Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад общеразвивающего вида № 19 «Ласточка»

города Новоалтайска Алтайского края

|  |  |
| --- | --- |
| Принято педагогическим советом МБДОУ №19 «Ласточка» протокол №\_\_\_\_ от « »\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |  Утверждаю заведующий МБДОУ  детский сад  №19 «Ласточка»  Т. В. Жданова  приказ №\_\_\_\_\_  от « »\_\_\_\_\_\_\_ |

Дополнительная общеразвивающая программа

«Подружись со мной компьютер»

для детей 5-7 лет

Составила:

Сафиулина О. Н.

Воспитатель

МБДОУ №19

«Ласточка»

2015 г.

Содержание

Пояснительная записка 3

Цели и задачи программы 6

Условия реализации программы 7

Формы и методы проведения занятий 8

Формы оценки качества знаний 8

Содержание программы 8

Календарно-тематический план 11

Методическое материальное обеспечение программы 15

Материальное обеспечение программы 16

Список литературы, использованной при написании программы 16

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Настоящая дополнительная общеразвивающая программа «Подружись со мной, компьютер» составлена на основе авторской программы Горячева А. В. (Сборник программ «Образовательная система «Школа 2100» / под ред. А. А. Леонтьева. - М.: Баласс, 2011).

Переход от индустриального общества к информационному характеризуется увеличением объёма изучаемой информации. В связи с этим необходимо развивать новые навыки исследования, мышления, умения находить информацию и эффективно пользоваться ею.

Компьютеры вобрали в себя все достижения современной цивилизации и превратились в универсальное устройство, способное с успехом выполнять множество функций. Помимо делового применения, современный персональный компьютер представляет различные возможности творческого самовыражения. Даже не имея художественного образования, обладая только врождённым чувством композиции и цвета, которое систематически и целеустремлённо развивать, можно получить прекрасные результаты. Для творческой фантазии открываются необозримые просторы. Компьютер, являясь самым современным инструментом для обработки информации, может служить и мощным техническим средством обучения и играть роль незаменимого помощника в воспитании и развитии ребёнка.

Современные технологии передачи информации открывают перед нами совершенно новые возможности в области образования. Вхождение детей в мир знаний начинается в дошкольном возрасте. Они сравнивают предметы по величине, устанавливают количественные отношения, знакомятся с геометрическими фигурами, учатся рисовать, получают первые знания об окружающем мире.

Информационные технологии предоставляют огромные возможности для развития мышления детей уже в возрасте 5-6 лет. Как известно, этот период совпадает с моментом интенсивного развития мышления ребенка, подготавливающего переход от наглядно-образного к абстрактно-логическому мышлению. На этом этапе компьютер выступает особым интеллектуальным средством для решения задач разнообразных видов деятельности. Мышление является интеллектуальной базой развития деятельности, а сам процесс овладения обобщенными способами решения задач деятельности ведет к ее осуществлению на все более высоком уровне. И чем выше интеллектуальный уровень осуществления деятельности, тем полнее в ней происходит обогащение всех сторон личности. Как известно, игра является одной из форм практического мышления. В игре ребенок оперирует своими знаниями, опытом, впечатлениями, отображенными в общественной форме игровых способов действия, игровых знаков, приобретающих значение в смысловом поле игры.

Одна из важнейших линий умственного развития ребенка-дошкольника состоит в последовательном переходе от более элементарных форм мышления к более сложным. Научные исследования по использованию развивающих и обучающих компьютерных игр, показали, что благодаря мультимедийному способу подачи информации достигаются следующие результаты:

* дети легче усваивают понятия формы, цвета и величины;
* глубже постигаются понятия числа и множества;
* быстрее возникает умение ориентироваться на плоскости и в пространстве
* тренируется эффективность внимания и память;
* раньше овладевают чтением и письмом;
* активно пополняется словарный запас;
* развивается мелкая моторика, формируется тончайшая координация движений глаз.
* уменьшается время, как простой реакции, так и реакции выбора;
* воспитывается целеустремлённость и сосредоточенность;
* развивается воображение и творческие способности;
* развиваются элементы наглядно-образного и теоретического мышления.

