

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад №87 комбинированного вида» г.о. Саранск

Принята  
Решением педагогического совета №  
от « » августа 2023 года

Утверждена  
Заведующая МДОУ «Детский сад №87  
комбинированного вида»  
О.А. Косякова  
Приказ № от 2023 года

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ПРОГРАММА  
(ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ  
ПРОГРАММА)  
«Я И МОЙ КОМПЬЮТЕР»**

Возраст детей: 6-7 лет  
Срок реализации: 1 год

**Составитель:  
Воспитатель  
высшей категории  
Батайкина О.В.**

г.о. Саранск, 2023 г.

## СОДЕРЖАНИЕ

1.	Паспорт программы	3
2.	Пояснительная записка	4
3.	Учебный план	10
4.	Учебно-тематический план	11
5	Содержание изучаемого курса	14
6.	Методическое обеспечение дополнительной образовательной программы	23
7.	Диагностика	24
8	Список детей	32
9.	Список литературы	33
10.	Приложения	34

## ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

<b>Наименование программы</b>	Дополнительная образовательная программа «Я и мой компьютер»(далее - Программа)
<b>Руководитель программы</b>	Воспитатель Батайкина Ольга Викторовна
<b>Организация-исполнитель</b>	МДОУ «Детский сад №87 комбинированного вида» г.о. Саранск
<b>Адрес организации исполнителя</b>	г. Саранск ул. Розы Люксембург, д. 34
<b>Цель программы</b>	Развитие логического мышления и познавательной активности у детей 6-7 лет путем применения ИКТ.
<b>Направленность программы</b>	Познавательно-информационная
<b>Срок реализации программы</b>	1 год
<b>Вид программы Уровень реализации программы</b>	адаптированная дошкольное образование
<b>Система реализации контроля за исполнением программы</b>	координацию деятельности по реализации программы осуществляет администрация образовательного учреждения; практическую работу осуществляет педагогический коллектив
<b>Ожидаемые конечные результаты программы</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Знать:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• названия и функции основных частей компьютера;</li> <li>• технику безопасности и правила поведения в компьютерном классе.</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Уметь:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• использовать в работе клавиатуру и мышь;</li> <li>• воспринимать и анализировать информацию с экрана;</li> <li>• сравнивать предметы, объединять в группу по признакам;</li> <li>• находить закономерности в изображении предметов, обобщать категории;</li> <li>• составлять целое из предложенных частей;</li> <li>• ориентироваться во времени и пространстве;</li> <li>• осознавать цели и выбирать систему действий для достижения и оценивания результата своей работы.</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Владеть:</b> навыками основ работы с компьютером.</li> </ul>

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

**1. Направленность программы:** познавательно-информационная. Основное внимание в программе уделяется формированию у ребенка адекватных средств обучения, которыми являются, прежде всего, наглядные модели разных типов и содержаний. В то же время компьютерные игры направлены не только на формирование определенных знаний и умений, но и на развитие новых средств обучения, т.е. уделяют основное внимание не столько содержанию обучения, сколько новому способу преподнесения этих знаний детям.

### **2. Новизна программы.**

Применяемая в программе эталонно-модельная форма опосредования предполагает постепенный переход от деятельности предметного моделирования объекта к передаче в условной графической форме основных отношений в одном объекте или между объектами. Сама работа с компьютером также является развитием определенной формы опосредования, так как мир на экране монитора является как бы знаком мира реального.

Решение задач по развитию *элементов логического мышления* происходит на основе построения и использования детьми наглядных моделей. В ходе занятий дети учатся построению предметных моделей на взаимно однозначном соответствии заместителей. Такая модель позволяет наглядно представить количественные отношения: замещение предметов происходит путем наложения или приложения заместителей, что способствует пониманию смысла замещения. Кроме предметных, используются и графические модели разной степени наглядности и обобщенности.

### **3. Актуальность программы.**

**Актуальность** использования информационных технологий в современном дошкольном образовании диктуется стремительным развитием информационного общества, широким распространением технологий мультимедиа, электронных информационных ресурсов, сетевых технологий в качестве средства обучения, общения, воспитания.

Поэтому с уверенностью можно сказать, что ИКТ являются неотъемлемой частью процесса обучения дошкольников. Это не только доступно и привычно для детей нового поколения, но и удобно для современного педагога.

Информационные технологии выступают в качестве средства формирования ведущих сфер личности ребенка: социально-нравственной, эмоционально-экспрессивной, познавательной, художественно-эстетической, активизации психических процессов, раскрытия творческих способностей.

Необходимо отметить, что использование новых информационных технологий в детском саду предусматривает не обучение детей школьным основам информатики и вычислительной техники, а преобразование предметно – развивающей среды ребенка. Использование игровых возможностей компьютера в сочетании с дидактическими возможностями позволяет обеспечить более плавный переход к учебной деятельности.

Перед современными педагогами стоит насущная задача - стать для ребенка проводником в мир новых технологий, наставником в выборе компьютерных программ.

Весьма актуальным на сегодняшний день является и тот факт, что в современной дидактике ИКТ рассматриваются двусторонне: как средство обучения и как объект изучения. Наиболее часто ограничиваются первым направлением: компьютер используется как средство обучения различным игровым и обучающим программам. Однако полноценное влияние компьютер как принципиально новое техническое устройство может оказать на развитие ребенка лишь в том случае, если учитываются оба направления. Тогда компьютер становится инструментом познания окружающей действительности.

Информационно-компьютерные технологии расширяют границы в области подготовки ребенка к школе. Круг необходимых ему знаний и умений определяется только необходимостью использования компьютера в качестве средства интеллектуальной деятельности (соответствующей уровню развития ребенка-дошкольника).

По степени авторства программа модифицированная. В ее основе лежит перспективно-тематическое планирование Л. А. Коч и Ю. А. Бревновой. Конспекты занятий были скорректированы и адаптированы к конкретным условиям реализации.

На занятиях по ознакомлению с *пространственными отношениями* дети учатся понимать и использовать планы условные изображения предметов и их отношений в пространстве, что и приводит к формированию полноценной пространственной ориентировки.

Таким образом, данная работа помогает активизировать творческий потенциал детей, добиться наиболее осознанного восприятия программного материала. Программа нацелена на овладение ребёнком действиями с такими средствами, как сенсорные эталоны, символы, модели. Современный компьютер, обладающий широкими мультимедийными возможностями, становится мощным инструментом предоставления указанных средств.

**Отличительные особенности программы.** Работа по данной программе осуществляется по следующим этапам:

- просветительский (работа с родителями, педагогами) предназначен для просвещения родителей и педагогов о назначении данного курса для развития детей-дошкольников. Этот этап реализуется посредством участия педагога в родительских собраниях и проведении индивидуальных и групповых консультаций.

- диагностико-аналитический направлен на выявление уровня владения компьютером (управление компьютером клавишами, мышью; слежению за экраном) и общего уровня развития.
- формирующий и развивающий - на этом этапе непосредственно осуществляется процесс обучения. Для этого составлены годовой план занятий, включающие дидактические игры и обучение работе на компьютере через компьютерные игровые программы.
- контрольно-диагностический; осуществляется контроль результатов работы программы и выявление последующих направлений в работе.

#### **4. Режим занятий.**

**Понедельник – 15:40-16:10**

#### **5. Педагогическая целесообразность программы.**

Применение информационно-коммуникативных технологий в обучении детей дошкольного возраста требует комплексного подхода в реализации системы работы воспитателя, которую можно представить так:

1. Компьютер в дошкольном учреждении является обогащающим и преобразующим элементом развивающей предметной среды. Именно при таком понимании проблемы внедрение компьютерно-игровых технологий приобретает гуманитарный развивающий характер.

2. Цель данного подхода – формирование мотивационной, интеллектуальной и операциональной готовности ребенка к использованию компьютерно-игровых технологий в своей деятельности. Главный ориентир – ребенок, его деятельность, перспективы развития его личности в информационном обществе.

3. Компьютерные средства (компьютеры, дисплеи, локальные сети, компьютерные программы и т. п.) могут быть использованы в работе с детьми при безусловном соблюдении физиолого-гигиенических, эргономических и психолого-педагогических ограничительных и разрешающих норм рекомендаций.

4. Рекомендуется применять компьютерные игровые развивающие и обучающие программы, адекватные психическим и психофизиологическим возможностям ребенка, события в таких программах и темп их развития регулируются самим ребенком по ходу естественного протекания его деятельности.

5. Необходимо вводить НИТ в систему дидактики детского сада, т.е. стремиться к органическому сочетанию традиционных и компьютерных средств развития личности ребенка.

Этот деятельностный подход к применению новых информационных технологий предполагает, что они применительно к дошкольному уровню образования:

— формируют у ребенка мотивационную, интеллектуальную и операционную готовность использовать компьютерные средства для осуществления своей деятельности, что позволит воспитать реального пользователя;

— обеспечивают достижение дошкольниками высокого уровня общего интеллектуального развития, необходимого не только для успешной учебной деятельности в школе, но и для всей последующей жизни;

— являются педагогическим средством постоянного совершенствования содержания и методов воспитания ребенка в современных условиях;

— обеспечивают доступ к передовым методам воспитания детей широкой педагогической общественности благодаря разветвленной коммуникационной сети, объединяющей детские сады, педагогические вузы и училища, центры детского творчества и другие дошкольные учреждения.

#### **Программа строится, опираясь на следующие принципы:**

1. От элементарного управления компьютерной программой к более сложному.
2. От постоянного руководства педагога к самостоятельной работе.
3. Концентрическое расположение тем с тенденцией к усложнению.
4. Чередование самостоятельной работы детей и фронтальной работы.
5. Частая смена видов деятельности.
6. Тесная взаимосвязь компьютерной игры и дидактической.
7. Подбор игр и заданий, имеющих различную степень сложности.
8. Внесение сюжетных линий (блок занятий связан сюжетной линией и посвящён достижению единой игровой цели).

**6. Цель программы:** развитие логического мышления и познавательной активности у детей 6-7 лет в процессе использования информационно-коммуникационных технологий.

#### **7. Задачи программы.**

##### Образовательные задачи.

- Формирование начальных навыков работы на компьютере.
- Формирование системы знаний об устройстве компьютера, о правилах поведения и технике безопасности в компьютерном классе.
- Формирование у детей старшего дошкольного возраста способности к пониманию и решению интеллектуальных задач, перевод внешних мыслительных действий во внутренний план.
- Формирование общей умственной способности направленного анализа условий с точки зрения основной цели

##### Развивающие задачи.

- Развитие основных свойств внимания, наблюдательности, творческого воображения, логики.

- Развитие умения думать, исследовать, взаимодействовать, доводить начатое дело до конца.
- Совершенствование диалогической речи детей: умение слушать собеседника, понимать вопросы, отвечать на них, уметь задавать вопросы.

Воспитательные задачи.

- Формирование информационной культуры. Для детей дошкольного возраста – это понимание того, для чего нужен компьютер, в каких сферах жизни он используется, сколько можно работать по времени, как правильно обращаться с техникой. Если эти задачи выполняются, то в дальнейшем ребенок не будет воспринимать компьютер только как приставку для игр, а как многогранное устройство с бесконечными возможностями для образования, для творчества.
- Воспитание у детей потребности в сотрудничестве, взаимодействии со сверстниками, а также чувства личной ответственности.

