Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение городского округа Саранск
«Центр развития ребенка – детский сад №14»

Принято
Решением Педагогического Совета
МАДОУ «Центр развития ребенка – детский сад №14»
Протокол от 31.08.2022 №6

«Утверждаю»
Заведующая МАДОУ «Центр развития ребенка – детский сад №14»
_____ Н.А. Каникова
Приказ от 31.08.2022 №266

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА (ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА) «КОМПЬЮША»

Возраст детей: 3-5 лет

Срок реализации: 2 года

Составитель: Горбунова М.А.

Саранск

СОДЕРЖАНИЕ

1.	Паспорт программы	3
2.	Пояснительная записка	4
3.	Учебно-тематический план	12
4.	Содержание изучаемого курса	15
5.	Календарно – тематическое планирование	18
6.	Методическое обеспечение дополнительной образовательной программы	23
7.	Список литературы	25
8.	Приложения	26

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Наименование программы	Дополнительная образовательная программа «Компьюша»
Руководитель программы	Воспитатель Пьянзина А. П.
Организация-исполнитель	МАДОУ «Центр развития ребенка - детский сад № 14» г.о. Саранск.
Адрес организации исполнителя	430016, Республика Мордовия, г. Саранск, ул. Пролетарская, д. 115А.
Цель программы	Раскрытие творческих способностей и наклонностей детей, развитие основ логического мышления у детей 4 – 6 лет посредством компьютерных технологий, создание современной образовательной среды для всестороннего развития личности ребенка в различных видах деятельности через применение технологии ЛЕГО – конструирование.
Направленность программы	информационно-коммуникационная
Срок реализации программы	2 года
Вид программы **Уровень реализации программы**	адаптированная дошкольное образование
Система реализации контроля за исполнением программы	координацию деятельности по реализации программы осуществляет администрация образовательного учреждения; практическую работу осуществляет педагогический коллектив
Ожидаемые конечные результаты программы	➢ воспитание интеллектуально-развитых детей, с высокой познавательной; ➢ активностью, что необходимо в их дальнейшем обучении в школе.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1. Направленность программы.

Программа «Компьюша» имеет информационно-коммуникационную направленность. В процессе занятий детей на компьютерах улучшаются их память и внимание.

Программа «Компьюша» охватывает основные области и сферы развития детей, соответствующие универсальным принципам развития детей дошкольного возраста. Педагог может самостоятельно корректировать и выбирать задания в соответствии с учебными целями и культурными особенностями своей страны или региона.

2. Новизна программы предполагает использование компьютера как самого совершенного информационного средства, наряду с использованием калькулятора, книги, авторучки, видеомагнитофона, телевизора и пр., совершенствует процесс обучения. Эволюция компьютеров и программного обеспечения привела к достаточной простоте их освоения для самых неподготовленных пользователей, в том числе дошкольников.

В процессе взаимодействия с уникальной клавиатурой с подсветкой EduPlay, маленькие дети естественным путем приобретают практические навыки пользования компьютером.

«Eduplay» (Эдуплей) – это компьютеризированная образовательная система для детей в возрасте от 4 до 6 лет, разработанная для развития у ребёнка аналитических, логических и созидательных навыков, эффективно развивает память и интуицию, а также ассоциативное и критическое мышление.

«Eduplay» (Эдуплей) стимулирует самовыражение ребёнка, развивает его творческие способности, помогает в освоении новых понятий, связанных с изучаемыми предметами, развивает умение видеть целое и его части, пространственную ориентацию. Данная система может успешно использоваться в обучении детей иностранным языкам.

Одновременное использование мультимедийной программы и дидактических управляющих элементов на рабочем столе позволяет ребенку совместить абстрактные понятия (изучаемые с помощью компьютера) с конкретными элементами. Действия производятся на двух уровнях. На первом уровне ребенок взаимодействует с компьютером через светящуюся клавиатуру или обычную клавиатуру компьютера. На втором уровне ребенок манипулирует дидактическими элементами (созданными им самим или входящими в систему) на планшетах, уложенных на рабочий стол. Дидактические элементы аналогичны тем, которые показываются программой на экране компьютера.

Главная концепция системы EduPlay (Эдуплей) – перед тем, как перейти к работе на компьютере, преподаватель объясняет устно учебный материал, то есть дети поначалу занимаются с дидактическими материалами и

различными учебными аксессуарами и только после этого переходят к работе на компьютере, чтобы закрепить полученные знания.

Основными изучаемыми темами являются универсальные темы, такие как: цвета и словарь, алфавит и ориентация в пространстве, целое и части, мир природы и математика, которые помогают развивать в детях творческие способности, зрительную и слуховую память, внимательность и любопытство, и многое другое.

1. В создании условий для развития познавательной, творческой активности дошкольников через применение технологии ЛЕГО-конструирования. (создание ЛЕГО – центра);
2. Опыт направлен на обновление форм и методов приобщения дошкольников к техническому творчеству;
3. Внедрение новой культурной образовательной практики - Клубный час.

3. Актуальность программы.

Использование компьютерных технологий в формировании познавательной активности детей среднего и старшего дошкольного возраста, а также всестороннее изучение на базе отдельно взятого дошкольного учреждения, ранее недостаточно разработанные и не сведенные в систему:

– проведение мониторинга участников инновационного проекта по названной теме;

– дифференцированный подход к научно-методической подготовке педагогов;

– конкретизация задач по использованию компьютерных технологий в формировании познавательной активности детей дошкольного возраста;

– построение предметно-развивающей среды;

– организация работы по проблеме создания проектов по использованию компьютерных технологий в различных видах детской деятельности: образовательной, воспитательной, игровой.

В качестве рабочего инструмента компьютер применяется уже давно и признан обществом как необходимость. В сфере образования компьютер завоевывает прочные позиции. Идея использовать компьютеры в обучении детей принадлежит профессору С. Пейперту.

