|  |  |
| --- | --- |
| Рассмотрена  на заседании педагогического совета  МАДОУ ДС №11 «Звёздочка»  протокол от 27 августа 2018 г. №1 | Утверждена  приказом заведующего  МАДОУ ДС №11 «Звёздочка»  от 31 августа 2018 г. №77 |

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

**«Информатика для дошкольников»**

Возрастной состав детей 5-6 лет

Срок реализации программы - 1 год

|  |  |
| --- | --- |
|  | Автор - составитель:  Масленникова Е.Н,  педагог дополнительного образования |

.

Старый Оскол

2018

**Содержание**

I. Пояснительная записка……………………………………………………..3

II. Учебно-тематический план……….……………………………………….6

III. Содержание программы……………………………………………….....13

IV. Методическое обеспечение….…………………………………………..14

V. Список использованной литературы…………………….………………14

**I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Дополнительная общеразвивающая программа «Информатика для дошкольников», (далее - Программа), имеет интеллектуально-развивающую направленность, разработана на основе пособия З.М. Габдуллиной «Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет», программы «Как научить шахматам» А.К. Костенюк.

Психологическая готовность к жизни в информационном обществе, начальная компьютерная грамотность, культура ис­пользования персонального компьютера как средства решения задач деятельности становятся сейчас необходимыми каждому человеку независимо от профессии. Все это предъявляет качест­венно новые требования и к дошкольному воспитанию - перво­му уровню непрерывного образования, одна из главных задач ко­торого - заложить потенциал обогащенного развития личности ребенка.

Каждый человек для осуществления своей деятельности должен освоить в процессе непрерывного образования не только традиционные, но и новейшие средства.

Современное общество живет среди постоянно увеличива­ющегося потока информации, который каждые несколько лет практически удваивается. Не утонуть в этом информационном море, а, точно ориентируясь, решать практические задачи челове­ку помогает компьютер.

Компьютерное образование направлено на развитие высших психических функций, формирование качеств личности – образованности, самостоятельности, критичности, ответственности, рефлексивности. Более четко представляются и виды деятельности в компьютерной среде: ребенок развивается, общается. Компьютер в современных условиях не просто электронная вычислительная машина; это источник информации, инструмент ее преобразования и универсальная система связи, обеспечивающая взаимодействие всех субъектов дидактической системы. Начальный курс по обучению игре в компьютерные шахматы максимально прост и доступен. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций. В игровой форме вводит детей в мир шахмат: знакомит дошкольников с историей развития шахмат. В простой и доходчивой форме рассказывает о шахматных фигурах, «волшебных» свойствах и загадочных особенностях шахматной электронной доски, об элементарных правилах игры и некоторых ее принципах, знакомит дошкольников со своеобразным миром шахмат, прививает им любовь к древней и мудрой игре.

Введение компьютера в систему дидактических средств детского сада становится мощным фактором обогащения интеллектуальной основы умственного, эстетического, социального и физического развития ребенка.

В сегодняшних условиях информатизации общества педаго­ги и родители должны быть готовы к тому, что при поступлении в школу ребенок, скорее всего, столкнется с применением вы­числительной техники. Поэтому необходимо заранее готовить его к предстоящему взаимодействию с образовательными ин­формационными технологиями в школе.

**Новизна** Программы состоит вразработке системы деятельности по оптимизации образовательного процесса посредством использования информационно-коммуникационных технологий, позволяющих обеспечить интеллектуальное развитие личности ребенка.

**Цель -** пропедевтика основных понятий информа­тики, развитие интеллекта, творческих способностей детей, а также использование компьютерных технологий (обеспечивающих сбор, накопление, хранение, обработку и передачу в закодированном виде информации различного характера, а так же способы (методы) использования таких систем) для расширения интеллектуальных возможностей ребенка.

**Задачи:**

1.Формирование у дошкольников навыков работы с персональным компью­тером:

а) дать необходимые знания, обеспечивающие возможность  
работы на компьютере;

б) сформировать основные умения, необходимые в работе  
с компьютером;

в) формировать правильное отношение к компьютеру: ком­пьютер - сложное техническое устройство, созданное человеком, помогающее в обучении и в труде, отдыхе;

г) Развитие психических процессов, логических и наглядно-образных видовмышления и типов памяти, основ­ных мыслительных операций, основных свойств внимания.