**8. Возраст детей** участвующих в реализации дополнительной образовательной программы: 6-7 лет. Для проведения занятий планируется свободный набор в группы в начале учебного года. Состав группы – постоянный.

**9. Срок реализации программы:** 1 год.

**10. Форма детского образовательного объединения:** кружок.

**Режим организации занятий:**

Программа рассчитана на 32 часа в год. Продолжительность занятия составляет 30 минут, это соответствует медико-гигиеническим рекомендациям при работе с компьютером. Занятия проводятся по подгруппам. Каждое занятие – комплексное и включает в себя 3 этапа:

- *подготовительный* – погружение в сюжет занятия, подготовка к работе за компьютером (10 мин.);
- *основной* – овладение способом управления программой для достижения результата и самостоятельная деятельность ребенка за компьютером (15 мин.);
- *заключительный* – снятие зрительного и физического напряжения (5 мин.)

**11. Ожидаемые результаты и способы их проверки.**

В результате освоения программы воспитанники будут:

- знать:** названия и функции основных частей компьютера; технику безопасности и правила поведения в компьютерном классе;
- уметь:**
- использовать в работе клавиатуру и мышь;
  - воспринимать и анализировать информацию с экрана;
  - сравнивать предметы, объединять в группу по признакам;
  - находить закономерности в изображении предметов, обобщать категории;
  - составлять целое из предложенных частей;
  - ориентироваться во времени и пространстве;



- осознавать цели и выбирать систему действий для достижения и оценивания результата своей работы.

**владеть:** навыками основ работы с компьютером.

## **12. Форма подведения итогов.**

Два раза в год (октябрь и май) проводится мониторинг овладения детьми необходимыми знаниями, умениями и навыками.

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН для детей 6-7 лет

№ п/п	Наименование модулей, разделов и тем	Количество часов			
		всего		теория	практика
		кол-во занятий	мин.		
1	Здравствуй, компьютерный класс	3	1 час 30 мин	40 мин	50 мин
2	Устройство компьютера	6	3 часа	30 мин	2 часа 30 мин
3	Современные гаджеты	3	1 час 30 мин	15 мин	1 час 15 мин
4	Компьютерные программы	6	3 часа	30 мин	2 часа 30 мин
5	Математические компьютерные игры	6	3 часа	30 мин	2 часа 30 мин
6	Лингвистические компьютерные игры	7	3 часа 30 мин	35 мин	2 часа 55 мин
7	Итоговое занятие «Компьютер – мой новый друг»	1	30 мин	5 мин	25 мин
<b>Итого</b>		<b>32</b>	<b>16 часов</b>	<b>3 часов 5 мин</b>	<b>12 часов 5 мин</b>

## УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование модулей, разделов и тем	Количество часов			
		всего		теория	практика
		кол-во занятий	мин.		
<b>1. Здравствуй класс компьютерный</b>					
1.1	«Вводное занятие»	1	30 мин	30 мин	
1.2.	«Адаптация к компьютерному классу»	1	30 мин	5 мин	25 мин
1.3.	«Для чего нужен компьютер?»	1	30 мин	5 мин	25 мин
<b>2. Устройство компьютера</b>					
2.1	«Составные части компьютера»	1	30 мин	5 мин	25 мин
2.2	Устройство «монитор»	1	30 мин	5 мин	25 мин
2.3	«Рабочий стол»	1	30 мин	5 мин	25 мин
2.4	Манипулятор «мышь»	1	30 мин	5 мин	25 мин
2.5	«Клавиатура»	1	30 мин	5 мин	25 мин
2.6	«Мы с компьютером – друзья»	1	30 мин	5 мин	25 мин
<b>3. Современные гаджеты</b>					
3.1	«Знакомство с планшетом»	1	30 мин	5 мин	25 мин
3.2	«Функции смартфона»	1	30 мин	5 мин	25 мин
3.3	«Съемные носители»	1	30 мин	5 мин	25 мин
<b>4. Компьютерные программы</b>					
4.1	«Знакомство с понятиями «Папка», «Файл»	1	30 мин	5 мин	25 мин

4.2	«Панель инструментов»	1	30 мин	5 мин	25 мин
4.3	«Вирус, антивирус»	1	30 мин	5 мин	25 мин
4.4	«Графические программы»	1	30 мин	5 мин	25 мин
4.5	«Программа «Word»	1	30 мин	5 мин	25 мин
4.3.	«Программа Power Point»	1	30 мин	5 мин	25 мин
<b>5. Математические компьютерные игры</b>					
5.1	«Я знаю геометрические фигуры»	1	30 мин	5 мин	25 мин
5.2	«В мире цифр»	1	30 мин	5 мин	25 мин
5.3	«Считаем и сравниваем»	1	30 мин	5 мин	25 мин
5.4	«Складываем и вычитаем»	2	1 час	10 мин	50 мин
5.5	«Занимательные задачи»	1	30 мин	5 мин	25 мин
<b>6. Лингвистические компьютерные игры</b>					
6.1	Коммуникативная игра «Опиши картину и придумай продолжение».	1	30 мин	5 мин	25 мин
6.2	«Мы знаем звуки и буквы»	2	1 час	10 мин	50 мин
6.3	«Учимся читать»	2	1 час	10 мин	50 мин
6.4	«Игра – наше любимое занятие»	1	30 мин	5 мин	25 мин
6.5	«Учимся играя»	1	30 мин	5 мин	25 мин
<b>7</b>	<b>Итоговое занятие «Компьютер – мой новый друг»</b>	<b>1</b>	<b>30 мин</b>	<b>5 мин</b>	<b>25 мин</b>
<b>Итого:</b>		<b>32</b>	<b>16 часов</b>	<b>3 часа 5 минут</b>	<b>12 часов 5 минут</b>

**СОДЕРЖАНИЕ ИЗУЧАЕМОГО КУРСА  
КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН  
«Я И МОЙ КОМПЬЮТЕР»**

<b>Тема</b>	<b>Раздел, тема</b>	<b>Содержание</b>	<b>Методы обучения</b>	<b>Формы работы</b>	<b>Работа с родителями</b>
<b>Тема №1</b>	«Вводное занятие»	Введение в программу. Определение степени знакомства детей с компьютером. Индивидуальные беседы о назначении компьютера, его роли в жизни человека. Выяснить, у кого из детей есть компьютер дома. Разрешают ли родители проводить за ним время? Экскурсия в компьютерный класс.	Беседа. Экскурсия.	Фронтальная	Презентация «Программа дополнительного образования «Развивающие игры»
<b>Тема №2</b>	«Адаптация к компьютерному классу»	Знакомство детей с техникой безопасности и правилами поведения в компьютерном классе. Способствование развитию интереса к занятиям. Развивающая игра «Найди пару».	Беседа. Развивающая игра «Найди пару».	Фронтальная, индивидуальная.	
<b>Тема №3</b>	«Для чего нужен компьютер?»	Формирование представления о том для чего нужен компьютер, о его работе.	Беседа. Практическое занятие	индивидуальная	Консультация для родителей «Дети и компьютер»
<b>Тема №4</b>	«Составные части компьютера»	Знакомство детей с функциональной структурой и основными устройствами компьютера. Расширять кругозор и развитие интеллектуальных способностей детей. Развивающая игра «Путешественник».	Беседа. Развивающая игра «Путешественник».	Фронтальная, индивидуальная.	

<b>Тема №5</b>	Устройство «монитор»	Знакомство детей с устройством «монитор». Развивать временные представления и пространственные ориентировки, закрепить знания о днях недели. Развивающая игра «До и после».	Беседа. Развивающая игра «До и после».	Фронтальная, индивидуальная.	Анкета для родителей «Компьютер в вашем доме»
<b>Тема №6</b>	«Рабочий стол»	Знакомство с содержанием «Рабочего стола». Развитие умений соблюдать последовательность действий, заданных устно. Развивающая игра «Сообрази»	Беседа. Развивающая игра «Сообрази».	Фронтальная, индивидуальная.	
<b>Тема №7</b>	Манипулятор «мышь»	Знакомство с манипулятором «мышь». Объяснение принципа работы. Развитие навыка управления компьютерной мышкой. Развитие внимания, быстроты реакции. Развивающая игра «Дорисуй половинку».	Беседа. Развивающая игра «Дорисуй половинку».	Фронтальная, индивидуальная.	
<b>Тема №8</b>	«Клавиатура»	Знакомство с клавиатурой. Названия и функции основных клавиш. Совершенствование работы с «мышью». Тренировочные упражнения.	Беседа. Тренировочные упражнения.	Фронтальная, индивидуальная.	Информация для родителей «Гимнастика для глаз»
<b>Тема №9</b>	«Мы с компьютером – друзья»	Обобщение знаний детей по теме «Устройство компьютера». Развивать пространственную ориентацию и точные движения рук. Развивающая игра «Что общего?».	Беседа. Развивающая игра «Что общего?».	Фронтальная, индивидуальная.	
<b>Тема №10</b>	«Знакомство с планшетом»	Обучение детей пользоваться современным устройством «планшет»	Беседа. Практическое занятие	Фронтальная, индивидуальная.	

<b>Тема №11</b>	«Функции смартфона»	Закрепление знаний детей о возможностях современных смартфонов.	Беседа. Практическое занятие	Фронтальная, индивидуальная.	Анкета для родителей «Мой ребенок и компьютер».
<b>Тема №12</b>	«Съемные носители»	Знакомство с разновидностями съёмных носителей. Для чего нужны, и как ими пользоваться.	Беседа. Практическое занятие	Фронтальная, индивидуальная.	
<b>Тема №13</b>	«Знакомство с понятиями «папка», «файл»	Знакомство с основными понятиями «Папка», «Файл», их назначением.	Беседа. Практическое занятие	Фронтальная, индивидуальная.	Консультация для родителей: «Для чего нужна пальчиковая гимнастика»
<b>Тема №14</b>	«Панель инструментов»	Знакомство детей с панелью инструментов компьютера.	Беседа. Практическое занятие	Фронтальная, индивидуальная.	
<b>Тема №15</b>	«Вирус, антивирус»	Ознакомление с понятием Вирус и познакомить с программой Антивирус. Для чего она нужна.	Беседа. Практическое занятие	Фронтальная, индивидуальная.	Консультация для родителей «Игра и сенсорное развитие старшего дошкольника».
<b>Тема №16</b>	«Графические программы»	Знакомство с простыми графическими программами. Показать возможности программ. Развивать творчество, воображение.	Беседа. Практическое занятие	Фронтальная, индивидуальная.	
<b>Тема №17</b>	«Программа «Word»	Формирование основные понятия о программе Word. Ознакомление с некоторыми возможностями программы.	Беседа. Практическое занятие	Фронтальная, индивидуальная.	
<b>Тема №18</b>	«Программа Power Point»	Формирование основных понятий о программе Word. Ознакомление с некоторыми возможностями программы.	Беседа. Практическое занятие	Фронтальная, индивидуальная.	Рекомендации родителям по развитию математических способностей у ребенка дошкольного возраста в домашних условиях
<b>Тема №19</b>	«Я знаю геометрические фигуры»	Закрепление знаний о геометрических фигурах.	Беседа. Практическое занятие	Фронтальная, индивидуальная.	