С целью улучшения качества образования все шире используется компьютер на занятиях в дошкольных образовательных учреждениях. Это новое педагогическое средство позволяет более эффективно решать поставленные задачи общего, интеллектуального развития ребенка. Специальные компьютерные программы позволяют развивать у детей абстрактное, логическое, оперативное мышление, умение прогнозировать. Они дают возможность ребенку менять по своему усмотрению стратегию решения, пользоваться различными уровнями усложнения материала и другими видами компьютерной помощи. Компьютер предоставляет ребенку разнообразный красочный материал для осуществления его творческого замысла, экспериментировать можно бесконечно.

В ходе изучения программы несколько занятий уделяются на лего - конструирование. Развитие ребенка – дошкольника осуществляется в игре, а не в учебной деятельности. Ведущими видами детской деятельности являются: игровая, коммуникативная, двигательная, познавательно-исследовательская, продуктивная и др. Необходимо отметить, что каждому виду детской деятельности соответствуют определенные формы работы с детьми. ЛЕГО - педагогика – одна из известных и распространенных сегодня педагогических систем, использующая трехмерные модели реального мира и предметно-игровую среду обучения и развития ребенка. Универсальный конструктор побуждает к умственной активности и развивает моторику рук.

ЛЕГО - технология актуальна в условиях внедрения федеральных государственных образовательных стандартов дошкольного образования (далее - ФГОС ДОО), потому что: - позволяет осуществлять интеграцию образовательных областей. («Социально-коммуникативное развитие», «Познавательное развитие», «Художественно-эстетическое развитие».) -дает возможность педагогу объединять игру с исследовательской и экспериментальной деятельностью. -позволяют педагогу сочетать образование, воспитание и развитие дошкольников в режиме игры (учиться и обучаться в игре); - способствует формированию познавательных действий, становлению сознания; развитию воображения и творческой активности; умению работать в коллективе. В силу своей педагогической универсальности ЛЕГО - технология служит важнейшим средством развивающего обучения в образовательных учреждениях.

4. Отличительные особенности программы.

Модульность системы Eduplay предоставляет большую гибкость обучения. Темы и виды деятельности полностью адаптированы к существующей учебной программе, систему можно легко настроить для определенного возраста, уровня обучения и умственного развития отдельного ребенка или группы детей. Основные принципы по Лего-конструированию:

- от простого к сложному;
- учёт индивидуальных возможностей детей в освоении коммуникативных и конструктивных навыков;
- активности и созидательности - использование эффективных методов и целенаправленной деятельности, направленных на развитие творческих способностей детей;
- комплексности решения задач - решение конструктивных задач в разных видах деятельности: игровой, познавательной, речевой;
- результативности и гарантированности - реализация прав ребёнка на получение помощи и поддержки, гарантии положительного результата независимо от возраста и уровня развития детей.

5. Педагогическая целесообразность программы. Согласно теории когнитивного развития Пиаже, детское мышление развивается от конкретного к абстрактному. Интеграция предметной среды и абстрактного мира компьютера

является основополагающим принципом системы Eduplay. Предметные компоненты системы гармонично взаимосвязаны с виртуальной средой программного обеспечения. Программа обусловлена принципом организации занятий, который заключается в поступенчатом введении материала. Темп перехода от легкого к сложному, зависит от индивидуальных особенностей каждого ребенка. Тематика занятий усложняется с учетом возрастных особенностей детей. Если ребенок успешно прошел первый уровень сложности, то применяются различные режимы работы в порядке усложнения.

Программа построена с учетом следующих принципов:

1) Принцип развивающего и воспитывающего обучения означает, что цели, содержание и методы обучения должны способствовать не только усвоению знаний и умений, но и познавательному развитию, а также воспитанию личностных качеств дошкольников.

2) Принцип индивидуализации и дифференциации обучения состоит в том, что цели содержание и процесс обучения должны как можно более полно учитывать индивидуальные и типологические особенности дошкольников. Реализация этого принципа особенно важна, при обучении одаренных детей, у которых индивидуальные различия выражены в яркой и уникальной форме.

3) Принцип учета возрастных возможностей предполагает соответствие содержания образования и методов обучения специфическим особенностям детей на разных возрастных этапах.

6. Цель программы: раскрытие творческих способностей и наклонностей детей, развитие основ логического мышления у детей 4-6 лет посредством компьютерных технологий, а также через применение технологии ЛЕГО —конструирования.

7. Задачи программы:

(3-4 лет)

– **обучающие:**

построение простых алгоритмов и моделей, работа со множеством предметов;

– **воспитательные**

воспитание уважения к себе и окружающим и способов общения;

- развивающие: развитие элементов логического мышления (классификация, соотношение с помощью концепция системы EduPlay формирование умения наблюдать, описывать и строить предположения с помощью концепция системы EduPlay; конструктивные навыки, творческие, познавательно - интеллектуальные способности воспитанников средствами технологии ЛЕГО - конструирования.

(4-5 лет)

– **обучающие:** приобретение навыков работы с доступными программными средствами, построение простых алгоритмов и моделей, работа

со множеством предметов (разбивка на группы с выделением характерных признаков предметов и закономерностей в игровой и бытовой деятельности);

– **воспитательные**: приобретение навыков контроля и анализа игровой и учебной деятельности как собственной, так и других детей в группе, навыков дружелюбного общения со сверстниками и с взрослыми;

– **развивающие:** развитие умения использовать свои способности, анализировать ситуацию для построения информационной модели и ее изображения с помощью рисунков, схем, планов решения задач.

8. Возраст детей: 3-4, 4-5 лет.

9. **Срок реализации:** 2 год.

10. Формы и режим занятий.

