

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ Г. НИЖНЕВАРТОВСКА  
ДЕТСКИЙ САД № 17 «ЛАДУШКИ»

Принято педсоветом № 1  
от 31.08.2022

УТВЕРЖДАЮ:  
Заведующий МАДОУ ДС № 17  
\_\_\_\_\_ Я.В. Полятыкина  
приказ № \_\_\_\_ от

**«ЗАНИМАТЕЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР»**  
**программа**  
**дополнительного образования**  
**обучения и развития детей на основе компьютерных технологий**

Составитель: воспитатель  
Алексеева Е.А.

г. Нижневартовск 2022

## СОДЕРЖАНИЕ

|   |    |
|---|----|
| <b>Паспорт</b>  | 3  |
| <b>I. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ</b>  | 5  |
| 1. <b>Пояснительная записка</b>                                       | 5  |
| 1.1. Цели и задачи реализации программы                               | 6  |
| 1.2. Принципы и подходы к формированию программы                      | 6  |
| 1.3. Значимые для разработки и реализации программы характеристики    | 7  |
| 1.4. Планируемые результаты   | 8  |
| <b>II. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ</b>                                      | 8  |
| 2.1. Особенности реализации программы                                 | 8  |
| 2.2. Учебно-тематический план   | 9  |
| <b>III. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ</b>                                    | 17 |
| 3.1 Материально-техническое обеспечение программы                     | 17 |
| 3.2. Организационно-методическая деятельность по реализации программы | 18 |
| 3.2.1. Учебный план   | 18 |
| 3.2.2. Календарный учебный график                                     | 19 |
| Список литературы   | 19 |

## Паспорт

|   |   |
|---|---|
| <b>Наименование дополнительной платной образовательной услуги</b> | Обучение и развитие детей на основе компьютерных технологий «Занимательный компьютер»   |
| <b>Основание для разработки</b>                                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ» (редакция от 26.07.2019);</li> <li>• Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17- октября 2013 г. № 1155 г. Москва «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования»;</li> <li>• Постановление Правительства Российской Федерации от 15.09.2020 № 1441 "Об утверждении Правил оказания платных образовательных услуг"</li> <li>• Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 16.09.2020 № 500 "Об утверждении примерной формы договора об образовании по дополнительным общеобразовательным программам"</li> <li>• Санитарные правила и нормы СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;</li> <li>• Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;</li> <li>• Распоряжение правительства РФ от 4 сентября 2014г. №1726-р «Концепция развития дополнительного образования детей в Российской Федерации».</li> <li>• Постановление Правительства Ханты-Мансийского автономного округа - Югры от 09.10.2013 №413-п «О государственной программе Ханты- Мансийского автономного округа - Югры «Развитие образования в Ханты- Мансийском автономном округе - Югре на 2018-2025 годы и на период до 2030 года» (с изменениями);</li> </ul> <p>Устав МАДОУ г. Нижневартовска ДС № 17 «Ладушки».</p> |
| <b>Заказчик программы</b>   | Родители (законные представители)   |
| <b>Разработчик программы</b>                                      | Воспитатель Алексеева Екатерина Александровна   |
| <b>Исполнители</b>  | Педагог – руководитель дополнительной услуги  |

