

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

Пензенский государственный университет
Педагогический институт им. В.Г. Белинского

Факультет педагогики, психологии и
социальных наук

Кафедра «Дошкольное и
дефектологическое образование»

Направление подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование»
Профиль подготовки «Дошкольное образование»

Заочная форма обучения

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

**Использование интерактивных игр и занятий в работе по
формированию основ компьютерной грамотности у детей
старшего дошкольного возраста**

Студент

М. Прошкина 18.06.2026
(подпись, дата)

Прошкина Марина Сергеевна

Научный руководитель

Л.Н. Корчагина 18.06.2026
(подпись, дата)

к. п. н., доцент Л.Н. Корчагина

Нормоконтролер

В.В. Гордеева 18.06.2026
(подпись, дата)

В.В. Гордеева

Работа допущена к защите (протокол заседания кафедры от 10.06.2026 № 13)

Заведующий кафедрой

Л.Н. Корчагина
(подпись)

Л.Н. Корчагина

Работа защищена с отметкой 5 (отм.) (протокол заседания ГЭК от 10.07.26 № 14)

Секретарь ГЭК

Н.А. Мали
(подпись)

Н.А. Мали

Пенза, 2026

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ ИГР И ЗАНЯТИЙ В РАБОТЕ ПО ФОРМИРОВАНИЮ ОСНОВ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА	
1.1. Формирование основ компьютерной грамотности у детей старшего дошкольного возраста.....	7
1.2. Понятие характеристика интерактивных игр и занятий для детей старшего дошкольного возраста.....	15
1.3. Возможности применения интерактивных игр и занятий в работе по формированию основ компьютерной грамотности у детей старшего дошкольного возраста	21
ГЛАВА II. ОСОБЕННОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ ИГР И ЗАНЯТИЙ В РАБОТЕ ПО ФОРМИРОВАНИЮ ОСНОВ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА	
2.1. Изучение сформированности компьютерной грамотности у детей старшего дошкольного возраста.....	26
2.2. Применение интерактивных игр и занятий в работе по формированию основ компьютерной грамотности у детей старшего дошкольного возраста	34
2.3. Определение эффективности применения интерактивных игр и занятий в работе по формированию основ компьютерной грамотности у детей старшего дошкольного возраста	53
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	59
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	62
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	66

ВВЕДЕНИЕ

В условиях стремительной цифровизации общества формирование основ компьютерной грамотности становится неотъемлемой частью общего развития ребёнка. Уже в дошкольном возрасте дети активно контактируют с цифровыми устройствами, однако стихийное освоение технологий не обеспечивает системного понимания базовых компьютерных навыков и принципов работы с информацией [1].

Особую значимость приобретает поиск эффективных педагогических инструментов, позволяющих:

- в доступной форме познакомить дошкольников с компьютерными технологиями;
- сформировать начальные навыки работы с цифровой средой;
- развить информационную культуру с учётом возрастных особенностей.

Интерактивные игры и занятия выступают оптимальным средством решения этих задач, поскольку сочетают обучающий потенциал с естественной для дошкольников формой деятельности – игрой [7]. Их использование позволяет:

- повысить мотивацию к познанию цифрового мира;
- обеспечить наглядность и доступность учебного материала;
- реализовать индивидуальный темп освоения знаний;
- снизить психоэмоциональную нагрузку за счёт игровой формы.

Таким образом, актуальность выбранной темы исследования обусловлена необходимостью научно обоснованного внедрения интерактивных методов в процесс формирования компьютерной грамотности у детей старшего дошкольного возраста.

Объект исследования: процесс формирования основ компьютерной грамотности у детей старшего дошкольного возраста.

Предмет исследования: использование интерактивных игр и занятий как средства формирования основ компьютерной грамотности у детей старшего дошкольного возраста.

Цель исследования: теоретически обосновать и экспериментально проверить эффективность применения интерактивных игр и занятий в формировании основ компьютерной грамотности у старших дошкольников.

Задачи исследования:

- 1) проанализировать психолого-педагогические основы формирования компьютерной грамотности у детей дошкольного возраста;
- 2) определить возрастные особенности восприятия цифровых технологий старшими дошкольниками;
- 3) изучить классификацию и дидактический потенциал интерактивных игр и занятий для дошкольного образования;
- 4) определить критерии и уровни сформированности компьютерной грамотности у детей 5-6 лет;
- 5) разработать комплекс интерактивных занятий, направленных на формирование базовых компьютерных навыков у старших дошкольников;
- 6) экспериментально апробировать предложенный комплекс и оценить его эффективность;
- 7) сформулировать методические рекомендации для педагогов по использованию интерактивных методов в данной области.

Поставленные задачи обусловили выделение четырёх этапов работы:

- I этап (май-август 2025 г.) был посвящен изучению и анализу литературы по теме исследования;
- II этап (сентябрь 2025 г.) предполагал выявление исходных уровней сформированности компьютерной грамотности у детей старшего дошкольного возраста;
- III этап (сентябрь 2025 г. – май 2026 г.) включал формирующий эксперимент, направленный на разработку и апробацию цикла

интерактивных занятий, направленных на формирование компьютерной грамотности у детей старшего дошкольного возраста;

– IV этап (май 2026 г.) предусматривал повторную диагностику и определение динамики в развитии компьютерной грамотности у дошкольников выделенной возрастной категории, а также формулировку выводов по исследованию.

Гипотеза исследования: формирование основ компьютерной грамотности у старших дошкольников будет эффективным, если:

– содержание интерактивных игр соответствует возрастным и психофизиологическим особенностям детей;

– занятия выстраиваются на принципах наглядности, доступности и игровой мотивации;

– обеспечивается постепенное усложнение заданий от элементарных операций к комплексным действиям;

– интегрируются различные формы взаимодействия (индивидуальные, парные, групповые).

Методы исследования:

– теоретические: анализ научной литературы, обобщение педагогического опыта;

– эмпирические: наблюдение, педагогический эксперимент, диагностика, анализ продуктов деятельности;

– статистические: количественная и качественная обработка данных.

Теоретическая база исследования включает в себя: теории когнитивного развития дошкольников (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев) [4, 17]; концепции информатизации дошкольного образования (Ю.М. Горвиц, С.Л. Новосёлова) [6, 22]; подходы к использованию игровых технологий в обучении (А.В. Запорожец, Д.Б. Эльконин) [10, 38].

Практическая значимость работы заключается в разработке и апробации методического обеспечения, включающего перспективный план

работы, подробные конспекты занятий и методику диагностики, которые могут быть успешно интегрированы в образовательный процесс дошкольных образовательных организаций.

Экспериментальная база исследования: МБДОУ д/с с. Ст. Каменка Пензенской области.

Структура исследования: ВКР состоит из введения, двух глав, списка литературы и приложений.

ГЛАВА I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ ИГР И ЗАНЯТИЙ В РАБОТЕ ПО ФОРМИРОВАНИЮ ОСНОВ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

1.1. Формирование основ компьютерной грамотности у детей старшего дошкольного возраста

Наше время – это время информационных технологий, компьютерной революции. Компьютеризация проникла практически во все сферы жизни и деятельности современного человека. Общество нуждается в том, чтобы его члены были готовы к труду в десятки раз более производительному и творческому, что обеспечивается наукоёмкостью информационных средств: от персональных компьютеров до глобальных связей Интернета.

Сегодня почти в каждом доме и каждой дошкольной образовательной организации (ДОО) есть компьютер, который используется как самый современный инструмент для обработки информации и эффективное средство организации образовательного процесса.

Для ребенка-дошкольника компьютер – это новая игрушка, поэтому у него нет страха перед техникой. Чем раньше дети познакомятся с компьютером, овладеют им, тем меньше будет психологический барьер между ними и машиной.

Компьютер – это всеобщая универсальная информационная система, способная соединиться с различными направлениями образовательного процесса, обогатить и в корне изменить развивающую среду дошкольной образовательной организации в целом [32].

Отечественные и зарубежные исследования по использованию компьютеров в детских садах доказывают не только возможность и целесообразность этого, но и особую роль компьютера в развитии интеллекта

и в целом личности ребёнка (С.Л. Новоселова, Г.П. Петку, И.Ю. Пашелите, С. Пейперт, Б. Хантер и др.) [22, 24].

В 80-90-ые годы XX века в детских садах нашей страны начали активно использовать возможности компьютерных средств деятельности. Сегодня процесс информатизации дошкольного образования является достаточно масштабным и эффективным.

Общение ребенка дошкольного возраста и компьютера начинается с компьютерных игр, которые подбираются родителями или специалистами с учетом возраста и индивидуальных особенностей. Компьютерная игра – это «специально созданная компьютерная программа, предоставляющая пользователю (играющему) возможность активного участия в изменении игровых ситуаций, отображаемых на экране компьютера» [14, с. 517]. Одна из важнейших функций компьютерных игр – обучающая.

Компьютер передает информацию ребенку в привлекательной форме, что ускоряет запоминание содержания, делает его осмысленным и долговременным. С помощью детских компьютерных игр развивается воображение, память, внимание, мышление, логика, творческие способности. С использованием компьютерных игр становится интереснее изучать математику, музыку, природу.

По сравнению с традиционными формами обучения детей дошкольного возраста, компьютер обладает рядом преимуществ. Информация на экране представлена в форме игры – интерес детей повышается. В компьютерной игре используются образы, которые понятны дошкольникам. Проблемные задачи, поощрение ребенка при их правильном решении самим компьютером – это стимул для развития познавательной активности ребёнка. Индивидуализация обучения позволяет ребёнку приобрести уверенность в себе. Кроме того, компьютер очень терпелив и не ругает никогда за ошибки, а ждет, пока ребёнок сам их исправит [11].

Занятия на компьютере имеют большое значение для развития моторики. В любых компьютерных играх детям необходимо учиться нажимать пальцами на клавиши, это развивает мелкую мускулатуру.

Как и руки, очень большое представительство в коре головного мозга имеют глаза. Чем внимательнее человек всматривается в то, над чем он работает, тем больше пользы его мозгу. Поэтому важно формировать моторную координацию и координацию совместной деятельности моторного и зрительного анализаторов, что с успехом достигается на занятиях детей с компьютером [26].

Методологическая концепция моделей новых форм организации образовательного процесса в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования подразумевает создание благоприятных условий для воспитания дошкольников в соответствии с их возрастными и индивидуальными особенностями. Основой при организации образовательного процесса в дошкольной образовательной организации выступает ориентация не только на компетенции, которые формируются в дошкольном возрасте, но и на развитие совокупности личностных качеств, в том числе и тех, которые обеспечивают готовность ребенка к обучению в школе.

Новый образовательный стандарт дошкольной ступени прямо указывает на необходимость обеспечения преемственности целей, задач и содержания образования, реализуемых в рамках образовательных программ дошкольного и начального общего образования. Уровень современной информатизации побуждает развивать навыки работы с информационными и коммуникационными технологиями с дошкольного возраста во всех образовательных учреждениях [35].

Элементы компьютерной грамотности формируются у детей легче, если ведущими мотивами их деятельности являются игровые методики. Игра вызывает у детей большую эмоциональную и интеллектуальную готовность к дальнейшему развитию умственных и творческих способностей. Поэтому

компьютер должен войти в жизнь ребенка-дошкольника через игру. В ходе игровой деятельности ребенка, обогащенной компьютерными средствами, возникают психические новообразования: теоретическое мышление, развитое воображение, способность к прогнозированию результатов действий, проектные качества мышления [18]. Эти новообразования ведут к повышению уверенности в собственных силах, развитию творческих способностей детей.

Появление понятия «компьютерная грамотность» связано с появлением и широким внедрением компьютеров в образовании.

Термин «компьютерная грамотность» базируется на двух исходных понятиях: «компьютер» и «грамотность».

В словарях грамотность (от лат. grammatica «учение о словесности» ← др.-греч. γραμματικὴ «словесность, грамматика») определяется как: степень владения человеком навыками письма и чтения на родном языке. Традиционно под словом «грамотный» подразумевают человека, умеющего читать и писать, или только читать на каком-либо языке [23].

Грамотность имеет и более широкое толкование – как определенная степень владения знаниями в той или иной области и умениями их применять.

Термин «грамотность» обозначает также: а) наличие соответствующих знаний в какой-либо области (политическая грамотность, техническая грамотность); б) умение излагать свои мысли в соответствии с нормами литературного языка (грамматическими, стилистическими, орфоэпическими и др.) [34].

Слово компьютер является производным от английских слов to compute, computer, которые переводятся как «вычислять», «вычислитель» (английское слово, в свою очередь, происходит от латинского computāre – «вычислять») – устройство или система, способная выполнять заданную, чётко определённую, изменяемую последовательность операций. Это чаще

всего операции численных расчётов и манипулирования данными, однако, сюда относятся и операции ввода-вывода [32].

Компьютерная грамотность в работах А.П. Ершова 80-х гг. XX века определяется как знание основ вычислительной техники и языков программирования [9].

Понятие компьютерной грамотности Н.М. Розенберг характеризует как «умение ставить задачи для компьютеров, формализовано описывать задачи» [28].

Первоначально в определение компьютерной грамотности В.А. Каймин и Н.Д. Угринович включают навыки работы с ЭВМ, т. е., умения «читать и писать, считать и рисовать, использовать информацию и работать с программами на ЭВМ» [33].

Освоение компьютерной грамотностью, по мнению М.П. Лапчика, предполагает: знание основ программирования; освоение практических навыков обращения с компьютером; представление о принципах действия и устройств компьютера и его основных элементов; применение и обозначение роли компьютеров в производстве и других областях деятельности человека [34].

К концу 90-х гг. сформировалось содержание понятия «компьютерная грамотность», которое включало:

- знание основных понятий информатики и вычислительной техники, принципиального устройства и функциональных возможностей компьютерной техники, современных программных оболочек;
- владение каким-либо текстовым редактором;
- наличие первоначального опыта использования прикладных программ и первоначальные представления об алгоритмах, языках и пакетах программирования.

Компьютерная грамотность – владение навыками использования средств вычислительной техники; понимание основ информатики и значения информационной технологии в жизни общества [32].

Компьютерная грамотность – овладение минимальным набором знаний и навыков работы на персональном компьютере. Рассматривается сегодня как мастерство столь же необходимое, как чтение и письмо.

Компьютерная грамотность – элементарные знания об устройстве и возможностях работы с компьютером. На самых разных этапах образования «грамотность» означает умение читать, писать и считать. С этой точки зрения, компьютерная грамотность – это умение читать и писать, считать и рисовать, искать информацию и работать с программами на персональном компьютере.

Можно сделать вывод о том, что понятие «компьютерная грамотность» до сих пор не имеет точной формулировки, конкретного и научно-обоснованного определения.

По мнению В.М. Моторина, компьютерная грамотность ребенка-дошкольника – это, прежде всего, овладение умениями и навыками в обращении с интерфейсом (управлением) обучающих программ [20].

Под компьютерной грамотностью дошкольника, по мнению Н.С. Феденко, следует понимать характеристику конкретных целей обучения, которые сложились достаточно устойчиво в толкованиях специалистов:

- аппаратный компонент: представления дошкольников об устройствах компьютера (основных устройствах: мышь, клавиатура, монитор, системный блок, CD-ROM, диск, дискета, принтер, сканер);

- пользовательский компонент: умение «общаться» с компьютером на пользовательском уровне (понимание процессов включения и выключения компьютера, передвижения мышки, умение работать за дисплеем, владение клавиатурой и т. п.);

- программный компонент: навыки работы с простейшими программами (графический редактор, разнообразные игровые программы) [34].

Таким образом, анализ литературы по данной проблеме показал, что единого определения «компьютерной грамотности» нет. Самым точным, на наш взгляд, является определение «компьютерной грамотности», данное в «Толковом словаре по информационному обществу и новой экономике» – овладение минимальным набором знаний и навыков работы на персональном компьютере [32].

Компьютерную грамотность дошкольника рассматривают с одной стороны, как овладение умениями и навыками в обращении с интерфейсом (управлением) обучающих программ, с другой, как характеристику конкретных целей обучения, состоящую из трех компонентов: аппаратного, пользовательского и программного.

О возможности технического и содержательного овладения компьютером детьми старшего дошкольного возраста свидетельствуют современные психолого-педагогические исследования в области дошкольного образования (С.В. Гурьева, К.Н. Моторина, С.П. Первина, М.А. Холодной, С.А. Шапкина и др.).

Для становления предпосылок теоретического мышления старший дошкольный возраст определяется как сензитивный период. Одним из интеллектуальных средств решения задач детских видов деятельности на данном этапе можно рассматривать компьютер. В процессе освоения компьютера у дошкольников формируются предпосылки теоретического мышления, для которого характерен осознанный выбор способа действия, направленного на решение развивающих задач [16].

По мнению С.Л. Новоселовой [22], играя, ребенок проявляет способность оживлять нейтральный до определенного времени объект игровым значением в смысловом поле игры. Психологической базой для введения в игру дошкольника компьютера как игрового средства является, по мнению С.В. Гурьева, именно эта способность. Дети замещают в игре реальный предмет игровым с переносом на него реального значения, реальное действие – игровым, замещающим его действием, это и лежит в

основе способности осмысленно оперировать символами на экране компьютера.