Играя в компьютерные игры, ребенок учится планировать, выстраивать логику элемента конкретных событий, представлений, у него развивается способность к прогнозированию результата действий. Он начинает думать прежде, чем делать. Объективно все это означает начало овладения основами теоретического мышления, что является важным моментом условием при подготовке детей к обучению школе. Одной из важнейших характеристик компьютерных игр является обучающая функция. Компьютерные игры выстроены так, что ребенок может получить не единичное понятие или конкретную учебную ситуацию, а - обобщенное представление обо всех похожих предметах или ситуациях. Таким образом, у него формируются столь важные операции мышления, как обобщения, классификация. Компьютерные игры повышают самооценку дошкольников. Так как достижения детей не остаются незамеченными им самим и окружающими. Дети чувствуют большую уверенность в себе, осваивают наглядно-действенные операции мышления.

Занятия на компьютере связаны с решением постепенно усложняющихся пространственных и логических задач, требующих достаточно развитого абстрактного мышления, умения сравнивать, сопоставлять, анализировать, а также способности быстро мобилизовывать все свои знания и навыки. У детей, периодически проводящих время за компьютером, очень рано развивается так называемая «знаковая функция сознания», улучшаются произвольная память и внимание, формируется познавательная мотивация, моторная координация и координация совместной деятельности зрительного и моторного анализаторов. А развитие этих качеств во многом обеспечивает психологическую готовность ребенка к школе. Ребенок-дошкольник для полноценного развития должен участвовать в таких видах деятельности как: рисование, конструирование, лепка, чтение сказок, ролевые и сюжетные игры. Компьютер не заменит никакие из этих занятий, но может использоваться как дополнительное средство развития ребенка.

Занятия на компьютере [развивают память](http://3-years.ru/razvitie/razvitie-pamjati-u-detej.html) малышей и улучшают мыслительные процессы. развивается мелкая мускулатура и моторная координация малыша в связи с манипуляциями мышкой и использованием клавиатуры. Занятия на компьютере имеют большое значение и для развития произвольной моторики пальцев рук, что особенно актуально при работе с дошкольниками. В процессе выполнения компьютерных заданий им необходимо в соответствии с поставленными задачами научиться нажимать пальцами на определенные клавиши, пользоваться манипулятором «мышь».

Использование компьютерных технологий в работе с детьми дошкольного возраста позволяет эффективно решать образовательные задачи, которые будут способствовать подготовке ребенка к обучению в школе.

Ребята освоят основные действия: научатся запускать и закрывать программы, создавать папки и файлы, рисовать. Веселые игры и задания помогут им развить внимание, память, логическое мышление, а также научат запоминать цифры, различать фигуры, цвета и др.

Информационные технологии занимают лидирующее положение на международном рынке труда. Но если навыки работы с конкретной техникой  можно приобрести непосредственно на рабочем месте, то мышление следует развивать в определенные сроки. Поэтому при подготовке детей к жизни в современном информационном обществе в первую очередь необходимо развивать логическое мышление, способности к анализу и синтезу (вычислению структуры объекта, выявлению взаимосвязей, осознанию принципов организации).

Для успешного получения знаний 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.

Одним из факторов, обеспечивающих эффективность образования, является непрерывность и преемственность в обучении.

**Дополнительная общеразвивающая программа «Подружись со мной, компьютер»** построена с использованием метода последовательного углубления и усложнения материала, рассчитана для детей 5-7 лет на 2 года обучения.

Данная программа направлена на общее развитие личности детей дошкольного возраста.

Программа ориентирована на обучение детей дошкольного возраста работе за компьютером (закрепление навыков счета, улучшение мелкой моторики рук, развитие логического мышления и памяти и т.д.).

По целям и задачам является общеразвивающей. Компьютерное обучение - новый способ обучения, одним из его разновидностей можно считать использование обучающих игровых программ.