|  |  |
|--|--|
| <b>программы</b>                                     |  |
| <b>Сроки реализации программы</b>                    | 1 год  |
| <b>Цель программы</b>                                | Формирование основных высших психических процессов мышления, памяти, речи, у детей старшего дошкольного возраста посредством использования современных информационных технологий. Развитие интеллекта, творческих способностей детей. Создание первоначальной базы знаний детей о компьютере.  |
| <b>Задачи программы</b>                              | <p>Формировать начальные навыки работы за компьютером;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ учить правилам работы за компьютером, организации рабочего места и ТБ.</li> <li>➤ развивать логическое мышление;</li> <li>➤ развивать абстрактное, наглядно-образное мышление;</li> <li>➤ раскрывать творческие способности и наклонностей детей;</li> <li>➤ расширять словарный запас детей и знания об окружающем мире;</li> <li>➤ развивать сенсорные возможности ребёнка;</li> <li>➤ воспитывать самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость;</li> <li>➤ воспитывать культуру общения, навыки сотрудничества;</li> <li>➤ воспитывать бережное и аккуратное отношение к технике.</li> <li>➤</li> </ul> |
| <b>Объекты программы</b>                             | Дети от 5 до 6 лет, посещающие дошкольное учреждение   |
| <b>Ожидаемый результат</b>                           | <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Дети знают правила работы с компьютером, организацию рабочего места и ТБ.</li> <li>➤ Знают название и функциональное назначение основных устройств компьютера.</li> <li>➤ Имеют навык работы с клавиатурой, мышкой ориентируются на экране монитора.</li> <li>➤ Умеют пользоваться игровыми и обучающими программами.</li> <li>➤ Умеют самостоятельно запускать компьютер и программы.</li> <li>➤ У детей повысился уровень развития психических процессов: памяти, мышления.</li> </ul>  |
| <b>Организация контроля за реализацией программы</b> | Контроль над реализацией программы осуществляет Заведующий ДОУ<br>Заместитель заведующего по ВМР Совет педагогов   |

## **I. Целевой раздел**

### **1. Пояснительная записка**

Современное общество предъявляет новые требования к поколению, вступающему в жизнь. «Завтра» сегодняшних детей – это информационное общество. Психологическая готовность к жизни в нем сейчас необходимы каждому человеку.

Одним из факторов, обеспечивающих эффективность образования, является непрерывность и преемственность в обучении.

Информатизация дошкольного образования открывает педагогам новые возможности для развития методов и организационных форм воспитания и обучения детей. В современных условиях родители и педагоги должны быть готовы к тому, что при поступлении в школу ребенок столкнется с применением вычислительной техники. Поэтому заранее необходимо готовить ребенка к предстоящему взаимодействию с информационными технологиями.

Для успешного обучения в детском саду важен не столько набор знаний, сколько развитое мышление, умение получать знания, использовать имеющиеся навыки для решения различных учебных задач. Большие возможности при этом раскрываются при работе с компьютером.

Общение детей дошкольного возраста с компьютером начинается с компьютерных игр, тщательно подобранных с учётом возраста и учебной направленности. Игра - одна из форм практического мышления. В игре ребенок оперирует своими знаниями, опытом, впечатлением, отображенными в общественной форме игровых способов действия, игровых знаков, приобретающих значение в смысловом поле игр. Ребенок обнаруживает способность наделять нейтральный (до определенного уровня) объект игровым значением в смысловом поле игры. Именно эта способность является главной психологической базой для введения в игру дошкольника компьютера как игрового средства.

Компьютерные игры, включенные в систему обычных игр, вносят свой вклад в совершенствование воспитания всестороннее развитие творческой личности ребенка. Кроме нормативных воспитательно-образовательных стандартов, малыши показывают более высокий уровень "школьной готовности" и естественно вхождение в мир взрослых, в завтрашний мир.

У ребенка развивается:

- восприятие, зрительно-моторная координация, образное мышление;
  - познавательная мотивация, произвольная память и внимание;
  - произвольность, умение построить план действий, принять и выполнить задание.
- Он овладевает новым способом, более простым и быстрым, получения и обработки информации, меняет отношение к новому классу техники и вообще к новому миру предметов.

Элементы компьютерной грамотности усваиваются детьми легче, если ведущим мотивом их деятельности становится игра. Это вызывает у детей большую эмоциональную и интеллектуальную готовность к дальнейшему развитию умственных и творческих способностей.

Программа «Занимательный компьютер» составлена на основе компьютерных программ: «Система интенсивного развития способностей («СИРС») автор Буров А.Н, кандидат физико-математических наук, директор ЦИТОМ, (центр интенсивных технологий в образовании и медицине), заведующий лабораторией программных средств, развития

творческих способностей Новосибирского института образовательных технологий РАО (Российская Академия Образования).

Программ «Карусель», «Охота», автор Подугольникова Т.А., кандидат биологических наук (ИППИ РАН) – предназначенные для тестирования и развития кратковременной зрительной памяти, обучению детей дошкольного возраста ориентировке в микропространстве. Программы имеют игровой характер. Область применения: педагогика, детская офтальмология.

