

Департамент образования администрации города Нижнего Новгорода
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 18 «Волшебница»
(МБДОУ «Детский сад № 18 «Волшебница»)

Принята на Педагогическом совете
№ 3 от 30.12.2015

Утверждена приказом
30.12.2015 №216

**Рабочая программа по
образовательной области
«Познавательное развитие»**

Автор:
Педагог дополнительного образования
И.Н. Дурнова

г. Нижний Новгород
2016 г

Содержание

1. Целевой раздел
 - 1.1. Пояснительная записка
 - Цели и задачи реализации Программы
 - Принципы и подходы к формированию Программы
 - Отличительные особенности Программы
 - Значимые для разработки и реализации Программы характеристики (особенности познавательного развития детей старшего дошкольного возраста)
 - 1.2. Планируемые результаты освоения детьми Программы
 - Целевые ориентиры
 - Система оценки результатов освоения Программы
2. Содержательный раздел
 - 2.1. Содержание образовательной деятельности с детьми
 - 2.2. Формы, способы, методы и средства реализации Программы
 - 2.3. Содержание и формы взаимодействия с семьей
3. Организационный раздел
 - 3.1. Материально-техническое обеспечение Программы
 - 3.2. Перечень методической литературы

1. Целевой раздел

1.1. Пояснительная записка

В условиях информатизации дошкольного образования открываются новые возможности для развития методов и организационных форм обучения и воспитания детей. И первым шагом в их реализации является разработка метода введения информационных компьютерных технологий в систему дидактики детского образовательного учреждения как средства обогащения детской деятельности и самого педагогического процесса.

Данная рабочая программа соответствует Основной образовательной программе ДООУ, разработанной на основе Основной общеобразовательной программы дошкольного образования «От рождения до школы» (автор Н.Е. Веракса).

Важно, чтобы проблема формирования информационных представлений у детей дошкольного возраста решалась с учетом психологических, физиологических и интеллектуальных возможностей детей, сохраняя «самоценность дошкольного детства» (В.В. Давыдов, В.Т. Кудрявцев), и вместе с тем, ориентировалась на непрерывность в развитии образования.

Практика применения информационных технологий в детском саду, по сравнению с традиционными формами обучения дошкольников, демонстрирует ряд преимуществ:

- Информация на экране компьютера предоставляется в игровой форме и, соответственно, вызывает у детей огромный интерес к деятельности.
- Информация носит образный характер, понятный дошкольникам, даже тем, кто пока не умеет читать.
- Это отличное средство поддержания задач обучения. Проблемные задачи, поощрение ребенка при их правильном решении самим компьютером являются стимулом познавательной активности детей.
- Компьютер позволяет моделировать такие жизненные ситуации, которые нельзя увидеть в повседневной жизни

Компьютер входит в жизнь ребенка через игру. Особенностью компьютерных игр является активное и непосредственное участие ребенка в разворачивающемся действии. Именно игры формируют у ребенка мотивационную, интеллектуальную, операционную готовность использования компьютерных средств для осуществления своей деятельности.

Своеобразие данной программы состоит в том, что в ней представлена система использования **развивающих компьютерных игр** в познавательном развитии старших дошкольников.

Разнообразные компьютерные игры с богатым дидактическим содержанием позволяют решать задачи по развитию интеллектуальной и волевой сферы, формированию предпосылок учебной деятельности и операциональных навыков.

Цели и задачи реализации Программы.

Цель Программы: развитие интеллектуальной и волевой сферы дошкольников, любознательности и познавательной мотивации посредством компьютерно-игровой деятельности.

Задачи Программы:

- развивать познавательные психические процессы (мышление, память, внимание, воображение, восприятие и др.);
- формировать мыслительные операции (синтез, обобщение, классификация, сравнение, анализ и пр.);
- развивать волевые качества личности (целеустремленность, инициативу, произвольность поведения);
- формировать предпосылки учебной деятельности (уметь осознавать цели, выбирать системы действий для достижения цели, оценивать результаты своей деятельности, действовать по инструкции).
- формировать элементарные умения в пользовании компьютером.

Принципы и подходы к формированию Программы.

Настоящая Программа основана на принципах, структурирующих Программу и позволяющих реализовать поставленные цели и задачи.

- построение образовательной деятельности на основе индивидуальных особенностей каждого ребенка;
- научность (научная обоснованность задач воспитания и обучения). Сопровождение детей в процессе их воспитания и развития должно опираться на научные положения о воспитании, образовании и развитии ребенка;
- поддержка разнообразия детства; сохранение уникальности и самоценности детства как важного этапа в общем развитии человека;
- личностно-развивающий и гуманистический характер взаимодействия взрослых и детей;
- уважение личности ребенка;
- единство воспитания, обучения и развития, использование передовых педагогических технологий;
- наблюдения, исследования, размышления и игра — неперенный инструмент развития;
- презумпция безопасности детства. Это означает, что пока не доказана безопасность той или иной технологии для ребенка, она не должна применяться. Все научные достижения современной педагогической науки и административной практики должны реализовываться с учетом этого принципа;
- принцип интеграции всех направлений и образовательных областей. Благодаря интеграции у детей развиваются ассоциативные связи, а это, в свою очередь, способствует развитию мышления, воображения, художественно-творческих способностей и одаренности;
- содействие и сотрудничество детей и взрослых;
- поддержка детских инициатив, самостоятельности и формирования ответственности ребенка.

Отличительные особенности Программы

Развивающее обучение с использованием новых компьютерных технологий — одно из звеньев в общей дидактической системе детского сада. Оно должно быть связано с решением разных задач: сенсорного воспитания ребенка, морального и эмоционального его развития, инициативности и др. При таких подходах компьютер станет действенным средством детской деятельности в развивающей и личностно-ориентированной дидактической системе, формирующей компетентную творческую личность, сохраняя при этом здоровье ребенка.

Как известно, игра является одной из форм практического мышления. В игре ребенок оперирует своими знаниями, опытом, впечатлениями, отображенными в общественной форме игровых способов действия, игровых знаков, приобретающих значение в смысловом поле игры. Исследования Новоселовой С.Л. свидетельствуют, что ребенок обнаруживает способность наделять нейтральный до определенного времени объект игровым значением в смысловом поле игры.

Именно эта способность является психологической базой для введения в игру дошкольника компьютера как игрового средства. Изображение, возникающее на мониторе, может быть наделено ребенком игровым значением в ситуации, когда он сам строит сюжет игры, оперируя образными и функциональными возможностями компьютерной программы.

Способность детей замещать в игре реальный предмет игровым с переносом на него реального значения, реальное действие — игровым, замещающим его действием, лежит в основе способности осмысленно оперировать символами на экране компьютера.

Из этого следует вывод, что **компьютерная игра - основное условие использования компьютера в дошкольных образовательных учреждениях**

При грамотном подборе и использовании обучающих и развивающих компьютерных игр у дошкольников развиваются:

- восприятие, зрительно-моторная координация, образное мышление;
- познавательная мотивация, произвольная память и внимание;
- произвольность, умение построить план действий, принять и выполнить задание.

Дети показывают более высокий уровень «школьной готовности» и естественного вхождения в мир взрослых, в завтрашний мир.

Компьютерные игры учат детей преодолевать трудности, требуют умения сосредоточиться на учебной задаче, запомнить условия, выполнить их правильно. Благодаря компьютеру становится эффективным обучение целеполаганию, планированию, контролю и оценке результатов самостоятельной деятельности ребенка через сочетание игровых и неигровых моментов. Ребенок входит в сюжет игр, усваивает их правила, подчиняя им свои действия, стремится к достижению результатов. Так развивается произвольность в поведении дошкольников. Кроме того, практически во всех играх есть свои герои, которым нужно помочь выполнить задание. Компьютер не только развивает интеллектуальные способности ребенка, но и воспитывает волевые качества, такие, как самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость, целеустремленность, а также приобщает ребенка к сопереживанию, помощи героям игр, обогащая

тем самым его отношение к окружающему миру.