<b>Тема №20</b>	«В мире цифр»	Закрепление умения соотносить цифру с группой предметов, совершенствовать навыки счета в пределах 10. Развитие мышления, произвольного внимания, сообразительности. Закрепление умения управлять действиями на экране с помощью компьютерной мышки. Компьютерные игры «Следующее и предыдущее», «Маленький счетовод».	Беседа. Компьютерные игры «Следующее и предыдущее», «Маленький счетовод».	Фронтальная, индивидуальная.	
<b>Тема №21</b>	«Считаем и сравниваем»	Упражнение в сравнении числе и в определении, какое из двух чисел больше или меньше другого, учить воспроизводить множество. Развитие внимания, быстроты реакции. Развитие навыка управления компьютерной мышкой. Компьютерная игра «Больше, меньше или равно?».	Беседа. Компьютерная игра «Больше, меньше или равно?».	Фронтальная, индивидуальная.	
<b>Тема №22</b>	«Складываем и вычитаем»	Закрепление навыков и умения дошкольников складывать и вычитать по 1 в пределах 10; способствовать развитию интеллектуальных способностей детей через использование дидактических игр и заданий. Продолжение работы по развитию у детей логического мышления, памяти, внимания, воображения и быстроты реакции. Компьютерная игра «Математический космодром».	Беседа. Компьютерная игра «Математический космодром».	Фронтальная, индивидуальная.	



<b>Тема №23</b>	«Складываем и вычитаем»	Закрепление навыков и умения дошкольников складывать и вычитать по 1 в пределах 10. Продолжение формирования умения принимать правила и решать интеллектуальную задачу самостоятельно. Компьютерная игра «Планета чисел».	Беседа. Компьютерная игра «Планета чисел».	Фронтальная, индивидуальная.	
<b>Тема №24</b>	«Занимательные задачи»	Развитие умения решать занимательные задачи, учить проходить несложные лабиринты. Развитие логического мышления, внимания, речи, самостоятельности, инициативы, умения самим определять задачу и способы решения. Компьютерные игры «Помоги спрятаться», «Найди дорогу».	Беседа. Компьютерные игры «Помоги спрятаться», «Найди дорогу».	Фронтальная, индивидуальная.	
<b>Тема №25</b>	Коммуникативная игра «Опиши картину и придумай продолжение».	Развитие у детей способности к наблюдению и рассуждению. Развитие языковых компетенций, умения полно отвечать на вопросы. Закрепление умения управлять действиями на экране с помощью компьютерной мышки.	Беседа. Коммуникативная игра «Опиши картину и придумай продолжение» Тренировочные упражнения.	Фронтальная, индивидуальная.	Памятка для родителей по обучению грамоте старших дошкольников

<b>Тема №26</b>	«Мы знаем звуки и буквы»	Продолжение формирования у детей основы звукового анализа, помочь запомнить буквы. Продолжение работы по развитию у детей логического мышления, памяти, внимания, воображения и быстроты реакции. Компьютерная игра «Весёлая азбука».	Беседа. Компьютерная игра «Весёлая азбука».	Фронтальная, индивидуальная.
<b>Тема №27</b>	«Мы знаем звуки и буквы»	Закрепление знания о буквах, учить детей концентрировать внимание. Развитие пространственной ориентации и точных движений рук. Закрепление умения управлять программой, называть задачу. Компьютерная игра «Расставь буквы».	Беседа. Компьютерная игра «Расставь буквы».	Фронтальная, индивидуальная
<b>Тема №28</b>	«Учимся читать»	Продолжение формирования навыков слогового чтения у детей с помощью лингвистических компьютерных игр. Развитие речи, мышления, мелкой моторики рук, умения управлять своей деятельностью. Компьютерная игра «Собери слово».	Беседа. Компьютерная игра «Собери слово».	Фронтальная, индивидуальная.
<b>Тема №29</b>	«Учимся читать»	Упражнение детей в составлении из буквослогов и слов, формировать навыки слогового чтения. Развитие внимания, быстроты реакции. Закрепление навыков управления компьютерной мышкой. Компьютерная игра «Прочитай-ка».	Беседа. Компьютерная игра «Прочитай-ка».	Фронтальная, индивидуальная.

<b>Тема №30</b>	«Игра – наше любимое занятие»	Выявление интересов детей, какие игры им больше нравятся и почему. Развитие внимания, логического мышления, памяти, мыслительных операций. Игры детей по интересам.	Беседа. Игры детей по интересам.	Фронтальная, индивидуальная.	Информация для родителей «Развивающие игры на развитие логики у дошкольников».
<b>Тема №31</b>	«Учимся играя»	Определение степени сформированности основных знаний, умений и навыков, позволяющих ребенку взаимодействовать с компьютером и уровня развития мыслительных процессов.	Беседа. Практическое занятие	Индивидуальная	
<b>Тема №32</b>	Викторина «Компьютер – мой новый друг»	Закрепление материала по данному курсу. Загадки, дидактические, математические, лингвистические игры.	Беседа. Загадки, дидактические, математические, лингвистические игры.	Фронтальная, индивидуальная.	

# МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

## **1. Формы занятий планируемых по каждой теме или разделу.**

**Формы проведения занятий:** беседа, практическое задание, занятие-игра, игры, тренировочные упражнения, викторина, экскурсия, творческая мастерская.

Важнейшая функция компьютера - обучающая. Игры тщательно подобраны с учетом возраста и учебной направленности. Специально созданные компьютерные игры спроектированы так, что ребенок может не только представить себе единичное понятие или конкретную ситуацию, но и получить обобщенное представление обо всех похожих предметах или ситуациях. Такой подход позволяет развивать у детей важные операции мышления – обобщение и классификацию.

## **2. Приемы и методы организации.**

При обучении используются следующие методы организации учебно – воспитательного процесса: словесные, наглядные и практические. Выбор методов обучения зависит от психофизиологических, возрастных особенностей детей, темы и формы занятий. При этом в процессе обучения все методы реализуются в теснейшей взаимосвязи.

## **3. Дидактический материал.**

Дидактическое обеспечение курса: книги, стенды, иллюстрации, слайды, обучающие прикладные программы в электронном виде.

Дидактический материал подбирается и систематизируется в соответствии с учебно-тематическим планом (по каждой теме, возрастными и психологическими особенностями детей, уровнем их развития и способностями).

## **4. Техническое оснащение занятий.**

Помещение:

- компьютерный класс, оформленный в соответствии с профилем проводимых занятий и оборудованный в соответствии с санитарными нормами: столы и стулья для педагога и учащихся, классная доска, шкафы и стеллажи для хранения учебной литературы и наглядных пособий.

Оборудование:

- компьютеры, состоящие из монитора, системного блока, клавиатуры и «мышки».

## ДИАГНОСТИКА

### *Методические рекомендации к процедуре диагностирования*

Диагностика деятельности детей 5—7 лет осуществляется по следующим параметрам:

1. Усвоение детьми элементарных навыков управления компьютером.
2. Самостоятельность деятельности ребенка.
3. Уровень творческой направленности деятельности ребенка.
4. Осознание ребенком смысла компьютерной игры.
5. Длительность сосредоточенной деятельности с программой.
6. Успешность выполнения, завершения компьютерной игры.

По каждому параметру выделяются уровни сформированности деятельности ребенка игре на компьютере: высокий, средний или низкий (приложение 1).

- Высокий уровень (оценивается в 3 балла).
- Средний уровень (оценивается в 2 балла).
- Низкий уровень (оценивается в 1 балл).

По ходу диагностики дошкольников 5—7 лет заполняется сводная таблица. (прил.2)

Уровень сформированности детей игре на компьютере оценивается в соответствии с набранными баллами:

- высокий уровень—15—18 баллов;
- средний уровень — 10—14 баллов;
- низкий уровень —6—9 баллов.

### **Качественная характеристика уровней сформированности деятельности ребенка на компьютере.**

#### **Высокий уровень (15—18 баллов)**

Ребенок самостоятельно ориентируется и владеет клавишами управления клавиатурой (вверх, вниз, вправо, влево, ввод). Умеет пользоваться мышью и другими средствами ввода информации. Хорошо развита моторика мелкой мускулатуры пальцев рук. При игре на компьютере у ребенка правильная поза, движения рук плавные и уверенные.

Осознает соотношения действий управления с изображением на экране.

Играет самостоятельно без помощи педагога. Проявляет инициативу, помогая другим детям. Уровень творческой направленности у ребенка высокий. Выполняет задание по образцу, по словесной инструкции, а также создаёт новые оригинальные образы успешно.

Осознаёт смысл компьютерной игры и понимает игровые цели самостоятельно. Умеет понять и принять условия игры.

Сосредоточен, увлечен и внимателен в течение всей игры.

При игре на компьютере успешно выполняет задание с первого раза.

**Средний уровень (10—14 баллов)** Ребенок ориентируется и владеет клавишами управления клавиатурой со словесной инструкцией педагога (вверх, вниз, вправо, влево, ввод). Умеет пользоваться мышью и другими средствами ввода информации при небольшой помощи педагога.

Развитие мелкой мускулатуры пальцев рук на среднем уровне. При игре на компьютере у ребенка легкое напряжение в позе и в движении рук.

Играет с небольшой помощью педагога. Проявляет инициативу, иногда помогает другим детям. Уровень творческой направленности у ребенка средний. Выполняет задание по образцу, по словесной инструкции, а также создаёт новые оригинальные образы с небольшой помощью педагога.

Осознаёт смысл компьютерной игры и понимает игровые цели с не первого раза или с небольшой помощью педагога. Не всегда понимает и принимает условия игры.

Сосредоточен, увлечен и внимателен в начале игры, а к концу игры внимание рассеивается.

При игре на компьютере выполняет задание при подсказке, помощи взрослого и с не - большими ошибками.

### **Низкий уровень (6—9 баллов)**

Ребенок ориентируется и владеет клавишами управления клавиатурой (вверх, вниз, вправо, влево, ввод) и пользуется мышью только с помощью педагога.

Слабо развита моторика мелкой мускулатуры пальцев рук. При игре на компьютере у ребенка поза напряженная, движения рук резкие и урывистые.

Играет на компьютере только при помощи педагога. Не проявляет инициативу и не помогает другим детям.

Уровень творческой направленности у ребенка низкий. Выполняет задание по образцу, по словесной инструкции, только с помощью педагога.

Осознать смысл компьютерной игры и ставить игровые цели самостоятельно не может, только с участием педагога. Не понимает и не принимает условия игры.

Во время игры на компьютере у ребенка быстро наступает усталость, не внимательность и внимание рассеивается уже в начале игры.

Ребенок не справляется с заданием игры, либо только с помощью педагога.

Методический материал по диагностике

#### *Задание № 1*

*Цель: выявить уровень усвоения ребенком элементарными навыками управления компьютером и мышью*

Используется компьютерная программа – «МИР ИНФОРМАТИКИ» раздел клавиатура и мышь.

Методика проведения: Педагог дает оценку в процессе наблюдений за деятельностью ребенка во время занятий.