В психолого-педагогических исследованиях (Е.И. Бондарчук, Ю.М. Горвиц, С.Л. Новоселовой и др.) отмечается, что в дошкольном возрасте наиболее эффективное знакомство с компьютером может осуществляться при использовании специально разработанных компьютерных программ, которые близки интересам ребенка, носят развивающий характер, направлены на реализацию его стремления к экспериментированию, творчеству [6, 22].

В основе развития компьютерной грамотности лежит познавательное развитие дошкольников. Компьютерная грамотность предполагает психологическую готовность успешно осваивать и эффективно использовать все новые компьютерные средства, а не столько усвоение некоторой суммы знаний или закрепление навыков.

Раннее детство является не только источником человеческих одаренностей, но и периодом умственной и психической уязвимости, поэтому процесс овладения компьютерной грамотностью требует учета человеческого фактора. Всегда необходимо привносить что-то новое в жизнь детей дошкольного возраста с особой заботой. «Помоги, но не навреди!», – принцип, который должен соблюдаться при внедрении компьютера в образование детей.

Таким образом, формирование основ компьютерной грамотности у детей старшего дошкольного возраста оказывает весомое влияние на разные стороны развития. Возникают новые виды деятельности ребёнка, которые тесно связаны с компьютерными играми: компьютерное конструирование, творческое экспериментирование, что способствует появлению новых горизонтов развития личности.

1.2. Понятие характеристика интерактивных игр и занятий для детей старшего дошкольного возраста

Интерактивные игры и занятия – это форма образовательной деятельности, основанная на активном взаимодействии участников (детей, педагога, цифровых средств) в процессе познания. Ключевой признак – диалоговый характер обучения, при котором каждый участник становится субъектом образовательного процесса [15].

Этимологически термин восходит к латинским корням: *inter* («между») и *actio* («действие»), что подчёркивает суть – взаимное действие, обмен действиями. В педагогическом контексте интерактивность означает:

- двустороннюю коммуникацию (ребёнок ↔ педагог, ребёнок ↔ ребёнок);
- обратную связь в реальном времени;
- возможность влиять на ход деятельности;
- чередование ролей (ведущий или ведомый, спрашивающий или отвечающий) [23].

В отличие от традиционных репродуктивных методов, где ребёнок пассивно воспринимает информацию, интерактивные формы предполагают:

- самостоятельную поисковую деятельность;
- принятие решений;
- моделирование ситуаций;
- рефлексию собственных действий.

Для детей старшего дошкольного возраста интерактивные методы особенно эффективны ввиду следующих возрастных особенностей:

- развитие произвольности: ребёнок учится ставить цели, планировать действия, контролировать результат;
- формирование внутреннего плана действий: через игру осваиваются логические операции (сравнение, классификация, обобщение);

- социально-эмоциональное развитие: практика сотрудничества, учёта чужой точки зрения, выражения чувств;

- рост познавательной активности: потребность в новых впечатлениях удовлетворяется через исследовательскую деятельность [11].

Согласно теории Л.С. Выготского, интерактивность создаёт «зону ближайшего развития»: ребёнок осваивает то, что пока не может сделать самостоятельно, но способен усвоить в сотрудничестве с взрослым или сверстником [4].

Цели и задачи интерактивных игр и занятий в работе с детьми старшего дошкольного возраста могут быть следующими.

Основные цели:

- 1) стимулирование познавательной мотивации;
- 2) развитие коммуникативных навыков;
- 3) формирование умения работать в команде;
- 4) активизация творческого мышления;
- 5) адаптация к цифровым технологиям.

Ключевые задачи:

1) образовательные:

- усвоение новых знаний в игровой форме;
- закрепление учебных навыков (счёт, грамота, экология);
- расширение кругозора;

2) развивающие:

- развитие внимания, памяти, логики;
- совершенствование мелкой моторики и координации;
- стимулирование воображения и креативности;

3) воспитательные:

- формирование доброжелательности и эмпатии;
- воспитание ответственности за общий результат;
- развитие самооценки через успешность в игре [2].

Характерными признаками интерактивных занятий и игр, проводимых с детьми дошкольного возраста в ДОО, являются:

- диалогичность: обмен репликами, вопросами, аргументами;
- активность участников: каждый вовлечён в действие (физическое, умственное, эмоциональное);
- рефлексия: обсуждение итогов, анализ ошибок, самооценка;
- гибкость сценария: возможность менять ход игры в зависимости от реакций детей;
- мультисенсорность: задействование зрения, слуха, тактильных ощущений.

Базовые принципы, на которых строится работа с дошкольниками при использовании интерактивных игр и занятий в ДОО:

- 1) принцип партнёрства: педагог выступает как равноправный участник, а не авторитарный наставник;
- 2) принцип наглядности: использование визуальных, звуковых, двигательных стимулов;
- 3) принцип доступности: задания соответствуют возрасту и индивидуальным возможностям;
- 4) принцип постепенности: от простого к сложному, с опорой на уже освоенные навыки;
- 5) принцип эмоциональной комфортности: отсутствие стресса, поощрение инициативы [5].

В дошкольной педагогике выделяются следующие виды интерактивных игр и занятий, проводимых с детьми.

По форме организации:

- индивидуальные (работа с планшетом, персональное задание);
- парные (соревнование, совместное решение головоломки);
- групповые (командные квесты, театрализации);
- фронтальные (коллективные обсуждения, хоровые игры).

По содержанию:

1) познавательные:

- математические лабиринты;
- географические путешествия;
- эксперименты с природой;

2) речевые:

- словесные ассоциации;
- составление историй по картинкам;
- дебаты на детские темы;

3) творческие:

- коллективное рисование на интерактивной доске;
- сочинение сказок с продолжением;
- музыкальные импровизации;

4) социально-нравственные:

- ролевые игры («Магазин», «Больница»);
- этические диалоги («Как поступить?»);
- тренинги сотрудничества;

5) двигательные:

- танцевальные флешмобы;
- координационные эстафеты;
- игры с интерактивным полом.

По используемым средствам:

- без технических средств (живые диалоги, ролевые сценки);
- с применением ИКТ (интерактивная доска, планшеты, образовательные программы);
- смешанные (сочетание реальных и цифровых элементов) [7].

В структуру интерактивных игр и занятий, проводимых с дошкольниками, входят следующие этапы.

1. Мотивационный этап (3-5 мин):

- создание интригующей ситуации («Поможем сказочному герою!»);

- постановка цели в доступной форме.

2. Основной этап (15-20 мин):

- объяснение правил (кратко, с примерами);
- выполнение заданий (с чередованием видов деятельности);
- промежуточная рефлексия («Что получилось? Что было трудно?»).

3. Заключительный этап (5-7 мин):

- подведение итогов («Мы справились, потому что...»);
- поощрение участников;
- предложение продолжить тему в свободной игре [5].

В своей работе с детьми дошкольного возраста педагоги могут использовать следующие методы и приёмы интерактивности на занятиях:

- мозговой штурм: генерация идей без критики;
- работа в малых группах;
- кейс-метод: решение ситуативных задач («Что делать, если...»);
- драматизация: инсценировка сказок и других литературных произведений;
- интерактивные презентации: выбор ответов, перемещение объектов на экране;
- голосования и опросы: использование пультов или карточек для быстрого ответа.
- конструкторская деятельность: сборка моделей с обсуждением этапов [18].

При использовании интерактивных игр и приемов важно сочетать их с традиционными методами обучения, чтобы обеспечить полноценное сенсорное развитие дошкольников.

Роль педагога в ходе проведения интерактивных занятий с дошкольниками состоит в следующем. Во-первых, он выполняет функции:

- фасилитатора (создаёт условия для самостоятельного поиска);
- медиатора (регулирует конфликты, направляет дискуссию);
- наблюдателя (отслеживает динамику участия каждого ребёнка);

- ресурсного лица (предоставляет информацию по запросу).

Во-вторых, реализует собственные важные умения:

- задавать открытые вопросы («Как ты думаешь?», «Почему так?»);
- поддерживать инициативу без оценки («Интересно! А что ещё?»);
- корректировать сложность заданий «на ходу»;
- использовать невербальные средства (жесты, мимику) для вовлечения [27].

К организации интерактивных занятий с детьми старшего дошкольного возраста в ДОО предъявляются следующие требования.

1. Санитарно-гигиенические:

- длительность работы с экранами – не более 15 мин для 5-6 лет, 20 мин для 6-7 лет;
- освещение – без бликов на мониторах;
- проветривание помещения до и после занятия.

2. Психологические:

- отсутствие соревновательного давления («победить или проиграть»);
- право на ошибку без негативных последствий;
- учёт темперамента (для гиперактивных – двигательные паузы, для застенчивых – роли «помощника»).

3. Технические:

- надёжность оборудования (планшеты, доски);
- резервные варианты на случай сбоев (карточки, магниты);
- эргономичность мебели (столы, стулья по росту) [8].

Приведем примеры интерактивных занятий для старшего дошкольного возраста.

1. «Путешествие в страну Математики» (5-6 лет).

Цель: закрепление счёта до 10, сравнение чисел.

Средства: интерактивная доска, карточки с цифрами.

Ход: дети «плывут на корабле», решая задания (собрать «рыбок» с числами больше 5, построить мост из геометрических фигур).

Рефлексия: «Что было самым интересным? Какое задание показалось сложным?»

2. «Экологический квест» (6-7 лет).

Цель: систематизация знаний о природе.

Средства: планшеты с приложением «Угадай животное», муляжи растений.

Ход: команды выполняют заданий на станциях («Следы зверей», «Сортировка мусора» и др.), фотографируют ответы.

Итог: создание коллективного плаката «Как мы бережём природу».

Таким образом, интерактивные игры и занятия с детьми старшего дошкольного возраста – это эффективный метод обучения и развития, который сочетает образовательные, развивающие и воспитывающие функции. Они делают образовательный процесс более увлекательным, стимулируют когнитивные функции, социальные навыки, творческое мышление и повышают мотивацию к обучению.

1.3. Возможности применения интерактивных игр и занятий в работе по формированию основ компьютерной грамотности у детей старшего дошкольного возраста

В условиях цифровой трансформации общества формирование компьютерной грамотности становится неотъемлемой частью общего развития ребёнка. Старший дошкольный возраст (5-7 лет) – сензитивный период для освоения базовых цифровых навыков, поскольку:

- у детей активно развивается наглядно-образное мышление;
- возрастает познавательная активность и любознательность;
- формируется произвольность внимания и памяти;

– совершенствуется мелкая моторика, необходимая для работы с устройствами ввода [29].

Использование интерактивных игр и занятий в работе по формированию основ компьютерной грамотности у детей старшего дошкольного возраста позволяет:

- сделать процесс обучения естественным и мотивирующим;
- избежать перегрузки за счёт дозирования нагрузки;
- интегрировать цифровые навыки в общую систему развития.

Согласно теории Л.С. Выготского, игра – ведущая деятельность детей дошкольного возраста, через которую ребёнок осваивает социальные нормы и инструменты культуры [4]. В контексте цифровизации это означает:

- 1) перенос игровых механизмов в освоение компьютерных интерфейсов;
- 2) поэтапное усложнение задач с опорой на зону ближайшего развития;
- 3) сочетание реального и виртуального опыта (например, сначала манипуляции с предметами, затем – с их цифровыми аналогами).

Ключевые принципы:

- наглядность – использование ярких образов, анимации, звуковых эффектов;
- интерактивность – обратная связь от системы, возможность влиять на ход игры;
- индивидуализация – адаптация сложности под темп освоения ребёнка;
- безопасность – соблюдение санитарных норм (не более 15 мин в неделю за экраном) [36].

Целью работы по формированию у старших дошкольников основ компьютерной грамотности является развитие базовых цифровых компетенций, необходимых для адаптации в современном информационном пространстве.

В задачи данной работы входит:

- 1) познакомить детей с устройством компьютера (монитор, клавиатура, мышь, системный блок);
- 2) сформировать начальные навыки управления интерфейсом (клик, перетаскивание, меню);
- 3) развить пространственное мышление через взаимодействие с 2D- и 3D-средами;
- 4) обучить элементарным операциям в графических и текстовых редакторах (например, Paint, простые текстовые задания);
- 5) воспитать осознанное отношение к цифровой среде (правила безопасности, гигиена работы за компьютером) [37].

Виды интерактивных игр и занятий, которые можно использовать в работе с детьми старшего дошкольного возраста при формировании у них основ компьютерной грамотности, могут быть следующими.

1. Компьютерные образовательные игры, например:
 - «Клавиатурный тренажёр» – освоение расположения клавиш, развитие моторики;
 - «Незнайкина грамота» – обучение буквам и слогам через игровые задания;
 - «Конструктор мультфильмов» – создание простых анимаций, развитие креативности;
 - логические квесты (например, «Помоги герою найти путь») – тренировка алгоритмического мышления.

Особенности данных игр состоят в следующем:

- наличие сюжета и персонажей;
- постепенное усложнение уровней;
- система поощрений (звёзды, медали);
- голосовые подсказки для неподготовленных к чтению детей.

2. Интерактивные доски и планшеты, которые могут применяться следующим образом:

- рисование пальцами с использованием инструментов (кисть, заливка);
- сборка пазлов и мозаики на экране;
- решение головоломок с перемещением объектов;
- изучение геометрических фигур через тактильное взаимодействие.

Преимущество их применения состоит в следующем:

- естественность жестов (приближено к реальным действиям);
- возможность коллективной работы;
- мгновенная обратная связь.

3. Робототехнические наборы, например:

- программируемые мини-роботы (Bee-Bot, Cubetto);
- конструкторы с элементами кодирования (LEGO Education).

Они учат дошкольников основам алгоритмики (последовательность действий); причинно-следственным связям; командной работе при решении задач.

4. Дидактические игры с цифровым компонентом, представляющие собой сочетание традиционных и цифровых методов:

- карточки с QR-кодами (сканируют и получают задание);
- интерактивные плакаты (нажимают на зоны, слышат звук или объяснение);
- игры с дополненной реальностью (AR-приложения для изучения окружающего мира) [27].

Приведем примеры интерактивных игровых заданий, которые могут быть использованы в работе с детьми старшего дошкольного возраста при формировании у них основ компьютерной грамотности.

Игра «Собери компьютер».

Цель: запомнить названия частей ПК.

Формат: интерактивная игра на доске – перетаскивать изображения (монитор, мышь и т. д.) к силуэту системного блока.

Обратная связь: звук «правильно» или «попробуй ещё».

Игра «Нарисуй по точкам».

Цель: развитие координации «глаз – рука».

Формат: в Paint соединить точки, чтобы получился рисунок (звёздочка, домик).

Сложность: увеличение числа точек, добавление цветов.

Игра «Логический лабиринт»

Цель: обучение последовательному мышлению.

Формат: программа с лабиринтом, где нужно задать путь роботу через команды «вперёд», «направо».

Результат: робот достигает цели → анимация праздника [2].

Таким образом, интерактивные игры и занятия могут стать эффективным инструментом в работе по формированию основ компьютерной грамотности у старших дошкольников, если они будут соответствовать возрастным особенностям детей и сочетаться с другими видами деятельности. Они обеспечивают постепенное усложнение задач и должны обязательно сопровождаться правильной педагогической поддержкой. Грамотное применение цифровых технологий в этом направлении работы с дошкольниками закладывает основу для дальнейшего обучения, развивает универсальные навыки (логика, творчество, коммуникация) и формирует позитивное отношение к технологиям как средству познания.

ГЛАВА II. ОСОБЕННОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ ИГР И ЗАНЯТИЙ В РАБОТЕ ПО ФОРМИРОВАНИЮ ОСНОВ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

2.1. Изучение сформированности компьютерной грамотности у детей старшего дошкольного возраста

С целью проверки выдвинутой гипотезы нами было организовано и проведено экспериментальное исследование, включающее в себя три этапа: констатирующий, формирующий, контрольный.

Экспериментальная работа осуществлялась на базе МБДОУ д/с с. Ст. Каменка Пензенской области с детьми старшего дошкольного возраста (5-6 лет) в количестве 20 человек. Дошкольники были разделены на две группы: экспериментальную (ЭГ) и контрольную (КГ) по 10 детей в каждой соответственно.

Цель констатирующего этапа заключалась в выявлении исходных уровней сформированности компьютерной грамотности у детей старшего дошкольного возраста.

На констатирующем этапе эксперимента нами были определены и решены следующие задачи:

1) подобрать методики и определить критерии оценки уровней сформированности компьютерной грамотности у детей старшего дошкольного возраста;

2) провести диагностику и выявить исходные уровни сформированности компьютерной грамотности у детей старшего дошкольного возраста;

3) провести анализ результатов констатирующего исследования и сделать соответствующие выводы.

Диагностика сформированности компьютерной грамотности у детей в возрасте 5-6 лет не подразумевает проверку навыков программирования или печати. Речь идет о первичной цифровой компетентности: понимании назначения техники, владении базовыми инструментами ввода (мышь, сенсор) и соблюдении правил безопасности.

