

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г.ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра информационных систем и технологий в обучении

**ВВЕДЕНИЕ В ОСНОВЫ ИНФОРМАТИКИ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО
ВОЗРАСТА**

АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

студента 4 курса 461 группы

направления 44.03.01 - Педагогическое образование

факультета компьютерных наук и информационных технологий

Мурзагалиевой Юлии Сергеевны

Научный руководитель:

Зав. кафедрой, к.п.н., доцент _____ Александрова Н. А.

подпись, дата

Зав. кафедрой:

К.п.н., доцент _____ Александрова Н. А.

подпись, дата

Саратов 2022

Введение: Сегодня возрастает интерес общества к информации. Она становится важным ресурсом развития социума и культуры современного человека. Постепенно приходит понимание того, что дети дошкольного возраста информационного общества наиболее уязвимы к влиянию неограниченного и неконтролируемого потока информации.

Мир меняется с бешеной скоростью. То, что было сложно представить 20 лет назад, для современных детей - это норма. Свершившаяся когда-то научно-техническая революция кардинальным образом преобразила систему образования в мире. Сейчас мы не представляем жизни без вычислительной техники, новых технологий, гаджетов.

В связи с этим ощущается объективная потребность в целенаправленном развитии и формировании информационных знаний, умений, навыков у всех членов общества, начиная с первой дошкольной ступени образования и социализации личности.

Понятие «информатика» всегда ассоциировалось с компьютером, однако проект доказал, что можно обучить детей программированию и без него, программирование открывает детям множество новых возможностей для обучения. Изучая элементы информатики, ребенок учится планировать, выстраивать логику конкретных событий, представлений, у него развивается способность к прогнозированию результата действий. Идет овладение основами теоретического мышления, формируются такие мыслительные операции, как обобщение, классификация предметов по признакам, а это очень важно при подготовке ребенка к школе.

Степень разработанности проблемы. Многие ученые указывают, что начальный этап обучения информатике носит развивающий характер и призван заложить основы общей информационной культуры дошкольников, дать первоначальные представления об информации и информационных процессах в окружающем мире, стать основой интеграции предметов в дошкольных учреждениях.

Значительный вклад в разработку вопросов изучения информатики на дошкольном уровне внесли С.А. Бешенков, В.И. Варченко, Ю.М. Горвиц, А.В. Горячев, Е.Н. Зворыгина, А.Л. Камбурова, А.Ю. Кравцова, Я. Б. Марголис, Н.В. Матвеева, А.Т. Паунтова, Ю.А. Первин, М.А. Плаксин, А.Л. Семенов, Н.И. Суворова, М.С. Цветкова, Е.Н. Челак, А.В. Хуторской и др.

Цель работы – предложить методическую поддержку темы «Основы информатики» для детей дошкольного возраста.

Поставленная цель определила ряд задач:

- исследовать теоретические предпосылки изучения основ информатики в дошкольных образовательных организациях;
- изучить нормативные документы, регламентирующие внедрение элементов информатики в ДОУ;
- рассмотреть опыт изучения основ информатики в ДОУ;
- предложить практические разработки по включению основ информатики в ДОУ;
- разработать методическую поддержку к дополнительной общеразвивающей программе «Основы информатики».

Объект исследования: педагогический процесс организации обучения информатики детей дошкольного возраста.

Предмет исследования: основы изучения информатики в ДОУ.

В исследовании использовался комплекс взаимодополняющих методов: анализ педагогической и научно-методической литературы, обобщение и систематизация полученных данных.

Практическая значимость данного исследования заключается в том, что результаты исследования могут быть применены на практике обучению информатики детей дошкольного возраста.

Структура работы: Бакалаврская работа состоит из введения, двух глав, заключения и списка использованных источников.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Первая глава «Теоретические предпосылки изучения основ информатики в дошкольных образовательных организациях» посвящена изучению нормативных документов, регламентирующие внедрение элементов информатики в ДОУ. Также в ней рассматривается опыт изучения основ информатики в ДОУ. В пример приведены школа программирования «Pro Game» и компьютерная академия «Шаг», список литературы по программированию для детей.

По итогу первой главы можно сделать вывод, что сегодня работа с компьютером - это актуальная культурная практика вхождения ребенка в информационно насыщенный мир.

Главнейшая задача информатики в ДОУ - формирование стиля мышления, которое соответствует двум направлениям изучения информатики: мировоззренческое (информационные связи объектов и процессов современного мира) и технологическое (планирование и организация деятельности человека в мире).