Оценка результатов:

- ребенок увлеченно слушает объяснения педагога на занятиях, с интересом выполняет предложенное задание, уверенно владеет клавишами направлений и манипулятором «мышью», движения рук плавные и уверенные – 3 балла.
- на занятиях задания педагога выполняет со словесной инструкцией педагога, не уверенно владеет мышью, наблюдается напряжение в движении рук – 2 балла.
- На занятиях не выражает желание выполнять задания и выполняет только с помощью педагога, пользуется мышью и клавиатурой только при активном участии педагога, движение рук резкие - 1 балл.

### *Задание № 2*

**Цель:** выявить уровень самостоятельности деятельности ребенка

**Методика проведения:** Педагог дает оценку в процессе наблюдений за деятельностью ребенка во время занятий.

**Оценка результатов:**

- ребенок во время выполнения задания играет самостоятельно без помощи педагога. Проявляет инициативу, помогая другим детям – **3 балла**.
- на занятиях ребенок выполняет задания с небольшой помощью педагога, иногда помогает другим детям. – **2 балла**.
- на занятиях не выражает желание выполнять задания и выполняет только с помощью педагога, не помогает другим детям - **1 балл**.

### *Задание № 3*

**Цель:** выявить уровень осознания ребенком смысла компьютерной игры.

**Используется компьютерная программа – «МИР ИНФОРМАТИКИ»** раздел элементы логики (сопоставление).

**Методика проведения:** Педагог дает оценку в процессе наблюдений за деятельностью ребенка во время выполнения задания.

**Оценка результатов:**

- Осознаёт смысл компьютерной игры и понимает игровые цели самостоятельно. Умеет понять и принять условия игры– **3 балла**.
- Осознаёт смысл компьютерной игры и понимает игровые цели с не первого раза или с небольшой помощью педагога. Не всегда понимает и принимает условия игры – **2 балла**.
- Осознать смысл компьютерной игры и ставить игровые цели самостоятельно не может, только с участием педагога. Не понимает и не принимает условия игры - **1 балл**.

### *Задание № 4*

**Цель:** определить длительность сосредоточенной деятельности с программой.

**Используется компьютерная программа – «МИР ИНФОРМАТИКИ»** раздел графика .

**Методика проведения:** Педагог дает оценку в процессе наблюдений за деятельностью ребенка во время выполнения задания.

**Оценка результатов:**

- ребенок сосредоточен, увлечен и внимателен в течение всей игры– **3 балла**.
- ребенок не может длительно удерживать внимание, начинает отвлекаться, к концу игры внимание рассеивается, познавательная активность снижается к концу деятельности – **2 балла**.
- ребенок отвлекается и быстро устает в процессе всей - **1 балл**.

### *Задание № 5*

**Цель:** определить успешность выполнения и завершения компьютерной игры.

**Используется компьютерная программа – «МИР ИНФОРМАТИКИ»** раздел графика.

**Методика проведения:** Педагог дает оценку в процессе наблюдений за деятельностью ребенка во время выполнения задания.

**Оценка результатов:**

- ребенок сосредоточен, увлечен и внимателен в течение всей игры– **3 балла**.
- ребенок не может длительно удерживать внимание, начинает отвлекаться, к концу игры внимание рассеивается, познавательная активность снижается к концу деятельности – **2 балла**.
- ребенок отвлекается и быстро устает в процессе всей - **1 балл**.

Цель: выявить уровень познавательной активности

Оценка результатов:

- ребенок увлеченно слушает объяснения педагога на занятиях, с интересом выполняет предложенное задание, задает вопросы разного характера; проявляет ярко выраженную познавательную активность в разных видах деятельности вне занятий, делится со сверстниками и взрослыми информацией по какому-либо вопросу, теме, полученной вне занятий – 3 балла;
- ярко выраженной познавательной активности не проявляет; на занятиях задания педагога может выполнять увлеченно, с интересом, но вне занятий интерес к деятельности пропадает; вопросы разного характера задает редко – 2 балла;
- не проявляет заинтересованности и активности; не выражает особого желания, предпочтения заниматься каким-либо видом деятельности; на занятиях пассивен; вопросы разного характера практически не задает – 1 балл.

*Задание № 2*

Цель: определить уровень развития произвольного слухового запоминания (объем кратковременной памяти).

Методика проведения: Педагог дает инструкцию ребенку:

- Я сейчас назову тебе слова, а ты внимательно их послушай и запомни: слон, мед, окно, жук, шкаф, конь, друг, лак, круг, снег.
- Назови слова, которые ты запомнил.

Оценка результатов:

- ребенок с первого раза запомнил 5 слов – 3 балла;
- ребенок с первого раза запомнил 3-4 слова – 2 балла;
- ребенок с первого раза запомнил меньше трех слов – 1 балл.

*Задание № 3*

Цель: определить уровень произвольного внимания, работоспособности.

Методика проведения: Педагог дает оценку в процессе наблюдений за деятельностью ребенка во время занятий.

Оценка результатов:

- ребенок в течение занятия сосредоточен, активен – 3 балла;
- ребенок не может длительно удерживать внимание, начинает отвлекаться во второй половине занятия, познавательная активность снижается к концу деятельности – 2 балла;
- ребенок отвлекается в процессе всей деятельности – 1 балл.

*Задание № 4*

Цель: определить уровень развития элементов словесно-логического мышления:

Материал: набор предметных картинок: 1) шапка, шарф, платье, туфли



2) медведь, заяц, лиса, конь 3) яблоко, лимон, капуста, апельсин. 4) береза, ель; 5) туфли, сапоги; 6) серия сюжетных картинок из 3 частей.

Методика проведения: 1. Игра «Четвертый лишний»

Педагог выкладывает перед ребенком предметные картинки: 1) шапка, шарф, платье, туфли;

Вопросы: Что нарисовано на картинках?

Как назвать их одним словом?

Какая картинка лишняя? Почему?

2. Педагог выкладывает перед ребенком предметные картинки: 2) медведь, заяц, лиса, конь

Вопросы: Что нарисовано на картинках?

Как назвать их одним словом?

Какая картинка лишняя? Почему?

3. Вопросы: Что общего у березы и ели?

Чем они отличаются?

4. Что есть общего у туфель и сапог?

Чем они отличаются?

5. Разложи картинки по порядку и составь по ним рассказ.

Оценка результатов:

- ребенок анализирует, сравнивает, обобщает, выделяет все сходства и отличия двух предметов или групп, называет лишний предмет, мотивирует свой выбор – 3 балла;

- ребенок исключает лишнее, может мотивировать свой выбор; обобщает, сравнивает, но затрудняется перечислить все отличия и сходства, выделяет второстепенные признаки – 2 балла;

- ребенок затрудняется выделить общие признаки двух предметов, назвать лишнее слово; не называет группу предметов обобщающим словом - 1 балл.

*Задание № 5*

Цель: выявить умение детей выполнять задание в соответствии с инструкцией взрослого.

Методика проведения: Педагог дает оценку в процессе наблюдений за деятельностью ребенка во время занятий.

Оценка результатов:

- ребенок «слышит» и принимает инструкцию взрослого, выполняет задание в соответствии с ней – 3 балла;

- ребенок «слышит» инструкцию взрослого, но затрудняется выполнить задание в соответствии с ней. Для достижения результата необходимо уточнение, разъяснение инструкции – 2 балла;

- ребенок не принимает инструкцию взрослого к действию, разъяснение, уточнение инструкции не приносит желаемого результата. – 1 балл.

## **СПИСОК ДЕТЕЙ**

- 1. Ахметова Ангелина**
- 2. Бубнова Маргарита**
- 3. Буров Максим**
- 4. Зайкина Алина**
- 5. Козеева Анастасия**
- 6. Тычков Всеволод**
- 7. Тянгаев Андрей**
- 8. Учайкин Максим**
- 9. Яковлева Марина**

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### Список литературы для педагогов

1. Голованов В. П. Методика и технология работы педагога дополнительного образования: учеб. Пособие для студ. учреждений сред. проф. образования. — М. : ВЛАДОС, 2011
2. Информационно-коммуникативные технологии в дошкольном образовании Комарова Т.С., Комарова И.И., Туликов А.В., Мозаика-Синтез М.,2013.
3. Дополнительное образование детей: Учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Под ред. О. Е. Лебедева. — М. : ВЛАДОС, 2010.
4. Дошколенок + компьютер: перспективно – тематическое планирование. Конспекты занятий с детьми 5 – 7 лет/ авт. –сост. Л. А. Коч, Ю. А. Бревнова. – Волгоград: Учитель, 2011. – 179 с.

### Список литературы для детей и родителей

1. Дружинина, М. Разноцветные стихи / И. Дружинина. – М. : Олма Медиа Групп, 2012. – 128.
2. Дружинина, М. Разные цвета: стихи / М. Дружинина. – М. : Эксмо, 2010. – 18 с.
3. Емельянова, О. Геометрические фигуры и формы : загадки для детей / О. Емельянова. – Режим доступа : <http://olesya-emelyanova.ru/index-stihi.html>.
4. Земцова, О. Н. Развивающие тесты. Серия : умные книжки / О. Н. Земцова. – М. : Махаон, 2015. – 112 с.
5. Маршалова, Т. Б. Веселые математические считалки / Т. Б. Маршалова. – М. : Детство-Пресс, 2016. – 32 с.
6. Остер, Г. Все лучшие сказки для самых маленьких / Г. Остер. – М. : АСТ, 2016. – 160 с.
7. Тайц, Я. М. Кубик на кубик / Я. М. Тайц. – М. : Речь, 2016. – 16 с.

## Приложения

### Приложение 1

#### **Консультация для родителей на тему «Дети и компьютер»**

В современном образовательном пространстве практически нельзя обойтись без компьютерных технологий. Педагоги в образовательном процессе все чаще и чаще применяют традиционные и инновационные информационные технологии, предполагающие не только использование компьютера для освещения какой-либо информации, но и обучение детей с дошкольного возраста элементарной компьютерной грамотности. Таким образом происходит приобщение современного поколения к информационной культуре, без которой невозможно обойтись в наше время.

Приобщение к информационной культуре - это не только овладение компьютерной грамотностью, но и приобретение этической, эстетической и интеллектуальной чуткости. То, что дети могут с завидной легкостью овладевать способами работы с различными электронными, компьютерными новинками, не вызывает сомнений; при этом важно, чтобы они не попали в зависимость от компьютера, а ценили и стремились к живому, эмоциональному человеческому общению (С.В. Гурьев).

Вместе с тем, в настоящее время существует множество мнений по поводу включения компьютера в жизнь ребенка. Многие родители, стремящиеся сохранить зрение ребенка-дошкольника, встают на позицию исключающую возможность использования компьютера в домашних условиях. Другие родители, наоборот, стараются образовывать, приобщать своего малыша с раннего возраста к современному миру посредством компьютерных развивающих игр. На чьей же стороне правда? Попытаемся ответить на данный вопрос.

Компьютер вполне естественно вписывается в жизнь детского сада и семьи, являясь одним из эффективных современных технических средств, при помощи которого можно значительно разнообразить процесс воспитания, обучения и развития малыша. Компьютер уже сам по себе привлекателен для ребенка, вызывает у детей познавательный интерес. Каждое занятие с применением компьютера вызывает у дошкольников эмоциональный подъем, желание добиться успехов, сделать задание до конца. Однако при организации работы ребенка на компьютере необходимо учитывать многие факторы.