Ниже представлена методика диагностики сформированности компьютерной грамотности, адаптированная нами для старших дошкольников.

Цель методики: определение уровня сформированности базовых представлений о компьютере, практических навыков работы с ИКТ-оборудованием и понимания правил безопасного поведения в цифровой среде.

Параметры оценки (критерии):

- 1) когнитивный: знание названий основных частей компьютера и их функций;
- 2) технико-технологический: владение манипулятором (мышью или сенсором), умение запускать и закрывать простые программы;
- 3) алгоритмический: понимание логики действий (последовательность операций);
- 4) этико-гигиенический: знание правил безопасности и основ «цифровой гигиены».

Процедура проведения включает в себя 4 диагностических задания.

Задание 1. «Умные машины» (когнитивный компонент).

Материал: карточки с изображением системного блока, монитора, мыши, клавиатуры, принтера, планшета, ноутбука (см. Приложение 1).

Инструкция: «Посмотри на картинки. Покажи и назови части компьютера. Для чего нужна мышка? Для чего нужен экран (монитор)?».

Оценка результатов выполнения:

- 3 балла: ребенок называет правильно 5 и более предметов, четко объясняет их назначение;

– 2 балла: ребенок называет 3-4 предмета, путает названия или затрудняется объяснить функции;

– 1 балл: ребенок узнает только компьютер в целом, части назвать не может.

Задание 2. «Ловкая мышка» (технический компонент).

Материал: интерактивная игра (или просто рабочий стол) с иконками.

Инструкция: «Попробуй подвести курсор к этой картинке. Нажми на неё один раз. А теперь попробуй перетащить этот квадратик в корзину (или в другой угол)».

Оценка результатов выполнения:

– 3 балла: ребенок уверенно координирует движение руки и курсора на экране; владеет одинарным кликом и навыком Drag-and-drop (перетаскивание);

– 2 балла: движения ребенка скованные, курсор часто «улетает»; требуется помощь, чтобы удержать кнопку мыши при перетаскивании;

– 1 балл: ребенок не понимает связи между движением мыши и курсором; нажимает на кнопки хаотично.

Задание 3. «Шаг за шагом» (алгоритмический компонент).

Материал: карточки-схемы: 1) включить монитор; 2) выбрать игру; 3) поиграть; 4) выключить (см. Приложение 1).

Инструкция: «Разложи картинки по порядку: что мы делаем сначала, а что в самом конце, когда хотим поиграть на компьютере?».

Оценка результатов выполнения:

– 3 балла: ребенок самостоятельно выстраивает логическую цепочку;

– 2 балла: ребенок допускает одну ошибку в последовательности, исправляет её после наводящего вопроса;

– 1 балл: ребенок раскладывает картинки хаотично.

Задание 4. «Можно или нельзя?» (этико-гигиенический компонент).

Материал: картинки с ситуациями: ребенок сидит очень близко к экрану; ребенок трогает провода; ребенок ест за компьютером; ребенок делает гимнастику для глаз; экран светится в темноте (см. Приложение 1).

Инструкция: «Я буду показывать картинку, а ты скажи: это полезно для здоровья и компьютера или вредно? Почему?».

Оценка результатов выполнения:

- 3 балла: ребенок верно оценивает все ситуации, аргументирует (например: «Глазки будут болеть», «Компьютер сломается от крошек»);
- 2 балла: ребенок правильно определяет «хорошо или плохо», но не может объяснить причину;
- 1 балл: ребенок не видит опасности в нарушении правил.

На основе качественной и количественной обработки результатов выполнения всех заданий нами были определены уровни сформированности компьютерной грамотности у детей старшего дошкольного возраста.

Таблица 1

Характеристика уровней сформированности компьютерной грамотности у детей старшего дошкольного возраста

Уровень	Кол-во баллов	Характеристика
Высокий	12-10 баллов	Ребенок ориентируется в ИКТ-среде, владеет терминологией, имеет хорошую координацию «рука – глаз». Знает правила безопасности.
Средний	9-7 баллов	Ребенок имеет базовые представления, но навыки работы с мышью или сенсором неустойчивы. Требуются подсказки взрослого.
Низкий	6-4 балла	Цифровой опыт минимален. Ребенок не знает названий частей ПК. Техника вызывает либо опасение, либо хаотичный интерес.

В ходе констатирующего эксперимента нами были получены следующие результаты оценки уровней сформированности компьютерной грамотности у старших дошкольников.

Таблица 2

Результаты диагностики сформированности компьютерной грамотности у детей старшего дошкольного возраста ЭГ
(констатирующий эксперимент)

№ пп	ФИ ребенка	Кол-во баллов по 1 методике	Кол-во баллов по 2 методике	Кол-во баллов по 3 методике	Кол-во баллов по 4 методике	Всего	Уровень
1.	И. З.	2	1	1	1	5	Н
2.	Е. И.	3	3	2	2	10	В
3.	В. К.	3	2	1	1	7	С
4.	М. Л.	1	1	1	1	4	Н
5.	Е. Л.	2	2	2	1	7	С
6.	В. М.	3	2	2	1	8	С
7.	М. М.	2	1	1	1	5	Н
8.	В. М.	1	1	1	1	4	Н
9.	Г. М.	2	2	2	1	7	С
10.	Д. Н.	3	2	2	1	8	С

Таблица 3

Результаты диагностики сформированности компьютерной грамотности у детей старшего дошкольного возраста КГ
(констатирующий эксперимент)

№ пп	ФИ ребенка	Кол-во баллов по 1 методике	Кол-во баллов по 2 методике	Кол-во баллов по 3 методике	Кол-во баллов по 4 методике	Всего	Уровень
1.	М. А.	1	1	1	1	4	Н

2.	К. Б.	2	2	2	1	7	С
3.	А. В.	3	2	2	1	8	С
4.	Е. Г.	2	1	1	1	5	Н
5.	В. Е.	3	3	3	2	11	В
6.	Н. З.	3	2	1	1	7	С
7.	М. К.	2	2	2	1	7	С
8.	П. К.	3	2	2	1	8	С
9.	Е. К.	2	2	2	1	7	С
10.	К. К.	1	1	1	1	4	Н

Качественный анализ полученных в обеих группах результатов выявил следующие особенности.

Когнитивный компонент: большинство дошкольников ЭГ и КГ легко узнавали компьютер в целом, но затруднялись в дифференциации его частей. Системный блок часто называли «коробкой» или «процессором», клавиатуру путали с пультом управления.

Технический компонент: наибольшие трудности у дошкольников обеих групп вызвала работа с компьютерной мышью. У большинства детей, как в ЭГ, так и в КГ, наблюдался выраженный координационный дефицит: при попытке сделать клик курсор смещался с целевого объекта. Навык удерживания кнопки при перетаскивании (Drag-and-drop) на данном этапе практически отсутствовал у всех дошкольников, принимавших участие в экспериментальной работе. Работа с сенсорным экраном давалась детям обеих групп легче, однако движения оставались хаотичными.

Алгоритмический компонент: понимание последовательности действий при работе с техникой оказалось наиболее слабым звеном для дошкольников обеих групп. Большая часть детей в ЭГ и КГ не соотносили необходимость включения питания с запуском программы.

Этико-гигиенический компонент: детьми обеих групп на констатирующем этапе эксперимента правила безопасности воспринимались

формально. Большинство дошкольников обеих групп знали, что «нельзя трогать провода», но не могли объяснить риски, связанные со зрительной нагрузкой и неправильной осанкой.

На основе обобщения полученных на констатирующем этапе результатов нами было определено процентное соотношение уровней сформированности компьютерной грамотности у дошкольников обеих групп.

Таблица 4

***Процентное соотношение уровней сформированности
компьютерной грамотности у детей старшего дошкольного возраста
(констатирующий эксперимент)***

Группа	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень	Средний балл
ЭГ	10% (1 ребенок)	50% (5 детей)	40% (4 ребенка)	7,1
КГ	10% (1 ребенок)	60% (6 детей)	30% (3 ребенка)	7,4

Наглядно, полученные в ходе констатирующего эксперимента результаты у детей старшего дошкольного возраста ЭГ, представлены на рисунке 1.

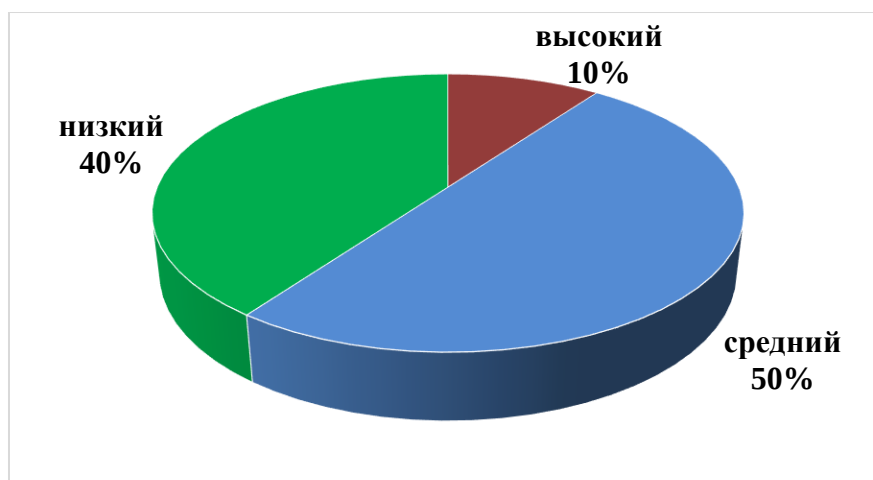


**Рис. 1. Процентное соотношение уровней сформированности компьютерной грамотности у детей старшего дошкольного возраста ЭГ
(констатирующий эксперимент)**

Наглядно, полученные в ходе констатирующего эксперимента результаты у детей старшего дошкольного возраста КГ, представлены на рисунке 2.

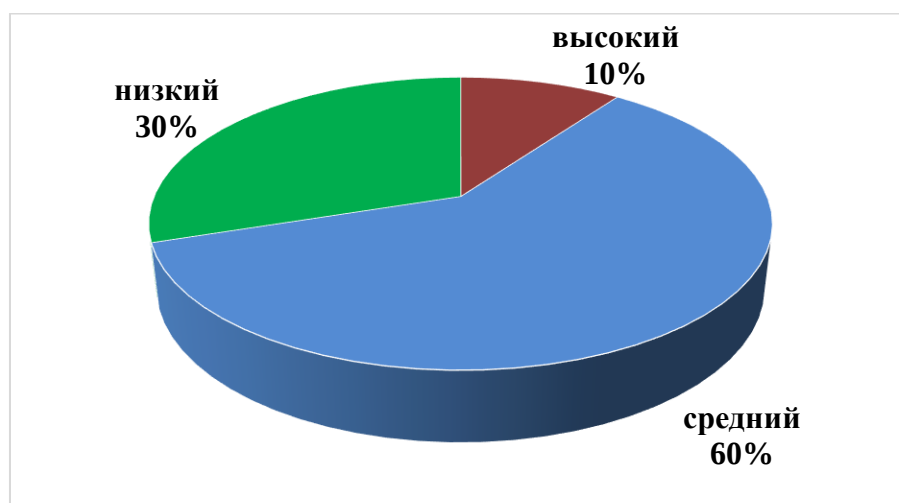


Рис. 2. Процентное соотношение уровней сформированности компьютерной грамотности у детей старшего дошкольного возраста КГ (констатирующий эксперимент)

Полученные в ходе констатирующего эксперимента данные свидетельствуют о сопоставимости стартовых показателей в обеих группах. Итоги проведенного обследования на констатирующем этапе эксперимента показали, что у детей в ЭГ и КГ уровни сформированности компьютерной грамотности отличаются незначительно. При этом большая часть детей в ЭГ (50%) и КГ (60%) продемонстрировали средний уровень сформированности компьютерной грамотности.

Таким образом, констатирующий этап исследования показал, что необходимо осуществлять содержательную работу над формированием компьютерной грамотности у детей старшего дошкольного возраста данных групп, применяя инструменты, способствующие наибольшей эффективности совершенствования у дошкольников способностей правильно и безопасно взаимодействовать с компьютерной техникой и ориентироваться в ИКТ-среде.

2.2. Применение интерактивных игр и занятий в работе по формированию основ компьютерной грамотности у детей старшего дошкольного возраста

Проблема формирования основ компьютерной грамотности у детей в период дошкольного детства обусловлена глобальными процессами цифровизации современного общества и изменением социокультурной среды, в которой происходит развитие современного ребенка. Дети поколения «альфа» (цифровые номады) с раннего детства включены в высокотехнологичную среду. Однако естественный интерес к гаджетам носит преимущественно стихийный и пассивный характер (просмотр развлекательного контента, простейшие мобильные игры-кликеры). Возникает противоречие между высоким уровнем технической оснащенности семей и низким уровнем реальной цифровой компетентности детей, неумением использовать ИКТ как инструмент познания, творчества и саморазвития. Это было доказано нами на первом этапе проведенного исследования.

Федеральная образовательная программа дошкольного образования (ФОП ДО) ориентирует педагогов на формирование у детей первичных представлений о цифровой безопасности, развитие познавательной активности и инициативности [35]. В связи с этим возникает необходимость перехода от пассивного потребления цифрового продукта к осознанной, управляемой и развивающей деятельности в цифровом пространстве.

Методологической основой проводимой нами в рамках формирующего этапа эксперимента работы выступили фундаментальные положения отечественной психологии.

1. Деятельностный подход (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев) [4, 17]: психическое развитие ребенка происходит в процессе его активной деятельности. Интерактивные занятия и игры рассматриваются не как замена реального мира, а как новые, специфические формы детской активности,

расширяющие границы познания. Они позволяют перевести ребенка из позиции пассивного зрителя в позицию активного субъекта деятельности (актера), управляющего процессами на экране.

2. Концепция ведущей деятельности (Д.Б. Эльконин) [38]: в возрасте 5-6 лет ведущей деятельностью остается игра. Формирование элементов компьютерной грамотности вне игровой формы неэффективно и противоречит законам детского развития. Интерактивная игра сохраняет условный, игровой характер, но при этом предлагает жесткие правила и алгоритмы, что способствует развитию произвольности поведения.

3. Принцип наглядности и сенсорной интеграции (М. Монтессори, С.Л. Рубинштейн) [19, 29]: познание старшего дошкольника опирается на наглядно-образное мышление. Интерактивные технологии позволяют визуализировать абстрактные понятия (пространство, время, логические связи), объединяя зрительные, слуховые и кинестетические ощущения в единый образ.

Педагогическая целесообразность использования интерактивных игр и занятий в качестве средства формирования компьютерной грамотности у детей в период старшего дошкольного возраста обусловлена следующим.

Старший дошкольный возраст (5-6 лет) является наиболее благоприятным периодом для начала формирования компьютерной грамотности по нескольким причинам.

Во-первых, в этот период происходит активное развитие координации «рука – глаз»: в этом возрасте активно созревают моторные зоны коры головного мозга. Работа с манипуляторами (мышь, трекбол, сенсорная панель) развивает мелкую моторику, точность движений и пространственное ориентирование, подготавливая руку к письму.

Во-вторых, в старшем дошкольном возрасте начинается формирование зачатков алгоритмического мышления: интерактивные игры строятся на жесткой логике действий (если сделать «А», произойдет «Б»). Чтобы выиграть или пройти уровень, ребенок вынужден планировать свои действия,

анализировать ошибки и выстраивать последовательности. Это закладывает базу для успешного обучения математике и программированию в будущем.

В-третьих, в этот возрастной период происходит развитие волевого контроля и торможения: большинство развивающих программ требуют от ребенка быстрой реакции, чередующейся с фазами ожидания или выбора. Это способствует созреванию префронтальной коры, отвечающей за саморегуляцию.

Также важнейшим аргументом в пользу работы по выданному нами направлению стала выявленная на констатирующем этапе необходимость формирования у детей так называемого «иммунитета» к цифровым угрозам. Бессистемное и бесконтрольное использование гаджетов дома ведет к утомляемости, нарушениям осанки, ухудшению зрения и задержкам в речевом развитии.

Внедрение интерактивных игр в рамках организованных занятий в ДОО позволяет решить эту проблему следующим образом:

- 1) дети осваивают технику в условиях строгого регламента (не более 10 минут непрерывной работы согласно СанПиН);
- 2) педагог демонстрирует культуру пользования техникой (правильная посадка, гимнастика для глаз, бережное отношение к оборудованию);
- 3) компьютер позиционируется не как игрушка для «убийства времени», а как умный помощник в решении интересных задач.

Разработка и систематическое применение комплекса интерактивных игр и занятий позволяют:

- 1) повысить мотивацию детей к обучению благодаря динамичности, яркости и интерактивности учебного материала;
- 2) обеспечить индивидуальный темп усвоения информации (программы позволяют варьировать уровень сложности);
- 3) интегрировать цифровые навыки с речевым, логико-математическим и сенсорным развитием (например, через интеграцию ИКТ с элементами Монтессори-педагогике и ТРИЗ).