Компьютерные игры имеют большое значение для развития моторной координации и координации совместной деятельности зрительного и моторного анализаторов, так как в игровых программах всегда задействована ведущая рука при нажатии на клавиши мыши или клавиатуры. Эти движения руки вызывают разнообразные перемещения изображений на экране компьютера, за которыми ребенок следит глазами. Правильность решения игровой задачи зависит от того, как быстро ребенок сможет научиться движением нужной клавиши (т.е. руки) провести изображение на экране в нужном направлении. Так, совершенно естественно, без дополнительных специальных занятий развивается необходимая зрительно-моторная координация. В случае затруднений можно помочь детям, вводя дополнительные подсказки для запоминания правил действия той или иной клавиши. Можно также ускорить или замедлить движение изображения на экране, чтобы облегчить (или затруднить) детям восприятие направления движения.

Компьютер позволяет усилить мотивацию ребенка. Не только новизна работы с компьютером, которая сама по себе способствует повышению интереса, но и возможность регулировать задачи по степени трудности, поощрение правильных решений позитивно сказываются на мотивации. Кроме того, компьютер позволяет устранить одну из важнейших причин отрицательного отношения к обучению – неуспех, обусловленный непониманием, значительными пробелами в знаниях. Работая на компьютере, ребенок получает возможность довести решение задачи до конца, опираясь на необходимую помощь.

Играя в компьютерные игры, ребенок учится планировать, предвосхищать цепь событий, у него развивается способность к прогнозированию результата действий. Ребенок начинает думать прежде, чем делать. Объективно все это означает начало овладения основами теоретического мышления, что является важным моментом при подготовке детей к обучению в школе.

В компьютерных играх ребенок начинает очень рано понимать, что предметы на экране – это не реальные вещи, а только знаки этих вещей. В различных играх эти знаки или символы реальных предметов усложняются, становятся все более и более обобщенными и все меньше походят на окружающие реальные предметы. Таким образом, у детей очень рано начинает развиваться так называемая знаковая функция сознания, т.е. понимание наличия нескольких уровней реальности окружающего нас мира: это реальные предметы, картинки и схемы, это слова, и наконец, это наши мысли. «Знаковая функция сознания» лежит в основе возможности мыслить без опоры на внешние предметы. Компьютерные игры дают возможность облегчить процесс перехода психического действия из внешнего плана на внутренний.

Старшим дошкольникам трудно сосредоточиться на чем-то однообразном, их внимание непроизвольно, но в процессе интересной для них игры внимание может быть достаточно устойчивым. Таким образом, компьютерные развивающие программы помогают сформировать у старших дошкольников произвольное внимание.

Внимание находится в тесной взаимосвязи с памятью ребенка, которая у дошкольника непосредственная, непроизвольная. Развитию произвольности в запоминании способствует игровая деятельность, в которой умение запоминать

и вовремя воспроизводить необходимые сведения является одним из условий достижения успеха.

Компьютерные игры повышают самооценку дошкольников. Достижения детей не остаются незамеченными ими самими и окружающими, дети чувствуют большую уверенность в себе. Робкие и малообщительные начинают активно делиться своими впечатлениями, достижениями в овладении компьютерным миром. Компьютер помогает окружающим увидеть детей с новой стороны – более самостоятельными, уверенными в своих силах и возможностях.

В ходе игровой деятельности дошкольника, обогащенной компьютерными средствами возникают психические новообразования (теоретическое мышление, развитое воображение, способность к прогнозированию результата действия, проектные качества мышления и др.), которые ведут к резкому *повышению творческих способностей детей*.

Компьютерные игры помогают закрепить полученные ранее представления об окружающем (экологии, безопасной жизнедеятельности, математике, грамоте, конструировании и т.д.).

Следует отметить, что компьютерные игры имеют свои особенности, в отличие от других игр и видов деятельности они позволяют:

- увидеть продукт своего воображения и своей игры;
- восстановить процесс и динамику творчества;
- реализовать такие свои потенциальные возможности, которые в традиционных условиях не могут проявиться (например, из-за несформированности графических навыков);
- воздействовать на мотивационную сферу комплексно (одновременное использованием звука, цвета, движения объектов, которым управляет ребенок);
- реализовать принцип самоконтроля (что позволяет детям чувствовать себя свободно, не бояться давать неверные ответы, не испытывать замешательства и неловкости);
- активно и самостоятельно управлять игрой, самим создавать игры (что укрепляет веру детей в свои силы).

Значимые для разработки и реализации Программы характеристики (особенности познавательного развития детей)

Возрастные особенности детей в возрасте от пяти до шести лет

В старшем дошкольном возрасте продолжает развиваться образное мышление. Дети способны не только решить задачу в наглядном плане, но и совершить преобразования объекта, указать, в какой последовательности объекты вступят во взаимодействие, и т.д. Однако подобные решения окажутся правильными только в том случае, если дети будут применять адекватные мыслительные средства. Среди них можно выделить схематизированные представления, которые возникают в процессе наглядного моделирования; комплексные представления, отражающие представления детей о системе признаков, которыми могут обладать объекты, а также представления, отражающие стадии преобразования различных объектов и явлений (представления о цикличности изменений): представления о смене времен года, дня и ночи, об увеличении и уменьшении объекта в результате различных воздействий, представления о развитии и т. Кроме того, продолжают

совершенствоваться обобщения, что является основой словесно логического мышления. В дошкольном возрасте у детей еще отсутствуют представления о классах объектов. Дети группируют объекты по признакам, которые могут изменяться, однако начинают формироваться операции логического сложения и умножения классов. Так, например, старшие дошкольники при группировке объектов могут учитывать два признака: цвет и форму (материал) и т.д. Как показали исследования отечественных психологов, дети старшего дошкольного возраста способны рассуждать и давать адекватные причинные объяснения, если анализируемые отношения не выходят за пределы их наглядного опыта. Развитие воображения в этом возрасте позволяет детям сочинять достаточно оригинальные и последовательно разворачивающиеся истории. Воображение будет активно развиваться лишь при условии проведения специальной работы по его активизации. Продолжают развиваться устойчивость, распределение, переключаемость внимания. Наблюдается переход от непроизвольного к произвольному вниманию.

Восприятие в этом возрасте характеризуется анализом сложных форм объектов; развитие мышления сопровождается освоением мыслительных средств (схематизированные представления, комплексные представления, представления о цикличности изменений); развиваются умение обобщать, причинное мышление, воображение, произвольное внимание, речь, образ Я.

Возрастные особенности детей в возрасте от шести до семи лет

Развивается образное мышление, однако воспроизведение метрических отношений затруднено. Продолжают развиваться навыки обобщения и рассуждения, но они в значительной степени еще ограничиваются наглядными признаками ситуации. Продолжает развиваться воображение, однако часто приходится констатировать снижение развития воображения в этом возрасте в сравнении со старшей группой. Это можно объяснить различными влияниями, в том числе и средств массовой информации, приводящими к стереотипности детских образов. Продолжает развиваться внимание дошкольников, оно становится произвольным. В некоторых видах деятельности время произвольного сосредоточения достигает 30 минут.

1.2. Планируемые результаты освоения детьми Программы

2. Целевые ориентиры

Программа направлена на овладение ребенком следующими представлениями, способами деятельности, специфическими для развития общих способностей действиями и средствами.

- Использует представления о сенсорных эталонах и их разновидностях, может проанализировать предмет сложной формы и воссоздать ее из частей.
- Владеет принципом масштаба при вычерчивании плана для ориентировки в пространстве помещения.
- Использует систему координат в играх «морской бой», шашки и при работе с картой.
- Ориентируется на плоскости с помощью пространственных предлогов, наречий, обозначений характеристик экрана монитора (угол, левый край, верх, низ), указаний на точку отсчета (слева от..., вниз от...), сочетание двух признаков (верхний левый угол, нижний левый угол и п.т.).