1. Совершенствование диалогической речи детей: умение слушать собеседника, понимать вопросы, смысл заданий, уметь задавать вопросы, отвечать на них.
2. Расширение кругозора, устранение психологического барь­ера «человек - компьютер».
3. Воспитание у детей потребности в сотрудничестве, взаи­модействии со сверстниками, умения подчинять свои интересы определенным правилам.

Цель в соответствии с авторской программой А.К. Костенюк «Как научить шахматам»: формирование первоначальных знаний, умений и навыков шахматной игры. Для достижения цели были поставлены следующие задачи:

1. научить детей свободно ориентироваться на шахматной доске;

2. способствовать формированию основ гармонического развития, логического мышления, памяти, внимания, воображения;

3. создать ситуации успеха для каждого ребёнка.

Не каждый ребенок способен стать чемпионом. Но, обучение ребенка шахматам с раннего возраста является отличной дошкольной подготовкой и залогом хорошего школьного обучения. Доказано, что дети, которые в дошкольном возрасте начали играть в шахматы, отлично успевают в школе. Такие дети не испытывают проблем с точными науками, быстро выполняют домашние задания. Шахматы для детей несут в себе множество положительных моментов. Воспитательные плюсы от игры в шахматы заключаются в том, что у ребенка появляется целеустремленность, усидчивость, воля и выдержка. Юный шахматист учится самостоятельно принимать решения, не расстраиваться и не унывать, а идти к цели. Шахматы делают ребенка внимательным и собранным.

Особенностью программы является***спиральность, наращивание сложности одного и того же***понятия на каждом новом этапе обучения.

Программа рассчитана на 36 часов в год, по одному занятию в неделю продолжительностью 25 мин. Занятия с детьми на компьютерах проводятся после дневного сна.

**Программа ориентирована:**

* на развитие логического и комбинаторного мышления;
* на отработку навыков работы с компьютером (восприятие информации с экрана, ее анализ, управление мышью и клавиа­турой);
* на креативную деятельность с использованием компьютера;
* на формирование понятий «информация» и «информацион­ный процесс», представлений об информационной картине ми­ра; о значении информации, информационных технологий в об­ществе;
* на знакомство с функциональной структурой компьютера и его основными устройствами; основными приемами работы в среде Windows, созданием графических изображений, знаком­ством с возможностями сети Интернет, подготовкой, отсылкой и получением электронных сообщений.

Программа адаптирована к возрастным особенностям детей старшего дошкольного возраста (5-6 лет).

Занятия детей с компьютером проходят в игровой форме с ***использованием компьютерных игр и электронных тестов.***

Благодаря мультимедийному способу подачи информации предполагаются следующие результаты:

*(5-6 лет):*

1. Развитие логического и комбинированного мышления.
2. Овладение навыками работы с компьютером (восприятие информации с экрана, управление мышью и клавиатурой).
3. Знание функциональной структуры компьютера и его основных устройств: системный блок, монитор, мышь, клавиатура.
4. Устранение психологического барь­ера «человек - компьютер».

Один раз в год (май) проводится диагностика с детьми дошкольного возраста на развитие познавательных процессов и технических навыков и умений работы на компьютере.

*Критерии педагогической диагностики на развитие познавательных процессов:*

• логическое мышление (модификация теста Л.А. Венгера)

• объем памяти (вариант теста З.М. Истоминой),

• внимание (модификация теста Рея).

• творческие способности (тест Дж. Гилфорда)

*Критерии технологической диагностики по выявлению технических навыков и умений работы на компьютере:*

• умение ориентироваться на экране монитора;

• умение пользоваться клавиатурой, управлять курсором с помощью клавиш «вверх», «вниз», «вправо», «влево», ENTER, пробел;

• умение управлять манипулятором «Мышь» различать правую и левую кнопку мыши, выполнять двойной щелчок, передвигать элементы с помощью удерживания их курсором;

• техника безопасности работы на компьютере.