Содержание занятия	**Продолжительность занятий**	**Место проведения**
Приветствие. Установочный раздел	1 минута	Компьютерный класс
Работа с клавиатурой перед монитором	10 минут	Компьютерный класс
Гимнастика для глаз Психогимнастика	5 мин	Компьютерный класс
Игра «Живой песок» Магнитные настольные игры	4 мин	Компьютерный класс

11. Ожидаемые результаты и способы их проверки.

Для определения готовности детей к работе на компьютере и освоению программных требований проводится диагностика с учетом индивидуально типологических особенностей детей. Диагностика позволяет определить уровень развития психических процессов и интеллектуальных способностей ребенка, определить индивидуальный подход к каждому ребенку в ходе занятий, подбирать для каждого ребенка уровень сложности задания.

Мониторинг проводится 3 раза в год. В начале учебного года определяется общий уровень развития ребенка.

1) Изучение личности ребенка:

– изучение умения сохранять цели в условиях затруднения успеха; изучение самоконтроля.

2) Изучение познавательной сферы:

– оценка уровня общего психического развития;

– изучение объема произвольного внимания;

– изучение устойчивости и распределения внимания;

– изучение зрительной и слуховой памяти;

– изучение скорости движений и уровня развития координации кисти;

– изучение координации движений, взаимодействия рук и глаз

– изучение оригинальности воображения;
– изучение словесно-логического, наглядно-схематического мышления;
– изучение умственной работоспособности.
3) Изучение физического развития:
– изучение скорости движений и уровня развития координации кисти;
– изучение координации движений, взаимодействия рук и глаз

В середине учебного года (декабрь – январь) проводится мониторинг уровня освоения программы.

В конце учебного года (апрель – май) проводится мониторинг для определения уровня развития ребенка за прошедший учебный год.

1) Изучение личности ребенка:
– умение подчинять свои действия определенному правилу, слушать и точно выполнять указания взрослого;
– изучение целенаправленности деятельности.
2) Изучение познавательной сферы:
– оценка уровня общего психического развития (сравнение с результатами первой диагностики);
– изучение общей способности к обучению;
– изучение устойчивости внимания;
– изучение объема памяти;
– изучение уровня сформированности наглядно- схематического мышления;
– изучение словарного запаса, развития связанной речи;
– изучение основ логического мышления.
3) Изучение физического развития:
– изучение скорости движений и уровня развития координации кисти;
– изучение координации движений, взаимодействия рук и глаз

Результаты диагностики, а также результаты деятельности ребенка на каждом занятии заносятся в индивидуальную тетрадь – «Листок успеха»

Критерии оценки ожидаемых результатов

Положительные результаты:
– создание условий для формирования познавательной активности детей дошкольного возраста на основе использования компьютерных технологий;
– определение педагогической целесообразности распределения обязанностей среди педагогов по реализации инновационного проекта;
– обеспечение повышения профессионального уровня управления процессом формирования познавательной активности детей дошкольного возраста на основе использования компьютерных технологий;
– повышение профессионального мастерства педагогов и творческого потенциала педагогов, работающих по реализации инновационного проекта;

– повышение уровня работы по активизации познавательных способностей воспитанников на основе использования компьютерных технологий, выявление одаренных детей;

– установление сотрудничества с другими организациями и учреждениями, работающими по использованию компьютерных технологий в детской деятельности;

– повышение уровня знаний родителей и законных представителей о возможности компьютерных технологий в формировании познавательной активности детей дошкольного возрастаю.

Негативные последствия

Как таковых, негативных последствий при реализации инновационного проекта не ожидается.

Однако можно предположить осложнения при реализации инновационного проекта, связанные с насыщением содержания учебно-воспитательного процесса, что может привести к перегрузкам детей в плане проведения учебной деятельности. В целях исключения негативных последствий:

– строго соблюдать максимально допустимые нормы нагрузки при организации учебно-воспитательного процесса в детском саду (согласно инструктивно-методическому письму Министерства образования Российской Федерации от 14.03.2000 года № 65 / 23-16);

– обязать педагогов в своей работе учитывать возрастные особенности воспитанников;

– максимально внимательно и бережно относиться к предложениям педагогов и родителей воспитанников.

- сравнивать графические модели, находить в них сходства и различия;

- использовать специальные способы и приемы с помощью наглядных схем;

- строить постройку с перекрытиями, делать постройку прочной, точно соединять детали между собой;

- конструировать по замыслу, заранее обдумывать содержание будущей постройки, называть ее тему, давать ее общее описание, соотносить свой замысел с имеющимся строительным материалом;

- сооружать красивые постройки, опираясь на впечатления от рисунков, фотографий, чертежей

- располагать кирпичики, пластины вертикально;

-правильно использовать детали строительного материала;

12. Форма проведения итогов.

В результате реализации проекта предполагается решить следующие вопросы:

– сформировать навыки работы детей среднего и старшего дошкольного возраста с доступными программными средствами;

– воспитать у детей в процессе компьютерных занятий волевых, нравственных качеств, формирование нормы общения;

– развить умение ребенка устанавливать взаимосвязи процессов, находить аналогии в реальной жизни, окружающей среде, существующих отношениях вещей и материи;

– разработать алгоритмы действий для активного внедрения информационных технологий в образовательный и воспитательный процесс.