- Умеет представить строительный объект «в уме» с разных пространственных позиций с опорой на модельные образы предмета и их графическое изображение: способен переводить одни схемы построек в другие (контурные – в расчлененные; общие схемы предмета – в конкретные модели их конструкций; по модели одной или двух сторон строить конструкцию, затем по ней вычерчивать еще одну модель - с третьей стороны)
- Умеет самостоятельно разрабатывать собственный замысел конструкции и конструировать по замыслу.
- Владеет представлениями о закономерностях образования чисел числового ряда: выполняет различные задания в соответствии с результатом установления в уме отношений между числами числового ряда от 0 до 10, может назвать состав любого числа до десяти из двух меньших, владеет представлениями о временах года, месяцах, днях недели, последовательностью их изменения.
- Имеет представления (в том числе в форме заместителей и моделей) о растениях и животных, обитающих в различных природных зонах Земли (Крайнем Севере, тайге, степи (саванне), пустыне, джунглях), о характерных особенностях природных зон Земли, о взаимосвязи растений и животных с условиями жизни.
- Может произвести классификацию разнородного материала с выделением понятийных групп, опираясь на существенные признаки выделенных групп.
- Координировать движения руки и глаз (глазодвигательная функция).
- Иметь элементарные навыки управления компьютером (клавиатурой, мышью).

Система оценки результатов освоения Программы

Реализация Программы предполагает оценку индивидуального развития детей. Такая оценка производится педагогом в рамках педагогической диагностики (оценки индивидуального развития дошкольников, связанной с оценкой эффективности педагогических действий и лежащей в основе их дальнейшего планирования). Педагогическая диагностика проводится в ходе наблюдений за активностью детей в спонтанной и специально организованной деятельности. Инструментарий для педагогической диагностики — карты наблюдений детского развития, позволяющие фиксировать индивидуальную динамику и перспективы развития каждого ребенка в ходе:

- коммуникации со сверстниками и взрослыми (как меняются способы установления и поддержания контакта, принятия совместных решений, разрешения конфликтов, лидерства и пр.);
- познавательной деятельности (как идет развитие детских способностей, познавательной активности);
- проектной деятельности (как идет развитие детской инициативности, ответственности и автономии, как развивается умение планировать и организовывать свою деятельность).

Результаты педагогической диагностики используются исключительно для решения следующих образовательных задач: 1) индивидуализации образования (в том числе поддержки ребенка, построения его образовательной траектории или профессиональной коррекции особенностей его развития); 2) оптимизации работы с подгруппой детей.

2. Содержательный раздел

2.1. Содержание образовательной деятельности с детьми

Непосредственно образовательная деятельность (НОД) по познавательному развитию осуществляется с использованием развивающих компьютерных программ.

Занятия по компьютерной-игровой деятельности организуются по подгруппам (5 человек) 1 раз в неделю в первой половине дня. Продолжительность каждого занятия составляет 25 мин., причем работа на компьютере - не более 15 мин. Эти нормативы регламентируются «Гигиеническими требованиями к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы. СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03» (см. Приложение).

Каждое занятие структурно разделено на три части: подготовительная, основная, послекомпьютерная.

Основная задача педагога на **подготовительном** этапе (7-8 мин.) — в умело созданной проблемной ситуации вызвать желание у детей думать, анализировать, изобретать, познавать, сформировать интеллектуальную готовность к работе с компьютером. Для этого используются разнообразные дидактические игры, развивающие игровые задания, беседы по определенной тематике, рассматривание иллюстраций, чтение небольших художественных произведений, загадывание загадок и т.д. Здесь важно создать у детей мотивацию к выполнению задания, поставленной задачи.

В **основной части** занятия (15 мин.) организуется индивидуальная деятельность детей непосредственно за компьютером. С помощью развивающих компьютерных игр реализуется основная дидактическая задача занятия.

Используется несколько способов «погружения» ребенка в компьютерную программу:

1 способ. Последовательное объяснение ребенку назначения каждой клавиши с подключением наводящих и контрольных вопросов.

2 способ. Ориентируясь на приобретенные ребенком навыки работы с компьютером, познакомить с новыми клавишами, их назначением.

3 способ. Ребенку предлагается роль исследователя, экспериментатора, предоставляется возможность самостоятельно разобраться со способом управления программой.

4 способ. Ребенку предлагается карточка-схема, где задается алгоритм управления программой. На первых этапах дети знакомятся с символами, проговаривают и отрабатывают способы управления с педагогом, в дальнейшем самостоятельно «читают» схемы.

На **послекомпьютерном** этапе (3-2 мин.) – этапе релаксации необходимо помочь детям физически разрядиться, снять зрительное напряжение (используется гимнастика для глаз), для снятия мышечного и нервного напряжений проводятся смена деятельности, физкультминутки, расслабление под музыку. (см. приложение).

Методы и приемы

В практике работы при проведении занятий используются разные методы и приемы. Можно выделить традиционные методы из группы **объяснительно-иллюстративных** (по И.Я. Лернеру, М.Н. Скаткину): показ образца-задания,

способа действия, объяснение; **репродуктивные**: воспроизведение изученного материала и его применению в аналогичных ситуациях.

В целях оптимизации педагогического процесса и для достижения качественных результатов при обучении детей компьютерной грамотности, необходимо использовать **проблемные, частично-поисковые (эвристические) и исследовательские** методы, в т.ч. методы и приемы развивающего обучения (**МРО**) (согласно концепции развивающего обучения Д.Б. Эльконина и В.В. Давыдова):

- *Проблемная ситуация* – педагог создает проблемную ситуацию для активизации познавательной деятельности детей.
- *Метод нарочитой ошибки* – педагог сознательно допускает ошибку в объяснении материала, в способе действий, здесь важное условие – детям материал (правила, алгоритм действий) известен.
- *Опорные схемы (сигналы)* – карточки со схематичным изображением последовательности действий (алгоритм).
- *Эксперимент* - здесь обучение является результатом активного исследования, открытия.
- *Ребенок в роли «Учителя»* - в роли объясняющего выступает ребенок, опираясь на сформированные умения и навыки.
- *Эвристическая беседа* - с помощью умелой постановки вопросов педагога, дети, благодаря собственным усилиям и самостоятельному мышлению, подводятся к приобретению новых знаний.
- *«Наведение»* - создание эмоционального настроения, включение подсознания, области чувств каждого ребенка)
- *«Социализация»* - всё, что сделано должно быть обнародовано, обсуждено, «подано» всем, все мнения услышаны, все гипотезы рассмотрены)
- *«Рефлексия»* - осознание, осмысление своих действий, результатов деятельности.
- *«Афиширование»* — вывешивание «произведений» - работ детей (рисунков, схем),
- *Методы ТРИЗ.*

Таким образом, согласно теории Л.С. Выготского и его последователей, процессы обучения и воспитания не сами по себе непосредственно развивают ребенка, а лишь тогда, когда они имеют **деятельностные** формы и обладают соответствующим содержанием. Между обучением и психическим развитием человека всегда стоит его деятельность (см.: Эльконин Д.Б. Избранные психологические труды. М., 1989).

Американский психолог К. Роджерс отмечал: когда взрослый пытается учить ребенка только своими способами и методами, результаты оказываются не такими успешными, какими могли бы быть, так как подобное обучение часто дает ребенку формальные знания, рождает в нем недоверие к собственному опыту, делает его пассивным. На активность ребенка, подчеркивал он, влияет только то знание, которое им присвоено и связано с открытием, сделанным им самим.

Взаимодействие педагога с ребенком.