При этом основной миссией курса информатики является пропедевтика фундаментальных понятий информатики и основных приемов новых учебных информационных технологий. Тем самым курс раннего обучения информатики становится пропедевтическим, готовящим дошкольников к последующему систематическому изучению информатики и коммуникационных технологий

В связи с этим многие авторы полагают, что к формированию компьютерной грамотности необходимо приступать как можно раньше, уже в дошкольном возрасте, когда дети особенно восприимчивы к освоению новой информации.

Вторая глава посвящена разработке кружка для детей по включению основ информатики в ДОУ, разработана пояснительная записка к дополнительной общеразвивающей программе «Основы информатики» и

методическая поддержка темы «Основы информатики» для детей дошкольного возраста.

В рамках исследования нами разработана дополнительная общеобразовательная программа социально-гуманитарной направленности «Основы информатики» для детей старшего дошкольного возраста 5-7 лет.

Данная программа ориентирована на формирование элементарных представлений об информатике у дошкольников и развитие познавательных интересов, интеллектуально-творческих способностей на основе интеллектуальных способностей, памяти, воображения, логического мышления, формирование учебной деятельности с использованием современных информационных технологий. Программа реализуется на ознакомительном уровне сложности.

Негласной задачей программы «Основы информатики» является стартовое формирование стиля мышления, включающего в себя следующие вектора изучения данного предмета: мировоззренческий (информационные связи объектов и процессов современного мира) и технологический (планирование и организация деятельности человека в мире). По сути, у обучающихся дошкольного возраста закладываются основы для последующего систематического изучения информатики и коммуникационных технологий на этапе их обучения в школе. Формирование элементарных представлений об информационных технологиях в сжатой и, конечно, игровой форме целесообразно начинать с обучающимися пятилетнего возраста.

Отличительной особенностью программы является: активное использование игровой деятельности для организации творческого процесса. Педагогическая целесообразность программы заключается в поиске новых импровизационных и игровых форм.

Цели программы:

- формирование фундаментальных знаний в областях, связанных с информатикой;

- расширение кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой;

- формирование навыков решения логических задач и знакомство с общими принципами решения задач.

Задачи:

- создать базу знаний, связанную с информатикой, развивать образное и логическое мышление, формировать понятия и способы информационной деятельности;

- развить основные группы общеучебных умений (интеллектуальных, организационных, оценочных), коммуникативных умений, а также формирование основных групп предметных умений;

- формировать мотивацию учения, интереса к курсу и процессу обучения в целом;

- развить внимание и память, а также креативность и вариативность мышления;

- воспитывать уважительное отношение к окружающим любознательность, интерес к новым знаниям и к процессу обучения.

Общая характеристика курса

Курс для детей дошкольного возраста - подготовительный. Его задача - пробудить у дошкольников интерес к программированию, помочь им добиться первых успехов в написании кода и заложить базу для изучения основ программирования в начальных классах школы.

В результате работы по курсу дошкольниками должны быть достигнуты следующие предметные результаты:

- усвоение базового понятийного аппарата (алгоритм, программа, цикл, исполнитель и т. д.);

- получение навыка ввода текста с помощью клавиатуры;

- формирование и развитие навыка составления блок-схем линейных и циклических алгоритмов;

- знакомство с виртуальной средой программирования через

приложение Пиктомир.

Разделы программы «Основы информатики»

№п/п	Название раздела
Раздел 1.	Изучаем компьютер
Раздел 2.	Рисуем на компьютере
Раздел 3.	Учимся программировать

Содержание образовательной деятельности отражено в тематическом планировании.