**II. Учебно-тематический план**

Старшая группа

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Месяц | Программное содержание | Тема занятия | Кол-во занятий | | | |
| Теор. | | Пр. | |
| 1 | Сентябрь | Познакомить детей с необычным царством компьютерной техники (история развития; что такое «информация»; кто создал теорию, позволившую создать машину; как выглядели первые компьютеры и т. д.). Напомнить детям о технике безопасности и правилах поведения в кабинете информатики.  Просмотр фрагмента из обучающей компьютерной игры «Шахматы в сказках» (приветствие шахматных королей). Знакомство с кабинетом «Азбука шахматной игры. Дидактическая игра – драматизация «Шахматный теремок». | Здравствуй, класс компьютерный! История компьютера  Знакомство с шахматной школой. | 1 | |  | |
| 2 | Продолжать знакомить детей с составляющими компьютера (системный блок, монитор, мышь, клавиатура и др.). Учить выполнять задания по инструкции. Развивать внимание, память, логическое мышление, глазомер, координацию движений, сообразительность и ловкость.  Дидактическая игра – драматизация «Шахматный теремок». Стихотворение «Начальная позиция в шахматной партии». Дидактическая игра «Белые и чёрные» (напольные шахматы) | 1. Что входит в состав компьютера? (Иллюстрированный рассказ);  2. В гостях у шахматного короля. | 0,4 | | 0,6 | |
| 3 | Учить детей выполнять задания по инструкции. Развивать внимание, память, логическое мышление, глазомер, координацию движений, сообразительность и ловкость.  Знакомство с шахматной доской. Белые и чёрные поля. Чередование белых и чёрных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Расположение доски между партнёрами. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. | 1. Системный блок.  2.«Поезд» (усложненный вариант) (Развивающая игра)  3. Знакомство с инструментом «резинка». | 0,4 | | 0,6 | |
| 4 | 1. Материнская плата.  2. Секреты шахматной доски. «Доску правильно клади…» | 0,4 | | | 0,6 |
|  | Итого: | | | 4 | | | |
| 5 | Октябрь | Дать понятие «процессор» (процессор - главное устройство компьютера, обрабатывающее информацию) | 1. Центральный процессор.  2. «Лови уточку», 1-й уровень. (Развивающая игра) | 0,4 | | | 0,6 |
| 6 | Оперативная память, «жучки», жесткий диск (винчестер - основное запоминающее устройство компьютера). Продолжать знакомить с новыми инструментами художника («леечка», «печать»).  Развивать логическое мышление, внимание, память, координацию движений, сообразительность и ловкость.  Познакомить детей с Горизонтальной линией шахматного поля. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске.  Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и чёрных полей в горизонтали и вертикали.  Диагональ. Отличие диагонали от вертикали и горизонтали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая чёрная диагонали. | 1. Оперативная память.  2. «Лови уточку», 2-й уровень. (Развивающая игра)  3. Секреты шахматного поля. Шахматная дорожка – горизонталь. | 0,4 | | | 0,6 |
| 7 | 1.«Жучки» (Развивающая игра)  2. Секреты шахматного поля. Шахматная дорожка – вертикаль. | 0,4 | | | 0,6 |
| 8 | 1. Жесткий диск (винчестер);  2. Секреты шахматной доски. Шахматная дорожка – диагональ. | 0,4 | | | 0,6 |
|  | Итого: | | | 4 | | | |