Таким образом, использование интерактивных игр и занятий для формирования компьютерной грамотности у детей 5-6 лет актуально, педагогически обосновано и своевременно. Подобная работа позволяет перевести неизбежный процесс цифровизации детства в конструктивное, безопасное и развивающее русло, обеспечивая полноценную подготовку ребенка к требованиям современной школы.

Все вышеизложенное стало обоснованием для разработки и внедрения в практическую образовательную деятельность, проводимую с дошкольниками, перспективного годового плана работы по формированию компьютерной грамотности у детей старшего дошкольного возраста (5-6 лет). План был разработан нами с учетом требований ФОП ДО, возрастных особенностей детей и санитарно-гигиенических норм (СанПиН 1.2.3685-21) [30], регламентирующих использование электронных средств обучения.

Реализация образовательной деятельности согласно разработанному плану осуществлялась нами в рамках формирующего этапа эксперимента с детьми ЭГ посредством создания **кружка «Цифровой старт»**. Опишем подробно проведенную нами работу.

Цель работы кружка: формирование основ компьютерной грамотности и элементов цифровой культуры у детей старшего дошкольного возраста посредством безопасного использования интерактивных игр и занятий.

Основные направления работы:

- 1) когнитивное: изучение устройства компьютера и соответствующих правил безопасности;
- 2) техническое: развитие координации «рука – глаз», освоение способов ввода информации (мышь, сенсорный экран);
- 3) логико-алгоритмическое: развитие пространственного ориентирования на плоскости экрана, понимание простейших алгоритмов;
- 4) здоровьесберегающее: освоение приемов саморегуляции, гимнастики для глаз и осанки.

Реализация работы осуществлялась по следующим направлениям.

I квартал: «Знакомство с цифровым миром» (сентябрь – ноябрь).

Основная задача: освоение правил безопасного поведения, изучение основных компонентов ИКТ-оборудования, первичный опыт управления курсором.

II квартал: «Логика на экране» (декабрь – февраль).

Основная задача: развитие пространственной ориентации на плоскости монитора, освоение приема перетаскивания объектов (drag-and-drop), развитие логического мышления.

III квартал: «Алгоритмы и творчество» (март – май).

Работа велась в соответствии со специально разработанным календарно-тематическим планом.

Таблица 5

***Календарно-тематический план работы
кружка «Цифровой старт»***

Месяц	Тема занятия	Задачи	Интерактивные игры и оборудование	Работа с родителями и педагогами
Сентябрь	Занятие 1: «Умный класс и его правила». Занятие 2: «Что умеет компьютер?».	Познакомить с правилами поведения в кабинете с ИКТ. Дать представление о назначении компьютера (помощник человека).	Мультимедийная презентация «Правила Компьютоши». Компьютер, ноутбук, планшет (показ возможностей).	Анкетирование: «Цифровые гаджеты в жизни ребенка дома».
Октябрь	Занятие 3: «Дружная семейка» (устройство ПК).	Сформировать представления о мониторе, системном блоке, мыши, клавиатуре.	Игра-пазл «Собери компьютер». Простые игры-тренажеры на	Консультация: «Правильное рабочее место ребенка за компьютером

	Занятие 4: «Послушный курсор» (знакомство с мышью).	Развивать координацию при работе с манипулятором.	наведение курсора («Поймай бабочку», «Лопни шарик»).	дома».
Ноябрь	Занятие 5: «Сенсорный экран – волшебный палец». Занятие 6: «Клик-клик» (одинарный и двойной клик).	Учить соотносить физическое прикосновение к интерактивной панели с результатом на экране. Тренировать точность клика.	Планшеты. Развивающие игры на платформе LearningApps (классификация «Один – много», «Большой – маленький»).	Памятка: «Комплекс гимнастики для глаз при работе с экранами».
Декабрь	Занятие 7: «Цифровые художники». Занятие 8: «Снежные узоры» (работа с цветом).	Закреплять навык управления мышью и сенсором. Познакомить с простейшим функционалом рисования (выбор цвета, кисти).	Интерактивное рисование (простые графические редакторы Tux Paint или аналоги). Игра «Раскрась по номерам».	Выставка рисунков: «Моя первая цифровая открытка».
Январь	Занятие 9: «Перетаски и отпусти» (Drag-and-drop). Занятие 10: «Порядок в цифровой комнате».	Обучать приему захвата, перемещения и фиксации объекта на экране. Развивать зрительное внимание.	Дидактические интерактивные игры: «Разложи игрушки по полкам», «Что лишнее?», «Собери натюрморт».	Мастер-класс для педагогов: «Развивающие ИКТ-игры своими руками на бесплатных платформах».
Февраль	Занятие 11: «Лабиринты на экране».	Закреплять пространственные понятия на	Интерактивные игры-лабиринты («Помоги зайчику	Семинар-практикум для педагогов: «Игры-ходилки как

	Занятие 12: «Вправо, влево, вверх, вниз».	плоскости экрана. Учить проследивать путь движения взгляда и курсора.	дойти до морковки»).	основа детского программирования».
Март	Занятие 13: «Что сначала, что потом» (алгоритмы). Занятие 14: «Умная гусеница».	Учить выстраивать последовательные действия для достижения цели на экране.	Игры на выстраивание цепочек (например, «Алгоритм чистки зубов», «Как растет цветок»).	Родительская гостиная: «Цифровая гигиена: сколько времени проводить у экрана без вреда».
Апрель	Занятие 15: «Я – программист» (основы кодинга). Занятие 16: «Космический полет».	Познакомить с принципом управления персонажем с помощью стрелочек-команд.	Работа с детским мини-роботом (типа Bee-Bot «Умная пчела») или экранным симулятором (простые блочные игры).	Фотоколлаж: «Наши космические цифровые старты» в родительском чате.
Май	Занятие 17: Интерактивный квест «Спаси компьютерную страну». Занятие 18: Диагностика умений и навыков.	Закрепить правила безопасной работы. Оценить уровень сформированности ИКТ-компетенций.	Интерактивный квест-викторина на закрепление пройденных тем.	Консультация: «Организация безопасного цифрового лета для дошкольника».

Организационно-методические требования к проведению занятий.

1. Регламент времени (СанПиН):

- общая продолжительность занятия в старшей группе – 25 минут;
- непосредственная работа детей с интерактивным оборудованием (экран, доска, планшет) – не более 10 минут;
- оставшееся время занятия отводится на физическую активность, дидактические игры за столом и зрительную гимнастику.

2. Структура каждого занятия:

- вводная часть (3-5 мин): сюжетный вход, разминка для ума, повторение правил безопасности;
- основная практическая часть (10 мин): работа с интерактивным оборудованием;
- оздоровительный блок (3 мин): зрительная гимнастика («Далеко – близко», «Послушные глазки»), физкультминутка;
- закрепляющая часть (5 мин): настольно-печатная игра или практическое манипулирование (связанное с темой);
- рефлексия (2 мин): самооценка ребенком своей деятельности.

3. Здоровьесберегающие паузы (обязательные элементы):

- гимнастика «Часики»: движения глазами вправо – влево без поворота головы;
- упражнение «Замочек»: снятие мышечного статического напряжения с кистей рук;
- упражнение «Полет птицы»: фокусировка взгляда на кончике пальца руки, удаляющегося и приближающегося к лицу

Приведем примеры конспектов занятий, разработанных строго в соответствии с годовым планом деятельности кружка «Цифровой старт» для детей 5-6 лет, которые были нами разработаны и реализованы в ходе формирующего эксперимента.

Тема: «Умный класс и его правила» (сентябрь).

Цель: ознакомление детей с правилами безопасного поведения в компьютерном классе и назначением компьютера.

Задачи:

- 1) обучающие: дать представление о том, что компьютер – это помощник человека; познакомить с правилами безопасности (не трогать провода, работать чистыми руками, соблюдать дистанцию);
- 2) развивающие: развивать внимание, слуховое восприятие;
- 3) здоровьесберегающие: формировать навык правильной осанки при работе с техникой.

Оборудование: проектор, экран, мультимедийная презентация с персонажем Компьютошей, карточки с правилами («красный – зеленый»), бумажные медали «безопасный пользователь».

Ход занятия:

1. Вводная часть: организационный момент (5 минут).

Педагог: «Здравствуйте, ребята! Посмотрите вокруг. Мы с вами пришли в необычный класс. Здесь живут умные машины, которые умеют рисовать, считать, рассказывать сказки и даже отправлять письма на другой конец света. Кто знает, как они называются?».

Дети: «Компьютеры! Интерактивный экран и проектор!»

Педагог: «Верно. Но эти умные машины соглашаются дружить только с теми ребятами, кто знает особые правила безопасности. Сегодня к нам в гости пришел хранитель этого класса – гномик Компьютоша. Посмотрите на экран!».

(На экране появляется анимированный гномик Компьютоша).

Компьютоша (голос педагога): «Привет, друзья! Я очень рад вас видеть. Мой класс полон волшебства, но здесь есть опасные провода и розетки. Вы готовы выучить правила моей страны?».

2. Основная часть (10 минут – из них 7 минут у экрана).

Педагог: «Давайте сыграем в игру «Можно или нельзя». У вас на столах лежат два кружка: красный – нельзя, зеленый – можно. Я буду показывать картинку на экране и рассказывать историю, а вы поднимайте нужный кружок».

Ситуация 1: на экране мальчик с влажными руками подходит к клавиатуре.

Педагог: «Миша помыл руки и сразу побежал включать компьютер. Можно так делать?».

(Дети поднимают красные кружки).

Педагог: «Правильно, нельзя! Вода может испортить технику, и это опасно для жизни. Руки должны быть сухими и чистыми».

Ситуация 2: на экране девочка сидит ровно, спина касается спинки стула.

Педагог: «Маша сидит на стульчике ровно, спинка прямая, ножки стоят на полу. Можно так сидеть?»

(Дети поднимают зеленые кружки).

Педагог: «Отлично! Спина скажет вам спасибо, если вы будете сидеть ровно».

Ситуация 3: на экране ребенок трогает провода за системным блоком.

Педагог: «Коля заглянул за стол и решил потрогать разноцветные шнуры. Можно?».

(Дети поднимают красные кружки).

Педагог: «Провода трогать строго запрещено! Там живет электрический ток».

Педагог: «Молодцы! А теперь давайте закрепим наше главное правило дистанции. Встаньте около своих стульчиков. Вытяните правую руку вперед. Вот на таком расстоянии – длины вашей вытянутой руки – и должны находиться ваши глазки от экрана. Сделайте шаг назад, если стоите слишком близко».

3. Здоровьесберегающий блок (3 минуты).

Педагог: «Наши глазки смотрели на экран, теперь им нужно отдохнуть. Давайте сделаем гимнастику».

Упражнение «Часики»: «Не поворачивая головы, посмотрите глазками направо, теперь налево. Как часики: тик-так, тик-так» (5 раз).

Упражнение «Снежинка»: «Зажмурьте сильно-сильно глазки... А теперь широко откройте и похлопайте ресничками, как бабочка крылышками».

4. Закрепление и рефлексия (7 минут).

Педагог: «Гномик Компьютоша приготовил для вас последнее испытание. На столе лежат картинки-пазлы. Вам нужно разделиться на пары и собрать картинку, на которой нарисовано одно из правил безопасности».

(Дети собирают пазлы за столами, педагог подходит и просит озвучить собранное правило).

Педагог: «Ребята, вы справились со всеми заданиями! Компьютоша посвящает вас в юные пользователи компьютера и дарит эти медали. Какое правило вам запомнилось больше всего?».

(Ответы детей. Педагог вручает медали).

Тема: «Послушный курсор» (октябрь).

Цель: развитие координации «рука – глаз», знакомство с компьютерной мышью и курсором.

Задачи:

1) обучающие: познакомить с устройством компьютерной мыши (левая, правая кнопка, колесико); учить соотносить движение руки на столе с движением курсора на экране;

2) развивающие: развивать мелкую моторику кисти руки, зрительное внимание;

3) здоровьесберегающие: следить за правильным захватом мыши (указательный палец на левой кнопке, средний – на правой).

Оборудование: компьютеры по количеству детей (или один для поочередной работы), компьютерные мыши, массажные мячики-ежики, игра-тренажер «Поймай бабочку».

Ход занятия:

1. Вводная часть: мотивационный момент (5 минут).

Педагог: «Ребята, отгадайте загадку: «С длинным хвостиком малышка, под столом живет... (мышка)». Но сегодня к нам прибежала не простая серая мышка из норки, а компьютерная! Посмотрите на нее. Почему ее так называли?».

Дети: «У нее есть хвостик-провод! Она маленькая!».

Педагог: «Верно. Хвостик помогает ей передавать сигналы компьютеру. У нашей мышки есть спинка и два ушка-кнопки: левое и правое. Давайте разогреем наши ручки перед работой с ней».

2. Основная часть (10 минут – индивидуальная работа за ПК).

Педагог: «Возьмите в руки массажные мячики. Давайте покатаем их между ладошками».

(Пальчиковая гимнастика с мячом: катание по кругу, сжатие в кулачке).

Педагог: «А теперь положите ладонь на компьютерную мышку. Спинка мышки должна спрятаться у вас в ладошке. Указательный пальчик положите на левое «ушко», а средний – на правое. Попробуйте тихонько нажать пальчиком на левое ушко. Слышите звук? Клик-клик. Это мышка разговаривает».

Педагог: «Посмотрите на экран. Там появилась маленькая стрелочка. Это курсор – верный помощник нашей мышки. Куда мы ведем мышку по столу – туда летит и стрелочка. Давайте попробуем пошевелить мышкой. Подвигайте ее вверх, вниз, влево, вправо. Получается?».

(Дети пробуют двигать мышь, педагог помогает скорректировать захват).

Педагог: «А теперь начинается игра «Поймай бабочку». На экране летает бабочка. Ваша задача – навести на нее стрелочку-курсор и один раз нажать на левое ушко мышки (кликнуть). Бабочка сложит крылышки. Попробуем?».

(Дети выполняют задание на компьютерах. Длительность работы с экраном – 7 минут).

3. Здоровьесберегающий блок (3 минуты).

Педагог: «Отпустите мышек. Нашим рукам и глазкам нужен отдых. Встаньте».

Гимнастика для рук «Замок»: «Пальцы сцепим мы в замок – кто его открыть бы мог? Покрутили, постучали, потянули и... открыли!» (стряхивание кистей).

Гимнастика для глаз: «Посмотрите на кончик своего указательного пальца. Медленно приближайте его к носу, следя глазами, а теперь удаляйте» (3 раза).

4. Заключительная часть (7 минут).

Педагог: «Ребята, вы сегодня укротили очень шустрюю компьютерную мышку. Скажите, на какое ушко мы нажимали, чтобы поймать бабочку?».

Дети: «На левое!».

Педагог: «Правильно. Дома вы можете рассказать родителям, что умеет делать левое ушко мышки. Вы сегодня были отличными пилотами курсора!».

Тема: «Перетащи и отпусти» (январь).

Цель: обучение навыку перетаскивания объектов на экране (Drag-and-drop).

Задачи:

- 1) обучающие: учить удерживать левую кнопку мыши при перемещении курсора; упражнять в классификации предметов;
- 2) развивающие: развивать координацию движений пальцев рук, логическое мышление;

3) здоровьесберегающие: предотвращать статическое напряжение в плечевом поясе.

Оборудование: компьютер, игра «Разложи игрушки по полкам» (на платформе LearningApps), прищепки, картонные силуэты корзинок и геометрических фигур.

Ход занятия:

1. Вводная часть (5 минут).

Педагог: «Ребята, посмотрите, какой беспорядок в нашей игровой комнате! Все игрушки перепутались. Сегодня мы будем работать спасателями порядка. Но прибираться мы будем не руками, а с помощью нашего компьютера. Чтобы перенести игрушку на нужную полку, нам нужно освоить новый фокус мышки. Он называется «схватил и понес»».

2. Основная часть (10 минут – из них 8 минут у экрана).

Педагог: «Прежде чем работать на компьютере, давайте потренируем наши пальчики за столом. Перед вами корзинки и геометрические фигуры. Возьмите фигуру прищепкой (как пинцетом) и перенесите ее в корзинку. Вот так: зажали прищепку, держим, несем, отпускаем».

(Дети выполняют упражнение с прищепками, закрепляя принцип удержания).

Педагог: «А теперь переносим этот навык на компьютер! Посмотрите на интерактивную панель. Перед вами полка для машинок и полка для кукол. Посреди экрана лежат игрушки. Слушайте секрет: чтобы перетащить машинку, нужно навести на нее курсор, нажать левую кнопку мыши и не отпускать её, пока мы ведем мышку к полке. Как только машинка оказалась на полке – пальчик отпускаем!».

(Педагог демонстрирует действие на экране).

Педагог: «Давайте попробуем по очереди. Маша, какую игрушку ты выберешь?»

(Дети по очереди подходят к компьютеру и выполняют задание. Педагог страхует руку ребенка, если кнопка мыши «срывается» раньше времени).