Рассматривая обучение как двусторонний процесс активного взаимодействия педагога и ребенка, процесс, в котором педагог как носитель знаний и

опыта и как организатор обучения считается доминирующей фигурой, необходимо подчеркнуть, что успех обучения в большой степени зависит от стиля взаимодействия педагога с детьми. В зависимости от поставленных задач, методов и содержания расширяется ролевой репертуар педагога, он принимает на себя различные роли:

- «учитель» - сообщает новые знания,
- «партнер» - равноправный в игровой деятельности,
- «наблюдатель» - со стороны наблюдает за самостоятельной деятельностью ребенка и вовремя приходящий на помощь ребенку,
- «фасилитатор» - педагог, реализующий личностно-ориентированный подход и руководствующийся следующими установками в работе с детьми: открытость своим собственным мыслям, чувствам, переживаниям; поощрение, доверие как выражение внутренней личностной уверенности в возможностях и способностях детей; «эмпатическое понимание».

Это разнообразие ролей позволяет сделать процесс обучения индивидуализированным, при котором предполагается в максимальной степени учитывать особенности данного ребенка. Индивидуализированным в полном смысле слова следует считать обучение не по усредненному стандарту, а в соответствии с некоторой моделью, в которой отражены его психологические особенности.

Индивидуализация обучения является первым, но не единственным шагом на пути повышения эффективности образовательного процесса. Важным моментом является также реализация дифференцированного подхода в обучении. Следует отметить, что компьютер позволяет существенно дифференцировать диалог с ребенком в зависимости от скорости и качества выполнения заданий.

Важно, чтобы в обучении особый акцент ставился на собственную деятельность ребенка по поиску, осознанию и переработке новых знаний, т.е. ребенок становился не только «объектом», но и «субъектом» педагогического процесса, а педагог выступал как организатор процесса обучения, руководитель самостоятельности обучающихся, оказывающий им нужную помощь и поддержку.

2.3. Содержание и формы взаимодействия с семьей

Задачи:

1. Способствовать повышению компетентности родителей в вопросах познавательного развития детей. □
2. Оказание помощи родителям в вопросах познавательного развития ребенка.
3. Способствовать конструктивному взаимодействию с семьями воспитанников.

Исходя из определения того, что родители – первые союзники и единомышленники в воспитании и обучении детей, цель педагога компьютерно-игрового комплекса в этом направлении – это развитие педагогики сотрудничества. Согласно плану работы дошкольного учреждения для родителей каждой возрастной группы детей, занимающихся в компьютерно-игровом комплексе, проводятся Дни открытых дверей по тематике, которая определяется исходя из запросов родителей (результаты предварительного анкетирования). (см. приложение).

Родители наших воспитанников знакомятся с разнообразием компьютерно-игровых программ для дошкольников, узнают как те или иные компьютерные игры влияют на развитие мышления, речи, памяти, воображения, как они помогают готовить ребенка к школе.

Наибольший интерес вызывает практический показ детской деятельности, когда родители могут тоже принять участие в решении определенных задач.

В ходе индивидуальных бесед, консультаций обсуждаются успехи детей, предлагаются конкретные рекомендации.

Большое значение уделяется наглядным средствам информации, красочные и содержательные ширмы и стенды привлекают внимание родителей, стимулируют их интерес к педагогическому процессу.

Следует отметить, что эффективность и результативность работы с семьей определяется тем, что мы учитываем потребности родителей, их вопросы и предложения.



План работы с родителями

Срок	Содержание
сентябрь	Участие в общей конференции (знакомство с работой компьютерно-игрового комплекса).
октябрь	Консультация «Для чего современному ребенку нужен компьютерный мир».

ноябрь	Оформление информационной папки «Советы специалиста»
декабрь	Консультация «Взаимосвязь традиционных и компьютерных игр».
январь	Консультация «Игры на развитие интеллектуальных способностей у детей старшего возраста»
февраль	Консультация «Воздействие на ребенка новейших технических средств обучения».
март	Консультация «Современная визуальная среда и развитие ребенка».
апрель	День открытых дверей. Открытый показ занятия.
май	Оформление выставки детских графических работ (среда «ЛОГО»).

3. Материально-техническое обеспечение Программы

Занятия по компьютерной грамотности проводятся в специально оборудованном помещении – компьютерно-игровом комплексе (КИК), имеющем несколько функциональных зон (операционная, игровая, психологической разгрузки).

В операционной зоне установлены компьютеры класса IBM (5 для детей и 1 для педагога), снабженные оригинальной программно-методической системой развивающих, обучающих и диагностических игр. Компьютеры размещаются на специально сконструированной эргономичной мебели, имеется сканер и принтер для распечатки детских рисунков, созданных с помощью графических редакторов,

В игровой зоне размещается игровое оборудование: комплект мягких средообразующих модулей или игровых кубов разной величины. Оно не только раскрепощает фантазию ребенка, но и является эталоном таких понятий, как форма и единица количества. Все элементы мягких модулей и кубов соизмеримы с ростом ребенка, поэтому они служат для него не только игрушкой, но и мебелью, позволяя ему бесконечно трансформировать среду, в которой он находится. Здесь же размещен разнообразный дидактический материал, используемый на занятиях и в индивидуальной работе с детьми (дидактические игры, наборное полотно, счетный материал и др.).

Зона психологической разгрузки (релаксации) — это уютно оформленная комната с обязательным естественным освещением. Мягкая мебель, наличие комнатных растений, спокойная, негромкая музыка поможет детям расслабиться, отдохнуть, осознать свою деятельность.

«Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы»

(утв. Главным государственным санитарным врачом РФ 30 мая 2003 г.)

Дата введения: 30 июня 2003 г.

Требования к помещениям КИК:

- КИК должен быть ориентирован на север, северо-восток, северо-запад,

- КИК должен быть изолирован от помещений, имеющих повышенный уровень шума,
- поверхность пола ровная, нескользкая, удобная для очистки, обладающая ан-тистатическими свойствами,
- для отделки стен и оборудования используются материалы с матовой фактурой с коэффициентом отражения потолка 0,7-0,8, стен - 0,4-0,5, пола - 0,2-0,3,
- площадь на одно рабочее место с ПК должна быть не менее 6 кв.м.

Требования к рабочим местам:

- рабочие места с ПК должны располагаться периметрально, экранами внутрь, с подводкой электропитания и кабеля локальной сети к задней панели, располагающейся к стене, в соответствии с требованиями безопасности,
- рабочее место оборудуется с учетом длины тела детей:

размеры столов и стульев для детей

Группа мебели	Группа роста	Высота над полом, см	
		края крышки стола со стороны сидящего	переднего края сиденья
Г	110-115	48,0	28,0
Д	115-130	54,0	32,0
Ж	свыше 130	60,0	36,0

- при работе на ПК ребенок должен соблюдать правильную посадку,
- ребенок должен сидеть за рабочим столом с ПК так, чтобы линия зрения (от глаза до экрана) была перпендикулярна экрану и приходилась в центр или на 2/3 высоты экрана. Недопустимо заниматься за ПК одновременно двоим и троим детям,
- оптимальное расстояние от глаза до экрана составляет 60-70 см, допустимое - не менее 50 см.

Требования к воздушной среде КИК:

- оптимальными параметрами Т-19-20 С, допустимыми 18-22С, соответственно относительная влажность воздуха 62-55 и 39-31%,
- занятия с применением ПК при Т наружного воздуха не ниже 10 С могут проводиться при открытых фрамугах,
- для очистки от пыли ежедневно перед началом и после окончания учебных занятий проводится влажная уборка кабинета и протираются экраны выключенных дисплеев,
- контроль за санитарно-гигиеническими условиями осуществляется преподавателям. В его обязанности входит забота об охране труда и здоровья детей, о выполнении ими правил техники безопасности.