В данную программу включены такие компьютерные игры, которые будут способствовать развитию познавательной активности ребенка и побуждать его к активному пополнению знаний об окружающем мире. В этих играх, как и во всякой творческой деятельности, ребенку потребуется активизировать свое мышление, сообразительность, находчивость, умение рассуждать. От занятия к занятию перед ребенком ставятся различные дидактические задачи, которые требуют от него определенный объем знаний и умений.

Целью введения компьютера в жизнь дошкольника является формирование у него психологической готовности к жизни в обществе, широко использующем информационные технологии, развитие мышления, памяти и познавательной активности. В этом проявляется **педагогическая целесообразность программы.**

**Актуальность и новизна программы**  определяется соответствием современным условиям информатизации общества и её содержанием. Для детей дошкольного возраста необходимо сформировать 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 будет воспринимать его как многогранное устройство с бесконечными возможностями для образования и творчества**.**

Внедрение методов и средств современных информационных технологий способствует совершенствованию образования, инициирует разнообразные виды самостоятельной деятельности по обработке информации, усиливает мотивацию к обучению. Организация процесса обучения на основе использования возможностей современных информационных технологий позволяет на более высоком уровне решать задачи развивающего обучения, интенсифицировать все уровни учебно-воспитательного процесса.

**Отличительной особенностью данной программы** является большой объём практической работы за компьютером. Использования компьютера как средства воспитания и развития творческих способностей дошкольника, формирования его личности, обогащения интеллектуальной сферы позволяет расширить возможности педагога для индивидуального воздействия на интеллектуальное, эмоциональное и нравственное развитие каждого ребёнка. Существующие компьютерные обучающие программы дают огромные возможности для развития мышления детей.

Разнообразие компьютерного инструментария, использованного в программе, является её **характерной особенностью** и способствует развитию логического мышления, творческого и познавательного потенциала детей. Выполнение [различных](http://50ds.ru/logoped/5160-mnemotekhnika-kak-priem-obucheniya-v-razlichnykh-vidakh-rechevoy-deyatelnosti.html) логических и практических заданий игрового характера будет способствовать:

* развитию мыслительных процессов: внимания, воображения, восприятия, наблюдения, памяти;
* формированию способов действий: обобщения, классификации;
* проявлению творческой инициативы, интуиции.
* Развивающие занятия построены таким образом, чтобы в доступной игровой форме сформировать у детей необходимые знания и навыки, раскрыть их творческие способности, научить их самостоятельно мыслить и рассуждать. Важно отметить, что на занятиях должны строго соблюдаться Санитарно-эпидемиологические нормы: требования к технике, освещению, продолжительности занятий; должны проводиться профилактические упражнения для глаз и физкультминутки. После каждого занятия проводится проветривание помещения и влажная уборка.
* Компьютер не заменяет традиционное занятие, а только дополняет его.

Адаптивность к индивидуальным и возрастным особенностям детей также является **особенностью программы**. Проблема обучения в группах, укомплектованных ребятами, разными по уровню подготовки, решается за счёт углубления тем содержания программы и большого объёма разноуровневых практических заданий.

**Цель программы:**

Создание условий для формирования личности с широким кругозором, уверенно чувствующей себя в окружающем её информационном мире, обладающей практическими знаниями, способностью к самообразованию, нравственными и этическими нормами поведения.

**Задачи программы:**

***образовательные***

* Приобретение детьми компьютерной грамотности – умений работать на компьютере и знаний основных возможностей компьютерной техники.
* Приобретение умений владеть необходимым инструментарием, понимать, как и когда его применять.
* Формирование умения решать комплексные проблемы, использовать полученные знания в учебной деятельности, получать интеллектуальное удовольствие в процессе познания.
* Приобретение умений работать с компьютерной графикой.

***развивающие***

* Развитие системного мышления, определяющего способность оперативно обрабатывать информацию и принимать обоснованные решения.
* Развитие элементов логического мышления, выражающегося в умениях рассуждать, доказывать, и обосновывать предлагаемые решения.
* Развитие культуры умственной работы, стимуляция творческого мышления.
* Развитие наглядно-образного мышления, способностей творческого преобразования с помощью программ компьютерной графики.