Воспитание интеллектуально-развитых детей, с высокой познавательной активностью, что необходимо в их дальнейшем обучении в школе.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Возраст 3-4 лет

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов			
		всего		теория	практика
		кол-во занятий	мин.		
1	Знакомств с клавиатурой EduPlay Занятие № 1-2 1.Знакомство с клавиатурой и линейками накладками 2. Большой - маленький	2	15 мин	5 мин	10 мин
2	Наш мир в словах Занятие № 3-4 1.Большой - маленький 2.Что к чему относится	2	15 мин	5 мин	10 мин
3	Наш мир в словах - повышенный уровень сложности Занятие № 7-8 Волшебные листы	2	15 мин	5 мин	10 мин
4	Цвета и пространственная ориентация. Занятие № 9-10 Зрительная память	2	15 мин	5 мин	10 мин
5	Занятие № 11-12 Построй модель	2	15 мин	5 мин	10 мин
6	Занятие № 13-14 Моделирование	2	15 мин	5 мин	10 мин
7	Занятие № 15-16 Найди пару по цвету и размеру	2	15 мин	5 мин	10 мин
8	Занятие № 17-18 Найди домик для кубика	2	15 мин	5 мин	10 мин
9	Занятие № 19-20 Раскрась решетку	2	15 мин	5 мин	10 мин
10	Занятие № 21-22 Рисование	2	15 мин	5 мин	10 мин
11	Занятие № 23-24 Найди часть целого	2	15 мин	5 мин	10 мин
12	Бабочки.	1	15 мин	5 мин	10 мин
13	Легоконструирование. Знакомство. Конструирование по замыслу	1	15 мин	5 мин	10 мин
14	Пожарная часть.	1	15 мин	5 мин	10 мин
15	Зоопарк.	1	15 мин	5 мин	10 мин
	Итого:	26 часов			

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Возраст 4-5 лет

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов			
		всего		теория	практика
		кол-во занятий	мин.		
1	Занятие № 1-2 Целое и части 1. Найди фигуру (работа с дидактическими материалами и блокнотом с заданиями) 2. Найди фигуру (работа с программным обеспечением)	2	20 мин	10 мин	10 мин
2	Занятие № 3-4 Творческое моделирование	2	20 мин	10 мин	10 мин
3	Математические понятия -часть 1 Занятие № 5-6 Заполни сосуд	2	20 мин	10 мин	10 мин
4	Занятие № 7-8 Сколько поместится квадратов -угадай?	2	20 мин	10 мин	10 мин
5	Занятие № 9-10 Больше, меньше и равно	2	20 мин	10 мин	10 мин
6	Занятие № 11-12 Сколько шариков у клоуна	**2**	20 мин	10 мин	10 мин
7	Занятие № 11-12 1. Заполни сосуд 2. Сколько поместится квадратов -угадай?	2	20 мин	10 мин	10 мин
8	Занятие № 13-14 1. Больше, меньше и равно 2. Сколько шариков у клоуна	1	20 мин	10 мин	10 мин
9	Занятие № 15-16 Найди части	1	20 мин	10 мин	10 мин
10	Занятие № 17-18 Сколько предметов в домике	1	20 мин	10 мин	10 мин
11	Занятие № 19-20 Чудо - цифры	1	20 мин	10 мин	10 мин
12	Занятие № 21-22 Заверши картину	1	20 мин	10 мин	10 мин
13	Занятие № 23-24 Построй башню	1	20 мин	10 мин	10 мин
14	Занятие № 25-26	1	20 мин	10 мин	10 мин

	1. Заверши картину 2. Построй башню				
15	Занятие № 27-28 Пазлы с непрерывными линиями	1	20 мин	10 мин	10 мин
16	Занятие № 29-31 Асимметричные пазлы	1	20 мин	10 мин	10 мин
17	Занятие № 34-35 Знакомство с буквами	1	20 мин	10 мин	10 мин
18	Занятие № 36-37 Угадай первую букву	1	20 мин	10 мин	10 мин
19	Лего конструирование. Избушка на курьих ножках.	1	20 мин	10 мин	10 мин
20	Дом лесника.	1	20 мин	10 мин	10 мин
21	Катер.	1	20 мин	10 мин	10 мин
	Итого:	28 часов			

СОДЕРЖАНИЕ ИЗУЧАЕМОГО КУРСА

Программа «Компьюша» включает в себя 9 тематических модулей:
- «наш мир в словах»;
- «наш мир в словах - повышенный уровень сложности»;
- «цвета и пространственная ориентация»;
- «бабочки»;
- «целое и части»;
- «математические понятия - часть1»;
- «математические понятия - часть2»;
- «пазлы»;
- «знакомство с буквами».

Первый этап работы - знакомство с клавиатурой EduPlay и линейками-накладками.

Поскольку направление - это абстрактное понятие для детей, важно ознакомить их с этим понятием наиболее конкретным образом.

Основные цели этапа:
- знакомство с клавиатурой;
- знакомство с линейками-накладками;
- формирование пространственных представлений;
- развитие концентрации и внимания;
- развитие зрительной и слуховой памяти.

Второй этап работы - основной: работа непосредственно по тематическим модулям.

1. Наш мир в словах.

Основные направления работы:
- развитие умения распределять предметы по категориям;
- развитие умения группировать предметы в соответствии теми или иными характеристиками;
- развитие связной речи;
- расширение словарного запаса ребенка.

2. Наш мир в словах - повышенный уровень сложности.

Основные направления работы:
- развитие логического мышления путем поиска логических связей между предметами;
- развитие умения анализировать и классифицировать предметы по категориям;
- развитие зрительной и слуховой памяти.

3. Цвета и пространственная ориентация.

Основные направления работы:
- развитие цветового восприятия;
- знакомство с цветами и их названиями;

4. Бабочки.

Основные направления работы:

- развитие умения различать цвета;
- развитие внимания и памяти;
- развитие пространственного восприятия и ориентации в пространстве.

5. Целое и части.

Основные направления работы:

- закрепление знаний о геометрических фигурах и знакомство с более сложными геометрическими фигурами в новом контексте;
- развитие когнетивных компетенций;
- развитие творческого мышления;
- ознакомление детей с понятиями «целое» и «части».

6. Математические понятия - часть 1.

Основные направления работы:

- развитие умения сравнивать предметы;
- развитие умения оценивать приблизительное количество;
- развитие умения пользоваться математическими терминами «больше», «меньше».