Требования к освещению:

- КИК должны иметь естественное и искусственное освещение,
- расстояние от окна до 1-го стола - не менее 1,5 м,
- солнечные лучи и блики не попадают в поле зрения ребенка и на экраны монитора,

- поверхность рабочих столов должны быть цвета натуральной древесины, голубого, светло-зеленого, светло-серого цвета,
- на окнах монтируются занавеси, по цвету гармонирующие с окраской стен. Занавеси не должны пропускать естественный свет и полностью закрывать оконные проемы,
- работа на ПК может осуществляться при следующих условиях:
- общем люминесцентном освещении и зашторенных окнах,
- совмещенном освещении (естественное+искусственное),
- естественном освещении.

Однако во всех случаях необходимо отсутствие бликов на экранах и наличие рекомендуемого уровня освещенности.

3.3. Перечень методической литературы к Программе

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы: Санитарные правила и нормы. - М.: Информационно-издательский центр Госкомсанэпиднадзора России, 2003.
2. Компьютерная грамотность. - М.: Виктор, 1994.
3. Агафонов В. Твой друг компьютер. - М.: Новая школа, 1996.
4. Бабич Л.Н. 365 увлекательных занятий для дошкольников. - М.: Айрис-Пресс, Рольф, 2000.
5. Вавилов Ю.П. Игры для внимательных и сообразительных. - Ярославль: Академия развития, Академия Холдинг, 2002.
6. Венгер Л.А., Венгер А.Л. Готов ли к школе ваш ребенок? - М.: Знание, 1994.
7. Головнева Н.Я., Ильина М.Н., Парамонова Л.Г. 365 проверочных заданий и упражнений для подготовки к школе. - СПб, Дельта, 2000.
8. Горвиц Ю.М., Чайнова Л.Д., Поддьяков Н.Н., Зворыгина Е.В. и др. Новые информационные технологии в дошкольном образовании. - М.: ЛИНКА-ПРЕСС, 1998.
9. Могилева В.Н. Психофизиологические особенности дошкольника и их учет в работе с компьютером. - М.: ИЦ Академия, 2007.
10. Новоселова С.Л., Петку Г.П. Компьютерный мир дошкольника. - М.: Новая школа, 1997.
11. Первин Ю.А. Компьютерная смекалка. - М.: Дрофа, 1995.
12. Симонович С. Мой первый компьютер. - М.: АСТ-пресс, 1998.
13. Смирнов А.В. Технические средства в обучении и воспитании детей. - М.: ИЦ Академия, 2005.
14. Филимонова Н.И. Интеллектуальное развитие дошкольников. - СПб.: КАРО, 2004.
15. Шнайдер Д. Тренировка зрения для работающих на компьютере. - М.: Интерэксперт, 1997.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ЗАНЯТИЙ НА ГОД

При планировании и распределении содержания на год, мы учитывали ряд требований:

- требования ФГОС ДО,
- психофизиологические особенности дошкольников,
- психологическую готовность к обучению в школе (эмоциональную, социальную и интеллектуальную).

Все компьютерные игры, используемых нами ПМК, можно разделить на определенные группы:

- ✓ игры на развитие мыслительных операций;
- ✓ игры на развитие знаний об окружающем мире;
- ✓ игры на развитие математических представлений;
- ✓ игры по обучению грамоте;
- ✓ игры по развитию навыков творческого рисования, конструирования;
- ✓ игры на развитие внимания, памяти;
- ✓ игры на развитие восприятия;
- ✓ игры на развитие пространственных и временных ориентировок.

Данное перспективное планирование – не застывшая схема, оно может корректироваться в зависимости от уровня развития детей, нового программного содержания, методических методов и приемов.

Старшая группа

Срок	Игра	Задачи	Предварительная работа
Сентябрь 1 нед.	"Загадки клоуна" (КИД)	<u>Игровые:</u> отгадай фокус, найди знакомого зверя-артиста в зрительном зале. <u>Дидактические:</u> - учить ориентироваться на плоскости экрана, - развивать внимание, память <u>Задачи управления компьютером:</u> 1- знакомство с клавишами движения (стрелки), 2-пользоваться манипулятором "мышь".	1. Рассматривание иллюстраций о цирке. 2. Беседы о цирке, артистах цирка. 2. Игры "Что изменилось", "Угадай, кто это?"
11 нед.	"Фантастические животные" а) свободный вариант. (КИД)	<u>Игровые:</u> сделай такого же зверя как на экране, придумай фантастическое сказочное животное, сказку о нем. <u>Дидактические:</u> - учить составлять изображение разных животных их 2-х частей или составлять по образцу. - Познакомить детей с животными разных сред обитания (рыбы, земноводные, млекопитающие, птицы) и с характерными особенностями их строения. - Закрепить умение ориентироваться на плоскости. <u>Задачи управления компьютером:</u> знакомство с клавишами, обозначающими движение рамки на экране по вертикали и горизонтали.	1. Игры с разрезными картинками, кубиками. 2. Знакомство с животными, изображенными в программе. 3. Рассматривание книги "Чепуха"

111 нед.	"Маляр" (Роботландия)	<u>Игровые</u> : раскрась контурный рисунок. <u>Дидактические</u> : закрепить знания цветов спектра, - получать оттенки смешением цветов. <u>Задачи управления компьютером</u> : пользование "мышью", развитие мелкой моторики.	1. Раскрашивание рисунков в книжках-раскрасках. 2. Составление оттенков на бумаге.
1У нед.	"Одень по сезону" (КИД)	<u>Игровые</u> : одень девочку и мальчика в соответствии с сезоном, погодой. <u>Дидактические</u> : - Закрепить умение ориентироваться на плоскости, - тренировать внимательность и зрительную память. <u>Задачи управления компьютером</u> управление клавишами движения..	1. Закрепление знания алгоритмов одевания. 2. Рисование и рассматривание иллюстраций различных времен года.
Октябрь 1 нед.	"Маляр" (Роботландия)	<u>Игровые</u> : раскрась контурный рисунок. <u>Дидактические</u> : закрепить знания цветов спектра, - получать оттенки смешением цветов. <u>Задачи управления компьютером</u> : пользование "мышью", развитие мелкой моторики.	1. Раскрашивание рисунков в книжках-раскрасках. 2. Составление оттенков на бумаге.
11 нед.	"Подбери пару" (НИКИТА)	<u>Игровые</u> : найди подходящую по смыслу картинку и помести ее на определенное место. <u>Дидактические</u> : учить выделять признаки предметов и объединять их в определенные множества. <u>Задачи управления компьютером</u> обучение управлению "мышью", развитие мелкой моторики руки и точных движений.	1.Лото, д/игры на классификацию предметов и явлений.
111 нед. !У нед.	"Собери картинку" (М-1) (НИКИТА)	<u>Игровые</u> : собери картинку из отдельных частей. <u>Дидактические</u> : формировать сложные объекты из простых, составление простых и сложных геометрических конфигураций. <u>Задачи управления компьютером</u> : выбрать нужный фрагмент и поместить его в нужное место с помощью "мыши".	1. Игры с конструктором, мозаикой, рисование образцов.
Ноябрь 1 нед. 11 нед.	"Собери картинку" (М-1) (НИКИТА)	<u>Игровые</u> : собери картинку из отдельных частей. <u>Дидактические</u> : формировать сложные объекты из простых, составление простых и сложных геометрических конфигураций. <u>Задачи управления компьютером</u> : выбрать нужный фрагмент и поместить его в нужное место с помощью "мыши".	1. Игры с конструктором, мозаикой, рисование образцов.
111 нед.	"Подбери пару" (НИКИТА)	<u>Игровые</u> : найди подходящую по смыслу картинку и помести ее на определенное место. <u>Дидактические</u> : учить выделять признаки предметов и объединять их в определенные множества.	1.Лото, д/игры на классификацию предметов и явлений.