3. Здоровьесберегающий блок (3 минуты).

Педагог: «Ух, какая сложная работа! Строители порядка устали. Давайте разомнемся».

Физкультминутка:

«Мы топаем ногами (топ-топ),
Мы хлопаем руками (хлоп-хлоп),
Мы качаем головой,
Мы руки поднимаем, мы руки опускаем,
И бегаем кругом!».

4. Заключительная часть (7 минут).

Педагог: «Посмотрите, на экране все игрушки стоят на своих местах! Компьютер улыбается нам. Что было самым трудным в игре?».

Дети: «Держать кнопку и не отпускать ее».

Педагог: «Да, пальчик должен быть сильным и послушным. Дома вы можете потренироваться нажимать на кнопки пульта или играть с прищепками, чтобы ваши пальчики стали еще сильнее!».

Тема: «Вправо, влево, вверх, вниз» (февраль).

Цель: развитие пространственного ориентирования на плоскости экрана с использованием интерактивных лабиринтов.

Задачи:

- 1) обучающие: закрепить понятия «право», «лево», «верх», «низ» на экране; учить прослеживать путь взглядом;
- 2) развивающие: развивать зрительно-пространственный праксис, логическое мышление;
- 3) здоровьесберегающие: снятие мышечного напряжения с шеи и глаз.

Оборудование: компьютер, игра «Помоги зайчику дойти до морковки» (кнопки-стрелочки управления на экране), листы бумаги в клеточку с нарисованным стартом для графического диктанта, цветные карандаши.

Ход занятия:

1. Вводная часть (5 минут).

Педагог: «Ребята, сегодня к нам за помощью обратился маленький зайчонок. Он заблудился в зимнем лесу и очень хочет есть. Посмотрите на экран – там нарисован лесной лабиринт. Зайчик стоит в самом начале, а вкусная морковка – на другом конце. Поможем зайке?».

Дети: «Да!».

Педагог: «Но управлять зайчиком мы будем не руками, а специальными кнопками-стрелочками на экране. Давайте вспомним, куда показывают стрелочки».

(Педагог показывает карточки со стрелками направления, дети называют: вверх, вниз, вправо, влево).

2. Основная часть (10 минут – из них 8 минут работы у экрана).

Педагог: «Давайте сначала потренируемся на ковре. Встаньте свободно. Сделайте один шаг вправо. Теперь один шаг вперед (вверх). Теперь один шаг влево. Отлично, ваше тело знает направления! Теперь научим этому наши глазки и руки».

Педагог: «Посмотрите на экран лабиринта. Около зайчика есть четыре кнопки. Если мы нажмем стрелочку «вправо» – зайка сделает шаг вправо. Если нажмем «вверх» – прыгнет вверх. Будьте внимательны: на пути есть тупики и серые волки! Нам нужно проложить безопасный путь».

(Дети по очереди подходят к компьютеру. Педагог дает команду: «Варя, нажми стрелочку вправо два раза. Теперь один раз вверх». Ребенок находит нужные кнопки и нажимает на них пальцем на сенсорном экране).

3. Здоровьесберегающий блок (3 минуты).

Педагог: «Наш зайка успешно добрался до морковки и хрустит ей! А мы дадим отдохнуть нашим глазкам».

Зрительная гимнастика «Зайчик»:

«Зайка вправо поскакал – глазом зайку отыскал. (Посмотреть вправо).

Зайка влево поскакал – глазом зайку отыскал. (Посмотреть влево).

Зайка вверх, зайка вниз – ты на зайку посмотри и зажмурься: раз, два, три».

4. Заключительная часть (7 минут).

Педагог: «Садитесь за столы. У вас на листочках сидит такой же зайка. Давайте нарисуем для него дорожку карандашом. Поставьте карандаш на точку. Внимание, диктант: две клетки вправо, одна клетка вверх, две клетки вправо. Куда пришел ваш карандашик?».

Дети: «К морковке!».

Педагог: «Замечательно! Вы сегодня показали отличные знания направлений. Дома поиграйте с родителями в игру «Робот»: пусть они говорят вам, куда идти (два шага вправо, один назад), а вы будете выполнять команды!»

Тема: «Умная гусеница» (март).

Цель: формирование элементов алгоритмического мышления и понимания последовательности действий (сначала – потом).

Оборудование: компьютер, дидактическая игра «Как растет цветок» или «Жизненный цикл бабочки» (на платформе LearningApps), карточки с этапами приготовления чая или бутерброда.

Ход занятия:

1. Вводная часть (5 минут).

Педагог: «Здравствуйте, ребята! Сегодня у нас в гостях Умная Гусеница. Она очень любит порядок. Но на полянке случился сильный ветер и перепутал все картинки-истории. Гусеница плачет: она забыла, что бывает сначала, а что – потом. Давайте поможем ей восстановить правильный порядок?».

2. Основная часть (10 минут – из них 8 минут работы у экрана).

Педагог: «Прежде чем помочь Гусенице на компьютере, давайте наведем порядок у себя на столах. У вас лежат три картинки: на одной семечко в земле, на второй – росток, на третьей – красивый цветок. Разложите их по порядку: что было сначала, а что выросло потом?».

(Дети самостоятельно раскладывают картинки за столами, педагог проверяет).

Педагог: «Правильно! Сначала мы сажаем семечко, потом появляется росток, и только в самом конце расцветает цветок. Это называется алгоритм – правильный порядок действий».

Педагог: «А теперь посмотрите на экран компьютера. Наша Умная Гусеница хочет превратиться в прекрасную бабочку. Но для этого нам нужно расставить картинки ее жизни по порядку в специальные ячейки.

– Что появляется сначала? (Яйцо на листочке).

– Кто вылупляется из яйца? (Гусеница).

– Во что превращается гусеница, когда засыпает? (В куколку).

– Кто появляется из куколки? (Бабочка).

(Дети по очереди подходят к компьютеру и с помощью изученного ранее приема Drag-and-drop перетаскивают картинки в нужные ячейки под номерами 1, 2, 3, 4. Если ребенок ставит картинку не на свое место, программа выдает предупреждающий сигнал, и педагог помогает проанализировать ошибку).

Педагог: «Смотри, Дима, ты поставил бабочку под номер 1. Разве бабочка появляется раньше яйца? Давай подумаем вместе...».

3. Здоровьесберегающий блок (3 минуты).

Педагог: «Наша гусеница превратилась в бабочку и полетела! Давайте и мы превратимся в бабочек».

Физкультминутка «Бабочка»:

«Спал цветок и вдруг проснулся, (Присесть, встать).

Больше спать не захотел. (Наклоны в стороны).

Шевельнулся, потянулся, (Руки вверх, потянуться).

Взвился вверх и полетел!» (Махи руками, ходьба на носочках).

4. Заключительная часть (7 минут).

Педагог: «Ребята, Умная Гусеница благодарит вас. Теперь она знает, что порядок нарушать нельзя. Скажите, а дома вы соблюдаете порядок действий? Что вы делаете сначала – обуваетесь или надеваете куртку? А когда чистите зубы – сначала пасту на щетку выдавливаете или рот водой полощете?»

(Ответы детей).

Педагог: «Молодцы! Оказывается, алгоритмы окружают нас повсюду. Вы сегодня были очень внимательными и умными программистами!».

Интерактивные занятия в кружке вызывали у детей особый интерес. Воспитанникам нравилось пребывать в роли творцов чего-то нового и увлекательного.

Кроме того, в рамках формирующего эксперимента нами велась работа с родителями воспитанников согласно представленному плану (см. Приложение 2), а также были разработаны и мастер-класс, семинар-практикум и методические рекомендации для педагогов по использованию интерактивных игр и формированию компьютерной грамотности у дошкольников на занятиях и в режимных моментах (см. Приложение 3).

Формирующий этап проводился с сентября 2025 г. по май 2026 г. с детьми ЭГ. Работа в контрольной группе велась в соответствии с реализуемой программой. Формирующий эксперимент был завершен контрольным обследованием детей старшего дошкольного возраста обеих групп.

2.3. Определение эффективности применения интерактивных игр и занятий в работе по формированию основ компьютерной грамотности у детей старшего дошкольного возраста

После проведения формирующего этапа эксперимента, в рамках которого в ЭГ систематически внедрялись интерактивные игры и занятия, была проведена повторная диагностика.

В КГ обучение велось в рамках стандартной образовательной программы ДОО.

На контрольном этапе была осуществлена повторная диагностика компьютерной грамотности у детей в ЭГ и КГ, а также анализ полученных результатов и их сравнение с исходными показателями.

Контрольное обследование детей проводилось с помощью методик, используемых на констатирующем этапе эксперимента.

Результаты контрольного эксперимента в ЭГ и КГ детей старшего дошкольного возраста представлены в таблицах.

Таблица 6

***Результаты диагностики сформированности компьютерной грамотности у детей старшего дошкольного возраста ЭГ
(контрольный эксперимент)***

№ пп	ФИ ребенка	Кол-во баллов по 1 методике	Кол-во баллов по 2 методике	Кол-во баллов по 3 методике	Кол-во баллов по 4 методике	Всего	Уровень
1.	И. З.	3	2	2	2	9	С
2.	Е. И.	3	3	3	3	12	В
3.	В. К.	3	3	3	3	12	В
4.	М. Л.	2	2	2	2	8	С
5.	Е. Л.	3	3	3	2	11	В
6.	В. М.	3	3	3	3	12	В

7.	М. М.	3	2	2	2	9	С
8.	В. М.	2	2	2	2	8	С
9.	Г. М.	3	3	2	2	10	В
10.	Д. Н.	3	3	3	2	11	В

Таблица 7

***Результаты диагностики сформированности компьютерной грамотности у детей старшего дошкольного возраста КГ
(контрольный эксперимент)***

№ пп	ФИ ребенка	Кол-во баллов по 1 методике	Кол-во баллов по 2 методике	Кол-во баллов по 3 методике	Кол-во баллов по 4 методике	Всего	Уровень
1.	М. А.	2	2	1	1	6	Н
2.	К. Б.	2	2	2	2	8	С
3.	А. В.	3	2	2	2	9	С
4.	Е. Г.	2	2	2	1	7	С
5.	В. Е.	3	3	3	2	11	В
6.	Н. З.	3	2	2	2	9	С
7.	М. К.	2	2	2	2	8	С
8.	П. К.	3	3	2	2	10	В
9.	Е. К.	3	2	2	2	9	С
10.	К. К.	2	2	1	1	6	Н

В экспериментальной группе детей старшего дошкольного возраста на этапе контрольного эксперимента были выявлены следующие качественные изменения в сформированности компьютерной грамотности.

Преодоление координационных трудностей: к концу обучения 90% детей ЭГ овладели свободным позиционированием курсора и действием перетаскивания объектов на экране. Дошкольники ЭГ научились соотносить

микродвижения кисти руки на физической мыши с результатом на экране интерактивной панели.

Сформированность когнитивной карты устройства: дети без труда оперировали терминами («монитор», «системный блок», «интерактивная панель», «курсор»). Понимание функционала устройств стало осознанным (например: «Принтер нужен, чтобы перенести рисунок с экрана на бумагу»).

Осознанность алгоритмов: дошкольники ЭГ продемонстрировали способность к удержанию многоступенчатой инструкции. При работе со схемами действий дети ЭГ безошибочно выстраивали логику работы с интерактивными играми: от подготовки рабочего места до завершения сеанса.

Соблюдение правил «цифровой гигиены»: у детей сформировалась привычка следить за осанкой и расстоянием до экрана. В ходе опроса дошкольники ЭГ аргументированно объясняли необходимость делать перерывы в работе и выполнять зрительную гимнастику («Глазкам нужен отдых, чтобы они хорошо видели»).

В контрольной группе динамика оказалась незначительной. Небольшой рост показателей (переход одного ребенка с низкого уровня на средний и одного – со среднего на высокий) можно объяснить общим возрастным созреванием зрительно-моторной координации и хаотичным домашним опытом использования гаджетов. При этом у детей КГ сохранились трудности с алгоритмизацией действий и терминологической точностью.

Сопоставление данных контрольного этапа указывает на существенные качественные и количественные изменения в экспериментальной группе по сравнению с контрольной.

На основе обобщения полученных на контрольном этапе результатов нами было определено процентное соотношение уровней сформированности компьютерной грамотности у дошкольников обеих групп.

**Процентное соотношение уровней сформированности
компьютерной грамотности у детей старшего дошкольного возраста
(контрольный эксперимент)**

Группа	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень	Средний балл
ЭГ	60% (6 детей)	40% (4 ребенка)	0%	10,2
КГ	20% (2 ребенка)	60% (6 детей)	20% (2 ребенка)	7,9

Наглядно, полученные в ходе контрольного эксперимента результаты у детей старшего дошкольного возраста ЭГ, представлены на рисунке 3.

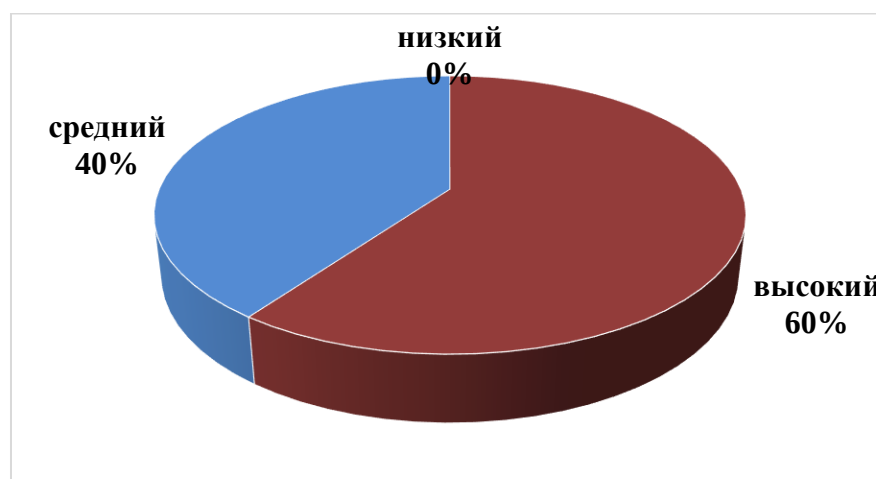


**Рис. 3. Процентное соотношение уровней сформированности компьютерной грамотности у детей старшего дошкольного возраста ЭГ
(контрольный эксперимент)**

Наглядно, полученные в ходе итогового эксперимента результаты у детей старшего дошкольного возраста КГ, представлены на рисунке 4.

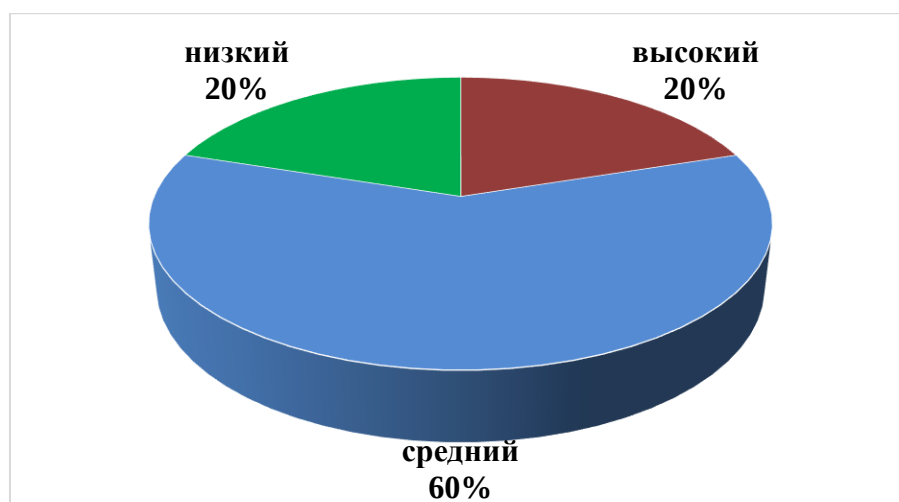


Рис. 4. Процентное соотношение уровней сформированности компьютерной грамотности у детей старшего дошкольного возраста КГ (контрольный эксперимент)

Анализ результатов контрольного этапа и динамики показателей продемонстрировал следующее.

Экспериментальная группа (ЭГ):

- низкий уровень: 40% – 0% (снижение на 40%);
- средний уровень: 50% – 40% (переход части детей на высокий уровень);
- высокий уровень: 10% – 60% (рост на 50%).

Контрольная группа (КГ):

- низкий уровень: 30% – 20% (снижение на 10%);
- средний уровень: 60% – 60% (без изменений);
- высокий уровень: 10% – 20% (рост на 10%).

Наглядно сравнительные результаты процентного соотношения уровней сформированности компьютерной грамотности у детей старшего дошкольного возраста в ЭГ и КГ представлены в диаграммах на рисунках 5-6.