7. Математические понятия - часть 2.

Основные направления работы:

- знакомство с понятиями числовой последовательности;
- знакомство с понятиями «больше – меньше», «выше – ниже», «длиннее – короче»;
- развитие зрительного и пространственного восприятия.

8. Пазлы.

Основные направления работы:

- развитие умения видеть и распознавать целое и его части;
- развитие познавательных процессов (восприятия, памяти, внимания);
- развитие зрительной памяти;
- развитие логического мышления;
- формирование и развитие образного мышления.

9. Знакомство с буквами.

Основные направления работы:

- знакомство с алфавитом;
- развитие слухового восприятия;
- знакомство с порядком слов в предложении;
- развитие умения находить буквы на клавиатуре.

Продолжительность: реализация программы осуществляется через совместную деятельность, проводится по подгруппам по 10 человек. Программа рассчитана на возраст от 3 – 4 лет в год 26 учебных часов 1 занятие в неделю длительностью по 15 минут. Возраст от 4 – 5 лет 28 учебных часов 1 занятие в неделю длительностью по 20 минут. Продолжительность каждого этапа занятия:

Основная часть занятия отводится на теорию, на которую отводится 10 мин.

Вторая часть занятия отводится на практику, длительность которой занимает 10 мин.

Помещение проветривается после каждого занятия.

Занятия построены на игровых методах и приёмах, позволяющих детям в интересной, доступной форме получить знания, решить поставленные педагогом задачи. Для более эффективного прочного овладения знаниями программа строится на основе постоянного погружения в обучающие блоки, обеспечивающие решение основных групп задач.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

(Возраст 3-4 лет)

Тема	Модуль	Кол-во занятий	Содержание	Методы обучения	Форма работы	Работа с родителями
Тема № 1-2	«Знакомство с клавиатурой и линейками» накладками «Большой – маленький»	2	формирование пространственных представлений; развитие концентрации и внимания; развитие зрительной и слуховой памяти.	Беседа. Практическое занятие	Групповое занятие	Знакомство родителей с идеей кружка, его целью, задачами и планом работы с детьми.
Тема № 3-4	Наш мир в словах «Большой маленький» «Что к чему относится»	2	развивать умения распределять предметы по категориям; -развитие умения группировать предметы в соответствии теми или иными характеристиками; развитие связной речи; расширение словарного запаса ребенка.	Беседа. Практическое занятие	Групповое занятие	Консультация «Компьютер-тренажер»
Тема № 5-6		2		Беседа. Практ.занятие	Групповое занятие	
Тема № 7-8	Наш мир в словах -	2	Развивать логического мышления путем поиска логических связей между предметами; -развитие умения анализировать и классифицировать предметы по категориям; -развитие зрительной и слуховой памяти	Беседа. Практическое занятие	Групповое занятие	Консультация «Компьютер - интерактивное наглядное пособие»
Тема № 9-10	Цвета и пространственная ориентация	2	-развитие цветового восприятия; -знакомство с цветами и их названиями;	Беседа. Практическое занятие	Групповое занятие	Консультация «Компьютер-экскурсовод»
Тема № 11-12	«Построй модель»	2	ознакомление детей с понятиями «целое» и «части».	Беседа. Практическое занятие	Групповое занятие	Консультация «Компьютер - массовик-затейник»
Тема № 13-14	«Моделирование»	2	закрепление знаний о геометрических фигурах и знакомство с более сложными геометрическими фигурами в новом контексте; -развитие когнетивных компетенций; -развитие творческого мышления;	Беседа. Практическое занятие	Групповое занятие	Консультация «Компьютер и ребёнок – дошкольник»

Тема № 15-16	«Найди пару по цвету и размеру»	2	развитие цветового восприятия, закрепление знаний о геометрических фигурах	Беседа. Практическое занятие	Групповое занятие	Консультация «А не опасен ли компьютер для ребёнка?»
Тема № 17-18	«Найди домик для кубика»	2	знакомство с понятиями "больше - меньше", "выше - ниже"	Беседа. Практическое занятие	Групповое занятие	Консультация «Здоровье детей и компьютер».
Тема № 19-20	«Раскрась решетку»	2	развитие умения различать цвета; развитие внимания и памяти;	Беседа. Практическое занятие	Групповое занятие	Консультация «Компьютер и компьютерные игры».
Тема № 21-22	«Рисование»	1	развитие умения различать цвета; развитие внимания и памяти	Беседа. Практическое занятие	Групповое занятие	Консультация «Ребенок и компьютер: как заниматься с пользой».
Тема № 23-24	«Найди часть» целого	1	-развивать умения сравнивать предметы; -развитие умения оценивать приблизительное количество;	Беседа. Практическое занятие	Групповое занятие	Консультация для родителей «Песочная терапия»
Тема № 25-26	«Бабочки»	1	развитие умения различать цвета; - развитие внимания и памяти; - развитие пространственного восприятия и ориентации в пространстве	Беседа. Практическое занятие	Групповое занятие	Презентация программы на общем родительском
Тема № 27	Знакомство. Конструирование по замыслу	1	Развивать внимание, память, логическое мышление	Практическое занятие	Групповое занятие	Мастер – класс для родителей на открытом уроке.
Тема № 28	Пожарная часть.	1	Развивать моторику рук.	Практическое занятие	Групповое занятие	Консультация «Лего – игры в домашних условиях»
Тема № 29	Зоопарк.	1	Развивать умение составлять конструктор по образцу.	Практическое занятие	Групповое занятие	Консультация «Конструируем играя»

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
(Возраст 4-5 лет)