Также используются интерактивные игры «Мерсибо», направленные на развитие внимания, памяти, логики.

Данная программа обучения и развития детей на основе компьютерных технологий разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (Утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013 г. N 1155);
- «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам – образовательным программам дошкольного образования» (приказ Министерства образования и науки РФ от 30 августа 2013 года №1014);
- Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций» (Утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 15 мая 2013 года №26 «Об утверждении СанПиН» 2.4.3049-13).
- Постановление Правительства Российской Федерации от 5 августа 2013 г. № 662 «Об осуществлении мониторинга системы образования».
- Письмо Департамента государственной политики в сфере общего образования Министерства образования и науки РФ от 28.02.2014 № 08-249 «Комментарии к ФГОС дошкольного образования».
- Письмо Департамента государственной политики в сфере общего образования Министерства образования и науки РФ от 10 января 2014 года № 08-10 «О Плане действий по обеспечению введения ФГОС дошкольного образования» (далее – План действий по обеспечению введения ФГОС ДО (№ 08-10)).
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 10 января 2014 года № 08-5 «О соблюдении организациями, осуществляющими образовательную деятельность, требований, установленных федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования».

## 1.1 Цели и задачи реализации программы

**Цель:** Формирование основных высших психических процессов мышления, памяти, речи, у детей старшего дошкольного возраста посредством использования современных информационных технологий. Развитие интеллекта, творческих способностей детей. Создание первоначальной базы знаний детей о компьютере.

**Задачи:**

### 1. Обучающие:

- формировать начальные навыки работы за компьютером;
- учить правилам работы за компьютером, организации рабочего места и ТБ.

### 2. Развивающие:

- развивать логическое мышление;
- развивать абстрактное, наглядно-образное мышление;
- раскрывать творческие способности и наклонности детей;
- расширять словарный запас детей и знания об окружающем мире;
- развивать сенсорные возможности ребёнка;

### 3. Воспитывающие:

- воспитывать самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость;
- воспитывать культуру общения, навыки сотрудничества;
- воспитывать бережное и аккуратное отношение к технике.

## 1.2. Принципы и подходы к формированию программы

### Принципы и средства обучения

Работа с детьми всегда требует от педагога массу усилий, тем более с детьми дошкольного возраста. Исходя из специфики этой возрастной категории, используются следующие принципы обучения при подаче изучаемого материала:

#### Доступность

- Тема занятия преподносится в простой, доступной для детей этого возраста форме, а также с использованием различного дидактического материала.
- Доступность является также одним из основных критериев при отборе компьютерных программ для занятий. Они должны быть легкими в управлении и материал в них должен преподноситься в простой, удобной для восприятия форме.

#### Наглядность

Так как у детей дошкольного возраста в обучении все еще ведущую роль оказывает наглядно-действенное и наглядно-образное мышление, то важным моментом на занятии является наглядность материала. Это:

- - специальная оснащённость кабинета: яркое оформление кабинета;
- - использование музыки на занятиях;
- - различный дидактический материал для занятия (картинки, фигурки из бумаги);
- - подборка компьютерных программ для занятий (с использованием красочных, ярких картинок, анимации, звуковых эффектов).

#### Индивидуальный подход

- Работа с дошкольниками требует гораздо большего внимания, чем с учащимися, и

не только из-за возраста. Малыши еще не умеют «работать», не умеют «учиться» целенаправленно, именно по теме занятия. Поэтому, целесообразно больше говорить об индивидуальном обучении.

- Индивидуальная работа - это один из самых эффективных способов обучения дошкольников.

## **ФГОС**

Федеральный государственный образовательный стандарт (ФГОС) требует расширения возможностей использования ИКТ в образовательном процессе. Информационные технологии становятся инструментом формирования универсальных логических действий дошкольников. Внедрение компьютерных технологий в процесс обучения детей стало неотъемлемой частью образовательного процесса.