| 9 | Ноябрь | Дать понятия «дисковод», «компакт-диск» и «дискета», «модем», «монитор».  Развивать внимание, память, логическое мышление, глазомер, координацию движений, сообразительность и ловкость. Познакомить с новыми инструментами: «увеличение печати», «линия», «квадрат», «круг», «буквы», «цифры». Закрепить знания о буквах и цифрах в игровой форме.  Познакомить дошкольников с горизонтальной линей на шахматной доске. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Чередование белых и чёрных полей в горизонтали.  Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Знакомство с латинскими буквами шахматной доски: A B C D E F G H.  Обозначение горизонталей и вертикалей, полей. Дидактические игры и задания: «Назови вертикаль», «Назови горизонталь», «Какого цвета поле», «Кто быстрее», «Вижу цель». | 1. Дисковод.  2. «Пирамидка» (Развивающая игра)  3. Вот эта улица, вот этот дом. Секрет горизонтали. Номера горизонтали 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. | 0,4 | | | 0,6 |
| 10 | 1. Компакт-диск, дискета.  2. «Пирамидка», 2-й уровень. (Развивающая игра)  3. Секрет вертикали. Восемь имён вертикали: A B C D E F G H. | 0,4 | | | 0,6 |
| 11 | 1. Что такое *модем?*  *2.* Вот эта улица, вот этот дом… Адрес шахматных клеток. | 0,4 | | | 0,6 |
| 12 | 1. Что такое *монитор?*  *2.* Начальная позиция в шахматной партии: Белый отряд. Чёрный отряд – друг против друга два войска стоят. | 0,4 | | | 0,6 |
|  | Итого: | | | 4 | | | |
| 13 | Декабрь | Дать понятия «программа», «программист», «звуковая карта»; закрепить понятия «модем», «монитор».  Просмотр фрагментов из обучающих компьютерных игр «Шахматные сказки», «Большое шахматное путешествие 1 и 2». | 1. Что такое *монитор?* (Закрепление).  2. Ценность шахматных фигур. Сравнительная сила фигур. | 0,4 | 0,6 | | |
| 14 | Развивать у детей пространственное воспрятие, память, внимание, логическое мышление, творчество, самостоятельность, речь, координацию движений, сообразительность. Совершенствовать навыки работы с мышкой.  Познакомить детей с местом короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Дидактические задания «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».  Просмотр фрагмента обучающего фильма «Шахматы в сказках» о Короле. | 1. Закрепить понятие «модем».  2.«Соедини звездочки»;  3. Король – главная фигура в шахматах: Запомни: основную роль играет в шахматах Король!» | 0,4 | 0,6 | | |
| 15 | 1. Что такое *программа,* кто *такой программист?*  *2.* Как ходит Король: «У Короля короткий шаг». | 0,4 | 0,6 | | |
| 16 | 1. Звуковая карта.  2. «Мир информатики». «Помоги мышке добраться до сыра» (развивающая игра)  3. В гостях у волшебного карандаша: портрет Короля. | 0,4 | 0,6 | | |
|  | Итого: | | | 4 | | | |
| 17 | Январь | Дать понятия «звуковая система компьютера», «клавиатура», «назначение клавиш». Развивать у детей память, внимание, логическое мышление, самостоятельность, речь, координацию движений, сообразительность.  Совершенствовать навыки работы с клавиатурой.  Познакомить дошкольников с местом ферзя в начальном положении. Ферзь – тяжёлая фигура. Дидактические задания «Перехитри часовых», «Один в поле воин». Просмотр фрагментов обучающих игр «Шахматные сказки» | 1. Звуковая система компьютера.  2. Тяжёлые фигуры в шахматном королевстве. Ферзь – самая сильная фигура в шахматном королевстве. | 0,4 | | | 0,6 |
| 18 | 1. Что такое *клавиатура?*  *2.* Как ходит ферзь: ходит он по многим клеткам, если бьёт, то очень метко | 0,4 | | | 0,6 |
| 19 | 1. Стандартная и световая клавиатуры.  2.«Мир информатики»  «Множество неодушевленных предметов» (игра)  3. В гостях у волшебного карандаша: портрет Ферзя | 0,4 | | | 0,6 |
| 20 | 1. Назначение клавиш.  2.«Множество овощей и фруктов». (Игра)  3. «Отгадай загадки» (2-й вариант). | 0,4 | | | 0,6 |
|  | **Итого:** | | | 4 | | | |