		<u>Задачи управления компьютером</u> обучение управлению "мышью", развитие мелкой моторики руки и точных движений.	
1У нед.	"Кто с нами" (Роботландия)	<u>Игровые:</u> узнай сказку и найди пропущенный персонаж. <u>Дидактические:</u> обнаружить характерный признак в нижнем подмножестве, найти единственный объект с этим признаком среди элементов верхнего множества. <u>Задачи управления компьютером:</u> закрепить навык манипулирования "мышью".	1. Чтение худ. произведений "Волшебник Изумрудного города", "Репка", "Красная Шапочка" и др. 2. Рассматривание иллюстраций с изображением животных (диких и домашних).
Декабрь 1 нед.	"Витраж" (КИД)	<u>Игровые:</u> предложить ребенку роль "художника" и раскрасить панно или витраж. <u>Дидактические:</u> -учить ориентироваться на плоскости экрана, - Закрепление знаний основных геометрических форм. (Конструирование) <u>Задачи управления компьютером:</u> управление клавишами движения..	1. Игры с конструктором, мозаикой, рисование образцов. 2. "Разрезные картинки". 3. "Геометрическое лото".
11 нед. 111 нед.	"Построй дом" (КИД)	<u>Игровые:</u> помоги котенку Ваське построить дом. <u>Дидактические:</u> - Закрепление знаний основных геометрических форм. (Конструирование) - Активизация продуктивного изображения в процессе достраивания незавершенных построек. (Конструирование) <u>Задачи управления компьютером</u> управление курсором клавишами движения.	1. Д/игры с разрезными картинками разной конфигурации. 2. Н/игра типа "Танграм" 3. Дидактическая игра "Конструктор".
1У нед.	"Собери картинку" (М-3) (НИКИТА)	<u>Игровые:</u> собери картинку из отдельных частей. <u>Дидактические:</u> учить формировать сложные объекты из простых, составление простых и сложных геометрических конфигураций. <u>Задачи управления компьютером:</u> выбрать нужный фрагмент и поместить его в нужное место с помощью "мыши".	1. "Разрезные картинки". 2. "Геометрическое лото". 3. "Колумбово яйцо".
Январь 1 нед.	"Одень по сезону" (КИД)	<u>Игровые:</u> одень девочку и мальчика в соответствии с сезоном, погодой. <u>Дидактические:</u> - Закрепить умение ориентироваться на плоскости, - тренировать внимательность и зрительную память. <u>Задачи управления компьютером</u> управление клавишами движения..	1. Закрепление знания алгоритмов одевания. 2. Рисование и рассматривание иллюстраций различных времен года.
11 нед.	"Узор" (КИД)	<u>Игровые:</u> нарисуй или составь узор (коврик, салфетку, платок)	1. Конструктор "Мы играем".

		<p><u>Дидактические:</u> - Обучение расчленению контурной схемы предмета или композиции из нескольких предметов на части (Конструиров.)</p> <p>- Закрепление знаний основных геометрических форм. (Конструирование)</p> <p>- Учить воспроизводить рисунок по образцу.</p> <p><u>Задачи управления компьютером:</u> "провести" курсор по каждому квадрату, учить пользоваться клавишами "К", "В", "Enter".</p>	<p>2. Рассматривание узоров на различных изделиях.</p> <p>3. Составление и рисование образцов.</p>
111 нед.	"Найди лишнее" (НИКИТА)	<p><u>Игровые:</u> найди лишний предмет.</p> <p><u>Дидактические:</u> - Умение устанавливать родовидовые отношения между понятиями. (логического мышления)</p> <p>- учить выделять признаки предметов.</p> <p><u>Задачи управления компьютером:</u> обучение управлению "мышью", развитие мелкой моторики руки и точных движений.</p>	<p>1. Игры "Найди такую же", "Парные картинки", "Какой предмет?", "Дерево-1".</p>
1У нед.	"Азбука" (КИД)	<p><u>Игровые:</u> выбери нужную картинку.</p> <p><u>Дидактические:</u> - Знакомство с буквами (гласными, согласными, заглавными и строчными)</p> <p><u>Задачи управления компьютером:</u> управление клавишами движения (стрелки) и клавишей "Enter".</p>	<p>1. Игры "Угадай, с какой буквы начинается слово", "Кто быстрее найдет первую букву", "Придумай слово на букву ...".</p>
Февраль 1 нед.	"Дальние страны" (КИД)	<p><u>Игровые:</u> если ты дорисуешь картинку, она "оживет".</p> <p><u>Дидактические:</u></p> <p>- Знакомство с цифрами (0-9)</p> <p>- Знание растений и животных экосистем.</p> <p><u>Задачи управления:</u> управление стрелками движения, клавишами "page up", "page down".</p>	<p>1. Рассматривание иллюстраций с изображениями животных жарких стран.</p> <p>2. Знакомство с цифрами 1 десятка.</p>
11 нед.	"Построй дом" (КИД)	<p><u>Игровые:</u> помоги котенку Ваське построить дом.</p> <p><u>Дидактические:</u> - Закрепление знаний основных геометрических форм. (Конструирование)</p> <p>- Активизация продуктивного изображения в процессе достраивания незавершенных построек. (Конструирование)</p> <p><u>Задачи управления компьютером</u> управление курсором клавишами движения.</p>	<p>1. "Разрезные картинки".</p> <p>2. "Геометрическое лото".</p> <p>3. "Колумбово яйцо".</p>
111 нед. 1У нед.	"Лес" (КИД)	<p><u>Игровые:</u> воспроизведи на экране придуманный сюжет.</p> <p><u>Дидактические:</u> - развитие творчества и воображения (придумывание своей сказки)</p> <p>- Знание растений и животных экосистем</p> <p>- умение рассказывать сказку с опорой на модель (разв. речи)</p> <p><u>Задачи управления компьютером</u> знание</p>	<p>1. Сочинения историй с опорой на заместители.</p> <p>2. Рисование сказок</p> <p>3. Беседы об обитателях наших лесов.</p>

		клавиш управления игрой (движения объектов).	
Март 1 нед.	"Запомни" (НИКИТА)	<u>Игровые:</u> найди животное, которое выглянуло из окна. <u>Дидактические:</u> - развивать внимательность и память, быстро реагировать на ситуацию. <u>Задачи управления:</u> обучение управлению "мышью", развитие мелкой моторики руки и точных движений.	1. Д/и "Запомни картинки", "Кто в домике живет?" 2. Словесные игры "Повторяй друг за другом", "Узнай по описанию".
11 нед.	"Домашние животные" (КИД)	<u>Игровые:</u> если ты дорисуешь картинку, она "оживет". <u>Дидактические:</u> - Знакомство с цифрами (0-9) - Знание растений и животных экосистем. <u>Задачи управления компьютером:</u> управление стрелками движения, клавишами "page up", "page down".	1. Рассматривание иллюстраций с изображениями домашних животных. 2. Знакомство с цифрами 1 десятка.
111 нед.	"Калейдоскоп" (КИД)	<u>Игровые:</u> предложить ребенку роль художника, который может нарисовать картинку только прямыми и наклонными линиями. <u>Дидактические:</u> - формировать умение заранее продумывать свой замысел, - закреплять знание геометрических форм. <u>Задачи управления компьютером:</u> управлять программой через меню (развитие памяти)	1. Познакомить с игрушкой "калейдоскоп", рассмотреть как она устроена, изобразить увиденные узоры на бумаге 2. Рассматривание предметов, имеющих оси симметрии.
1У нед.	"Строители" (КИД)	<u>Игровая:</u> построй дом вместе с белочкой и кротом. <u>Дидактические:</u> - развивать глазомер, - Умение передать на плане основные ориентиры. <u>Задачи управления компьютером:</u> управлять программой через меню (развитие памяти)	1. Рассматривание зданий различной конфигурации и этажности. 2. Знакомство с координатной сеткой.
Апрель 1 нед.	"Построй город" (КИД)	<u>Игровые:</u> построить город на берегу моря, учитывая рельеф местности. <u>Дидактические:</u> - обучение анализу связей и выявлению закономерностей в экосистемах. - развитие памяти. <u>Задачи управления компьютером:</u> знакомство с клавишами, обозначающими движение рамки на экране по вертикали и горизонтали	1. Рассматривание иллюстраций с изображением городов, различных природных ландшафтов. 2. Беседы с использованием фото, видео и др. наглядных средств о назначении маяков, электростанций.
11 нед.	"Азбука" (КИД)	<u>Игровые:</u> выбери нужную картинку. <u>Дидактические:</u> - Знакомство с буквами (гласными, согласными, заглавными и строчными) <u>Задачи управления компьютером:</u>	1. Игры "Угадай, с какой буквы начинается слово", "Кто быстрее найдет первую букву",