***воспитательные***

* Воспитание на занятиях не только информационной культуры, но и нормативов межличностных отношений, культуры речи.
* Привитие необходимости уважительного отношения к документам, созданным другими, умения работать в команде, оказывая помощь друг другу.
* Воспитание понимания цели обучения - важна не сумма знаний, важна способность к приобретению знаний.
* Воспитание волевых качеств – настойчивости, упорства, последовательности при решении поставленных задач. ( По мере освоения материала возрастает доля самостоятельности и сложность заданий).
* Воспитание целеустремлённости, коммуникативных навыков.
* Воспитание понимания того, что компьютер - мощный инструмент, которым необходимо уметь пользоваться грамотно и эффективно**.**

**Условия реализации программы.**

Программа «Подружись со мной, компьютер» изучается 2 года. Продолжительность занятия составляет 30 минут, из них 10 минут за компьютерами. Это соответствует медико-гигиеническим рекомендациям при работе с компьютером. Занятия проводятся по подгруппам и индивидуально.

**Формы и методы проведения занятий**

Организация учебно-воспитательного процесса ориентирована на гармоничное развитие ребёнка: всех его способностей, воли, ума, практических умений, коммуникативных и нравственных качеств. Процесс обучения строится на основах компьютерных технологий с включением в них индивидуальной работы ребёнка, с методическим материалом, комплектом заданий различного уровня сложности, общения детей друг с другом и с педагогом, который направляет их деятельность. В процессе обучения используется педагогика активных методов:

Я слышу – я забываю,

я вижу – я вспоминаю,

я делаю – я умею.

Технология проведения занятий отличается от привычных занятий: многие задания составляются на основе жизненных ситуаций, придумываются самими ребятами. Компьютер обеспечивает возможность для развития наглядно-образного мышления, целеустремлённости, коммуникативных навыков.

Таким образом, к наиболее часто используемым в организации занятий методам относятся:

* словесные методы обучения (устное изложение нового материала, разъяснение, беседа, анализ заданий);
* наглядные методы обучения (показ, исполнение педагогом фрагментов заданий, работа по образцу);
* репродуктивные методы обучения (самостоятельные работы);

Формы проведения занятий: беседа, занятие-игра.

Формы организации деятельности детей на занятиях: групповая, индивидуальная.

**Формы оценки качества знаний:**

* Экспресс - опросы - для оперативной проверки уровня готовности, для активизации внимания, для закрепления новых терминов и понятий. Проводятся либо в начале занятий, либо в конце занятий.
* Проверочные, самостоятельные работы.

Содержание программы

I год обучения

**Цель:**

Создание условий для развития интеллектуальных способностей и познавательных процессов у детей.

**Задачи:**

* развитие и формирование зрительно-пространственной ориентации;
* формирование и развитие внимания, памяти;
* развитие абстрактного, наглядно-образного мышления;
* формирование и развитие логического мышления (классификация, сравнение, обобщение, умение рассуждать);
* закрепление навыков счёта;
* приобретение практических навыков при работе с ПК;
* воспитание на занятиях не только информационной культуры, но и нормативов межличностных отношений, культуры речи, культуры пользования общими ресурсами;
* воспитание волевых качеств – настойчивости, упорства, последовательности при решении поставленных задач;
* воспитание целеустремлённости, коммуникативных навыков.

**Ожидаемые результаты после изучения I года программы**

*Дети имеют представление:*

* о строении компьютера.