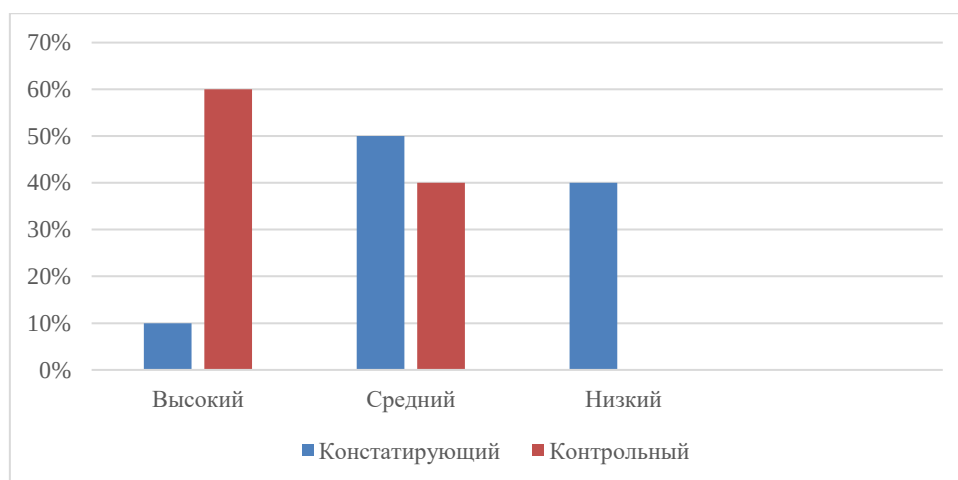


Рис. 5. Динамика в сформированности компьютерной грамотности у детей старшего дошкольного возраста ЭГ

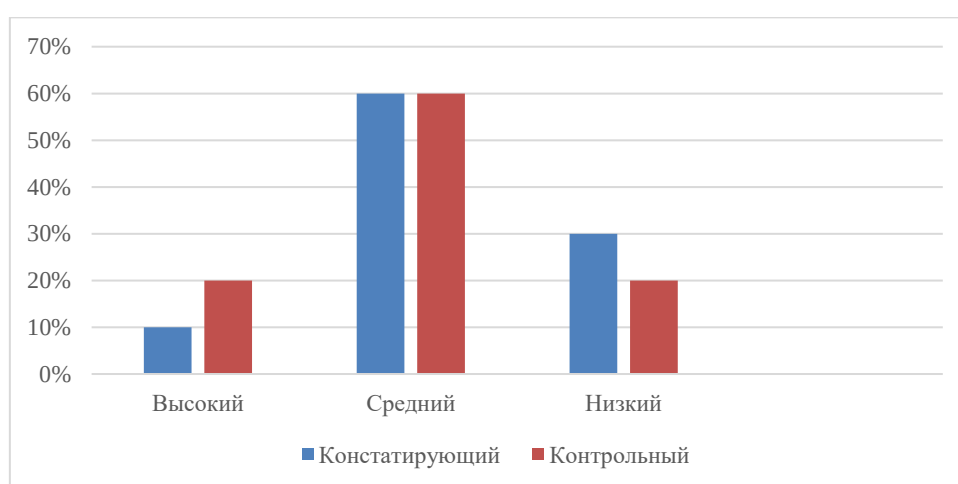


Рис. 6. Динамика в сформированности компьютерной грамотности у детей старшего дошкольного возраста КГ

Статистически значимое преобладание высокого уровня компьютерной грамотности в ЭГ детей старшего дошкольного возраста (60% против 20% в КГ) доказывает эффективность предложенной методики. Систематическая, здоровьесберегающая интеграция интерактивных игр и занятий в образовательное пространство позволила не только сформировать у детей 5-6 лет базовые технические навыки, но и развить у них элементы алгоритмического мышления и осознанного отношения к использованию цифровых ресурсов.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе проведенного исследования была всесторонне изучена проблема формирования компьютерной грамотности у детей 5-6 лет посредством интерактивных игр и занятий. Актуальность выбранной темы обусловлена стремительной цифровизацией современного общества и необходимостью целенаправленного, педагогически обоснованного внедрения ИКТ в образовательный процесс дошкольников. Стихийное и бесконтрольное взаимодействие детей с гаджетами в быту требует формирования у них осознанной цифровой компетентности и навыков безопасного поведения.

Теоретический анализ подтвердил, что старший дошкольный возраст является сензитивным периодом для освоения начальных цифровых компетенций. Развитие в этот период опирается на ведущую игровую деятельность (Д.Б. Эльконин) и наглядно-образное мышление. Интерактивные игры, построенные на принципах деятельностного подхода (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев), эффективно развивают зрительно-моторную координацию, внимание, память, а также формируют зачатки алгоритмического мышления и пространственного ориентирования. Особое внимание было уделено вопросам цифровой гигиены и здоровьесберегающих технологий, регламентированных санитарными нормами.

На констатирующем этапе эксперимента была проведена диагностика исходного уровня сформированности компьютерной грамотности у детей экспериментальной (ЭГ) и контрольной (КГ) групп. Результаты показали, что большинство дошкольников обеих групп демонстрировали средний и низкий уровни цифровой компетентности. У детей отмечались выраженные трудности с освоением манипулятора «мышь» (недостаточная координация «рука – глаз», неустойчивый навык Drag-and-drop), слабое понимание логики действий при работе с техникой, а также формальное знание правил безопасного взаимодействия с ИКТ-оборудованием. Средний балл по ЭГ

составил 7,1, по КГ – 7,4, что подтвердило однородность выборки и необходимость целенаправленного развивающего воздействия.

Разработанный и апробированный в экспериментальной группе в ходе формирующего эксперимента комплекс интерактивных занятий включал в себя последовательную работу по освоению основных компонентов компьютера, развитию навыков наведения и клика, перетаскивания объектов, пространственной ориентации на экране и формированию основ цифровой гигиены. Занятия строились в игровой форме с использованием планшетов, экрана, проектора и компьютеров, строго с учетом возрастных особенностей и регламента СанПиН.

Сравнительный анализ данных контрольного этапа диагностики выявил статистически значимую положительную динамику в экспериментальной группе по сравнению с контрольной. Доля детей с высоким уровнем сформированности компьютерной грамотности в ЭГ увеличилась с 10% до 60%, при полном отсутствии низкого уровня. Средний балл по группе возрос с 7,1 до 10,2.

В контрольной группе, где применялись традиционные методы обучения без систематического использования интерактивных технологий, динамика была минимальной, и большинство детей сохранили средний уровень развития компьютерной грамотности.

Улучшение показателей в ЭГ проявилось во всех компонентах: дети в ходе контрольной диагностики уверенно оперировали базовой терминологией, точно владели манипуляторами, демонстрировали понимание алгоритмов и осознанно применяли правила безопасной работы с ИКТ.

Таким образом, выдвинутая в начале исследования гипотеза о том, что систематическое использование интерактивных игр и занятий способствует эффективному формированию компьютерной грамотности у детей 5-6 лет, нашла свое полное подтверждение.

Практическая значимость работы заключается в разработке и апробации методического обеспечения, включающего перспективный план работы, подробные конспекты занятий и методику диагностики, которые могут быть успешно интегрированы в образовательный процесс дошкольных образовательных организаций. Полученные результаты имеют ценность для воспитателей, педагогов-психологов и родителей, заинтересованных в гармоничном развитии ребенка в условиях современной цифровой среды.

Перспективы дальнейшего исследования включают изучение долгосрочного влияния сформированной компьютерной грамотности на успешность адаптации к школьному обучению, а также анализ влияния ИКТ на развитие креативного мышления и социальной компетентности дошкольников.

В целом, проведенное исследование доказывает, что целенаправленное, безопасное и педагогически обоснованное использование интерактивных технологий в дошкольном возрасте является не просто данью времени, но и мощным эффективным инструментом всестороннего развития личности, формирующим фундамент для полноценной жизни в современном информационном обществе.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Анохина А.В. Дошкольник и компьютер. // Воспитатель дошкольного образовательного учреждения. – 2012. – №6. – С. 58-60.
2. Балабанова Л.К. Компьютерные игры в обучении детей 4-7 лет: программа, развернутое планирование, модели занятий. – Волгоград: Учитель, 2015. – 175 с.
3. Белая К.Ю. Использование современных информационных технологий в ДООУ и роль воспитателя в освоении детьми начальной компьютерной грамотности. // Современное дошкольное образование. Теория и практика. – 2014. – №4. – С. 14-16.
4. Выготский Л.С. Педагогическая психология. – М.: АСТ и др., 2005. – 670 с.
5. Габдуллина З.М. Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет. Планирование занятий, рекомендации, дидактический материал. – Волгоград: Учитель, 2015. – 139 с.
6. Горвиц Ю.М. Новые информационные технологии в дошкольном образовании. / Ю.М. Горвиц, А.А. Чайнова, Н.Н. Поддьяков. – М.: Линка-Пресс, 2007. – 240 с.
7. Дмитриев Ю.А. Информационные и коммуникационные технологии в профессиональной деятельности педагога дошкольного образования. / Ю.А. Дмитриев, Т.В. Калинина, Т.В. Кротова. – М.: Прометей, 2016. – 225 с.
8. Дошкольник и компьютер: медико-гигиенические рекомендации. / Под ред. Л.А. Леоновой. – М.: Изд-во Московского психолого-социального института; Воронеж: Изд-во НПО «МОДЭК», 2014. – 64 с.
9. Ершов А.П. Программирование – вторая грамотность. – URL: http://ershov.iis.nsk.su/ru/second_literacy/article.
10. Запорожец А.В. Психология действия: избр. психол. тр. – М.: Моск. психол.-соц. ин-т; Воронеж: МОДЭК, 2000. – 731 с.

11. Звoryгина Е. Педагогические подходы к компьютерным играм для дошкольников. // Информатика и образование. – 1990. – №6. – С. 94-102.
12. Золотарева А. Факультативные занятия по информатике в дошкольном учреждении. // Дошкольное воспитание. – 2016. – № 6. – С. 74-77.
13. Зыкина О.В. Компьютер для детей. – М.: Эксмо, 2015. – 240 с.
14. Калинина Т.В. Параметры отбора компьютерных игр для обучения и развития детей дошкольного возраста. // В мире научных открытий. – 2015. – №1.1 (61). – С. 517-530.
15. Комарова И.И. Информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовании: пособие для педагогов дошкольных учреждений. / И.И. Комарова, А.В. Туликов. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: Мозаика-Синтез, 2016. – 184 с.
16. Коч Л.А. Дошколенок + компьютер: перспективно-тематическое планирование. Конспекты занятий с детьми 5-7 лет. / Л.А. Коч, Ю.А. Бревнова. – Волгоград: Учитель, 2014. – 179 с.
17. Леонтьев А.Н. Проблемы развития психики. / Под редакцией и с предисловием Д.А. Леонтьева. – 5-е, испр. и доп. изд. – М.: Смысл, 2020. – 526 с.
18. Минина Г.П. Компьютер в детском саду: зло или благо? Взгляд со стороны разработчика образовательных программ. // Современное дошкольное образование. Теория и практика. – 2015. – №4. – С. 26-29.
19. Монтессори М. Помоги мне это сделать самому. – М.: Карапуз-дидактика, 2007. – 272 с.
20. Моторин В.М. Основные показатели оценки деятельности ребенка на компьютере. // Детский сад от А до Я. – 2003. – №1. – С. 15-19.
21. Мухоморова А.В. Формирование информационной культуры дошкольника. // Начальная школа плюс до и после. – 2015. – №10. – С. 21-24.
22. Новоселова С.Л. Компьютерный мир дошкольника. – М.: Новая школа, 2013. – 128 с.

23. Педагогический словарь. – URL: <http://didacts.ru/slovari/pedagogicheski-slovar.html>.
24. Пейперт С. Поворот в сознании: дети, компьютеры и плодотворные идеи. / Под ред. А.В. Беляевой, В.В. Леонаса. – М.: Педагогика, 1989. – 210 с.
25. Печинкина О.В. Медиаобразование дошкольников: несколько советов родителям. // Детский сад от А до Я. – 2015. – №2. – С. 126-132.
26. Поддьяков Н.Н. Психическое развитие и саморазвитие ребенка: от рождения до 6 лет. – СПб.: Образовательные проекты, 2010. – 144 с.
27. Полуэктова И.В. Внедрение ИКТ в воспитательно-образовательный процесс ДОО. // Воспитатель дошкольного образовательного учреждения. – 2014. – №4. – С. 6-13.
28. Розенберг Н.М. Информационная культура в содержании общего образования. // Советская педагогика. – 1991. – №3. – С. 33-38.
29. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. – М.: Питер, 2012. – 705 с.
30. Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных учреждений. – САНПИН 2.4.1.3049-13 от 15 мая 2013г. №26. – URL: <https://base.garant.ru/70414724>.
31. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. – М.: Народное образование, 1998. – С. 114-119.
32. Толковый словарь по информационному обществу и новой экономике. – М., 2007. – URL: http://information_society.academic.ru.
33. Угринович Н.Д. Информатика и информационные технологии: учебное пособие для общеобразовательных учреждений. – М., 2001. – 464 с.
34. Феденко Н.С. Компьютерная грамотность дошкольника, методика ее формирования. // Актуальные проблемы образования в период детства: материалы междунар. науч.-практ. конф. – Шадринск: ШГПИ, 2009. – С. 101-106.

35. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования. Утвержден приказом Министерства образования и науки РФ № 1155 от 17 ноября 2013 г. – URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/70412244>. 10.02.2017.

36. Хапаева С.С. Использование ЭОР при организации развивающей деятельности дошкольников. // Информатика и образование. – 2015. – №3. – С. 39-43

37. Чайнова Л. Развитие личности ребенка в компьютерно-игровой среде. // Детский сад от А до Я. – 2014. – №1. – С. 21-25.

38. Эльконин Д.Б. Детская психология: учебное пособие для студентов учреждений высшего профессионального образования. – 6-е изд., стер. – М.: Академия, 2011. – 383 с.

ПЕНЗЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Педагогический институт им. В. Г. Белинского

Факультет педагогики,
психологии и социальных наук

Кафедра «Дошкольное и
дефектологическое образование»

Направление подготовки 44.03.01
«Педагогическое образование»
профиль
«Дошкольное образование»

Утверждаю: зав. кафедрой

« 1 » июля 2025 г.



Задание

по выпускной квалификационной работе студента

Прошкиной Марины Сергеевны

1. Тема работы «Использование интерактивных игр и занятий в работе по формированию основ компьютерной грамотности у детей старшего дошкольного возраста»

Утверждена приказом по Университету «25» июня 2025 г. № 849/о

2. Срок сдачи студентом законченной работы «1» июня 2026 г.

3. Исходные данные к работе:

Объект исследования: процесс формирования основ компьютерной грамотности у детей старшего дошкольного возраста.

Предмет исследования: использование интерактивных игр и занятий как средства формирования основ компьютерной грамотности у детей старшего дошкольного возраста.

Цель работы – теоретически обосновать и экспериментально проверить эффективность применения интерактивных игр и занятий в формировании основ компьютерной грамотности у старших дошкольников.

4. Перечень подлежащих разработке вопросов:

- 1) анализ психолого-педагогических основ формирования компьютерной грамотности у детей дошкольного возраста;

- 2) изучение классификации и дидактического потенциала интерактивных игр и занятий для дошкольного образования;
- 3) определение критериев и уровней сформированности компьютерной грамотности у детей 5-6 лет;
- 4) разработка и апробация цикла интерактивных занятий, направленных на формирование компьютерной грамотности у детей старшего дошкольного возраста;
- 5) экспериментальная проверка эффективности предложенного цикла занятий в условиях дошкольной образовательной организации.

5. Календарный план

№ п/п	Наименование этапов дипломной работы	Сроки выполнения этапов	Примечания
1.	I этап – изучение и анализ психолого-педагогической и учебно-методической литературы по теме исследования	август 2025 года	
2.	II этап – подбор необходимых методик и определение исходных уровней сформированности компьютерной грамотности у детей старшего дошкольного возраста;	сентябрь 2025 года	
3.	III этап – разработка и апробация цикла интерактивных занятий, направленных на формирование компьютерной грамотности у детей старшего дошкольного возраста и оценка эффективности проведенной работы	сентябрь 2025 г. – апрель 2026г.	
4.	IV этап – оформление текста выпускной квалификационной работы	май 2026 года	

6. Дата выдачи задания « 1 » июля 2025 г.

Руководитель _____ к.п.н., доцент Л.Н. Корчагина

Задание принял к исполнению _____ М.С. Прошкина

Отзыв
на выпускную квалификационную работу
студентки 5 курса направления подготовки 44.03.01
«Педагогическое образование» профиль подготовки «Дошкольное образование»
Прошкина Марина Сергеевна, выполненную на тему
«Использование интерактивных игр и занятий в работе по формированию основ
компьютерной грамотности у детей старшего дошкольного возраста»

Последние десятилетия область компьютерной грамотности привлекла внимание как российских, так и зарубежных исследователей, педагогов, преподавателей различных образовательных учреждений и специалистов в области работы с информацией. Глобальная информатизация в образовании, политике и бизнесе требует от подрастающего поколения навыки, необходимые для вступления и жизнедеятельности в насыщенную информацией цифровую эпоху. Такие навыки включают в себя способность приобретать, анализировать, организовывать и интерпретировать огромный объем информации, поступающей из различных источников. Потребность в формировании компьютерной грамотности очевидна.