### **Требования СанПиНа 2.4.1.2660-10 к организации образовательной деятельности**

Непосредственно образовательную деятельность с использованием компьютеров для детей 5-7 лет следует проводить не более одного в течение дня и не чаще трех раз в неделю. После работы с компьютером с детьми проводят гимнастику для глаз. Непрерывная продолжительность работы с компьютером в форме развивающих игр для детей 5 лет не должна превышать 10 минут и для детей 6-7 лет - 15 минут. Для детей, имеющих хроническую патологию, часто болеющих (более 4 раз в год), после перенесенных заболеваний в течение 2-недель продолжительность непосредственно образовательной деятельности с использованием компьютера должна быть сокращена для детей 5 лет до 7 минут, для детей 6 лет - до 10 мин.

Для снижения утомляемости детей в процессе осуществления непосредственно образовательной деятельности с использованием компьютерной техники необходимо обеспечить гигиенически рациональную организацию рабочего места: соответствие мебели росту ребенка, достаточный уровень освещенности. Экран видеомонитора должен находиться на уровне глаз или чуть ниже, на расстоянии не ближе 50 см. Ребенок, носящий очки, должен заниматься за компьютером в них.

Недопустимо использование одного компьютера для одновременного занятия двух или более детей.

Для установки компьютера используется специальная мебель: для каждого ПК – это стол и регулируемый стул. Стулья отрегулированы, имеют опору для спинки ребенка и установлены так, чтобы уровень глаз ребенка приходился на центр экрана монитора (или 2/3 его высоты) (СанПиН п. 8.4).

Индивидуальные места дошкольников располагаются периметрально, экранами внутрь помещения, с подводкой электропитания к задней панели, располагающейся к стене, в соответствии с требованиями безопасности (СанПиН п. 8.1.1).

На окнах однотонные жалюзи в тон стен. Помимо эстетической, шторы несут еще и гигиеническую нагрузку: полностью закрывают оконный проем (в случае надобности) и рассеивают солнечный свет, а также поглощают шум. Стены, шторы, цвет мебели и компьютеров – все должно гармонизировать друг с другом. Это важное условие для психологического комфорта ребенка при работе за компьютером (СанПиН п.6.5.; п. 8.1.5).

В компьютерном зале ежедневно делается влажная уборка, вытирается пыль с компьютеров, особенно с экранов мониторов и дважды в неделю проводится уборка пылесосом (СанПиН п. 4.16, п. 8.1.14).

## **1.3. Значимые для разработки и реализации программы характеристики**

Основными участниками реализации программы дополнительной платной услуги являются воспитанники старшего дошкольного возраста.



Программа реализуется на государственном языке согласно ст.14 Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

В программе учитываются индивидуальные потребности ребенка, связанные с его жизненной ситуацией и состоянием здоровья, определяющие особые условия получения им образования, индивидуальные потребности отдельных категорий детей.

В этом возрасте в поведении дошкольников происходят качественные изменения — формируется возможность саморегуляции, дети начинают предъявлять к себе те требования, которые раньше предъявлялись им взрослыми. Так они могут, не отвлекаясь на более интересные дела, доводить до конца малопривлекательную работу (убирать игрушки, наводить порядок в комнате и т.п.). Это становится возможным благодаря осознанию детьми общепринятых норм и правил поведения и обязательности их выполнения.

В возрасте от 5 до 6 лет происходят изменения в представлениях ребёнка о себе. Эти представления начинают включать не только характеристики, которыми ребёнок наделяет себя настоящего в данный отрезок времени, но и качества, которыми он хотел бы или, наоборот, не хотел бы обладать в будущем. В этом возрасте дети в значительной степени ориентированы на сверстников, большую часть времени проводят с ними в совместных играх и беседах, их оценки и мнения становятся существенными для них. В этом возрасте дети имеют дифференцированное представление о своей гендерной принадлежности по существенным признакам (женские и мужские качества, особенности проявления чувств, эмоций, специфика гендерного поведения).

Существенные изменения происходят в игровом взаимодействии, в котором существенное место начинает занимать совместное обсуждение правил игры. При распределении детьми этого возраста ролей для игры можно иногда наблюдать и попытки совместного решения проблем («Кто будет...?»). Вне игры общение детей становится менее ситуативным. Они охотно рассказывают о том, что с ними произошло: где были, что видели и т. д. Дети внимательно слушают друг друга, эмоционально сопереживают рассказам друзей.