*Дети знают:*

* назначение основных устройств, входящих в состав компьютера: системный блок, монитор, клавиатура, манипулятор «мышь»,
* правила безопасной работы с компьютером,
* понятие программы,
* назначение Рабочего стола, понятие меню, окна при работе в среде ОС Windows, назначение клавиш,
* основные операции над файлами, папками,

*Дети умеют:*

* пользоваться манипулятором «мышь»;
* различать на экране монитора указатель курсора и указатель мыши;
* выбирать объект на экране с помощью мыши;
* перемещать и копировать объекты;
* пользоваться клавиатурой: вводить буквы и цифры, пользоваться клавишей «Еnter»;
* выбирать щелчком мыши нужную строку в поле запроса,
* вводить строку символов, удалять символы,
* выполнять действия с папками и файлами,
* выполнять действия с окнами, изменять параметры Рабочего стола,
* осуществлять запуск программ, работать с меню, открывать и сохранять документы,

**II год обучения**

**Цель:**

Создание условий для развития наглядно – образного и абстрактно-логического мышления детей**.**

**Задачи:**

* Приобретение детьми умений работать с компьютерной графикой на более высоком уровне.
* Назначение и возможности графического редактора Paint, технологию создания рисунков.
* Развитие памяти, основных мыслительных операций, основных свойств внимания.
* Воспитание волевых качеств – настойчивости, упорства, последовательности при решении поставленных задач.
* Воспитание целеустремлённости, коммуникативных навыков.

 **Ожидаемые результаты после изучения II года программы**

*Дети знают:*

* Отличительные признаки предметов
* Выделение признаков предметов.
* Узнавание предметов по заданным признакам.
* Разделение предметов на группы в соответствии с указанными признаками.
* понятие симметрии.
* Возможности программы Paint.

*Дети умеют:*

* Рисовать в программе Paint.
* называть части компьютера;
* сравнивать предметы, объединять в группу по признакам;
* находить закономерности в изображении предметов;
* соотносить элементы двух множеств по признаку;
* составлять целое из частей;
* составлять симметричный узор;
* расставлять предметы в определенной последовательности;
* ориентироваться во времени и пространстве.

**Учебно-тематический план на 2014-2016**

**1 год.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Месяц | Тема | Цель | Электронная поддержка  |
| Октябрь | 1. «Знакомство с компьютером».
2. «Значение компьютера в жизни человека».
3. «Правила работы за компьютером».
4. « Правила включения и выключения компьютера».
 | Познакомить детей с компьютером. Объяснить правила работы с ним. | Обучающие и развивающие компьютерные программы. |
| Ноябрь | Устройство компьютера. 1. «Монитор».
2. «Клавиатура».
3. «Манипулятор «Мышь»».
4. «Системный блок».
 | Познакомить детей с устройствами компьютера: монитор, клавиатура, мышь, системный блок. | Обучающие и развивающие компьютерные программы. |
| Декабрь | 1. «Отработка навыков движения компьютерной мыши по экрану».2. «Внешние устройства компьютера: колонки». 3. «Внешние устройства компьютера: наушники». 4. «Внешние устройства компьютера: принтер». | Отрабатывать навык движения компьютерной мышью по экрану. Познакомить детей с внешними устройствами компьютера: колонки, наушники, принтер.  | Занимательные игры и упражнения. |
| Январь  | Учимся работать на компьютере.1.«Рабочий стол. Внешний вид рабочего стола».2. «Основные элементы рабочего стола.3. « Главное меню».4.« Панель задач».   | Учить детей работать на компьютере. Знакомство с понятием «рабочий стол». | Занимательные игры и упражнения. |
| Февраль  | Учимся работать на компьютере.1. «Окно. Управление окном». 2. «Работа с клавиатурой».3. «Основные группы клавиш клавиатуры».4. « Язык раскладки клавиатуры». | Продолжать знакомить с понятием «рабочий стол». Отрабатывать навык работы на клавиатуре. | Занимательные игры и упражнения. |
| Март | Учимся работать на компьютере.1.« Печать заглавных букв на клавиатуре».2. « Цифровая клавиатура».3.« Программа». 4. «Запуск программы. Выключение программы». | Продолжать отрабатывать навык работы на клавиатуре. Дать понятие «программа». | Занимательные игры и упражнения. |
| Апрель  | Учимся работать на компьютере.1.«Файл».2.« папка». 3. «Создание папки». 4. «Перемещение, удаление, папок и файлов  | Продолжать учить детей работать на компьютере. Дать понятие «папка», «файл». | Занимательные игры и упражнения. |
| Май  | Практические работы:1.«Перемещение объектов рабочего стола». 2. «Удаление файлов и папок в корзину».3. «Отработка навыков двойного щелчка левой кнопки мыши».4. «Самостоятельное включение детских игр и корректное их выключение». | Выполнение практических заданий на закрепление пройденных тем. | Сборник развивающих игр для детей.Задания для самостоятельной работы на компьютере. |
| **2 год** |
| Октябрь  | Учимся работать на компьютере.1.«Смена языка раскладки клавиатуры на языковой панели с помощью клавиш Ctrl+Shift или Alt+Shift.2. «Печать заглавных букв».Графический редактор «Paint»».3.«Работа с палитрой. 4. «Текстовое поле». | Продолжать знакомить детей с языковой панелью на клавиатуре.Познакомить детей Назначением и возможностями графического редактора «Paint»». Учить работать с палитрой. | Занимательные игры и упражнения.Графический редактор Paint. |
| Ноябрь | Графический редактор «Paint»».1. «Вставка рисунков, их преобразование». 2. «Создание сложных симметричных изображений».3. « Построение цепочек по заданным закономерностям». 4. «Рисование узоров. Творческие проекты». | Продолжать знакомить детей с возможностями графического редактора «Paint»». Создавать рисунки, и преобразовывать их.  | Графический редактор Paint. Занимательные игры и упражнения. |
| Декабрь | Развиваемся с компьютером.1.«Игры и задания для развития у ребенка:внимания; зрительной и слуховой памяти».2. «Игры и задания для развития у ребенка: навыков простого счета».3. «Игры и задания для развития у ребенка: распознавания цветов и геометрических фигур».4. «Игры и задания для развития у ребенка: логического, образного и ассоциативного мышлений». | Познакомить детей с развивающими заданиями и играми. Развивать память, логическое мышление, навык простого счета. Закреплять названия цветов и геометрических фигур. | Сборник развивающих игр для детей.Занимательные игры и упражнения.Задания для самостоятельной работы на компьютере. |
| Январь | Графический редактор Paint.1. Инструмент «Ластик».