Тема	Модуль	Кол-во занятий	Содержание	Методы обучения	Форма работы	Работа с родителями
Тема № 1-2	«Целое и части»	2	(Работа с дидактическими материалами и блокнотом с заданиями) 2. Найди фигуру (работа с программным обеспечением)	Беседа. Практическое занятие	Групповое занятие	Знакомство родителей с идеей кружка, его целью, задачами и планом работы с детьми.
Тема № 3-4	«Творческое моделирование »	**2**	развитие логического мышления путем поиска логических связей между предметами; - развитие умения анализировать и классифицировать предметы по категориям; - развитие зрительной и слуховой памяти.	Беседа. Практическое занятие	Групповое занятие	Консультация «Компьютер - интерактивное наглядное пособие»
Тема № 5-6	Математические понятия - часть 1 «Заполни сосуд»	2	развитие концентрации и внимания; - развитие зрительной и слуховой памяти	Беседа. Практическое занятие	Групповое занятие	Консультация «Компьютер-тренажер»
Тема № 7-8	«Сколько поместится квадратов - угадай? »	2	развитие умения сравнивать предметы; - развитие умения оценивать приблизительное количество; - развитие умения пользоваться математическими терминами "больше", "меньше".	Беседа. Практическое занятие	Групповое занятие	Консультация для родителей «Песочная терапия»
Тема № 9-10	1. Больше, меньше и равно 2. Сколько шариков у клоуна	**2**	развитие умения сравнивать предметы; - развитие умения оценивать приблизительное количество; - развитие умения пользоваться математическими терминами "больше", "меньше".	Беседа. Практическое занятие	Групповое занятие	Консультация «Здоровье детей и компьютер».

Тема № 11-12	«Найди части»	2	развитие умения видеть и распознавать целое и его части. - развитие познавательных процессов (восприятия, памяти, внимания);	Беседа. Практическое занятие	Групповое занятие	Консультация «Компьютер - массовик-затейник»
Тема № 13-14	«Чудо – цифры»	2	развитие умения сравнивать предметы; - развитие умения оценивать приблизительное количество; - развитие умения пользоваться математическими терминами "больше", "меньше".	Беседа. Практическое занятие	Групповое занятие	Консультация «Ребенок и компьютер: как заниматься с пользой».
Тема № 15-16	«Заверши картину»	2	развитие умения видеть и распознавать целое и его части. - развитие познавательных процессов (восприятия, памяти, внимания);	беседа. Практическое занятие	Групповое занятие	Консультация «Компьютер и ребёнок – дошкольник»
Тема № 17-18	«Построй башню»	2	знакомство с понятиями "больше - меньше", "выше - ниже", "длиннее - короче";	беседа. Практическое занятие	Групповое занятие	Консультация «Компьютер: за и против»
Тема № 19-20	Построй башню»	2	знакомство с понятиями "больше - меньше", "выше - ниже", "длиннее - короче";	беседа. Практическое занятие	Групповое занятие	Консультация «Компьютерная периферия»
Тема № 21-22	«Пазлы» «Пазлы с непрерывными линиями»	2	развитие умения видеть и распознавать целое и его части. - развитие познавательных процессов (восприятия, памяти, внимания); - развитие зрительной памяти; - развитие логического мышления; - формирование и развитие образного мышления.	беседа. Практическое занятие	Групповое занятие	Консультация «Гимнастика для глаз»

Тема № 23-24	«Асимметричные пазлы»	1	развитие умения видеть и распознавать целое и его части. - развитие познавательных процессов (восприятия, памяти, внимания); - развитие зрительной памяти; - развитие логического мышления; - формирование и развитие образного мышления.	беседа. Практическое занятие	Групповое занятие	Консультация «Компьютер и компьютерные игры».
Тема № 25-26	«Знакомство с букам»	1	знакомство с алфавитом; развитие слухового восприятия;	беседа. Практическое занятие	Групповое занятие	Консультация «Зачем дошкольнику компьютер?»
Тема № 26-27	«Знакомство с порядком слов в предложении»	1	развитие умения находить буквы на клавиатуре.	беседа. Практическое занятие	Групповое занятие	Презентация программы на общем родительском
Тема № 28	Знакомство. Избушка на курьих ножках.	1	Развивать внимание, память, логическое мышление	беседа. Практическое занятие	Групповое занятие	Мастер – класс для родителей на открытом уроке.
Тема № 29	Дом лесника.	1	Развивать моторику рук.	беседа. Практическое занятие	Групповое занятие	Консультация «Лего – игры в домашних условиях»
Тема № 30	Катер.	1	Развивать умение составлять конструктор по образцу.	беседа. Практическое занятие	Групповое занятие	Консультация «Конструируем играя»

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Формы занятий планируемых по каждой теме или разделу.

- беседа
- дидактическая игра
- упражнения для глаз
- индивидуальная корректировка действий.

2. Приемы и методы организации.

Для успешного последовательного обучения, занятия по программе строятся с использованием различных методов:

1. Практический (упражнения; психогимнастика, эксперименты, опыты).
2. Словесный метод (беседа, объяснение, диалог).
3. Наглядный метод (карточки, пиктограммы, картины, рисунки, плакаты, фотографии, мультимедийные презентации).
4. Игровой метод (имитационные, дидактические, познавательные, подвижные игры; игры на развитие внимания, памяти, глазомера, воображения; игры на развитие мелкой моторики.

Для успешного последовательного обучения, занятия по программе

3. Дидактический материал.

Разноцветные кубики, блоки, фигуры и пазлы, которые входят в комплект системы и позволяют ребенку выполнять различные виды заданий, как в свободной форме, так и следуя инструкциям программного обеспечения. Дидактические материалы интегрированы с заданиями программного обеспечения.

ПЛАСТИКОВЫЕ КОВРИКИ ДЛЯ ЗАДАНИЙ (5)

Цветные пластиковые коврики (100 х 70 см), используемые с дидактическими компонентами системы, размещаются на рабочем столе в зависимости от вида деятельности и задания.