		управление клавишами движения (стрелки) и клавишей "Enter".	"Придумай слово на букву ...".
111 нед.	"Строители" (КИД)	<u>Игровая:</u> построй дом вместе с белочкой и кротом. <u>Дидактические:</u> - развивать глазомер, - Умение передать на плане основные ориентиры. <u>Задачи управления компьютером:</u> управлять программой через меню (развитие памяти)	1. Рассматривание зданий различной конфигурации и этажности. 2. Знакомство с координатной сеткой.
1У нед.	"Веселые картинки" (Роботландия)	<u>Игровые:</u> запомни элементы множества в определенном порядке. <u>Дидактические</u> формирование пространственных представлений, представлений о величине, о целом и части, закрепить знание очередности времен года, правил дорожного движения, алгоритма перехода через дорогу. <u>Задачи управления компьютером:</u> закрепить навык работы на клавиатуре и "мышью". 1. Д/и "Парные картинки". 2. Знакомство с правилами дорожного движения.	1. Д/ игра «Сколько фигур нарисовано?» (рассмотреть наборы картинок и определить, какие геометрические фигуры изображены и сколько их).
Май 1 нед.	«Климат» (1 часть) (ПМК «КИД»)	Учить ориентироваться на карте Земли, познакомить с процессом взаимосвязи растений и животных с условиями жизни в природной зоне, учить перемещать курсор с помощью стрелок, фиксация с помощью клавиши «Enter»	1. Рассмотреть глобус, найти полюса Земли – Северный и Южный, рассмотреть географический атлас для дошкольников «Мир вокруг нас», назвать животных, живущих в разных природных зонах (пустыня, тундра, джунгли и др.).
	«Климат» (11 часть) (ПМК «КИД»)	Учить ориентироваться на карте Земли, познакомить с климатом в разных географических зонах, учить перемещать курсор с помощью стрелок, фиксация с помощью клавиши «Enter».	1. Эвристическая беседа о разных климатических зонах Земли, на географической карте найти зоны пустынь, джунглей, лесов, вечных льдов, уточнить – какая погода там.

Подготовительная к школе группа


Срок	Игра	Задачи	Предварит. работа
Сентябрь 1 нед. 11 нед.	"Построй дом" (КИД) (констр.)	<u>Игровые:</u> помоги котенку Ваське построить дом. <u>Дидактические:</u> - закрепить знание	1. "Разрезные картинки". 2. "Геометрическое

		геометрических фигур, учить использовать клавиатуру, ориентироваться на экране монитора, развитие способности к осуществлению моделирующих познавательных действий "в уме", плане и воображении. <u>Задачи управления компьютером:</u> управление стрелками движения.	лото". 3. "Колумбово яйцо".
111 нед.	"Тропинка" (Азбука) (Роботландия)	<u>Игровые:</u> для каждого животного найди его букву. <u>Дидактические:</u> - Знакомство с буквами (гласными, согласными) - Знание животных экосистем. <u>Задачи управления:</u> закрепить умение работать "мышью".	1. Игры "Угадай, с какой буквы начинается слово", "Кто быстрее найдет первую букву", "Придумай слово на букву ...".
1У нед.	"Узор" (по образцу) (КИД)	<u>Игровые:</u> нарисуй или составь узор (коврик, салфетку, платок) <u>Дидактические:</u> - закрепить умение ориентироваться на плоскости, - Умение гибко переходить от одних модельных образов предмета к другим с опорой на графические изображения (Учить воспроизводить рисунок по образцу). <u>Задачи управления компьютером:</u> учить пользоваться клавишами "К", "В", "Enter".	1. Конструктор "Мы играем". 2. Рассматривание узоров на различных изделиях. 3. Составление и рисование образцов.
Октябрь 1 нед. 11 нед.	"Строители" (КИД)	<u>Игровая:</u> помоги зверятам достроить дом. <u>Дидактические:</u> - Умение пользоваться системой координат (координатной сеткой) <u>Задачи управления компьютером:</u> освоить необходимые клавиши, последовательность использования.	1. Знакомство с координатной сеткой. 2. Д/и на закрепление ориентироваться на плоскости.
111 нед.	"Построй город" (КИД)	<u>Игровые:</u> построить город на берегу моря, учитывая рельеф местности. <u>Дидактические:</u> - Усвоение общепринятых условных обозначений при составлении планов - Умение устанавливать взаимосвязи в экосистемах. <u>Задачи управления компьютером:</u> знакомство с клавишами, обозначающими движение рамки на экране по вертикали и горизонтали <u>Игровая:</u> выбери нужную картинку.	1. Рассматривание иллюстраций с изображением городов, различных природных ландшафтов. 2. Беседы с использованием фото, видео и др. наглядных средств о назначении маяков, электростанций.
1У нед.	"Домашние животные" (КИД)	<u>Игровые:</u> если ты дорисуешь картинку, она "оживет". <u>Дидактические:</u> - знакомство с цифрами 1 и 2 десятка, - упражнение в прямом и обратном порядковом счете. <u>Задачи управления:</u> управление стрелками движения, клавишами "page up", "page	1. Познакомить с цифрами. 2. Познакомить с прямым и обратным счетом.

		down".	
Ноябрь 1 нед.	"Парашют" (Роботландия)	<u>Игровая:</u> распределить падающие предметы по корзинам. <u>Дидактические:</u> - Овладение действиями классификации разнородного материала, - Развивать глазомер, внимание. <u>Задачи управления:</u> закрепить умение работать "мышью", самостоятельно изменять скорость движения предметов соответствующими клавишами.	1. Д/и "Дерево", "Как расположены фигуры?". 2. Рассматривание иллюстраций и книг с изображением животных разных сред обитания.
11 нед.	"Войди в замок" (КИД)	<u>Игровые:</u> помоги принцу добраться до принцессы. <u>Дидактические:</u> - Закрепить знание чисел 1 десятка. - Овладение различными действиями и представлениями, связанными с решением простых арифметических задач - закрепить знание геометрических форм <u>Задачи управления компьютером:</u> умение управлять клавишами движения.	1. Знакомство и оперирование математическими знаками "+", "-". 2. Решение арифметических примеров на сложение и вычитание. 3. Д/и "Сколько?"
111 нед.	"Пары" (Роботландия)	<u>Игровые:</u> найди парные картинки. <u>Дидактические:</u> - развивать память, внимание, умение прогнозировать свои действия. <u>Задачи управления:</u> обучение управлению "мышью", развитие мелкой моторики руки и точных движений.	1. Н/п игры "Парные картинки", "Что лишнее?".
1У нед.	"Силуэт" (Роботландия)	<u>Игровая:</u> собери картинку из геометрических форм. <u>Дидактическая:</u> Умение гибко переходить от одних модельных образов предмета к другим с опорой на графические изображения	1. Игровые упражнения «На что похоже» (подбор признаков к предмету, подбор предметов к признаку). 2. Д/и «Где ошибся Буратино?» (Дорисуй узор по образцу)
Декабрь 1 нед.	"Посчитай" К-1 (Никита)	<u>Игровые:</u> реши примеры, найди правильный ответ. <u>Дидактические</u> - Овладение различными действиями и представлениями, связанными с решением простых арифметических задач, - учить сопоставлять цифры первого десятка с объектами, изображенными на экране. <u>Задачи управления:</u> закрепить навык работы с "мышью".	1. Знакомство и оперирование математическими знаками "+", "-". 2. Решение арифметических примеров на сложение и вычитание. 3. Д/и "Сколько?"
11 нед.	"Парашют" (Роботландия)	<u>Игровая:</u> распределить падающие предметы по корзинам. <u>Дидактические:</u> - Овладение действиями классификации разнородного материала, - Развивать глазомер, внимание.	1. Д/и "Дерево", "Как расположены фигуры?". 2. Рассматривание иллюстраций и книг