#### ***Возраст ребенка и временные ограничения работы на компьютере***

Детям до 5 лет не рекомендуется пользоваться компьютером. Детям пяти - семилетнего возраста можно "общаться" с компьютером не более 10-15 минут в день 3-4 раза в неделю. Учащимся первого класса - 10-15 минут в день.

#### ***Технические характеристики компьютера***

Желательно, чтобы монитор был жидкокристаллическим или плазменным. Размер экрана дисплея должен быть по диагонали не менее 35-

38 см для того, чтобы ребенок мог четко видеть текст с расстояния 50-70 см. Дисплей должен быть подвижным, чтобы его можно было поворачивать и наклонять в разные стороны в зависимости от освещения.

### ***Организация рабочего места ребенка***

Монитор должен стоять на расстоянии не менее 60 см от окна, таким образом, чтобы окно располагалось слева от компьютера. При этом на экране ни в коем случае не должны попадать блики от окна или других источников освещения. Для этого оконные проемы можно завешивать занавесями или жалюзи для ограничения светового потока. Запрещается использование темных занавесей на окнах, так как они могут очень сильно затенять помещение.

Монитор должен располагаться на уровне глаз ребенка или чуть ниже. Наилучшим для работы с компьютером считается естественный дневной свет, т.к. только он содержит в себе весь цветовой спектр, поэтому, чем больше лампа соответствует дневному свету, тем лучше. Ни в коем случае нельзя использовать неоновые лампы, т.к. они мигают, излучают рассеянный свет, имеют недостаток цветового спектра и не создают четких теней. При работе с такими лампами возникает сильное напряжение глаз, что может провоцировать снижение зрения. К тому же эти лампы могут вызвать повышение возбудимости у детей, они начинают капризничать, плохо спят.

Мебель рабочего места должна быть удобной для ребенка. Стул должен быть со спинкой, а под ноги ребенка дошкольного и младшего школьного возраста всегда должны ставиться подставки.

### ***Организация деятельности ребенка за компьютером***

Игровые компьютерные задания должны быть незначительными по времени. Следовательно, предпочтение стоит отдавать небольшим по объему играм, либо играм, предполагающим выполнение задания по определенным этапам с последующим сохранением полученных результатов.

Если ребенок уже умеет читать и использует печатный компьютерный текст, то размер шрифта должен быть не менее 14, цвет шрифта всегда должен быть черным, а цвет экрана белый. В цветовой гамме можно периодически использовать желто-зеленые тона.

Обязательно обращайте внимание на признаки утомления ребенка во время занятий за компьютером, т.к. в этом случае надо как можно быстрее прервать работу, чтобы избежать негативных последствий. Об утомлении ребенка свидетельствуют следующие признаки - потирание глаз и лица, зевота, отвлекаемость от задания, хаотичные движения, приближение к монитору, нарушение правильной посадки за столом, капризность и пр.

После окончания работы за компьютером для профилактики нарушений зрения и снятия напряжения с глаз и мышц всего тела рекомендуется выполнять несложную гимнастику для глаз и определенные двигательные упражнения.

Попросите ребенка потянуться, сидя спрятать руки за спиной, посмотреть перед собой. Затем, сделать повороты головы в правую и в левую

стороны. Потом сделать движения плечами назад, расслабить руки и потрясти ими вниз. Таким образом, вы сможете ребенку снять напряжения с мышц шеи, верхнего плечевого пояса и рук.

**Уважаемые родители! Помните, что работа ребенка за компьютером должна проходить всегда только под строгим контролем со стороны взрослых.  
Будьте здоровы!**

**Анкета для родителей «Мой ребенок и компьютер»**

Уважаемые родители, просим вас принять участие в анкетировании.

Подчеркните один из предложенных вариантов ответа или запишите свой вариант.

1. Умеет ли ваш ребенок пользоваться компьютером?      ДА    НЕТ

2. Сколько времени ваш ребенок проводит за компьютером в день?

---

3. Как ваш ребенок проводит время за компьютером?

Варианты ответов: играет в игры, смотрит мультфильмы или фильмы, другое (запишите, что именно)

---

—

4. Вы довольны, что ваш ребенок так увлечен компьютером?      ДА    НЕТ

5. У вас есть беспокойство по поводу пользования ребенком компьютера?

---

6. Что такое информационная безопасность ребенка, по вашему мнению?

---

7. Какие меры по информационной безопасности вашего ребенка вы предпринимаете?

---

8. Какие черты характера появились у ребенка после начала использования компьютера?

---

9. Сколько времени вы сами проводите за компьютером?

**Благодарим за участие в анкетировании!**

**«Гимнастика для глаз»**

\*\*\*

«Глазкам нужно отдохнуть.» *(Ребята закрывают глаза)*  
«Нужно глубоко вздохнуть.» *(Глубокий вдох. Глаза все так же закрыты)*  
«Глаза по кругу побегут.» *(Глаза открыты. Движение зрачком по кругу по часовой и против часовой стрелки)*  
«Много-много раз моргнут» *(Частое моргание глазами)*  
«Глазкам стало хорошо.» *(Легкое касание кончиками пальцев закрытых глаз)*  
«Увидят мои глазки все!» *(Глаза распахнуты. На лице широкая улыбка)*

**«Бабочка»**

Спал цветок  
*(Закрывать глаза, расслабиться, помассировать веки, слегка надавливая на них по часовой стрелке и против нее.)*  
И вдруг проснулся,  
*(Поморгать глазами.)*  
Больше спать не захотел,  
*(Руки поднять вверх (вдох). Посмотреть на руки.)*  
Встрепенулся, потянулся,  
*(Руки согнуты в стороны (выдох).)*  
Взвился вверх и полетел.  
*(Потрясти кистями, посмотреть вправо-влево)*

**«Мостик»**

Закрываем мы глаза, вот какие чудеса  
*(Закрывают оба глаза)*  
Наши глазки отдыхают, упражненья выполняют  
*(Продолжают стоять с закрытыми глазами)*  
А теперь мы их откроем, через речку мост построим.  
*(Открывают глаза, взглядом рисуют мост)*  
Нарисуем букву «О», получается легко  
*(Глазами рисуют букву «О»)*  
Вверх поднимем, глянем вниз  
*(Глаза поднимают вверх, опускают вниз)*  
Вправо, влево повернем  
*(Глазами двигают вправо-влево)*  
Заниматься вновь начнем.  
*(Глазами смотрят вверх-вниз)*  
**«Стрекоза»**  
Вот такая стрекоза- как горошины глаза.  
*(Пальцами делают очки.)*  
Влево- вправо, назад- вперед-



*(Глазами смотрят вправо- влево.)*

Ну, совсем как вертолет.

*(Круговые движения глаз)*

Мы летаем высоко.

*(Смотрят вверх.)*

Мы летаем низко.

*(Смотрят вниз.)*

Мы летаем далеко.

*(Смотрят вперед.)*

Мы летаем близко.

*(Смотрят вниз.)*

**«Ветер»**

Ветер дует нам в лицо.

*(Часто моргают веками.)*

Закачалось деревцо.

*(Не поворачивая головы, смотрят вправо- влево.)*

Ветер тише, тише, тише...

*(Медленно приседают, опуская глаза вниз.)*

Деревца все выше, выше!

*(Встают и глаза поднимают вверх.)*

**«Белка»**

Белка дятла поджидала,

*(Резко перемещают взгляд вправо- влево.)*

Гостя вкусно угощала.

Ну-ка дятел посмотри!

*(Смотрят вверх-вниз.)*

Вот орехи — раз, два, три.

Пообедал дятел с белкой

*(Моргают глазками.)*

И пошел играть в горелки.

*(Закрывают глаза, гладят веки указательным пальцем).*

**«Теремок»**

Терем- терем- теремок!

*(Движение глазами вправо- влево.)*

Он не низок, не высок,

*(Движение глазами вверх- вниз.)*

Наверху петух сидит,

Кукареку он кричит.

*(Моргают глазами.)*

**«Заяц»**

Вверх морковку подними, на нее ты посмотри.

*(Смотрят вверх.)*

Только глазками смотри: вверх-вниз, вправо-влево.

*(Глазами смотрят вверх-вниз, вправо-влево.)*

Ай-да зайныка, умелый! Глазками моргает.

*(Моргают глазками.)*

Глазки закрывает.

*(Глазки закрывают.)*

Зайчики морковки взяли, с ними весело плясали.

*(Прыгаем, как зайчики ).*

**«Дождик»**

Дождик, дождик, пуще лей.

*(Смотрят вверх.)*

Капель, капель не жалей.

*(Смотрят вниз.)*

Только нас не замочи.

*(Делают круговые движения глазами.)*

Зря в окошко не стучи.

**«Кошка»**

Вот окошко распахнулось,

*(Разводят руки в стороны.)*

Кошка вышла на карниз.

*(Имитируют мягкую, грациозную походку кошки.)*

Посмотрела кошка вверх.

*(Смотрят вверх.)*

Посмотрела кошка вниз.

*(Смотрят вниз.)*

Вот налево повернулась.

*(Смотрят влево.)*

Проводила взглядом мух.

*(Взглядом проводят «муху» от левого плеча к правому.)*

Потянулась, улыбнулась

И уселась на карниз.

*(Дети приседают.)*

Глаза вправо отвела,

Посмотрела на кота.

*(Смотрят прямо.)*

И закрыла их в мурчаньи.

*(Закрывают глаза руками.)*

**«Кот»**

Кот на солнышке сидит,

Глаз закрыт, другой закрыт

*(закрывать по очереди оба глаза)*

Кот играет в «Жмурки»

*(крепко зажмуриться)*

— С кем играешь, Васенька?

— Мяу, с солнцем красненьким!

*(открыть оба глаза)*

**«Качели»**

Есть качели на лугу:

Вверх-вниз, вверх-вниз  
(*посмотреть глазами вверх, вниз*)

Я качаться побегу  
Вверх-вниз, вверх-вниз  
(*посмотреть вверх, вниз*)

#### **«Лучик»**

Лучик, лучик озорной,  
Поиграй-ка ты со мной.  
(*Моргают глазками.*)  
Ну-ка лучик, повернись,  
На глаза мне покажись.  
(*Делают круговые движения глазами.*)

Взгляд я влево отведу,  
Лучик солнца я найду.  
(*Отводят взгляд влево.*)  
Теперь вправо посмотрю,  
Снова лучик я найду.  
(*Отводят взгляд вправо.*)

#### **«Отдыхалочка»**

Мы играли, рисовали (выполняется действия, о которых идет речь)  
Наши глазки так устали  
Мы дадим им отдохнуть,  
Их закроем на чуть — чуть.  
А теперь их открываем  
И немного поморгаем.