Более совершенной становится крупная моторика. Ребёнок этого возраста способен к освоению сложных движений: может пройти по неширокой скамейке и при этом даже перешагнуть через небольшое препятствие; умеет отбивать мяч о землю одной рукой несколько раз подряд. Уже наблюдаются различия в движениях мальчиков и девочек (у мальчиков — более порывистые, у девочек — мягкие, плавные, уравновешенные), в общей конфигурации тела в зависимости от пола ребёнка.

К пяти годам дети обладают довольно большим запасом представлений об окружающем, которые получают благодаря своей активности, стремлению задавать вопросы и экспериментировать. Ребёнок этого возраста уже хорошо знает основные цвета и имеет представления об оттенках (например, может показать два оттенка одного цвета: светло-красный и тёмно-красный). Дети шестого года жизни могут рассказать, чем отличаются геометрические фигуры друг от друга. Возрастает способность ребёнка ориентироваться в пространстве.

Внимание детей становится более устойчивым и произвольным. Они могут заниматься не очень привлекательным, но нужным делом в течение 20—25 мин вместе со взрослым. Ребёнок этого возраста уже способен действовать по правилу, которое задаётся взрослым. В 5—6 лет ведущее значение приобретает наглядно-образное мышление, которое позволяет ребёнку решать более сложные задачи с использованием обобщённых наглядных средств (схем, чертежей и пр.) и обобщённых представлений о свойствах различных предметов и явлений. Ребёнок чётко начинает различать действительное и вымышленное.

На шестом году жизни ребёнка происходят важные изменения в развитии речи. Для детей этого возраста становится нормой правильное произношение звуков. Дети начинают употреблять обобщающие слова, синонимы, антонимы, оттенки значений слов, многозначные слова. Словарь детей также активно пополняется существительными, обозначающими названия профессий, социальных учреждений (библиотека, почта, универсам, спортивный клуб и т. д.); глаголами, обозначающими трудовые действия людей разных профессий, прилагательными и наречиями, отражающими качество действий, отношение людей к профессиональной деятельности. Дети учатся самостоятельно строить игровые и деловые диалоги, осваивая правила речевого этикета, пользоваться прямой и косвенной речью; в описательном и повествовательном монологах способны передать состояние героя, его настроение, отношение к событию, используя эпитеты и сравнения.

Старший дошкольный возраст играет особую роль в развитии ребенка: в этот период жизни начинают формироваться новые психологические механизмы деятельности и поведения. На шестом году жизни у детей расширяются интеллектуальные возможности и кругозор. Ребенок не только выделяет существенные признаки, но и начинает устанавливать в предметах и явлениях пространственные, временные и художественно-эстетические отношения. У старших дошкольников развивается воображение, способность воспринимать и воображать на основе словесного описания различные миры, события и т. п.

## 1.4 Планируемые результаты

### Ожидаемые результаты реализации программы:

#### По окончании обучения воспитанники знают и умеют:

1. Правила работы с компьютером, организацию рабочего места и ТБ.
2. Название и функциональное назначение основных устройств компьютера.
3. Имеют навык работы с клавиатурой, мышкой ориентируются на экране монитора.
4. Пользоваться игровыми и обучающими программами.
5. Самостоятельно запускать компьютер и программы.
6. Повысился уровень развития психических процессов: памяти, мышления.

## II. Содержательный раздел

### 2.1. Особенности реализации программы

Программа рассчитана на 1 год, 68 учебных часов и предназначена для детей 5 – 6 лет. НОД проходит 2 раза в неделю, продолжительностью 30 минут.