Тематическое планирование образовательной деятельности

№п/ п	Темы НОД	Сроки	Количество часов
1.	Раздел 1. Изучаем компьютер		20
1.1.	Чтобы компьютер был другом. Состав компьютера	Сентябрь 1 неделя	2
1.2.	Разучивание упражнений для глаз. Работа с компьютерной мышью	Сентябрь 2 неделя	2
1.3.	Носители информации. Рабочий стол компьютера. Папки и ярлыки	Сентябрь 3 неделя	2
1.4.	Из истории вычислений. Понятие меню	Сентябрь 4 неделя	2
1.5.	«Перетаскивание» объектов мышью (показывает педагог). Самопроверка усвоения материала главы «Общие правила работы»	Октябрь 1 неделя	2
1.6.	Работа с текстом. Знакомство с программой «Блокнот»	Октябрь 2 неделя	2
1.7.	Работа в программе Блокнот. Знакомство с клавиатурой. Расположение пальцев на клавиатуре	Октябрь 3 неделя	2
1.8.	Работа в программе Блокнот. Курсор. Основные клавиши на клавиатуре для управления курсором. Написание цифр	Октябрь 4 неделя	2
1.9.	Работа в программе Блокнот. Написание букв и заглавных букв с помощью клавиши	Ноябрь 1 неделя	2
1.10.	Работа в программе Блокнот. Удаление символов. Повторение написания цифр и букв	Ноябрь 2 неделя	2
2.	Раздел 2. Рисуем на компьютере		22
2.1.	Знакомство с программой Paint. Управляющие значки окна. Палитра. Состав панели инструментов программы	Ноябрь 3 неделя	2

2.2.	Работа в программе Paint. Инструмент «Прямая линия», толщина и цвет.	Ноябрь 4 неделя	2
2.3.	Работа в программе Paint. Инструменты «Карандаш», «Кисточка»	Декабрь 1 неделя	2
2.4.	Работа в программе Paint. Инструмент «Овал»	Декабрь 2 неделя	2
2.5.	Инструмент «Дуга»	Декабрь 3 неделя	2
2.6.	Инструмент «Заливка»	Январь 3 неделя	2
2.7.	Исправление ошибок: пункт «Правка» меню программы Paint	Январь 4 неделя	2
2.8.	Работа в программе Paint. Инструмент «Прямоугольник»	Февраль 1 неделя	2
2.9.	Работа в программе Paint. Клавиша «Shift»	Февраль 2 неделя	2
2.10.	Работа в программе Paint. Инструмент	Февраль 3 неделя	2
2.11.	Работа в программе Paint. Комбинирование инструментов	Февраль 4 неделя	2
3.	Раздел 3. Учимся программировать		22
3.1.	Пиктомир. Первое знакомство	Март 1 неделя (1 занятие)	1
3.2.	Пиктомир. Рассуждаем о программах	Март 1 неделя (2 занятие)	1
3.3.	Пиктомир. Робот Вертун	Март 2 неделя (1 занятие)	1
3.4.	Пиктомир. Тренируем Вертуна	Март 2 неделя (2 занятие)	1
3.5.	Пиктомир. Робот Двигун	Март 3 неделя (1 занятие)	1
3.6.	Пиктомир. Робот Ползун	Март 3 неделя (2 занятие)	1
3.7.	Пиктомир. Делаем программу короче - повторители	Март 4 неделя (1 занятие)	1
3.8.	Пиктомир. Игры на расшифровку программ «Секретные пакеты»	Март 4 неделя (2 занятие)	1
3.9.	Пиктомир. Шифруем программы и проверяем их на компьютере	Апрель 1 неделя (1 занятие)	1
3.10.	Пиктомир. Играем с Ползуном	Апрель 1 неделя (2 занятие)	1
3.11.	Пиктомир. Делаем программу короче - подпрограммы	Апрель 2 неделя (1 занятие)	1
3.12.	Пиктомир. Шифруем. Подпрограмма А	Апрель 2 неделя (2 занятие)	1
3.13.	Пиктомир. Робот Тягун	Апрель 3 неделя (1 занятие)	1
3.14.	Пиктомир. Играем с Ползуном	Апрель 3 неделя (2 занятие)	1
3.15.	Пиктомир. Вертун рисует «буковки»	Апрель 4 неделя (1 занятие)	1
3.16.	Пиктомир. Проверяем шифровку на просвет	Апрель 4 неделя (2 занятие)	1

3.17.	Пиктомир. Разгадываем шифр вдвоем	Май 2 неделя (1 занятие)	1
3.18.	Пиктомир. Тренируем роботов. Секретные пакеты 2.	Май 2 неделя (2 занятие)	1
3.19.	Пиктомир Придумываем Роботов	Май 3 неделя (1 занятие)	1
3.20.	Пиктомир. Тренируем Ползуна	Май 3 неделя (2 занятие)	1
3.21.	Пиктомир. Команды для любопытных. Команды вопросы	Май 4 неделя (1 занятие)	1
3.22.	Пиктомир. Команды вопросы роботов Двигуна и Тягуна	Май 4 неделя (2 занятие)	1
	ИТОГО (часов)		64

Материально-техническое обеспечение реализации Программы

«Основы информатики»

Перечень учебно-методического обеспечения:

- Текстовый редактор «Блокнот».
- Графический редактор «Paint».
- Программная система для изучения азов программирования «Пиктомир» (Ссылка для скачивания программы <https://piktomir.ru/download/>)
- Демонстрационные плакаты «Устройство компьютера», «Правильная осанка при работе на компьютере», «Гимнастика для глаз».