2.Палитра. Инструмент «Заливка».3. Инструмент «Распылитель».4. Создание компьютерного рисунка «Снеговик». | Развитие навыка работы с инструментами: «Ластик», « заливка», «Распылитель». Совершенствование навыков работы в среде графического редактора. | Графический редактор Paint. Занимательные игры и упражнения. |
| Февраль | Графический редактор Paint.1. Знакомство с панелью команд и инструментом «Пипетка».
2. «Построение линий и фигур».

3. Классификация геометрических фигур. Понятие «орнамент».4«Творческая мастерская». | Знакомство с панелью команд, с инструментом «Пипетка». Знакомство с понятием «орнамент». Обобщение знаний по программе «Paint». | Графический редактор Paint. Занимательные игры и упражнения. |
| Март | Графический редактор Paint.1. Инструмент «Овал».
2. Инструменты «Линия» и «Прямоугольник».
3. Инструмент «Кривая линия».
4. Закрепление умений в использовании инструментов.
 | Работа со встроенными инструментами и примитивами графического редактора. Знакомство с инструментами «Линия», «Прямоугольник». Знакомство с инструментом «Кривая линия» и принципами работы. Закрепление умения использовать инструменты графического редактора | Графический редактор Paint. Занимательные игры и упражнения. |
| Апрель | Графический редактор Paint.(повторение)1.«Назначение и возможности графического редактора Paint». 2. «Палитра, инструменты. Меню».3. « Ориентация на экране монитора».4. «Практические задания на развитие логики, памяти, внимания, по образцу». | Закрепить знания детей с назначением и возможностями графического редактора «Paint»». Учить работать с палитрой. Создавать рисунки, и преобразовывать их. | Сборник развивающих игр для детей. Графический редактор Paint. |
| Май | Развиваемся с компьютером.1.« Сравнение предметов, объединение их в группу по признакам».2.«Нахождение закономерностей в изображениях предметов».3.« Составление целого из предложенных частей».4.«Ориентировка во времени и пространстве». | Продолжать знакомить детей с развивающими заданиями и играми. Развивать память, логическое мышление, ориентировку во времени и пространстве. | Сборник развивающих игр для детей.Занимательные игры и упражнения.Задания для самостоятельной работы на компьютере. |

