3.* Следует правильно организовать рабочее место. Мебель должна соответствовать росту ребенка. Сидеть за столом он должен так, чтобы ноги стояли на полу или на специальной подставке.

Согласно методическим рекомендациям, для детей ростом 115-130 см рекомендуется высота стола – 54 см, высота сидения стула – 32 см. Для детей ростом выше 130 см – соответственно 60 и 36 см. Стул должен быть обязательно с твердой спинкой. Сидеть ребенок должен на расстоянии не менее 50-70 см от видеотерминала (дисплея), но чем дальше, тем лучше. Воображаемая линия взора (от глаз до экрана видеотерминала) должна быть перпендикулярной экрану и приходиться на его центральную часть.

Поза ребенка – прямая или слегка наклоненная вперед, с небольшим наклоном головы. Чтобы обеспечить устойчивость посадки, ребенок должен сидеть на стуле, опираясь на 2/3 – 3/4 длины бедра. Между корпусом тела и краем стола необходимо сохранять пространство не менее 5 см. Руки должны свободно лежать

на столе, ноги согнуты в тазобедренном и коленном суставах под прямым углом и располагаться под столом на специальной подставке (опора для ног обязательна). Стол, на котором стоит дисплей, следует поставить и хорошо освещенное место, но так, чтобы на экране не было бликов.

*Совет 4.* В помещении, где используется компьютер, делайте ежедневную влажную уборку.

*Совет 5.* До и после работы на компьютере протирайте экран чистой тряпкой или губкой.

*Совет 6.* Поставьте недалеко от компьютера кактусы: считается, что ли растения поглощают вредные излучения компьютера.

*Совет 7.* Почаще проветривайте комнату, а для того чтобы увеличить влажность воздуха, в помещении должен быть аквариум или другие емкости с водой.

*Совет 8.* С особой тщательностью отбирайте для детей компьютерные программы: они должны соответствовать возрасту ребенка как по содержанию, так и по качеству оформления.

*Совет 9.* Без ущерба для здоровья дошкольники и младшие школьники могут работать за компьютером не более 15 минут, а дети близоруких родителей и дети с отклонениями в состоянии здоровья – только 10 минут в день. Причём не ежедневно, а три раза в неделю, через день.

*Совет 10.* После каждого занятия проводите с ребёнком упражнения для глаз и общеукрепляющие упражнения.

## Рекомендации для родителей

Компьютерные игры для детей имеют важное значение. Прежде всего, они помогают ребенку привыкнуть к управлению компьютером, что благоприятно сказывается в дальнейшем, когда дело доходит до более серьезной работы.

*Выбирайте жанр игры в соответствии с возрастом и характером ребенка.* То, что компьютерные игры учат логическому мышлению, реакции, глазомеру и координации движений, – достаточно очевидно. Практически любая компьютерная игра развивает тот или иной полезный навык, но все-таки не во всякую игру стоит играть.

Все дети разные. Одним лучше подходят спокойные, неторопливые игры, а другим – активные, динамические. Надо знать своего ребенка или ученика и рекомендовать ему такие игры, которые не будут его перегружать. Присмотритесь к ребенку. Если он перевозбужден, значит, надо уменьшить уровень сложности игры или вообще сменить игру.

Если вы замечаете, что ребенок стал излишне нетерпелив в общении с окружающими, это тоже может быть последствием компьютерных игр. По окончании первого этапа освоения компьютера дети привыкают к тому, что компьютер реагирует на их действия мгновенно, и замедленная реакция окружающих начинает их нервировать. Спокойно объясните ребенку, в чем суть проблемы, и подберите игры поспокойнее, в которых ему придется больше думать и меньше действовать.

*Выбирайте продолжительность игры в соответствии с возрастом ребенка и характером игры.* У каждой игры есть свой ритм и своя продолжительность. Ритм и продолжительность должны быть сбалансированы. Если ритм игры напряжен, то игра не должна быть продолжительной. Наиболее напряженные игры имеют деление на уровни и эпизоды. Если отдельный эпизод напряженной игры длится 3 – 5 минут, то в какую игру могут играть младшие школьники. Если отдельный эпизод может затянуться до получаса, то в такую игру стоит играть только старшеклассникам. Прерывать игру ребенка до завершения эпизода не стоит – человек должен покидать компьютер с сознанием успешно выполненного дела.

*Разрешайте дольше играть в игры с исследовательским содержанием, чем в развлекательные игры.* Важнейшая особенность компьютерных игр состоит в том, что в их основе лежат математические модели реальных устройств или процессов. В этом смысле игра с компьютером часто может рассматриваться как лабораторная работа, не имеющая аналогов. Например, не существует лабораторных работ по истории и географии, но в компьютерных играх вполне можно заниматься виртуальным моделированием истории или изучать географию на практических моделях.