		<u>Задачи управления:</u> закрепить умение работать "мышью", самостоятельно изменять скорость движения предметов соответствующими клавишами.	с изображением животных разных сред обитания.
111 нед.	"Пары" (Роботландия)	<u>Игровые:</u> найди парные картинки. <u>Дидактические:</u> - развивать память, внимание, умение прогнозировать свои действия. <u>Задачи управления:</u> обучение управлению "мышью", развитие мелкой моторики руки и точных движений.	1. Н/п игры "Парные картинки", "Что лишнее?".
1У нед.	"Запомни" (3 предмета) (Никита)	<u>Игровые:</u> найди животное, которое выглянуло из окна. <u>Дидактические</u> развивать внимательность и память, быстро реагировать на ситуацию, учить прогнозировать свои действия. <u>Задачи управления:</u> обучение управлению "мышью", развитие мелкой моторики руки и точных движений. 1. Д/и "Запомни картинки", "Кто в домике живет?" 2. Словесные игры "Повторяй друг за другом", "Узнай по описанию".	1. Игровые упражнения «Назови первый звук в слове» (произносится слово, дети выделяют первый звук этого слова), «Сделай слово» (называется слово со второго звука, нужно назвать слово полностью – (с)тол, (и)грушка, (в)арежки т.д.)
Январь 1 нед. 11 нед.	"Волшебный гараж" (КИД)	<u>Игровая:</u> направь все машины в гараж. <u>Дидактические:</u> - Развитие способности к осуществлению моделирующих познавательных действий "в уме", плане и воображении <u>Задачи управления:</u> закрепить знание клавиш движения.	1. Игры с конструкторами. 2. Модель гаража с окрашенными гранями. 3. "Найди все дороги".
111 нед.	"Строители" (КИД)	<u>Игровая:</u> помоги зверятам достроить дом. <u>Дидактические:</u> - Умение пользоваться системой координат (координатной сеткой) <u>Задачи управления компьютером:</u> освоить необходимые клавиши, последовательность использования.	1. Знакомство с координатной сеткой. 2. Д/и на закрепление ориентироваться на плоскости.
1У нед.	"Климат" (КИД)	<u>Игровая</u> отправляемся в поход с Ксюшей-путешественницей. <u>Дидактические:</u> Ознакомление с процессом взаимосвязи растений и животных с условиями жизни в природной зоне <u>Задачи управления компьютером:</u> перемещать курсор по квадратам с помощью стрелок, фиксация с помощью клавиши "Enter".	1. Рассматривание атласа земного шара, книги "Мир вокруг нас". 2. Чтение книг о животных, обитающих в разных географичес. поясах.
Февраль 1 нед.	"Лес" (КИД)	<u>Игровые:</u> создай мультфильм по собственному сюжету. <u>Дидактические:</u> - моделировать различные	1. Составление рассказов по сюжетным

		<p>ситуации из жизни животных, - Умение составлять рассказы и сказки на основе представлений об окружающем. <u>Задачи управления компьютером:</u> усвоение функционального значения клавиш и способов управления программой.</p>	<p>картинам, по серии картин. 2. Обогащение словаря детей.</p>
11 нед.	"Волшебный гараж" (КИД)	<p><u>Игровая:</u> направь все машины в гараж. <u>Дидактические:</u> - Развитие способности к осуществлению моделирующих познавательных действий "в уме", плане и воображении <u>Задачи управления:</u> закрепить знание клавиш движения.</p>	<p>1. Игры с конструкторами, строителями. 2. "Найди все дороги".</p>
111 нед. 1У нед.	"Морской бой" (Роботландия)	<p><u>Игровая:</u> сразись с противником в морском бою. <u>Дидактические:</u> Умение пользоваться системой координат (отыскивать необходимую точку по системе координат, называть координату любой точки). <u>Управления:</u> обучить набору буквенных символов с клавиатуры (ввод информации на монитор).</p>	<p>1.Ознакомление с использованием системы координат. 2. Н/п игра "Морской бой".</p>
Март 1 нед. 11 нед.	"Подскажи словечко" (гласные), (согласные) (КИД)	<p><u>Игровые:</u> помоги Карандашу дописать слово. <u>Дидактические:</u> - Знакомство с буквами - Овладение чтением <u>Задачи управления:</u> поиск нужной буквы с помощью стрелок, фиксация правильного выбора.</p>	<p>1.Знакомство детей с буквами. 2.Д/игры "Кубики с картинками и буквами". 3.Рассматривание иллюстраций, книг.</p>
111 нед.	"Водитель" (КИД)	<p><u>Игровая</u> проехать на машине по дороге в соответствии с дорожными знаками. <u>Дидактические</u> - закрепить знания о правилах дорожного движения, - учить планировать свои действия и ориентироваться на плоскости экрана, действуя по схеме дороги. <u>Задачи управления компьютером:</u> управлять движением машины с помощью стрелок, указывающих 4 основных направления.</p>	<p>1. Знакомство с правилами дорожного движения. 2. Экскурсии, наблюдения. 3. Игры на площадке дорожного движения.</p>
1У нед.	"Войди в замок" (КИД)	<p><u>Игровые:</u> помоги принцу встретиться с принцессой. <u>Дидактические:</u> - Овладение различными действиями и представлениями, связанными с решением простых арифметических задач - Овладение представлениями о закономерностях образования чисел числового ряда - закрепить знание геом.форм <u>Задачи управления</u> управление клавишами движения.</p>	<p>1. Знакомство с арифметическими знаками. 2. Решение простых арифметических задач.</p>
Апрель	Психологичес		

1 нед. 11 нед.	кий тест к школе		
111 нед.	"Веселые картинки" (Роботландия)	И оп Д на эл по по За на	
			наборы картинок и определить, какие геометрические фигуры изображены и сколько их).
1У нед.	"Волшебные картинки" (Роботландия)	Игровые: собери картинки или фрагменты в определенном порядке. Дидактические развивать память и наблюдательность, учить запоминать элементы множеств в определенном порядке, закрепить знание дней недели, последовательность цветов в радуге. Задачи управления компьютером: закрепить навык работы на клавиатуре и "мышью".	
Май 1 нед.	«Сорви банан» (ПМК «НИКИТА»)	Формировать логическое комбинаторное мышление, учить выявлять причинные связи между объектами, развивать способность сравнивать, обобщать, классифицировать, учить объективно оценивать свои действия, закрепить умение манипулировать «мышкой», воспитывать настойчивость.	1. Д/ игра «Кто, где и какой?» (рассмотри таблицы с изображением геометрических фигур и животных, помести их в пустую клетку) 2. Д/ игра «Расколдуй сказку» (заменить изображения предметов условными заместителями (символами)).
11 нед.	«Лес» (ПМК «КИД»)	Расширить представления детей о флоре и фауне леса, учить составлять рассказы, моделировать ситуации на компьютере, развивать творчество и воображение, выбирать самостоятельно способ управления программой.	1. Чтение произведения Г. Снегирева «Как звери к зиме готовятся», беседа об обитателях леса, их повадках, о сезонных изменениях в лесу.

Пропінуровано, пронумеровано, скреплено печаттю

цифровий лист (ов)

наименование должности

подпись

расшифровка