Наиболее эффективными для формирования компьютерной грамотности дошкольников являются современные цифровые и интерактивные средства. Современному педагогу важно знать как грамотно и безопасно использовать современные инструменты, и какие дополнительные возможности они дают для творчества. Поэтому темы ВКР актуальна.

Автор полагает, что использование интерактивных игр и занятий повысит эффективность работы по формированию основ компьютерной грамотности у детей старшего дошкольного возраста.

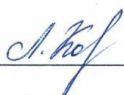
В ВКР описано содержание работы педагога ДОО по формированию основ компьютерной грамотности у детей старшего дошкольного возраста. Автором разработан и апробирован цикл интерактивных занятий, направленных на формирование компьютерной грамотности» для детей старшего дошкольного возраста. Проведенная экспериментальная работа и анализ ее результатов подтвердили сформулированную в начале исследования гипотезу.

Практические разработки автора могут быть полезны специалистам, работающим с дошкольниками в данном направлении.

В ходе написания работы Прошкина М.С. продемонстрировала ответственность, трудолюбие, инициативность и устойчивый интерес к исследовательской деятельности.

Работа Прошкиной М.С. «Использование интерактивных игр и занятий в работе по формированию основ компьютерной грамотности у детей старшего дошкольного возраста» имеет законченный характер, полностью соответствует требованиям, предъявляемым к работам данного типа, и может быть представлена к защите.

Научный руководитель
к.п.н., зав. кафедрой ДиДО
ПИ им. В.Г.Белинского



Л.Н.Корчагина

СПРАВКА

о результатах проверки текстового документа
на наличие заимствований

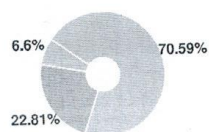
Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего
образования "Пензенский государственный
университет"

ПРОВЕРКА ВЫПОЛНЕНА В СИСТЕМЕ АНТИПЛАГИАТ.ВУЗ

Автор работы: Прошкина Марина Сергеевна
Самоцитирование
рассчитано для: Прошкина Марина Сергеевна
Название работы: Прошкина
Тип работы: Выпускная квалификационная работа
Подразделение: Кафедра "Дошкольное и дефектологическое образование"

РЕЗУЛЬТАТЫ

СОВПАДЕНИЯ	22.81%
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	70.59%
ЦИТИРОВАНИЯ	6.6%
САМОЦИТИРОВАНИЯ	0%
ИИ-КОНТЕНТ	0%



ДАТА ПОСЛЕДНЕЙ ПРОВЕРКИ: 29.05.2026

Структура
документа:
Модули поиска:

Проверенные разделы: основная часть с.7-38, 44-51, введение с.3-6, методы с.38-44, выводы с.51-54

Профессиональная лексика. АПК и биотех; Профессиональная лексика. Медицина; IEEE; Рувики;
Перифразирования по коллекции IEEE; Переводные заимствования; Перифразированные
заимствования по коллекции Интернет в английском сегменте; Перифразирования по Коллекции
открытых публикаций международных издательств; Цитирование; Профессиональная лексика.
Юриспруденция; Шаблонные фразы; Перифразирования по базе публикаций открытого доступа
PubMed; СМИ России и СНГ; Патенты СССР, РФ, СНГ; PubMed; Коллекция НБУ; Публикации
eLIBRARY; Сводная коллекция научных работ Беларуси; Публикации РГБ; Кольцо вузов; Медицина;
СПС ГАРАНТ: аналитика; Сводная коллекция ЭБС; Перифразированные заимствования по коллекции
Интернет в русском сегменте; Перифразирования по СПС ГАРАНТ: аналити...

Работу проверил: Корчагина Луника Николаевна

ФИО проверяющего

Дата подписи:

29.05.2026

С. Корчагина

Подпись проверяющего

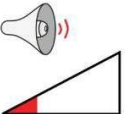


Чтобы убедиться
в подлинности справки, используйте QR-код,
который содержит ссылку на отчет.

Ответ на вопрос, является ли обнаруженное заимствование
корректным, система оставляет на усмотрение проверяющего.
Предоставленная информация не подлежит использованию
в коммерческих целях.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

				
КЛАВИАТУРА	ПЛЕЕР	ТЕЛЕФОН	CD-ПРОИГРЫВАТЕЛЬ	ТЕЛЕФОН
				
ТЕЛЕВИЗОР	ПУЛЬТ	ПЛАНШЕТ	ПРИСТАВКА	КОМПЬЮТЕР
				
НОУТБУК	НАУШНИКИ	МЫШКА	ДИСК	DVD-ПРОИГРЫВАТЕЛЬ
				
ПАУЗА	ВЫКЛЮЧИТЬ	ВКЛЮЧИТЬ	ГРОМЧЕ	ТИШЕ



Приложение 2

Консультация:

«Правильное рабочее место ребенка за компьютером дома»

Дорогие родители! В современном мире компьютер стал неотъемлемой частью жизни наших детей. И если ваш малыш уже проявляет интерес к цифровому миру, важно позаботиться о том, чтобы его первое знакомство с компьютером было максимально комфортным, безопасным и полезным. Сегодня мы поговорим о том, как организовать правильное рабочее место ребенка за компьютером дома.

Почему это так важно?

Неправильно организованное рабочее место может привести к ряду проблем.

Проблемы со зрением: длительное сидение в неудобной позе, слишком близкое или далекое расстояние до экрана, неправильное освещение – все это может негативно сказаться на зрении ребенка.

Проблемы с осанкой: неправильная высота стола и стула, отсутствие поддержки для спины могут привести к искривлению позвоночника и болям в спине.

Усталость и раздражительность: некомфортные условия работы быстро утомляют ребенка, снижают его концентрацию и могут вызвать негативные эмоции.

Снижение эффективности обучения: если ребенку неудобно, он будет меньше вовлечен в процесс, и польза от использования компьютера будет минимальной.

Итак, как же создать идеальное рабочее место?

Давайте разберем основные моменты.

1. Выбор места.

Тихое и спокойное: выберите место, где ребенка не будут постоянно отвлекать шум, разговоры или другие домашние дела. Это может быть отдельный уголок в комнате или даже комната, если есть такая возможность.

Хорошее освещение: идеально, если рабочее место будет расположено так, чтобы естественный свет падал на стол сбоку, а не прямо в глаза или на экран. Избегайте бликов на мониторе. Если естественного света недостаточно, используйте настольную лампу с регулируемой яркостью и направлением света. Свет должен быть мягким, рассеянным.

2. Мебель: стол и стул – основа основ!

Высота стола: это, пожалуй, самый важный аспект. Стол должен быть такой высоты, чтобы ребенок мог сидеть за ним, поставив ноги на пол, а его локти были согнуты под углом примерно 90 градусов, когда руки лежат на клавиатуре.

Лайфхак для дошкольников: если у вас нет специального детского стола, можно использовать обычный стол, но подложить под стул ребенка специальные подушки или подставки, чтобы добиться нужной высоты. Главное – чтобы ноги ребенка стояли на полу или на подставке, а не свисали.

Высота стула: стул должен быть удобным, с поддержкой для спины. Если спинка стула слишком высокая, она может мешать. Идеально, если стул регулируется по высоте.

Важно: ноги ребенка должны полностью стоять на полу или на специальной подставке. Не допускайте, чтобы ребенок сидел на краю стула, поджимая ноги.

Подставка для ног (при необходимости): если ноги ребенка не достают до пола, обязательно используйте подставку. Это поможет сохранить правильную осанку и избежать напряжения.

3. Компьютер и его расположение.

Монитор.

Расстояние: экран монитора должен находиться на расстоянии вытянутой руки ребенка (примерно 50-70 см).

Высота: верхний край монитора должен быть на уровне глаз ребенка или чуть ниже. Это поможет избежать напряжения в шее.

Наклон: монитор должен быть слегка наклонен назад, чтобы избежать бликов и обеспечить комфортный угол обзора.

Клавиатура и мышь.

Клавиатура должна находиться прямо перед ребёнком, по центру относительно корпуса тела. Это предотвращает скручивание позвоночника.

Мышь – рядом с клавиатурой, чтобы до неё можно было дотянуться без необходимости сильно вытягивать руку.

Положение рук.

За клавиатурой: кисти и запястья должны образовывать прямую линию, не загибаться вверх или вниз или в стороны. Предплечья параллельны полу или слегка наклонены вниз.

При работе с мышью: рука должна лежать свободно, движения – выполняться всей рукой, а не только кистью.

Памятка для родителей дошкольников: «Гимнастика для глаз при работе с экранами»

Дорогие родители!

В современном мире экраны гаджетов стали неотъемлемой частью жизни наших детей. Мультфильмы, развивающие игры, обучающие программы – всё это может быть полезным, но важно помнить о здоровье глаз малышей. Длительное пребывание перед экраном может вызывать усталость, сухость и напряжение глаз.

Чтобы помочь вашему ребенку сохранить зрение и сделать использование гаджетов более безопасным, мы подготовили простую и эффективную гимнастику для глаз. Эти упражнения займут всего несколько минут, но принесут ощутимую пользу.

Когда проводить гимнастику?

Регулярно: лучше всего делать гимнастику каждые 20-30 минут активной работы с экраном.

Перед началом занятий: это поможет подготовить глаза к нагрузке.

После окончания: для снятия напряжения.

Важные правила.

1. Создайте позитивную атмосферу: превратите гимнастику в веселую игру! Хвалите ребенка за старание.

2. Не заставляйте: если малыш устал или не хочет, попробуйте позже.

3. Следите за правильной осанкой: ребенок должен сидеть прямо, на удобном расстоянии от экрана.

4. Обеспечьте хорошее освещение: комната не должна быть слишком темной или слишком яркой.

Комплекс гимнастики для глаз «Веселые глазки»

1. «Посмотри на солнышко!» (разминка).

Как делать: попросите ребенка закрыть глаза и представить, что он смотрит на яркое солнышко. Затем медленно открыть глаза и посмотреть вверх, как будто тянется к солнышку.

Повторить: 3-5 раз.

Цель: легкая разминка для глазных мышц.

2. «Поищем зайчика!» (движения глаз).

Как делать: предложите ребенку представить, что он ищет маленького пушистого зайчика.

Вверх – вниз: посмотрите вверх, как будто ищете зайчика на дереве, затем вниз, как будто он спрятался под кустом.

Влево – вправо: посмотрите влево, как будто зайчик пробежал туда, затем вправо.

Повторить: каждое движение 3-5 раз.

Цель: тренировка подвижности глазных яблок.

3. «Нарисуем кружок!» (круговые движения).

Как делать: попросите ребенка представить, что его глаза – это карандаши, и нарисовать большой круг сначала по часовой стрелке, а затем против часовой стрелки.

Повторить: 3-5 кругов в каждую сторону.

Цель: укрепление глазных мышц, улучшение координации движений.

4. «Найдем бабочку!» (фокусировка).

Как делать: попросите ребенка посмотреть на кончик своего носа (как будто там сидит маленькая бабочка). Затем медленно перевести взгляд на какой-нибудь предмет вдали (например, на игрушку на полке). Вернуться взглядом на нос.

Повторить: 5-7 раз.

Цель: тренировка аккомодации – способности глаз фокусироваться на разных расстояниях.

5. «Поморгаем, как птички!» (увлажнение).

Как делать: попросите ребенка быстро и часто поморгать, как будто он – маленькая птичка, которая хочет взлететь. Затем закрыть глаза на несколько секунд.

Повторить: 10-15 быстрых морганий, затем закрыть глаза на 5 секунд.

Повторить 2-3 раза.

Цель: увлажнение слизистой оболочки глаз, снятие сухости.

6. «Закроем глазки и отдохнем!» (релаксация).

Как делать: попросите ребенка закрыть глаза, расслабить веки и представить себе что-то приятное: солнечное поле, любимую игрушку, сказочный лес. Пусть глазки отдохнут в темноте.

Продолжительность: 30-60 секунд.

Цель: полное расслабление глазных мышц.

Дополнительные рекомендации для родителей:

1) соблюдайте режим: ограничивайте время, которое ребенок проводит перед экраном, в соответствии с возрастными нормами;

2) используйте качественный контент: выбирайте развивающие и познавательные программы, игры с простым и понятным интерфейсом;

3) создайте «зону без гаджетов»: определите время и места, где использование электронных устройств запрещено (например, во время еды, перед сном);

4) больше двигайтесь: активные игры на свежем воздухе – лучшая профилактика для зрения.

Родительская гостиная: «Цифровая гигиена для самых маленьких: сколько времени проводить у экрана без вреда?»

Дорогие родители! В современном мире цифровые технологии стали неотъемлемой частью нашей жизни, и наши дети не исключение. Мультфильмы, развивающие игры, обучающие приложения – всё это может быть полезным и интересным для малышей. Но как найти золотую середину, чтобы экран не стал врагом здоровья и развития ребенка? Давайте поговорим о цифровой гигиене для дошкольников.

Почему это важно?

Маленький мозг активно развивается, и чрезмерное увлечение гаджетами может негативно сказаться на:

1) зрении: длительное напряжение глаз может привести к ухудшению зрения;

2) сне: синий свет от экранов подавляет выработку мелатонина, гормона сна, что затрудняет засыпание и ухудшает качество сна;

3) развитию речи и моторики: живое общение, игры с игрушками и активные движения гораздо важнее для формирования этих навыков, чем пассивное наблюдение за экраном;

4) социальных навыках: ребенку необходимо учиться взаимодействовать с другими людьми, понимать эмоции, играть в команде;

5) внимании и концентрации: постоянная смена ярких картинок и быстрая смена контента могут привести к снижению способности концентрироваться на одной задаче.

Сколько же времени можно проводить у экрана?

Единого ответа, который подошел бы всем, не существует. Однако, существуют общепринятые рекомендации, основанные на исследованиях и опыте педиатров и психологов.

Для детей от 2 до 5 лет: не более 1 часа в день. Опять же, важно качество контента и совместное времяпрепровождение. Выбирайте образовательные программы, развивающие игры, мультфильмы с позитивным сюжетом и понятным для ребенка языком.

Важные нюансы, которые стоит помнить.

1. Качество важнее количества: лучше 15 минут качественного развивающего мультфильма, который вы обсудите с ребенком, чем час бесцельного просмотра ярких картинок.

2. Совместное время: смотрите мультфильмы и играйте в игры вместе с ребенком. Это не только поможет ему лучше понять контент, но и укрепит вашу связь.

3. Режим: установите четкие правила использования гаджетов. Например, никаких экранов за час до сна и во время еды.

4. Разнообразие: не забывайте, что мир вокруг ребенка гораздо интереснее и многограннее, чем любой экран. Предлагайте ему разнообразные игры, чтение книг, прогулки, творческие занятия.

5. Личный пример: дети копируют поведение родителей. Если вы сами постоянно сидите в телефоне, ребенку будет сложно понять, почему ему нельзя.

6. Перерывы: даже в рамках разрешенного времени, делайте перерывы каждые 15-20 минут. Пусть ребенок встанет, подвигается, посмотрит в окно.

7. Не используйте гаджеты как «няню»: не оставляйте ребенка наедине с экраном надолго, чтобы занять его или успокоить. Это может привести к формированию зависимости.

Что делать, если ребенок слишком увлечен гаджетами?

1. Постепенно сокращайте время: не запрещайте резко, это может вызвать протест. Предлагайте альтернативы: «Давай поиграем в конструктор вместо мультика», «Пойдем на улицу, там так интересно!».

2. Обсуждайте: объясняйте ребенку, почему важно делать перерывы, почему нужно играть и общаться с другими.

3. Создавайте семейные традиции: например, «день без гаджетов», когда вся семья занимается совместными делами.

Консультация: «Безопасное цифровое лето для вашего дошкольника: советы родителям»

Лето – это время игр, приключений и новых открытий. Но в современном мире цифровые технологии тоже занимают важное место в жизни наших детей. Как сделать так, чтобы лето было не только веселым, но и безопасным в онлайн-пространстве? Давайте разберемся вместе!

Почему это важно?

Дошкольники – это очень любознательные и доверчивые существа. Они только начинают осваивать мир, и цифровой мир для них так же реален, как и мир вокруг. Поэтому очень важно с самого начала заложить правильные основы и научить их безопасному поведению в интернете.

Основные принципы безопасного цифрового лета.

1. Время – всему голова. Ограничивайте время: даже самые интересные игры и мультфильмы могут утомить. Установите четкие временные рамки для использования гаджетов. Например, 30-60 минут в день, разделенные на несколько сессий.

2. Баланс – наше всё: убедитесь, что цифровые развлечения не вытесняют активные игры на свежем воздухе, чтение книг, творчество и общение с семьей. Лето – это идеальное время для реальных приключений!