#### **«Ночь»**

Ночь. Темно на улице. (Выполняют действия, о которых идет речь)  
Надо нам зажмурится.  
Раз, два, три, четыре, пять  
Можно глазки открывать.  
Снова до пяти считаем,  
Снова глазки закрываем.  
Раз, два, три, четыре, пять  
Открываем их опять.  
(повторить 3 — 4 раза)

#### **«Прогулка в лесу»**

Мы отправились гулять. Шагают на месте  
Грибы — ягоды искать  
Как прекрасен этот лес.  
Полон разных он чудес.  
Светит солнце в вышине, *смотрят вверх*  
Вот грибок растет на пне, *смотрят вниз*  
Дрозд на дереве сидит, *смотрят вверх*  
Ежик под кустом шуршит. *смотрят вниз*  
Слева ель растет — старушка, *смотрят вправо*

Справа сосенки — подружки. *смотрят влево*  
Где вы, ягоды, ау! *повторяют движения глаз*  
Все равно я вас найду! *влево — вправо, вверх — вниз.*

\*\*\*

Раз —налево, два — направо,  
Три —наверх, четыре - вниз.  
А теперь по кругу смотрим,  
Чтобы лучше видеть мир.  
Взгляд направим ближе, дальше,  
Тренируя мышцу глаз.  
Видеть скоро будем лучше,  
Убедитесь вы сейчас!  
А теперь нажмем немного  
Точки возле своих глаз.  
Сил дадим им много-много,  
Чтоб усилить в тыщу раз!

\*\*\*

Мы гимнастику для глаз  
Выполняем каждый раз.  
Вправо, влево, кругом, вниз,  
Повторить ты не ленись.  
Укрепляем мышцы глаза.  
Видеть лучше будем сразу.  
Глазки вправо, глазки влево,  
И по кругу проведем.  
Быстро – быстро поморгаем  
И немножечко потрем.

\*\*\*

Посмотри на кончик носа  
И в «межбровье» посмотри.  
Круг, квадрат и треугольник  
По три раза повтори.  
Глазки закрываем,  
Медленно вдыхаем.  
А на выдохе опять  
Глазки заставляй моргать.  
А сейчас расслабились  
На места отправились.

### **Автобус.**

Мы в автобусе сидим,  
Во все стороны глядим.  
Глядим назад, глядим вперед,

А автобус не везет.  
Внизу речка – глубоко,  
Вверху птички – высоко.  
Щётки по стеклу шуршат  
Все капельки смести хотят.  
Колёса закружились  
Вперёд мы покатались.

### **Сова.**

В лесу темно.  
Все спят давно.  
Только совушка -сова,  
большая голова,  
На суку сидит,  
во все стороны глядит.  
Вправо, влево, вверх и вниз,  
Звери, птицы, эх, держись!  
осмотрела все кругом –  
за добычею бегом!

### **Часы**

Тик-так, тик-так  
Все часы идут вот так: тик-так, тик-так,  
Налево раз, направо раз,  
Мы тоже можем так,  
Тик-так, тик-так.

\* \* \*

Мы ладонь к глазам приставим,  
Ноги крепкие расставим.  
Поворачиваясь вправо,  
Оглядимся величаво.  
И налево надо тоже  
Поглядеть из под ладошек.  
И – направо! И еще  
Через левое плечо!

### **«Хомка»**

Хомка - Хомка хомячок,  
Полосатенький бочок.  
Хомка рано встаёт  
Глазки свои Хомка трет.  
Поморгает – раз, два, три  
Вдох и выдох. Посмотри  
Далеко ручей бежит,  
На носу комар пищит.

Смотрит Хомка выше, ниже,  
Вправо, влево, дальше, ближе...

Осмотрел он все кругом  
Прыг! и в норочку бегом!

**«Жук»**

*(Дети садятся на пол, вытягивают ноги вперёд. Указательный палец правой руки — это жук. Дети поворачивают его вправо, влево, вверх, вниз, следуя тексту.)*

К журавлю жук подлетел,  
Зажужжал и запел «Ж-ж-ж. »  
Вот он вправо полетел,  
Каждый вправо посмотрел.  
Вот он влево полетел,  
Каждый влево посмотрел.  
Жук на нос хочет сесть,  
Не дадим ему присесть.  
Жук наш приземлился,  
Зажужжал и закружился. «Ж-ж-ж. »  
Жук, вот правая ладошка,  
Посиди на ней немножко.  
Жук, вот левая ладошка,  
Посиди на ней немножко.

*(Дети вытягивают поочерёдно вперёд правую и левую руки, смотрят на ладошку; затем встают на ноги, тянутся вверх на носочках и хлопают в ладоши, медленно опуская руки.)*

Жук наверх полетел  
И на потолок присел.  
На носочки мы привстали,  
Но жука мы не достали.  
Хлопнем дружно—  
Хлоп-хлоп-хлоп,  
Чтобы улететь он смог.

«Ж-ж-ж. »

**"Дождик"**

Капля первая упала - кап! *(сверху пальцем показывают траекторию ее движения)*

И вторая пробежала - кап!  
Мы на небо посмотрели, (то же самое)  
Капельки кап - кап запели,  
Намочились лица.  
Мы их вытирали. (вытирают лицо руками)  
Туфли - посмотрите - (показывают вниз и смотрят)  
Мокрыми стали.  
Плечами дружно поведем (движения плечами)  
И все капельки стряхнем.

От дождя убежим.  
Под кусточком посидим. (приседают)

### **"Самолет"**

Пролетает самолет, *(смотрят вверх и водят пальцем за воображаемым самолетом)*

С ним собрался я в полет,  
Правое крыло отвел, *(отводят руки по переменно и прослеживают взглядом)*  
Посмотрел.

Левое крыло отвел,

Поглядел.

### **"Тишина"**

Мы устали все чуть - чуть.

Предлагаю отдохнуть.

Отдыхайте наши уши

Тишину мы будем слушать.

И глаза мы закрываем,

И они пусть отдыхают.

В тишине представить море,

Свежий ветер на просторе.

За волной плывет волна,

А в округе тишина.

Наши глазки так устали,

Мы писали, рисовали,

Встанем дружно по порядку,

Сделаем для глаз зарядку.

Ночь. Темно на улице.

Надо нам зажмурится.

Раз, два, три, четыре, пять

Можно глазки открывать.

Снова до пяти считаем,

Снова глазки закрываем.

Раз, два, три, четыре, пять

Открываем их опять.

А теперь всем вместе нужно

Поморгать глазами дружно.

Вправо - влево посмотрите,

Вниз и вверх все поглядите.

Отдохнули? Хорошо.

Повторяем все еще.

### **"Цветы"**

Наши алые цветы распускают лепестки *(смотрим вверх)*

Ветерок чуть дышит, лепестки колышет, *(моргать быстро)*

Наши алые цветы закрывают лепестки, *(закрывать глаза)*

Тихо засыпают, головой качают *(смотреть по сторонам)*.

**«Ах, как долго мы писали»**

Ах, как долго мы писали (*Поморгать глазами.*)  
Глазки у ребят устали.  
Посмотрите все в окно ( *Посмотреть влево – вправо.*)  
Ах, как солнце высоко (*Посмотреть вверх.*)  
Мы глаза сейчас закроем (*Закрыть глаза ладошками.*)  
В классе радугу построим (*Посмотреть по дуге вверх* )  
Вверх по радуге пойдем (*Вправо и вверх – влево.*)  
Вправо, влево повернём ( *Поворачиваем вправо, влево* )  
А потом скатимся вниз (*Посмотреть вниз.*)  
Жмурься сильно, но держись. (*Зажмурить глаза, открыть и поморгать ими.*)

### **“Весёлая неделька”**

- Всю неделю по - порядку,  
Глазки делают зарядку.  
- В понедельник, как проснутся,  
Глазки солнцу улыбнутся,  
Вниз посмотрят на траву  
И обратно в высоту.  
(*Поднять глаза вверх; опустить их книзу, голова неподвижна.*)  
- Во вторник часики глаза,  
Водят взгляд туда – сюда,  
Ходят влево, ходят вправо  
Не устанут никогда.  
(*Повернуть глаза в правую сторону, а затем в левую, голова неподвижна.*)  
- В среду в жмурки мы играем,  
Крепко глазки закрываем.  
Раз, два, три, четыре, пять,  
Будем глазки открывать.  
Жмуримся и открываем  
Так игру мы продолжаем.  
(*Плотно закрыть глаза, досчитать до пяти и широко открыть глазки.*)  
- По четвергам мы смотрим вдаль,  
На это времени не жаль,  
Что вблизи и что вдали  
Глазки рассмотреть должны.  
(*Смотреть прямо перед собой, поставить палец на расстояние 25-30 см. от глаз, перевести взор на кончик пальца и смотреть на него, опустить руку.*)  
- В пятницу мы не зевали  
Глаза по кругу побежали.  
Остановка, и опять  
В другую сторону бежать.  
(*Поднять глаза вверх, вправо, вниз, влево и вверх; и обратно: влево, вниз, вправо и снова вверх.*)  
- Хоть в субботу выходной,  
Мы не ленимся с тобой.



Ищем взглядом уголки,  
Чтобы бегали зрачки.

*(Посмотреть взглядом в верхний правый угол, затем нижний левый;  
перевести взгляд в верхний левый угол и нижний правый.)*

- В воскресенье будем спать,

А потом пойдём гулять,

Чтобы глазки закалялись

Нужно воздухом дышать.

*(Закрывать веки, массировать их с помощью круговых движений пальцев:  
верхнее веко от носа к наружному краю глаз, нижнее веко от наружного  
края к носу, затем наоборот.)*

- Без гимнастики, друзья,

Нашим глазкам жить нельзя!

\*\*\*

В правую руку свой мячик возьми, *(Взор следует за мячом)*

Над головою его подними

И перед грудью его поддержи.

К левой ступне не спеша положи.

За спину спрячь и затылка коснись.

Руку смени и другим улыбнись. *(В какой руке у нас сейчас мяч)*

Правого плечика мячик коснётся.

И ненадолго за спину вернётся.

С голени правой да к левой ступне,

Да на живот – не запутаться б мне.

## КОНСУЛЬТАЦИЯ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ

### Игра и сенсорное развитие старшего дошкольника

Сенсорное развитие дошкольников одно из направлений в познавательном и интеллектуальном развитии ребенка. Сенсорное воспитание — это целенаправленное совершенствование, развитие у детей сенсорных процессов (ощущений, восприятия, представлений). Одним из средств развития сенсорных способностей является игра. В дошкольном возрасте игра имеет важнейшее значение в жизни ребенка. В игре удается привлечь внимание детей к таким предметам, которые в обычных неигровых условиях их не интересуют и на которых сосредоточить внимание не удастся. Дидактическая игра дает возможность решать различные педагогические задачи в игровой форме, наиболее доступной и привлекательной для детей. Особенно ценны игры с красочным дидактическим материалом, игрушками, картинками, на которых изображены предметы окружающей действительности. С целью сенсорного развития, ознакомления с новыми знаниями используются головоломки, развивающие игры, занимательные задачи и логические упражнения. В дошкольном возрасте используются самые простые головоломки — это головоломки с палочками. Их называют задачами на смекалку геометрического характера, так как в ходе решения, как правило, идет преобразование одних фигур в другие, а не только изменение их количества. Эти задания способствуют расширению представлений о геометрических фигурах, об их величине, т. е. развитию сенсорных способностей и знаний о форме и величине предметов. Для организации головоломок необходимо иметь набор обычных счетных палочек, чтобы составить из них наглядные задачи — головоломки. Кроме этого потребуются таблицы с графически изображенными на них фигурами, которые подлежат преобразованию. На обратной стороне таблицы указывается, какие преобразования надо проделать и какая фигура должна получиться в результате. Задачи на смекалку, игры различны по степени сложности, характеру преобразования. В ходе решения каждого нового задания ребёнок включается в активную умственную деятельность (восприятие цвета, формы, величины), стремясь достигнуть конечной цели — видоизменить или построить пространственную фигуру, что развивает сенсорные способности детей. Для детей 5–7 лет задачи на смекалку можно объединить в три группы:

1. Задачи на составление заданной фигуры из определенного количества палочек: составить два разных квадрата из 7 палочек.