**Методическое обеспечение программы**

Раздаточный материал для выполнения практических заданий по темам:

«Освоение клавиатуры», «Графический редактор Paint». Иллюстративный материал и задания в электронном виде для анализа и выполнения работ по теме: «Рисование в программе Paint». Презентации по темам.

Электронные образовательные ресурсы:

1. Дракоша и занимательная информатика. – «Бука», 2008.
2. Компьютер для дошкольников. – «Одиссей», 2008.
3. Несерьёзные уроки. Учимся мыслить логически. – «Новый диск», 2008.
4. Несерьёзные уроки. Учимся считать. – «Новый диск», 2008.
5. Сборник развивающих игр для детей.

Компьютерные обучающие программы:

1. Серия дисков «Супердетки», «Новый диск».

2. Серия дисков «Несерьезные уроки», «Новый диск».

3. «Мир информатики», «Кирилл и Мефодий».

**Материальное обеспечение программы**

Компьютеры (6), маркерная доска; цветные маркеры.

Операционная система Windows XP, пакет программ MS OFFICE 2007, пакет графических программ Design Premium, клавиатурные тренажёры.

**Список литературы***,*

*использованной при написании программы*

1. Горячев А. В. Информатика в играх и задачах. - М.: Просвещение, 2003.
2. Леонова Л.А., Макарова Л.В. Как подготовить ребенка к общению с компьютером. (Ваш ребенок: азбука здоровья и развития от 4 до 6). - М.: Вента-Графт, 2004.
3. Нижегородцева Н.В. Шадриков В.Д. Психолого-педагогическая готовность ребенка к школе. - М.: Владос. 2001
4. Саватеева С.С. Как помочь ребенку сохранить хорошее зрение. (Ваш ребенок: азбука здоровья и развития от 6 до 10). - М.: Вента-Графт, 2004.
5. Тур С. Н., Бокучава Т. П. Первые шаги в мире информатики. - М.: Айрис Пресс, 2004.
6. Б.П. Никитин. Развивающие игры. - 5-е изд. доп. - М.: Знание, 2004.
7. А. Зарецкий, А. Труханов, Л. Зарецкая. Энциклопедия профессора Фортрана.
8. З. М. Бугуславская, Е.О. Смирнова. Развивающие игры для детей младшего дошкольного возраста.
9. З.А. Михайлова. Игровые занимательные задачи для дошкольников. - М.: Просвещение, 2007.
10. Т.И. Ерофеева, Л.Н. Павлова, В.П. Новикова. Математика для дошкольников.. - М.: Просвещение, 2002.
11. 2. Горвиц Ю.М. и др. Новые информационные технологии в дошкольном образовании. /Ю. М. Горвиц, А. А. Чайнова, Н. Н. Поддъяков. – М.: Линка-Пресс, 1998. – 328 с.
12. 3. Горячев А В., Ключ Н.В. Все по полочкам.: пособие для дошкольников 5-6 дет /А. В. Горячев, Н. В. Ключ. – 2-е изд., испр. – М.: Баласс, 2008. – 64 с.
13. 4. Горячев А.В., Ключ Н.В. Все по полочкам. Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников. /А. В. Горячев, Н. В. Ключ. – М.: Баласс, 2004. – 64 с.
14. 5. Ковалько В.И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы./ В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2007. – 304 с.
15. 6. Кравцов С.С., Ягодина Л.А. Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников./ С. С. Кравцов, Л. А. Ягодина//Информатика. – 2006. – №12.
16. 7. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы (Санпин 2.4.2. 178-020), рег. №3997.