Технические средства обучения:

- Компьютер для педагога.
- Компьютеры или планшеты для детей.
- Проектор или интерактивная доска.

Предложенная образовательная программа педагогически целесообразна, т.к. реализуется с детьми дошкольного возраста в игровой форме и совместной деятельности.

Конспект занятия «Чтобы компьютер другом был»

Цель: закрепить правила поведения и технику безопасности при работе с компьютером.

Задачи:

- сформировать у детей знания о пользе и вреде компьютера;
- познакомить детей с правилами работы на компьютере;

- обучить приемам сохранения здоровья при использовании компьютера.

Форма организации: групповое занятие.

Методы: беседа, игра.

Оборудование: мяч (клубок ярких ниток, игрушка «Часы» с крутящимися стрелками, картинки «Ребенок за компьютером», простые карандаши с ластиком на конце по числу детей, ноутбук, мультимедийная игра на развитие внимания, лист с изображением двух силуэтов мальчика формата А3, маленькие картинки с увлечениями мальчика Вовы (из текста сказки) цветные карандаши, фломастеры, клей, старые газеты, веревка или шнур.

Время занятия: 30 минут.

Ход занятия:

- Давайте подарим друг другу улыбку! (дети улыбаются друг другу).

Ребята, сегодня мы с вами отправляемся в путешествие по стране Информатики. В этой стране нас ждет множество интересных открытий, и множество интересных заданий.

Все вы уже знаете, компьютер очень нужная и полезная вещь, если уметь правильно им пользоваться.

- Скажите, а у вас дома есть компьютеры? Планшеты? Телефоны? (ответы детей)

- Вам разрешают играть в них одному? Без присмотра родителей! (ответы детей)

- Долго вы играете или нет? (ответы детей)

- А можно играть целый день? (ответы детей)

- Сегодня я хочу рассказать вам сказку.

Сказка о гномике, который любил играть в компьютер.

Однажды в одном городе произошла история. Каждый из вас знает много историй, но эта история - необычная. Она случилась в семье сказочных человечков-гномиков. Такие человечки- гномики очень похожи на нас с вами.

Только они маленького роста - из-за чего, впрочем, гномики совсем не переживают.

Город, в котором жила семья гномиков, был очень большим. В нем были красивые магазины, в которых продавались разные вещи, а по улицам ездили разные машины. На одной из улиц города в небольшом доме жила семья гномиков: мама, папа и сын Гномик. Маленький Гномик был очень добрым и отзывчивым, у него было много друзей.

И все бы было хорошо, но вот однажды в семье Гномика появился компьютер. Гномику компьютер понравился так, что он почти не отходил от него. Как только проснется, сразу бежит к своему новому другу-компьютеру. И почти весь день играет в разные игры. Мама и папа начали переживать, что Гномик через, чур, увлекся компьютером.

Как-то раз, едва проснувшись, Гномик, как обычно сел за компьютер и начал играть. Мама позвала его завтракать, но Гномик сказал, что очень занят и завтракать не будет.

«Иди хотя бы умойся», - сказала мама. Но Гномик не обратил на ее слова никакого внимания.

«Пойдем кататься на велосипеде», - предложил папа. Но Гномик не обратил внимания и на слова папы.

Потом за Гномиком зашли друзья позвали играть в футбол. Но он не смог оторваться от компьютера и гулять не пошел. Друзья обиделись и отправились гулять без него.

Так Гномик играл до самого вечера, пока не почувствовал, что глаза его совсем устали, а живот настойчиво хочет есть. Тогда Гномик захотел встать и пойти на кухню, но почему, то не смог. С ним стали происходить странные вещи: руки, словно приклеились к клавиатуре, и продолжали нажимать на клавиши, а ноги перестали двигаться.

«Как же я теперь буду играть в футбол с друзьями, и кататься на велосипеде?» - подумал Гномик и заплакал.

Вот такая история. У нее есть продолжение.