КАРТОЧКИ С ЗАДАНИЯМИ (4 КОМПЛЕКТА)

Карточки предназначены для выполнения разнообразных заданий в соответствии с заданными инструкциями, а также для самоконтроля

4. Техническое оснащение занятий.

МУЛЬТИМЕДИЙНОЕ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ
(73 БАЗОВЫХ ЗАДАНИЯ)

Интерактивная библиотека программного обеспечения EduPlay состоит из двенадцати тематических модулей. В процессе работы с заданиями любого

модуля дети развивают важные когнитивные, коммуникативные и социальные компетенции в соответствии с их индивидуальными особенностями.

РУКОВОДСТВО ДЛЯ ПРЕПОДАВАТЕЛЯ (1)

Руководство для преподавателя включает в себе руководство по работе с системой, рекомендации по интеграции дидактических материалов с заданиями программного обеспечения, а также дополнительные виды деятельности, направленные на интеграцию работы с системой EduPlay в планах занятий.

КЛАВИАТУРА С ПОДСВЕТКОЙ (1)

Клавиатура EduPlay проста в использовании и предназначена специально для маленьких детей. Клавиатура состоит из шести больших кнопок, размер которых соответствует размеру ладошки ребенка, на панели 30x22x10 см. Клавиатура EduPlay ограничивает количество неправильных нажатий и предотвращает путаницу, которую вызывает у детей стандартная клавиатура компьютера.

ЛИНЕЙКИ-НАКЛАДКИ ДЛЯ КЛАВИАТУРЫ (7)

Линейки-накладки позволяют детям постепенно переходить к работе со стандартной клавиатурой. Линейки-накладки размещаются над кнопками с цифрами на клавиатуре и предназначены для определения функциональных кнопок при выполнении детьми заданий с помощью стандартной клавиатуры.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ Персональный компьютер с установленной Windows 7, CD-ROM или DVD-ROM, колонки, USB-порт.

Строительные наборы и конструкторы:

- настольные;
- напольные;
- деревянные;
- металлические;
- пластмассовые (с разными способами крепления);
- «Лего-Дупло», «Лего-Дакта», подобные отечественным конструкторам;

Для обыгрывания конструкций необходимы игрушки (животные, машинки и др.).

Список литературы для педагогов

Методическое пособие EduPlay - руководство.

Все исключительные права интеллектуальной собственности на данный продукт (EduPlay) принадлежат Edu-Consulting, по форме размещения, текста и графики, утвержденным Edu-Consulting.

Edu-Consulting's copyright © 1999-2016, все права защищены

Edu-Consulting – это товарный знак зарегистрированный в Израиле и других странах, а все другие товарные знаки и иные объекты интеллектуальной собственности, размещенные на этом сайте, принадлежат соответствующим собственникам этих марок.

Е.В. Фешина «Лего- конструирование в детском саду».

Комарова Л. Е. «Строим из Lego» (моделирование логических отношений и объектов реального мира средствами конструктора Lego.

Куцакова Л. В. «Конструирование и ручной труд в детском саду.

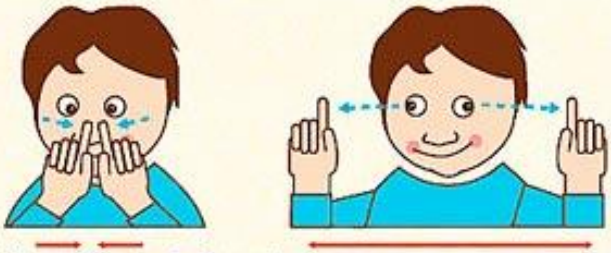
Парамонова Л. А. «Теория и методика творческого конструирования в детском саду»

Фешина Е. В. Лего-конструирование в детском саду.

ПРИЛОЖЕНИЯ

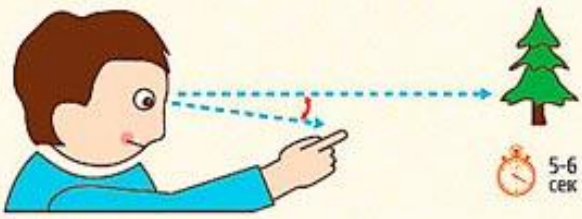
Приложение 1

«Разминка для глаз»



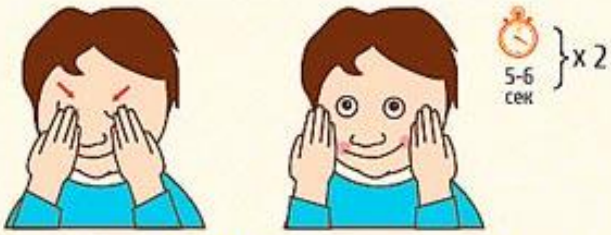
Упражнение 1. Периферийное зрение

Указательные пальцы держим перед лицом на расстоянии 40 см. Затем медленно разводим руки в стороны. Наблюдаем за пальцами периферийным зрением, краем глаза мы должны видеть пальцы обеих рук. Через некоторое время снова медленно сводим пальцы.



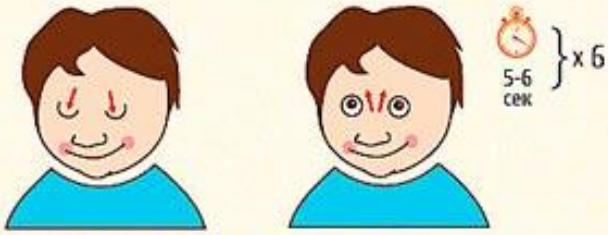
Упражнение 2. Переводим взгляд

Смотрим на указательные пальцы на расстоянии вытянутой руки. Затем медленно переводим взгляд на отдаленный предмет, смотрим 5-6 секунд. Снова переводим взгляд на пальцы рук.