Многие компьютерные игры развивают в детях навыки проведения исследований. Обучение исследовательской работе обычно выходит за рамки школьных программ. Даже в вузах достаточно редко преподают теорию проведения научных исследований, оставляя эту область для аспирантуры. В компьютерных играх к исследовательской работе дети приобщаются очень рано, причем этого совершенно не замечают. В этот момент учителям и родителям важно поддержать такие навыки, как умение получать информацию, правильно ее анализировать и интерпретировать, делать из нее выводы и создавать гипотезы, уметь ставить проверочные эксперименты, делать выводы из их результатов и планировать дальнейшие действия. Наилучшим образом это достигается, когда взрослые находятся в курсе проблем, стоящих перед играющим, и решают эти проблемы вместе с ним.

Для того чтобы поддержать юного исследователя, совсем не обязательно знать заранее решение игровых проблем. Вполне достаточно обратить его внимание на необходимость что-то проверить или что-то уточнить. При изучении новой программы, неважно, игровой или прикладной, всегда надо руководствоваться девизом: «Все, что может быть проверено, должно быть проверено». Компьютерные игры приучают к этому довольно быстро, и успех в освоении игровых программ в детстве непременно даст отдачу в быстром и эффективном освоении прикладных программ в старшем возрасте. Часы и дни, потраченные на компьютерные игры, вполне способны сэкономить месяцы работы по освоению сложных программных систем в будущем. Но, как и во всяком прочем деле, важен баланс.

Обязательно присмотритесь к содержанию игры. Вы узнаете, есть ли в игре элемент исследования, поговорив с ребенком и задав несколько вопросов:

«Как удалось тебе сделать это?..»

«Как ты до этого додумался?..»

«Ты не проверял, нет ли здесь какого-нибудь тайника или хитрости, которую ты не заметил?..»

*Используйте игры, за которыми ребенку интересно смотреть со стороны.* Вполне естественно, что дети хотят играть больше, чем это целесообразно делать. В таких случаях можно использовать некоторые игры, за которыми дети охотно наблюдают со стороны. При этом они получают удовольствие и не испытывают психологических перегрузок. Такие «семейные» игры надо подбирать особо.

Например, дети охотно смотрят со стороны, как взрослые играют в авиаимитаторы. Сцены воздушных боев доставляют им удовольствие. Но попробуйте заменить авиационный имитатор на автомобильный, и эффект будет

противоположным. Дети будут нервничать, потому что им самим хочется управлять автомобилем.

На роль «семейных» игр очень хорошо подходят игры адвентюрные и ролевые. Дети готовы смотреть их, как мультфильмы. Эти игры могут быть чрезвычайно продолжительными, и сеансы семейной игры можно заранее планировать на выходные дни.

*Аккуратно используйте звуковое сопровождение.* Звуковое сопровождение в играх – это тема отдельного разговора с ребенком. Дети любят, чтобы звук был громким. Во многих играх, особенно в аркадных, звук имеет особое значение. Грохот разрывов снарядов и ракет способен доставить не меньшее удовольствие, чем красивая графика на экране. В тех играх, где это важно, стоит пойти ребенку навстречу и потерпеть громкие звуки, даже если они очень неприятны. Но ребенок, в свою очередь, должен понимать, что игра не должна быть бесконечной и через 10 – 15 минут надо завершить эпизод и выключить компьютер.

В спокойных и продолжительных играх звук не играет решающей роли, и его громкость можно уменьшить до минимального без потери содержательности игры. В этом случае можно также использовать наушники.

*Обратите внимание на систему управления игрой.* Жанр игры и продолжительность сеанса могут зависеть от того, чем оснащен компьютер. Если у вас есть только клавиатура и мышь, некоторые игры не стоит рекомендовать. Для авиасимуляторов желателен джойстик. Для спортивных симуляторов джойстик или геймпад не просто желательны, а необходимы. Для автомобильных симуляторов джойстик необходим, но не достаточен. Лучше иметь специальное устройство управления со штурвалом и педалями. Для аркадных игр джойстик или геймпад желательны, хотя без них можно обойтись, если сократить общую продолжительность игры.

При наличии удобного устройства управления значительно снижается нагрузка на играющего, и продолжительность игры может быть немного увеличена.

### Анкета для родителей «Мой ребенок и компьютер».

Уважаемые родители, просим вас принять участие в анкетировании.  
Подчеркните один из предложенных вариантов ответа или запишите свой вариант.

1. Умеет ли ваш ребенок пользоваться компьютером? ДА/НЕТ

2. Сколько времени ваш ребенок проводит за компьютером в день?

---

3. Как ваш ребенок проводит время за компьютером?

Варианты ответов: играет в игры, смотрит мультфильмы или фильмы, другое (запишите, что именно)

---

4. Вы довольны, что ваш ребенок так увлечен компьютером? ДА/НЕТ

5. У вас есть беспокойство по поводу пользования ребенком компьютера?

---

6. Что такое информационная безопасность ребенка, по вашему мнению?

---

7. Какие меры по информационной безопасности вашего ребенка вы предпринимаете?

---

8. Какие черты характера появились у ребенка после начала использования компьютера?

---

9. Сколько времени вы сами проводите за компьютером?

---