Педагог-психолог: Ребята, как вы считаете, в чем польза от компьютера, компьютерных игр? (ответы детей - они веселые, интересные, можно отдохнуть, узнать что-то новое и т. д)

- Хорошо. А как вы считаете, в чем вред от компьютерных игр? (ответы детей - глаза испортятся, ноги и руки могут не двигаться, плохо спать)

- Что произошло с Гномиком в сказке (ответы детей- заболел, расстроил родителей, не хотел идти гулять с друзьями, друзья на него обиделись и т. д)

- Ребята, скажите мне, а правильно ли вел в себя в сказке Гномик? (ответы детей - нет)

- Как бы вы поступили на месте Гномика? Как вы думаете, какие правила нужно соблюдать, чтобы такая история не произошла? (ответы детей- играть не долго в игры, чаще гулять на свежем воздухе, заниматься спортом, играть вместе с друзьями, помогать маме и папе и т. д)

- А как вы считаете, что самое важное понял для себя Гномик? (ответы детей - что в жизни много интересного и полезного, а не только компьютер и компьютерные игры и т.д.)

Молодцы, ребята! Вы хорошо поняли и обсудили сказку. Будет здорово, если вы нарисуете нашего гномика радостным, здоровым, играющим с друзьями, занимающимся спортом или помогающим родителям.

Упражнение «Учимся определять время»

- Ребята, сколько минут можно детям играть на компьютере? Правильно, 30 минут. Давайте поучимся определять это на часах. 30 минут или полчаса - это половина круга, т. е., если большая стрелка стоит, например, на цифре 5, то через полчаса она пройдет полкруга и окажется на цифре, расположенной ровно напротив 5, - на 11. (дети по очереди пробуют отмерить на часах (игрушка) полчаса от разных цифр). Запомните, ребята, чем дольше человек, особенно ребенок, сидит за компьютером, тем сильнее власть компьютера над ним, и тем хуже чувствует себя ребенок. Давайте вспомним, каким стал Вова после того, как начал играть в компьютер целыми днями? (ответы детей). Правильно, у мальчика заболели глаза, голова, устала рука, сгорбилась спина.

Ведь за компьютером человек сидит почти неподвижно в стесненной позе (показ картинок). Поэтому обязательно нужно движение. А движение - это зарядка, динамические паузы и подвижные игры.

Предлагаю вам простые упражнения, которые легко запомнить и выполнять после игры на компьютере.

Пальчиковые упражнения (с элементами массажа) с карандашом

- покатаать карандаш между ладоней;
- уперев концы карандаша в ладони, выполнять ими круговые движения;
- удерживать и покачивать карандаш между двумя пальцами (большим и указательным, большим и средним и т. д.) одной и другой руки;
- рисовать по раскрытой ладони с растопыренными пальцами ластиком карандаша солнышко (круг на ладони, лучики - по каждому пальцу) на обеих руках по очереди;
- боковой стороной карандаша обводить кисть руки с растопыренными пальчиками в воздухе;
- вращательные движения кистями рук (взять в руку карандаш как при рисовании, другой рукой зафиксировать предплечье (чтобы не двигалось, рисовать в воздухе круг то в одну, то в другую сторону)

Упражнения для глаз

- глаза зажмурить - открыть (несколько раз).
- выполнять круговые движения глазами, не поворачивая головы;
- вытянуть вперед руку с карандашом, удерживаемым вертикально, ластиком вверх. Медленно отводить руку с карандашом вправо, влево, вверх, вниз, приближать к кончику носа, отводить от себя на расстояние вытянутой руки. При этом, не поворачивая головы, следить за карандашом (наконечником) глазами;
- вытянуть вперед руку с вертикально удерживаемым карандашом. Смотреть поочередно то на кончик карандаша (ластик, то вдаль на противоположную стену. Выполнять несколько раз.

Динамическая пауза «Мальчик Вова»

Жил-был мальчик Вова (развести руки в стороны с открытыми ладонями)

Веселый и здоровый. (приложить круглые ладони к щекам, улыбаясь, покачивать головой)

В детский сад ходил, (маршировать на месте)

С ребятами дружил, (руки на пояс, повороты вправо, влево)

Маме помогал, («подметать» веником)

С папою играл. (хлопки в ладоши)

На лыжах катался, (движения рук вперед-назад с «лыжными палками»)

Спортом занимался. (руки в стороны, сгибание и разгибание рук)

Прыгал высоко, (прыжки на месте)

Бегал далеко. (бег на месте)

Компьютер появился,

Вова изменился. (поворот вокруг своей оси)

За компьютером сидит, (присесть на корточки)

Только лишь в него глядит. (приставить раскрытые ладони к лицу, как шоры)

Играет на нем, (движения пальцев по клавиатуре)

Забыл обо всем.