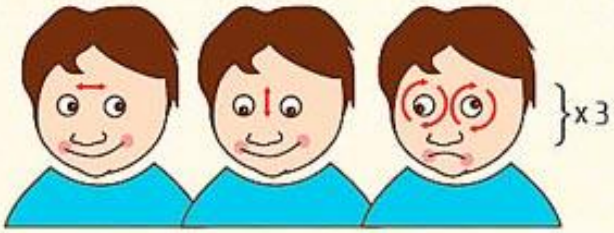
Упражнение 3. Массаж глазных яблок

Закрываем глаза и подушечкам пальцев слегка нажимаем на глазные яблоки. Открываем глаза и 5-6 секунд держим глаза открытыми, не моргаем. Повторяем все сначала еще 2 раза.



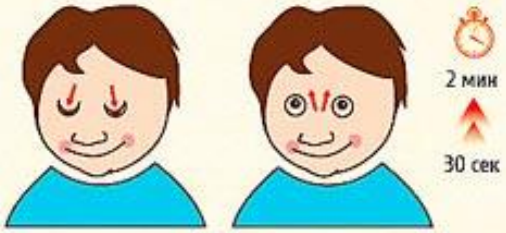
Упражнение 4. Зажмуриваемся

С силой зажмуриваем глаза, а затем открываем их, 5-6 секунд держим открытыми. Упражнение повторяем 6 раз.



Упражнение 5. Вращение

Опускаем глаза вниз, наверх, вправо-влево, а затем по кругу. Упражнение выполняем 3 раза.



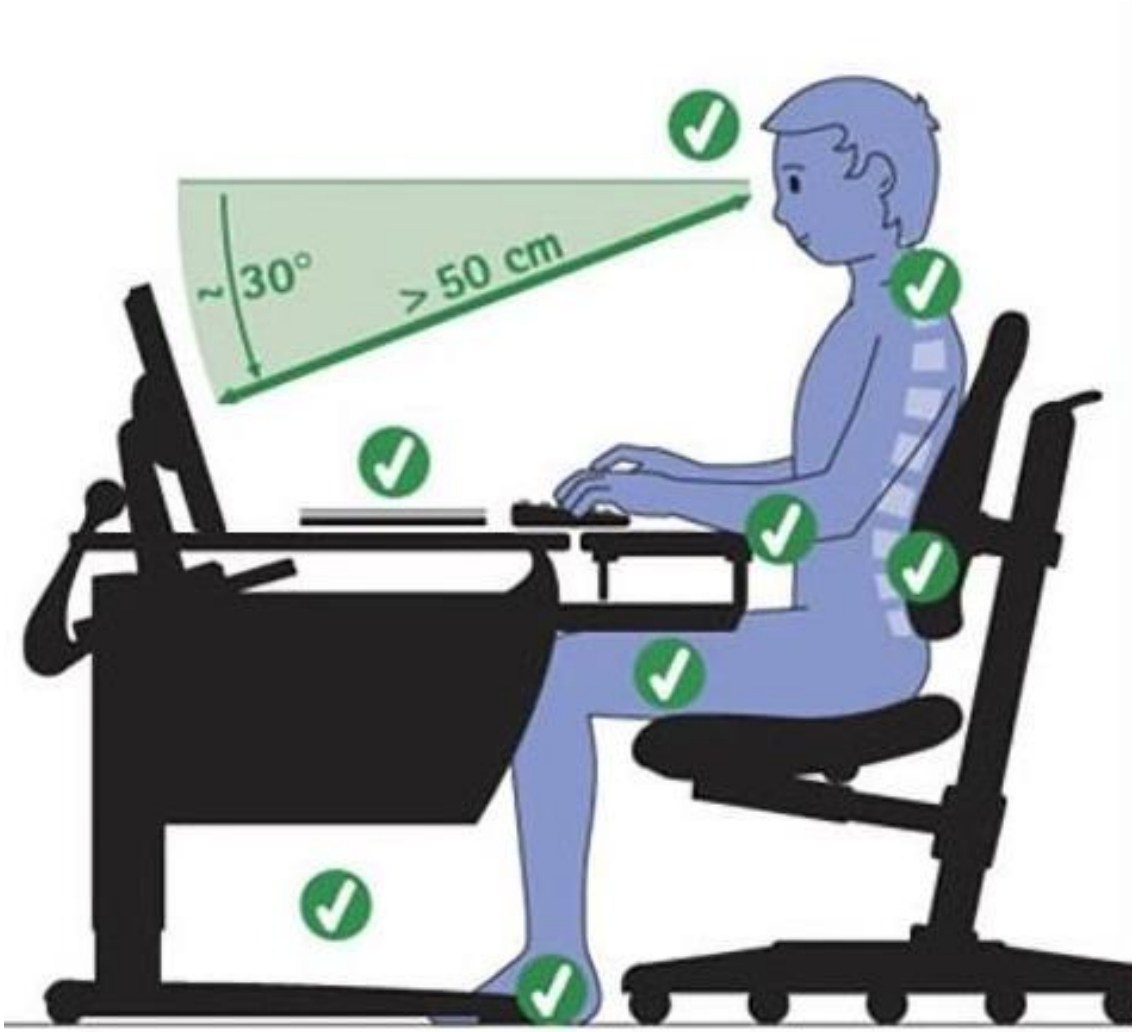
Упражнение 6. Моргание

В течение некоторого времени часто моргаем глазами, но сильно не жмуримся. Начинать можно с 30 секунд, каждым разом увеличивая время моргания. Конечный результат – 2 минуты.

Упражнение 7. Заключительное поглаживание век

Легкими движениями поглаживаем подушечками пальцев верхние веки. Движения направляем от внутренних уголков к внешним, а затем наоборот.

После завершения цикла некоторое время посидите с закрытыми глазами.

Приложение 2

«Правильная осанка»