2. Задачи на изменение фигур, для решения нужно убрать или добавить указанное количество палочек.

3. Задачи на смекалку, где необходимо переложить палочки с целью видоизменения, преобразования заданной фигуры. Самые простые задачи первой группы дети выполняют без труда, когда они ежедневно упражняются в составлении геометрических фигур из счетных палочек. Такие задания способствуют расширению сенсорных представлений о форме геометрических фигур и предметов. Основная цель — это упражнять детей в умении составлять геометрические фигуры из определенного количества палочек, пользоваться приемом пристроения или перестроения. Например, можно предложить такие задания: 1. Составить два равных

треугольника из 5 палочек. 2. Составить 4 равных треугольника из 9 палочек. 3. Из 5 палочек составить квадрат и 2 равных треугольника.

4. Из 10 палочек составить 2 квадрата: большой и маленький. Взрослый, сохраняя занимательность, игровой характер упражнений, должен стремиться к тому, чтобы практические пробы детей стали целенаправленными, т. е. ребенок должен предварительно обдумать ход решения, а затем действовать. Достаточно позаниматься 3–4 раза, тогда дети овладеют способами пристроения к одной фигуре другой так, чтобы одна или несколько сторон оказались общими. Для развития у детей умения планировать ход мысли, следует предлагать им высказывать суждения или действовать и рассуждать одновременно. Это помогает в развитии связной речи детей, в обогащении словаря математическими понятиями. Далее задачи на перестроение фигур, следует начинать с тех, в которых для изменения фигуры надо убрать определенное количество палочек или переложить. Обучение при этом направлено на формирование у детей умения обдумывать ходы мысленно, полностью или частично решать задачу в уме. В ходе выполнения заданий дети овладеют умением на основе обдумывания предполагать решение, проверять его практически, пробовать, искать новые пути, обосновывать. Чтобы научить ребёнка самостоятельно анализировать задания, необходим достаточный сенсорный опыт. В работе с детьми 6–7 лет усложняется характер игр и задач на преобразование фигур. Дети могут сами придумывать элементарные задачи на смекалку, разные задания к играм. Для этого взрослому надо побеседовать с ними о том, как придумываются такие задачи и игровые задания. Может быть вместе с ребенком составить новое задание к игре. Одним из видов головоломок являются игры на составление

плоскостных изображений предметов, животных, птиц, домов из специальных наборов геометрических фигур. Наборы фигур при этом подбираются не произвольно, представляют собой части разрезанной определенной фигуры: квадрата, прямоугольника, круга или овала. Они интересны и детям и взрослым. Это такие игры, как «Танграм», «Пифагор», «Колумбово яйцо», «Чудо-крестики», «Прозрачный квадрат» и др. Успешность освоения таких игр в дошкольном возрасте зависит от уровня сенсорного развития детей. Дети должны знать не только названия геометрических фигур, но и их свойства, отличительные признаки, уметь свободно перемещать их с целью получения новой фигуры. Например: в играх «Танграм», «Чудо-крестики» — составление фигуры-силуэта зайца, бегущего гуся, ракеты, робота, а в игре «Прозрачный квадрат» — составление лошадки, домика и др. Более сложная игра «Пифагор» используется в работе с детьми 6–7 лет с целью развития пространственного представления, воображения, смекалки. Все дидактические и развивающие игры, задачи на смекалку используются с целью активизации детской мысли, развития логического мышления, выработки умения догадываться, сообразительности, что необходимо дошкольникам для учебной деятельности, а каждому человеку для жизни. С целью расширения возможностей сенсорного развития дошкольников также используются развивающие и логико-математические игры. Так в играх «Разложи все оттенки», «Подбери чашки к блюдам», «Подбери узор» и «Палочках Кюизенера» — дети обогащают свои представления о цветах, об оттенках, о цветовых сочетаниях. Знания о форме предметов, о геометрических фигурах, о величине дети закрепляют посредством таких игр, как «Геокопт», «Сложи квадрат», «Цвет и форма», «Прозрачный квадрат», «Составь картинку», «Эстафета» и др. Особый интерес дети проявляют к играм, которые содержат элемент ожидания или неожиданности, например «Что изменилось?» «Который по счету», «Чудесный мешочек»; нахождение пропущенной фигуры, продолжение ряда фигур, знаков, на поиск недостающей в ряду фигуры. Игры «Найди лишнюю», «Найди недостающую», «Сколько фигур здесь спрятано?» Назначение развивающих и логических игр состоит в активизации умственной деятельности детей, в «оживлении» процесса обучения. В работе с детьми 5–6 лет вначале используют простые логико-математические игры с целью развития у них умения осуществлять последовательные умственные действия: анализировать, сравнивать по форме, цвету, величине, обобщать по одному или нескольким признакам, целенаправленно думать. Эти задания наглядно представлены в виде чертежей, рисунков, иллюстрированы предметами. Дети

в ходе поисков ответа могут подбирать недостающие фигуры, менять их местами, перекладывать предметы. Практические действия облегчают решение задачи, делают его более доказательным. Например: 1. Чем отличается одна картинка от другой? 2. Найди два одинаковых предмета. 3. Какая фигура здесь лишняя и почему? Для успешного решения подобных заданий необходимо развивать умение обобщать ряд фигур, предметов по выделенным признакам, сопоставить обобщенные признаки одного ряда с признаками другого, что возможно благодаря наличию у детей сенсорных представлений о цвете, форме, величине. Постепенно характер построения игр усложняется. Изменяются задания, закономерности которым подчинены изображенные фигуры, предметы. Главное усложнение состоит в постепенном повышении требований к детям, в развитии самостоятельности, в скорости решения, в умении доказывать его, в творчестве. Владение детьми приемов решения разнообразных логических задач, скрытых в играх, создает основу для проявления ими творчества. Использование такого занимательного материала, позволяет в интересной игровой форме решать задачи сенсорного развития детей дошкольного возраста.

**Консультация для родителей:  
«Для чего нужна пальчиковая гимнастика»**



Известному педагогу В.А. Сухомлинскому принадлежит высказывание: «Ум ребенка находится на кончиках его пальцев».

Движения пальцев и кистей рук ребенка имеют особое развивающее воздействие. Как вы помните, у новорожденного кисти всегда сжаты в кулачки, и если взрослый вкладывает свои указательные пальцы в ладони ребенка, тот их плотно сжимает. Малыша можно даже немного приподнять. Однако эти манипуляции ребенок совершает на рефлекторном уровне, его действия еще не достигли высокого мозгового контроля, который позволяет впоследствии сознательно выполнять движения.

Значение хватательного рефлекса состоит в способности ребенка не выпускать из рук предмет. По мере созревания мозга этот рефлекс переходит в умение хватать и отпускать. Чем чаще у ребенка действует хватательный рефлекс, тем эффективнее происходит эмоциональное и интеллектуальное развитие малыша.

Влияние мануальных (ручных) действий на развитие мозга человека было известно еще во II веке до нашей эры в Китае. Специалисты утверждали, что игры с участием рук и пальцев (типа нашей «Сороки-белобоки» и других) приводят в гармоничные отношения тело и разум, поддерживают мозговые системы в превосходном состоянии.



По насыщенности акупунктурными зонами кисть не уступает уху и стопе. Рука имеет самое большое «представительство» в коре головного мозга, поэтому именно развитию кисти принадлежит важная роль в формировании головного мозга и становлении речи. И именно поэтому словесная речь ребенка начинается, когда движения его пальчиков достигают достаточной точности. Ручки ребенка подготавливают почву для последующего развития речи.

Существуют приятные и увлекательные способы помочь нашим детям и обеспечить развитие мелкой моторики, а значит, избежать множества неприятных моментов в будущей школьной жизни вашего малыша. Это пальчиковые игры. Заниматься ими с ребёнком можно с самого рождения. И лучше никогда не заканчивать.

Игры с пальчиками развивают мозг ребенка, стимулируют развитие речи, творческие способности, фантазию малыша. Простые движения помогают убрать напряжение не только с самих рук, но и расслабить мышцы всего тела. Они способны улучшить произношение многих звуков, чем лучше работают пальцы и вся кисть, тем лучше ребенок говорит.

Талантом нашей народной педагогики созданы игры «Ладушки», «Сорока-белобока», «Коза рогатая» и другие. Их значение до сих пор недостаточно осмыслено взрослыми. Многие родители видят в них развлекательное, а не развивающее, оздоравливающее воздействия. Исследования отечественных физиологов также подтверждают связь развития рук с развитием мозга. Работы В.М. Бехтерева доказали влияние манипуляции рук на функции высшей нервной деятельности, развитие речи. Простые движения рук помогают убрать напряжение не только с самих рук, но и с губ, снимают умственную усталость. Они способны улучшить произношение многих звуков, а значит — развивать речь ребенка. Исследования М.М. Кольцовой доказали, что каждый палец руки имеет довольно обширное представительство в коре больших полушарий мозга. Развитие тонких движений пальцев рук предшествует появлению артикуляции слогов. Благодаря развитию пальцев в мозге формируется проекция «схемы человеческого тела», а речевые реакции находятся в прямой зависимости от тренированности пальцев.

### **Что же происходит, когда ребенок занимается пальчиковой гимнастикой?**

1. Выполнение упражнений и ритмичных движений пальцами индуктивно приводит к возбуждению в речевых центрах головного мозга и резкому усилению согласованной деятельности речевых зон, что в конечном итоге, стимулирует развитие речи
2. Игры с пальчиками создают благоприятный эмоциональный фон, развивают умение подражать взрослому, учат вслушиваться и понимать смысл речи, повышают речевую активность ребёнка.
3. Дети учатся концентрировать своё внимание и правильно его распределять,
4. Если ребёнок будет правильно выполнять упражнения, сопровождая их короткими стихотворными строчками, то его речь станет более чёткой, ритмичной, яркой, и усилится контроль над выполняемыми движениями.
5. Развивается память ребенка, так как он учится запоминать определённые

положения рук и последовательность движений.

6. У детей развивается воображение и фантазия. Овладев всеми упражнениями, он сможет "рассказывать руками" целые истории,

7. В результате освоении всех упражнений кисти рук и пальцы приобретают силу, хорошую подвижность и гибкость, а это в дальнейшем облегчит овладение навыком письма.

Все упражнения разделены на три группы:

1 группа - Упражнения для кистей рук,

2 группа - Упражнения для пальцев «условно статические»

3 группа - Упражнения для пальцев "динамические".