Долго сидел (сгорбить спину)

И заболел. (руки свесить вдоль туловища, голова на бок)

Заболела спина, (держаться за спину)

И голова, (держаться за голову)

Не видят глаза - (приложить руки к глазам)

Просто беда! (прижать ладони к щекам, покачивать головой)

Вова, очнись! (встать, руки через верх в стороны и опустить вниз)

Спортом займись,

Стань прежним ребенком (повернуться вокруг своей оси)

И всем улыбнись! (развести руки в стороны и улыбнуться)

- Ребята, конечно, компьютер может быть другом и помощником. Многие компьютерные игры развивают память, внимание, учат думать и находить правильные решения. На нашем занятии сегодня компьютер в качестве помощника. Поиграем в игру, которая помогает развивать внимание.

Коллаж

- Ребята, а теперь я предлагаю вам вспомнить мальчика Вову, каким он был раньше, до того, как у него появился компьютер, и после этого. Нарисуйте выражение его лица, а рядом с ним наклейте картинки того, чем он увлекался в то время (у одного - игрушки, книги, конструктор, котенок, а у другого - только компьютер). Дети выполняют задание.

- Ребята, посмотрите, с каким мальчиком приятнее общаться? Почему? (ответы детей)

- Да, этот Вова добрый, веселый, общительный. У него много интересов и увлечений. А этот Вова злой и раздражительный. Ему никто не нужен. В его жизни есть только компьютер. Это грустно. И как хорошо, что Вова не остался таким навсегда.

Конечно, компьютер - наш друг и помощник. С его помощью можно учиться и играть, узнавать много нового. Но компьютер может легко превратиться во врага, если человек начнет отдавать ему все свое время. Компьютер должен быть лишь маленькой частью в жизни человека, а не занимать всю его жизнь.

А вообще, нужно как можно меньше времени проводить за компьютером или телефоном, планшетом, и как можно больше двигаться и бывать на свежем воздухе.

- Ребята, что вам запомнилось из нашей встречи?

- Мы познакомились с мальчиком Вовой, который слишком увлекся компьютером. Он не знал, что от компьютера может быть не только польза, но и вред. А вот вы теперь знаете об этом. Как может компьютер навредить здоровью человека? (ответы детей). А какая польза от компьютера? (ответы детей)

Какие правила нужно соблюдать при работе на компьютере? (ответы детей)

Молодцы! Вы все запомнили! Я хочу вам пожелать, чтобы компьютер был для вас только другом и помощником.

Вывод по второй главе: Разработанная в рамках данного исследования дополнительная общеобразовательная программа «Основы информатики» для детей старшего дошкольного возраста 5–7 лет ориентирована на формирование элементарных представлений об информатике у дошкольников и развитие познавательных интересов, интеллектуально-творческих способностей на основе интеллектуальных способностей, памяти, воображения, логического мышления, формирование учебной деятельности с использованием современных информационных технологий. Программа реализуется на ознакомительном уровне сложности.

Рабочая программа «Основы информатики» имеет естественно-научную направленность и разработана в соответствии с требуемыми нормативными документами.

Особенностью программы является активное использование игровой деятельности для организации творческого процесса. Педагогическая целесообразность программы заключается в поиске новых импровизационных и игровых форм.

Реализация данного содержания программы делает образовательный процесс интересным и занимательным для детей, формирует необходимые умения, опыт деятельности, необходимый для последующего успешного обучения в начальной школе, а также формирует качества личности, являющиеся целевыми ориентирами в Федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования.

Заключение: Проведенное исследование позволило сделать ряд выводов.

На сегодняшний день в детских садах формируется новая образовательная среда, появляются высокотехнологические информационные

средства развития дошкольников (компьютеры, проекторы, интерактивные доски), расширяется использование в работе с детьми развивающих и образовательных мультимедийных продуктов: компьютерных игр, электронных энциклопедий, мультфильмов, учебных видеофильмов, программ, сайтов.