| 21 | Февраль | Дать понятия «сканер», «принтер», «мышь», «джойстики». Развивать логическое мышление, координацию движений и глазомер, ловкость.  Учить детей принимать правильное молниеносное решение во время игры; использовать краску нужного цвета.  Познакомить детей с местом ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Дидактические задания и игры: «Соседи», «Туда – сюда», «Длинный ход», «По всем углам». «Лабиринт», «Один в поле воин», «Лови не лови», «На одну клетку», «Через клетку» | 1. Что такое *сканер?*  2. Тяжёлые фигуры в шахматном королевстве. Прямолинейная ладья. | 0,4 | | 0,6 | |
| 22 | 1. Принтеры.  2. Как ходит ладья: как танк могучий и стальной, она несётся по прямой. | 0,4 | | 0,6 | |
| 23 | 1. Ручное устройство - *мышь;*  *2*. В гостях у волшебного карандаша: портрет Ладьи | 0,4 | | 0,6 | |
| 24 | 1. Джойстики.  2. «Под водой».  3.«Докрась цифру 5»; развивающие игры | 0,4 | | 0,6 | |
| Итого: | | | | 4 | | | |
| 25 | Март | Дать понятия «манипулятор», «рабочий стол». Развивать память, мышление, сообразительность, внимание, глазомер, воображение.  Учить детей объединять предметы в группы по признакам, выделять свойства предметов.  Познакомить дошкольников с местом слона в начальном положении на шахматной доске. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Лёгкая и тяжёлая фигура. Дидактические задания и тренировочные упражнения: «Лабиринт», «Один в поле». | 1. Манипуляторы.  2. Лёгкие фигуры в шахматном королевстве. Быстроходный Слон. | 0,4 | | 0,6 | |
| 26 | 1. Что такое *программное обеспечение?*  2. Как ходит Слон: «Своей родной диагонали всегда, как рыцарь верен он». | 0,4 | | 0,6 | |
| 27 | 1. Рабочий стол.  2. «Очисти картинку», 1-й уровень;  3. В гостях у волшебного карандаша: портрет Слона. | 0,4 | | 0,6 | |
| 28 | 1. Рабочий стол (закрепление).  2. «Очисти картинку», 2-й уровень (развивающая игра) | 0,4 | | 0,6 | |
|  | **Итого:** | | | 4 | | | |
| 29 | Апрель | Учить детей объединять предметы в группы по признакам; определять истинные и ложные высказывания; находить «лишний» предмет в группе однородных предметов. Развивать логическое мышление, память, внимание, сообразительность и быстроту реакции.  Познакомить дошкольников с местом коня в начальном положении. Конь – лёгкая фигура. Просмотр фрагментов обучающих игр «Шахматные сказки», «Большого шахматного путешествия 1» о коне. Дидактические задания и тренировочные упражнения в обучающей компьютерной игре «Большое шахматное путешествие 1», «Шахматная сказка». | 1. Кнопка «Пуск».  2. Лёгкие фигуры в шахматном королевстве. Защитник короля – хитрый Конь. | 0,4 | | 0,6 | |
| 30 | 1. Кнопка «Пуск» (закрепление).  2. «Открой животное», 2-й уровень;  3. Первая хитрость Коня – как буква «Г» его скачок. | 0,4 | | 0,6 | |
| 31 | 1. «Ищи дракона».  2. Вторая хитрость Коня: скачет конь породы редкой, через фигуры, через клетки. |  | | 1 | |
| 32 | 1. «Ищи фламинго».  2. Третья хитрость Коня: защитник Короля он пылкий и любит всем он делать «вилки». |  | | 1 | |
|  | Итого: | | | 4 | | | |
| 33 | Май | Выявить знания, приобретенные детьми в течение учебного года. Совершенствовать навыки необходимых операций при работе в различных программах. Закрепить с детьми понятие о том, что входит в состав компьютера.  Познакомить детей с местом пешки в начальном положении. Линейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Просмотр фрагментов обучающих игр «Шахматные сказки», «Большого шахматного путешествия 1» о пешке. | 1. Что входит в состав компьютера?  2. Инструменты «художника».  3. Смелый и стойкий воин – пешка. | 0,4 | | 0,6 | |
| 34 | Как ходит пешка: «Я «пешка, ход мой прямо – удар наискосок» |  | | 1 | |
| 35 | 1.«Развиваем реакцию». Развивающая игра  2. Волшебное превращение пешек: «А если я дойду до края, мне больше пешкой не бывать». |  | | 1 | |
| 36 | 1. «Учимся логически мыслить». Развивающая игра  2. Хитрость Пешки: взятие на проходе. |  | | 1 | |
|  | Итого: | | | 4 | | | |
|  | Всего: | | | 36 | | | |