С какого возраста можно начинать выполнять эти упражнения?

Исходя из оздоровительного воздействия на организм ребенка каждого из пальцев, помогайте ребенку координированно и ловко ими манипулировать. Обращайте внимание на овладение ребенком простыми, но в то же время жизненно важными умениями — держать чашку, ложку, карандаши, умываться. Например, если в четыре года он не умеет доносить в пригоршне воду до лица — значит, у него отстает в развитии мелкая мускулатура.

Обнаружив отставание у ребенка, не огорчайтесь. Займитесь с ним пальчиковой гимнастикой.

Такую тренировку следует начинать с самого раннего детства, некоторые специалисты советуют начинать заниматься пальчиковой гимнастикой с 6 - 7 месяцев, но и в более позднем возрасте занятия будут очень полезны и эффективны.

Начать можно с ежедневного массажа по 2 -3 минуты кистей рук и пальцев:

1. Поглаживать и растирать ладони вверх - вниз;
2. Разминать и растирать каждый палец вдоль, затем поперёк
3. Растирать пальчики спиралевидными движениями.

Затем можно выполнять некоторые упражнения 3 группы, но в пассивной форме, т.е. вы сами сгибаете, разгибаете пальчики ребёнка и совершаете другие энергичные движения, сопровождая их ритмичными строчками. При этом важно, чтобы в упражнениях участвовали все пальчики.



1. Сначала все упражнения выполняются медленно. Следите, чтобы ребёнок правильно воспроизводил и удерживал положение кисти или пальцев и правильно переключался с одного движения на другое. При необходимости помогите малышу или научите его помогать себе второй рукой.

2. Упражнения отрабатываются сначала одной рукой затем другой рукой, после этого двумя руками одновременно.

3. Каждому упражнению соответствует свой рисунок для создания зрительного образа. Сначала покажите ребёнку цветной рисунок и объясните, как должно выполняться упражнение, затем, вы показываете картинку, называете упражнение, а малыш выполняет, какое положение кистей рук или пальцев он должен воспроизвести.

Когда все упражнения будут хорошо знакомы, можно выполнять следующие игровые задания:

1. Запомнить и повторять серию движений по словесной инструкции, начиная с двух движений и заканчивая 3,4 и более.

2. "Рассказывать руками "сказки и маленькие истории.

К пальчиковым играм можно отнести игры с пластилином, камешками и горошинами, игры с пуговками и шнуровкой. Полезным и увлекательным занятием будет доставание игрушек из бассейна с крупой. Для некоторых игр можно надевать на пальчики бумажные колпачки или рисовать на подушечках пальцев глазки и ротик. Наибольшее внимание ребёнка привлекают пальчиковые игры с потешками или с пением. Синтез движения, речи и музыки радует малышей и позволяет проводить занятия наиболее эффективно. Все эти занятия помогут вашему ребёнку научиться быть настоящим хозяином своих ладошек и десяти пальчиков, совершать сложные манипуляции с предметами, а значит, подняться ещё на одну ступеньку крутой лестницы, ведущей к вершинам знаний и умений.

Игры с пальчиками очень нравятся детям, поэтому играйте, ещё раз играйте, ещё раз играйте, почаще!

**Помните! Любые упражнения будут эффективны только при регулярных занятиях! Занимайтесь ежедневно около 5 минут.**

### Памятка для родителей по обучению грамоте старших дошкольников

Наша речь состоит из предложений. Предложение – это законченная мысль. Предложения состоят из слов. Слова состоят из Звук – это то, что мы слышим и произносим.

Буква – это то, что мы видим и пишем. Звук на письме обозначается буквой. Звуки бывают гласные и согласные.

Гласные звуки – звуки, которые можно петь голосом, при этом воздух, выходящий изо рта, не встречает преграды. В русском языке 6 гласных звуков: [а], [у], [о], [и], [э], [ы]. На схемах гласные звуки обозначаются красным цветом.

Гласных букв 10: а, у, о, и, э, ы, я, ю, е, ё. Четыре гласные буквы – я, ю, е, ё – йотированные, т.е. обозначают два звука я – [й][а], ю – [й][у], е – [й][э], ё – [й][о] в следующих случаях:

- в начале слова (яма, юла);
- после гласного звука (маяк, заюшка);
- после мягкого и твердого знаков (семья, подъём).

В остальных случаях (после согласных) йотированные гласные обозначают

на

письме

мягкость

согласного звука и гласный звук: я – [а], ю – [у], е – [э], ё – [о] (берёза, мяч).

Согласные звуки – звуки, которые нельзя петь, т.к. воздух, выходящий изо рта при их произнесении встречает преграду.

Твердость и мягкость согласных звуков определяются на слух.

Согласные звуки ([б], [в], [г], [д], [з], [к], [л], [м], [н], [п], [р], [с], [т], [ф], [х]) могут быть твердыми (если после них стоят гласные буквы а, у, о, э, ы) и мягкими (если после них стоят гласные буквы и, е, ё, ю, я).

Всегда твердые согласные звуки: [ж], [ш], [ц].

Всегда мягкие согласные звуки: [й], [ч], [щ].

Твердые согласные звуки на схемах обозначаются синим цветом. Мягкие согласные звуки на схемах обозначаются зеленым

*Развивающие игры для детей подготовительной группы детского сада*

**Игры на развитие логики у дошкольников подготовительной группы**

**Игра «Цветы на клумбах».**

*Цель:* развивать логическое мышление.

*Игровой материал и наглядные пособия:* разноцветный картон, ножницы.

*Описание:* воспитатель вырезает из картона по три цветка красного, оранжевого, синего цвета и три клумбы - круглой, квадратной и прямоугольной форм. Предложить ребенку распределить цветы на клумбах в соответствии с рассказом: «Красные цветы росли не на круглой и не на квадратной клумбе, оранжевые - не на круглой и не на прямоугольной. Где какие цветы росли?»

**Логические задачи.**

*Цель:* развивать внимание, логическое мышление.

*Описание:* воспитатель предлагает детям поиграть в логические задачи, за каждый правильный ответ выдаются фишки. У кого больше фишек, тот и выиграл.

1) Перед Чиполлино стоят предметы: ведро, лопата, лейка. Как сделать так, чтобы лопата стала крайней, не переставляя ее с места? (Можно лейку поставить перед лопатой или перед ведром.)

2) Винни-Пух, Тигра и Пятачок вырезали три флажка разного цвета: синий, зеленый, красный. Тигра вырезал не красный, а Винни-Пух - не красный и не синий флажок. Какого цвета флажок вырезал каждый? (Винни-Пух вырезал зеленый флажок, Тигра — синий. Пятачок - красный.)

3) На столе лежат четыре яблока. Одно яблоко разрезали и положили обратно. Сколько яблок на столе? (4 яблока.)

4) Расставьте в комнате два стула так, чтобы у каждой стены стояло по стулу. (Надо поставить стулья в двух противоположных углах.)

5) Сложите на столе треугольник из одной палочки и квадрат из двух палочек. (Надо положить палочки на углу стола.)

**Игра «Я загадала...».**

*Цель:* развивать логическое мышление.

*Описание:* воспитатель загадывает какой-либо предмет. Предложить ребенку с помощью уточняющих вопросов выяснить название объекта.

- Этот предмет летает? (Да.)

- У него есть крылья? (Да.)

- Он высоко летает? (Да.)

- Он одушевленный? (Нет.)
- Он сделан из пластмассы? (Нет.)
- Из железа? (Да.)
- У него есть пропеллер? (Да.)
- Это вертолет? (Да.)

### **Игра «Выбери нужное».**

*Цель:* развивать логическое мышление.

*Описание:* детям предлагаются варианты, в которых есть лишние позиции, например:

- У сапога всегда есть: пряжка, подошва, ремешки, пуговицы.
- В теплых краях живут: медведь, олень, волк, пингвин, верблюд.
- Месяцы зимы: сентябрь, октябрь, декабрь, май.
- В году: 24 месяца, 12 месяцев, 4 месяца, 3 месяца.
- Отец старше своего сына: часто, всегда, редко, никогда.
- Время суток: год, месяц, неделя, день, понедельник.
- У дерева всегда есть: листья, цветы, плоды, корень, тень.
- Времена года: август, осень, суббота, каникулы.
- Пассажирский транспорт: комбайн, самосвал, автобус, тепловоз.

Эту игру можно продолжить.

### **Игра «Я беру с собой в дорогу».**

*Цель:* развивать логическое мышление.

*Игровой материал и наглядные пособия:* картинки с изображениями одиночных предметов.

*Описание:* выложить изображения вниз картинкой. Предложить ребенку отправиться в морское плавание. Но, для того чтобы путешествие прошло успешно, к нему надо основательно подготовиться, запастись всем необходимым. Попросить ребенка брать по одной картинке и рассказывать о том, как может пригодиться этот предмет. Предметы на картинках должны быть самыми разными. Например, ребенок достает изображение мяча: «В мяч можно играть во время отдыха, мяч можно использовать вместо спасательного круга, потому что он не тонет и т. п.». Можно обыграть различные ситуации: на необитаемом острове, в поезде, в деревне.

### **Игра «Чем похожи и чем отличаются?».**

*Цель:* развивать логическое мышление.

*Описание:* ведущий предлагает детям два предмета, дети должны провести их сравнение и указать сходство и различие. Например: слива и персик; маленькая девочка и кукла; птица и самолет; кошка и белка; апельсин и оранжевый мячик такого же размера; фломастер и мел.

### **Игра «Расселили птиц».**

*Цель:* развивать логическое мышление.

*Игровой материал и наглядные пособия:* 20 карточек с изображением птиц: домашних, перелетных, зимующих, певчих, хищных и т. п.

*Описание:* предложить ребенку расселить птиц по гнездам: в одно гнездо - перелетных птиц, в другое - всех тех, кто имеет белое оперение, в третье - всех птиц с длинными клювами. Какие птицы остались без гнезда? Каких пернатых можно поселить в несколько гнезд?

### **Игра «Ассоциации».**

*Цель:* развивать логическое мышление.

*Описание:* дети делятся на две группы. Одна группа предлагает другой рассказать о каком-либо предмете, используя в своем рассказе слова, обозначающие другие предметы. Например, рассказать о морковке, используя слова: утка, апельсин, кубик, Снегурочка. (Она такого же цвета, как апельсин. Ее можно нарезать кубиками. Верхнюю ее часть любят утки. Если ее не есть, то будешь такой же бледной, как Снегурочка.) Затем группы меняются ролями. Предмет для описания и слова- характеристики задаются ведущим.

### **Игра «Придумай предложение».**

*Цели:* развивать логическое мышление, речевую активность; формировать чувство языка.

*Игровой материал и наглядные пособия:* мячик для пинг-понга.

*Описание:* воспитатель с детьми садится в круг и объясняет правила игры. Он говорит какие-либо слова, а дети придумывают с этим словом предложение. Например: воспитатель называет слово «близко» и передает ребенку мяч. Тот берет мяч и быстро отвечает: «Я живу близко от детского сада». Затем ребенок называет свое слово и передает мяч рядом сидящему. Так по очереди мяч переходит от одного играющего к другому.