Важно научить дошкольника пользоваться всеми достижениями информационного общества не только для развлечения и досуга, но сформировать первоначальные основы информационных знаний и умений для обеспечения успешной образовательной и самообразовательной деятельности дошкольников.

Курс информатики в ДОУ ориентирован на развитие у детей дошкольного возраста умения рассуждать строго логически и одновременно на развитие фантазии и творческого воображения. В процессе освоения курса необходимо заботиться о подготовке детей к предстоящему обучению построению информационно-логических моделей деятельности. Ребенку доступно освоение умственных операций, которые будут необходимы ему в последующем школьном обучении: абстрагирование, иерархическая декомпозиция, создание иерархии понятий.

Педагог создает условия для подготовки дошкольников к творческой созидательной деятельности, развития фантазии, воображения. Поскольку предполагается, что на занятиях дети могут выполнять задания, относящиеся к разным темам, то на этих занятиях закрепляются и расширяются знания других образовательных областей.

В разработанной программе кружка по информатике «Основы информатики» для дошкольников не ставится цель приобретения новых знаний, вряд ли можно говорить и о формировании каких-либо устойчивых навыков, речь идет только о приобретении и развитии ряда умений, поэтому каждое занятие курса имеет в своей структуре как теоретическую, так и практическую части.

Дополнительная общеобразовательная программа по социально-

коммуникативному и познавательному развитию «Основы информатики» рассчитана на детей 5-7 лет.

Задачи Программы «Основы информатики»:

- формировать основы грамотности воспитанников в области информатики;
- дать представление об основах программирования;
- развивать образное и логическое мышление;
- развивать творческие способности;
- способствовать адаптации детей дошкольного возраста к цифровой среде;
- воспитывать привычку соблюдать здоровьесберегающие правила использования цифровой среды.

При реализации Программы необходимо обязательно соблюдать санитарно-гигиенические требования к проведению дидактических и компьютерных игр, главным пунктом которых является физминутка для снятия зрительного и мышечного напряжения.

Реализацией дополнительной общеразвивающей программы «Основы информатики» занимается педагог. Он должен быть способным реализовывать актуальные задачи воспитания обучающегося; уметь создавать благоприятные психолого-педагогические условия для успешного личностного становления обучающегося; быть способным планировать и организовывать учебно-воспитательный процесс на основе системного подхода; владеть способами формирования системы контроля качества образования в соответствии с требованиями образовательного процесса; владеть основными подходами к разработке индивидуально-ориентированных стратегий обучения и воспитания.

Кроме того, разрабатывая содержание занятий кружка «Основы информатики», мы учитывали, что, работая на компьютере, ребенок получает возможность довести начатое до конца, опираясь на необходимую помощь педагога или программы.

ОСНОВНЫЕ ИСТОЧНИКИ ИНФОРМАЦИИ

Нормативно-правовые акты

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Законом об образовании в РФ» (принят 10 июля 1992 года № 3266-1, в ред, от 28.02.2012 №11-ФЗ) // Российская Газета, Вып. № 542 от 31 декабря 2012 г.

2. Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 года № 1726- р) - Режим доступа: <http://government.ru/docs/14644/>

3. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.10.2013 № 1155// Российская Газета, Вып. №103 от 20 ноября 2013г. И др.

Научные и учебные издания

1. Всё по полочкам. Пособие по познавательному развитию для детей 5-7 лет/ А.В. Горячев, Н.В. Ключ. - Изд.2-е, испр. - М.: Баласс, 2014. - 64 с.
2. Горячев А.В. «Все по полочкам. Пособие для дошкольников 5 - 6 лет». - М., БАЛАСС, 2012. - 64 с.
3. Методические указания по проведению цикла занятий «Алгоритмика» в подготовительных группах дошкольных образовательных учреждений с использованием свободно распространяемой учебной среды ПиктоМир А.Г. Кушниренко, А.Г. Леонов, М.В.Райко, 2019. – 136 с.
4. Сборник программ. ОС «Школа 2100». Дошкольное образование. Начальная школа/Под. Науч. Ред. Д.И. Фельдштейна. Изд.2-е, доп.- М:Баласс, 2009. -152 с.
5. Юдина Е.Г. Открытия: образовательная программа дошкольного образования. М., 2015. - 148 с.
6. Якобсон, С.Г. и др. Радуга: образовательная программа дошкольного образования/ С.Г. Якобсон, Т.Н. Гризик, Т.Н. Доронова. - М., 2016. 159 с.