**III. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММНОГО КОМПЛЕКСА**

**I. Компьютер.**

Устройство компьютера. Монитор. Системный блок. Клавиа­тура. Манипулятор «мышь». Принтер. Сканер. Компьютерные программы. Интернет. Правила работы в компьютерном зале.

***Требования*** *к* ***знаниям и умениям:***

* уметь называть части компьютера и знать их назначение;
* использовать в своей работе клавиатуру, мышь, сканер, принтер, Интернет;
* осуществлять необходимые операции при работе в различ­ных программах;
* знать правила работы в компьютерном зале.

**П. Предметы. Отличительные признаки, составные части и действия предметов.**

***Признаки и составные части предметов.***

Цвет предметов. Форма и размеры предметов. Названия пред­метов. Наделение предметов новыми свойствами. Перенос свойств с одних предметов на другие. Поиск совпадающих средств у раз­нородных предметов.

***Действия предметов.***

Последовательность действий, заданная устно и графически. Последовательность действий и состояний в природе.

***Требования*** *к* ***знаниям и умениям:***

*-* находить предметы с одинаковым значением признака (цвет,  
форма, размер, число элементов и др.);

- объединять предметы в группы по признакам;

* обобщать по признаку;
* выделять существенный признак предмета или несколько предметов;
* лишний предмет в группе однородных предметов;
* выделять группы однородных предметов среди разнород­ных и называть их;
* расставлять события в правильной последовательности;
* выполнять перечисляемую или изображенную последова­тельность действий;
* описывать свои действия.

**III. Элементы логики.**

Истинные и ложные высказывания. Отрицания. Логические операции.

***Требования*** *к* ***знаниям*** *и* ***умениям:***

* определять истинные и ложные высказывания;
* отличать заведомо ложные фразы;
* называть противоположные по смыслу слова;
* объединять отдельные предметы в группу с общим назва­нием;
* выделять в предметах и явлениях различные свойства и при­знаки; ориентироваться в условиях задачи, выделять среди них наиболее существенные;
* планировать ход решения;
* предусматривать и оценивать возможные варианты.

**IV. Методическое обеспечение программы**

**I. Средства вычислительной техники**

1. Комплект технических средств и оборудования для каби­нетов информатики.
2. Рабочее место дошкольника.

**II. Обучающие и развивающие компьютерные игры** для **детей дошкольного возраста.**

* «Учим буквы и цифры» (для детей 4-7 лет);
* «Учимся анализировать» (для детей 4-8 лет);
* «Учимся мыслить логически» (для детей 4-7 лет);
* «Учимся рисовать» (для детей 5—10 лет);
* «Развиваем реакцию» (для детей 5-12 лет);
* «Занимательная математика» (для детей 6-9 лет);
* «Обучение с приключением» (для детей 4-7 лет);
* «Веселые моторы» (для детей 4-7 лет);
* «Баба-Яга учится читать» (для детей 5-9 лет);
* «Пан Забывалкин собирает компьютер» (для детей 5-8 лет);
* Азбука «Как Мышонок буквы ловил» (для детей 4-7 лет);
* «Планета чисел для малышей» (для детей 3-7 лет);
* игры из программы «Мир информатики» (для детей 6-9 лет).

Для успешного обучения дошкольников игре в шахматы, необходим оборудованный кабинет. Он должен быть большим, разделённым на несколько зон:

- учебная (столы, стульчики для детей и педагога), магнитная доска с шахматными фигурами и различными магнитиками: кружочки, квадраты, животные, растения, рыбы, птицы);

- компьютерная (индивидуальные компьютеры для детей с играми, обучающими игре в шахматы, 1-2 развивающими играми, типа «Розовая пантера»)

- игровая - для проведения физкультминуток и смены вида деятельности во время занятия (диванчики, стол, настольные игры, пластиковые настольные замки с фигурками, карандаши, бумага).

**V. Список использованной литературы**

*1*.Габдуллина, З.М. Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет. – Волгоград: Учитель, 2010. – 139 с.

2. Глушкова, Е. К. Компьютер в детском саду / Е. К. Глушкова, Л. А. Леонова и др. // Дошкольное воспитание. - 1990. - № 10. -С. 44-49.

3. Горвиц, Ю. М. Зачем нужны компьютеры в дошкольных учреждениях? / Ю. М. Горвиц // Информатика и образования. -1994.-№3.-С. 99-103.

4. Зыкина, О. В. Компьютер для детей / О. В. Зыкина. - М.: «Эксмо», 2005.

5. Костенюк, А.К., Программы «Как научить шахматам».

6. Романова, Л. Б. Компьютерные приключения / Л. Б. Ро­манова, В. Ю. Романов. - М.: Диалог-Мифи, 1996.

7. Сухин, И.Г. Шахматы для самых маленьких / И.Г. Сухин. - М.: Астрель, АСТ, 2008.