3. Контент под контролем. Выбирайте сами: не позволяйте ребенку самостоятельно выбирать, что смотреть или во что играть. Заранее просмотрите контент, убедитесь, что он соответствует возрасту, не содержит пугающих или агрессивных сцен.

4. Образовательные приложения: отдавайте предпочтение развивающим и обучающим приложениям, которые помогают осваивать буквы, цифры, цвета, развивают логику и память.

5. «Детские» режимы: многие устройства и платформы предлагают специальные «детские» режимы или профили. Используйте их, чтобы ограничить доступ к нежелательному контенту.

6. Общение – безопасно и под присмотром. Никаких незнакомцев: объясните ребенку, что нельзя разговаривать с незнакомыми людьми в интернете, делиться с ними личной информацией (имя, адрес, телефон, фотографии).

7. Совместное использование: если ребенок играет в онлайн-игры с другими детьми, старайтесь быть рядом и наблюдать за процессом.

8. Видеозвонки: если ребенок общается по видеосвязи с родственниками или друзьями, убедитесь, что вы знаете, с кем он разговаривает.

9. Правила и границы. Четкие правила: обсудите с ребенком правила использования гаджетов. Объясните, почему они важны. Например: «Мы не играем за обеденным столом», «После мультфильма мы идем гулять» и т. п.

10. Личный пример: дети учатся, глядя на нас. Если вы сами постоянно сидите в телефоне, ребенку будет сложно понять, почему ему нельзя. Старайтесь проводить время без гаджетов вместе с ребенком.

Технические меры безопасности.

1. Пароли: установите надежные пароли на свои устройства и не сообщайте их ребенку.

2. Фильтры контента: изучите возможности родительского контроля на ваших устройствах и в приложениях. Это поможет заблокировать доступ к нежелательным сайтам и приложениям.

3. Обновления: регулярно обновляйте операционную систему и приложения. Это помогает закрывать уязвимости в безопасности.

Что делать, если что-то пошло не так?

1. Не паникуйте: если ребенок увидел что-то неприятное или столкнулся с нежелательным контентом, главное – не ругать его.

2. Разговаривайте: спокойно выясните, что произошло. Объясните, что такое контент не для него, и что он поступил правильно, рассказав вам.

3. Учитесь на ошибках: используйте этот случай как возможность для обучения. Обсудите, как избежать подобных ситуаций в будущем.

Важно помнить: цифровой мир – это не враг, а инструмент. Наша задача – научить детей пользоваться им с умом и безопасно. Проводите время с ребенком, интересуйтесь его увлечениями, как в реальном, так и в виртуальном мире. Тогда ваше цифровое лето будет по-настоящему счастливым и безопасным!

Вопросы для родителей:

- Какие приложения и игры ваш ребенок использует чаще всего?
- Как вы контролируете время, проведенное ребенком за гаджетами?
- Обсуждали ли вы с ребенком правила безопасного поведения в интернете?

- Какие технические средства защиты вы используете?

Давайте сделаем это лето ярким и безопасным для наших маленьких исследователей!

Приложение 3

Мастер-класс для педагогов на тему «Развивающие ИКТ-игры своими руками на бесплатных платформах»

Популярные бесплатные платформы

LearningApps – бесплатный сервис с более чем 20 шаблонами для создания интерактивных упражнений. Можно выбирать готовые работы других авторов и адаптировать их под свои нужды. Среди доступных типов заданий – викторины с выбором ответа, классификация, заполнение пропусков и другие.

Wordwall – многофункциональный инструмент для создания интерактивных и печатных материалов. Базовый бесплатный тариф включает 18 типов упражнений: игровое шоу, флеш-карты, задания на соответствия и др. Есть возможность переключаться между шаблонами с сохранением контента.

eТреники – онлайн-конструктор учебных тренажёров. Позволяет создавать 5 типов заданий: соотношение подписей с объектами на карте, разделение слов по категориям, разгадка слов с перепутанными буквами, разбор слова по составу, поиск лишних объектов в группе.

Online Test Pad – конструктор тестов, опросов, кроссвордов, логических игр и комплексных заданий. Предусмотрено 14 типов вопросов, включая установление последовательности, заполнение пропусков, диктант и др. Есть возможность просматривать статистику ответов и набранных баллов.

Nodilka Master – бесплатный редактор настольных игр-бродилок-ходилок. Позволяет нарисовать собственную игру без специальных навыков.

Пошаговый пример создания игры в LearningApps.

1. Зайдите на сайт [LearningApps.org](https://learningapps.org) и зарегистрируйтесь.
2. Выберите вкладку «Новое упражнение».

3. Выберите шаблон, например «Викторина с выбором правильного ответа».

4. Нажмите «Создать новое упражнение».

5. Заполните поля: название игры, описание задания, вопросы и варианты ответов. Можно добавить изображения.

6. Настройте оценивание ответов (на каждый вопрос или в конце) и обратную связь.

7. Просмотрите игру в предварительном режиме.

8. Сохраните упражнение.

Рекомендации по использованию.

1. Учитывайте возраст и уровень подготовки детей. Выбирайте шаблоны и типы заданий, которые соответствуют возрасту и знаниям малышей.

2. Добавляйте мультимедийные элементы. Используйте изображения, аудио и видео, чтобы сделать игры более увлекательными.

3. Тестируйте игры перед использованием. Проверяйте, работают ли все элементы, нет ли ошибок.

4. Собирайте обратную связь. Спрашивайте детей, что им понравилось, а что можно улучшить.

5. Интегрируйте игры в образовательный процесс.

Дополнительные советы.

1. Изучайте готовые примеры. На платформах часто есть библиотеки с примерами работ, которые можно адаптировать под свои нужды.

2. Используйте несколько сервисов. Комбинируйте разные платформы, чтобы разнообразить форматы заданий.

3. Следите за обновлениями. Разработчики регулярно добавляют новые функции и шаблоны.

Семинар-практикум для педагогов на тему «Игры-ходилки как основа детского программирования»

Игры-ходилки в контексте обучения программированию представляют собой настольные игры, где игровое поле оформлено в виде блок-схемы с алгоритмическими конструкциями (циклы, условия, подпрограммы). Участники бросают кубик, передвигают фишку и выполняют действия в соответствии с правилами, которые задаются элементами блок-схемы. Это позволяет наглядно освоить принципы построения алгоритмов и подготовиться к изучению программирования.

Ключевые преимущества метода:

1. Интенсификация обучения. Многократное прохождение алгоритмических конструкций в ходе игры закрепляет знания.
2. Развитие алгоритмического мышления. Дети учатся анализировать задачи, разбивать их на шаги, использовать циклы, условия и подпрограммы.
3. Снижение страха ошибок. В игровой форме ошибки воспринимаются как часть обучения, а не как неудача.
4. Командная работа. Игры часто проводятся в группах, что развивает навыки взаимодействия и обмена знаниями.

Примеры игр-ходов для изучения программирования.

В литературе упоминается, например, игра «Вычислялка-1». Её игровое поле представляет собой блок-схему с блоками-действиями (где записаны выражения с операциями «+» и «-») и блоками-условиями (с операциями сравнения). В ходе игры участники:

- 1) бросают кубик и передвигают фишку на выпавшее количество шагов;
- 2) выполняют действия, указанные в блоках-действиях (изменяют значение переменной N);
- 3) принимают решения на блоках-условиях в зависимости от результата сравнения;
- 4) повторяют циклы указанное число раз.

Каждый игрок ведёт карточку для записей, где фиксирует изменения переменных и ход выполнения алгоритма.

Также в истории существовали игры-ходилки с элементами программирования, например:

- Computer Rage – игрок-программа проходит путь от ввода в компьютер до вывода информации пользователю;

- Computer Carer – обучала компьютерной терминологии, требовала пройти путь от «Острова Ввода» до «Печатного перевала», встречая по пути элементы компьютерной архитектуры.

Семинар включает следующие этапы.

1. Теоретическая часть.

Объяснение связи между играми-ходилками и основами программирования.

Обзор алгоритмических конструкций (циклы, условия, подпрограммы) и их визуализации в блок-схемах.

Анализ примеров игр-ходилок и их образовательных возможностей.

2. Практическая часть.

Демонстрация работы конкретной игры-ходилки (например, «Вычислялка-1») с разбором игровых ситуаций.

Практическое создание или адаптация игры-ходилки: участники могут разработать собственное игровое поле с заданными алгоритмическими конструкциями.

Ролевая игра: участники делятся на команды, каждая из которых проходит свою версию игры, анализируя и обсуждая принимаемые решения.

3. Обсуждение и рефлексия.

Дискуссия о том, как опыт с играми-ходилками можно перенести в учебный процесс.

Обмен идеями по адаптации метода для разных возрастных групп и уровней подготовки.

Анализ возможных сложностей и способов их преодоления.

Методические рекомендации для педагогов по использованию интерактивных методов в работе по формированию компьютерной грамотности у детей старшего дошкольного возраста (5-6 лет)

В условиях реализации Федеральной образовательной программы дошкольного образования (ФОП ДО) одной из приоритетных задач становится подготовка ребенка к жизни в высокотехнологичном информационном обществе. Формирование первичной компьютерной грамотности у детей 5-6 лет – это не обучение программированию или техническому устройству сложных систем, а создание фундамента цифровой культуры. Сюда входит развитие осознанности при работе с информацией, освоение безопасных гигиенических навыков работы с техникой, развитие зрительно-моторной координации и зачатков логического и алгоритмического мышления.

Данные методические рекомендации призваны помочь воспитателям, педагогам дополнительного образования ДОО систематизировать работу по внедрению интерактивных методов, минимизировав при этом потенциальные риски для здоровья дошкольников.

1. Ключевые педагогические принципы внедрения ИКТ.

При организации занятий по формированию цифровой грамотности педагог должен опираться на следующие принципы.

А. Принцип здоровьесбережения (доминирующий). Использование любых интерактивных средств подчиняется жесткому регламенту СанПиН. Никакие образовательные результаты не могут быть достигнуты за счет переутомления или ухудшения физического состояния детей.

Б. Принцип интерактивности и субъектности. Ребенок на занятии выступает не пассивным потребителем («зрителем») видеоконтента, а активным деятелем («актором»). Он управляет процессом, делает выбор, совершает ошибки и видит их последствия на экране.

В. Принцип игровой мотивации. Обучение цифровым навыкам строится исключительно через сюжетно-ролевой или игровой контекст. Компьютер или интерактивная доска позиционируются как «волшебные помощники», «пульты управления космическим кораблем» или «инструменты исследователя».

Г. Принцип сочетания реального и виртуального пространства. Любое действие на экране должно подкрепляться предметной деятельностью в реальной группе ДОО (например, выстраивание алгоритма на интерактивной панели дублируется работой с кубиками или карточками за столами).

2. Организационно-гигиенические требования и «цифровая гигиена».

Согласно действующим санитарным нормам (СанПиН 1.2.3685-21), регламент взаимодействия старших дошкольников (5-6 лет) с электронными средствами обучения (ЭСО) строго ограничен.

Продолжительность работы: непрерывная работа с интерактивной доской или панелью не должна превышать 10 минут за одно занятие.

Частота использования: рекомендуется проводить занятия с использованием ЭСО не чаще 2-3 раз в неделю.

Световой режим: освещение в помещении должно быть равномерным. Недопустимо проводить занятия в темной комнате при светящемся экране (это вызывает критическое напряжение зрительного анализатора). На экранах не должно быть бликов от окон.

Эргономика рабочего места должна быть следующей.

А. Расстояние от глаз ребенка до экрана индивидуального компьютера должно составлять не менее 50-70 см.

Б. Ребенок должен сидеть на стуле, соответствующем его росту. Стопы должны полностью стоять на полу, спина – опираться на спинку стула, угол в коленном и тазобедренном суставах – составлять примерно 90 градусов.

В. При работе с интерактивной доской высота ее расположения должна соответствовать росту детей, чтобы им не приходилось чрезмерно

закидывать голову назад. Оптимальное расстояние от детей до интерактивной доски при коллективном просмотре – не менее 2-3 метров.

3. Методические приемы и интерактивные методы работы.

Для формирования устойчивых навыков компьютерной грамотности педагогу рекомендуется использовать систему взаимосвязанных методов.

А. Методы развития технического праксиса (координация «рука – глаз»).

Прием «Ведущая рука»: обучение работе с мышью начинается с формирования правильного захвата. Ладонь ребенка должна полностью лежать на корпусе мыши, указательный палец – на левой кнопке, средний – на правой, безымянный и мизинец – прижимают мышь сбоку.

Метод визуальной маркировки: на начальных этапах целесообразно наклеить на левую (основную рабочую) кнопку мыши яркий маленький стикер или кружочек. Это облегчает понимание инструкции («Нажми на зеленую кнопку»).

Упражнения на микромоторику: использование интерактивных раскрасок или простых тренажеров-кликеров. Важно отслеживать, чтобы ребенок не напрягал мышцы лица, плечевого пояса и не совершал сопутствующих движений ртом (синкинезий). При их возникновении работу у экрана следует немедленно прекратить.

Б. Методы формирования алгоритмического мышления.

Метод блочного кодирования (безэкранный и экранный): использование напольных роботов (например, «Vee-Bot» или «Умная пчела») как переходного этапа. Дети учатся задавать траекторию движения физического объекта кнопками-стрелками, а затем переносят этот опыт на экранный симулятор лабиринта.

Прием «Сначала – потом»: использование интерактивных пазлов и цепочек на установление причинно-следственных связей. Перед тем как выполнить действие на экране, ребенок должен проговорить алгоритм вслух: «Я сначала нажму на яблоко, а потом перетащу его в корзину».

В. Социально-коммуникативные интерактивные методы.

Работа в парах «Пилот и Штурман»: при работе за компьютером один ребенок выполняет роль «Пилота» (непосредственно управляет мышью), а второй – «Штурмана» (подсказывает логику действий, следит за правильностью выполнения). Через 5 минут дети меняются ролями. Это снижает экранную нагрузку и развивает коммуникативные навыки.

Коллективные интерактивные квесты: решение дидактических задач группой детей у интерактивной доски, где каждый выполняет свою часть общего алгоритма.

4. Рекомендуемая структура интерактивного занятия.

Каждое занятие по формированию цифровой грамотности должно иметь четкую трехчастную структуру.

1. Вводная часть (до 5 минут):

- создание игровой мотивации (появление персонажа, постановка проблемной ситуации);
- повторение правил безопасности у экрана;
- двигательная разминка для пальцев и плечевого пояса (самомассаж, пальчиковая гимнастика).

2. Основная практическая часть (8-10 минут):

- объяснение алгоритма работы с интерактивной игрой;
- непосредственное выполнение детьми игровых заданий у доски или за компьютерами;
- педагог осуществляет непрерывный мониторинг: контролирует расстояние до экрана, правильность захвата мыши и осанку каждого ребенка.

3. Заключительная оздоровительно-рефлексивная часть (10 минут):

- обязательный блок зрительной гимнастики (фокусировка на удаленных предметах, круговые движения глазами) и общая физкультминутка для снятия статического мышечного напряжения;
- творческая или дидактическая работа за столами (закрепление темы в рисунке, аппликации или конструировании);

– рефлексия (обсуждение успехов и трудностей).

5. Критерии подбора интерактивного программного обеспечения.

Педагогу следует критически подходить к выбору программ и онлайн-игр для занятий. Программное обеспечение должно отвечать следующим требованиям:

– отсутствие дистракторов: в играх не должно быть всплывающей рекламы, лишних анимированных элементов, не связанных с учебной задачей, и агрессивного звукового сопровождения;

– интуитивно понятный интерфейс: крупные элементы управления (кнопки, иконки), контрастные цвета, отсутствие мелких текстовых инструкций (предпочтительна качественная аудиоинструкция);

– экологичность обратной связи: программа не должна наказывать ребенка за ошибку резким звуком или пугающей анимацией; неправильное действие должно сопровождаться мягким, нейтральным сигналом и возможностью повторить попытку;

– методическая ценность: игра должна решать конкретную образовательную задачу (классификация, развитие логики, координации), а не просто развлекать.

6. Взаимодействие с родителями (семья как партнер).

Формирование компьютерной грамотности будет неэффективным, если дома ребенок продолжит бесконтрольно использовать гаджеты. Педагогу необходимо выстроить систему просвещения родителей:

– разрушение мифов: объяснять родителям разницу между «цифровым потреблением» (просмотр мультфильмов) и «цифровым развитием» (развивающие игры, алгоритмика);

– трансляция опыта ДОО: демонстрировать родителям комплексы упражнений для глаз и физкультминутки, которые используются на занятиях;

– семейные ИКТ-проекты: предлагать домашние задания, требующие совместной творческой работы родителя и ребенка за компьютером

(например, создание семейной цифровой фотогазеты или интерактивного коллажа выходного дня).

Главная задача педагога при формировании компьютерной грамотности у старших дошкольников – показать ребенку, что компьютер является не самоцелью, а средством познания мира, эффективным инструментом для творчества и решения интересных практических задач. При соблюдении гигиенических норм и грамотной педагогической режиссуре интерактивные методы становятся важнейшим фактором интеллектуального и моторного развития ребенка.