### 2.2. Учебно-тематический план

| Неделя №      | № занятия | Тема                              | Программные задачи                                      | Методические приемы                         |
|---------------|-----------|-----------------------------------|---|---|
| Сентябрь<br>1 | 1         | «Здравствуй, класс компьютерный!» | Знакомство с многообразием техники; развивать внимание, | 1. Беседа «Здравствуй, класс компьютерный!» |

|          |          |  |   |   |
|----------|----------|--|---|---|
|          |          |  | пространственное восприятие, память, логическое мышление<br>Воспитывать бережное отношение к окружающим предметам.                                    | 2.Игра «Что лишнее»<br>3.Дыхательная гимнастика «Подуем на цветок»<br>4. Упражнение «Подари Незнайке ласковое слово»<br>5.Зрительная гимнастика   |
| <u>1</u> | <u>2</u> | <u>«Запоминание цветов».</u>                                       | Диагностика. Формирование навыков компьютерной диагностики развития цветной образной памяти; Определение кратковременной образной памяти.             | 1. Беседа: «Правила поведения за компьютером»<br>2. Компьютерная диагностика развития образной памяти<br>3. Пространственное мышление - Тренинг «Лабиринты»<br>4. Дыхательная гимнастика «Подуем на цветок»<br>5. Зрительная гимнастика |
| <u>2</u> | <u>3</u> | <u>«Наш компьютер - верный друг»</u>                               | Знакомство с функциональной структурой и основными устройствами компьютера.   | 1. Беседа: «Наш компьютер - верный друг»<br>2. Игра «Охота»<br>3. Дыхательная гимнастика «Подуем на цветок»<br>4.Рассматривание компьютера игра «Из каких частей состоит компьютер»<br>5. Зрительная гимнастика                         |
| <u>2</u> | <u>4</u> | <u>«Картинки в клетках», «Запоминание цветов» А – клетки воды.</u> | Формирование навыков компьютерной диагностики развития памяти. - исследование кратковременной образной памяти. Развитие памяти. Режим<br>Диагностика. | 1. Беседа: «Наш компьютер - верный друг»<br>2.Тренинг: «Картинки в клетках Тренинг «Лабиринты».<br>3. «Дострой» выкладывание из спичек и палочек знаков геометрических фигур.<br>4. Зрительная гимнастика                               |
| <u>3</u> | <u>5</u> | <u>Для чего нужны компьютеры?</u>                                  | Формировать информационную культуру (расширять знания о назначении компьютера и правильного обращения с ним)  | 1.Беседа: «Для чего нужны компьютеры?»<br>2.Игра «Собери компьютер»<br>3. «Охота»<br>4.Рисование «Компьютер»<br>5.Зрительная гимнастика «Далеко - близко»   |
| <u>3</u> | <u>6</u> | <u>«Квадратики» Режим Диагностика.</u>                             | Развивать образную память.  | 1. Беседа: «Что мы только что узнали»<br>2. Тренинг «Запоминание цветов». Режим Обучение.<br>3. Физминутка: «Далеко - близко»   |

|              |    |  |   |  |
|--------------|----|--|---|--|
|              |    |  |   | подняли и покачали»<br>4. Зрительная гимнастика  |
| 4            | 7  | <u>«Правила поведения в кабинете информатики»</u>                    | 1.Познакомить с правилами поведения и техникой безопасности при работе с компьютером. 2.Учить рассказывать о правилах поведения и обращения с электронной техникой. Развивать логическое мышление, зрительное восприятие. | 1. Беседа: «Пра поведения в компьютер кабинете.<br>2.Продолжение знакомств программой «Охота»<br>3.Физминутка: «Буратино»<br>4.Зрительная гимнаст «Мой компьютер»          |
| 4            | 8  | <u>«Запоминание цветов».</u>   | 1. Развивать цветовую образную памяти. Занятие проводится в режиме Обучение.  | 1. Беседа: «Пра поведения за компьютером<br>2. Стандартный трен «Картинки в клетках»<br>3. И/упр. «Дорисуй»<br>4. Физминутка: «Буратино»<br>5. Зрительная гимнастика.      |
| Октябрь<br>1 | 9  | <u>Знакомство с устройством «монитор».</u>                           | Знакомство с устройством «монитор». Развивать логическое мышление, зрительное восприятие.   | 1. Беседа: «Что та «монитор».<br><br>2. Игра «Мышь и сыр» (И<br><br>3. Физ. минутка «Станем деревьями»<br><br>4..Массаж с массажными мячиками.<br>5. Зрительная гимнастика |
| 1            | 10 | <u>«Цифры» (распознавание цифр). Уровень легкий. Режим Обучение.</u> | 1. Увеличивать объем оперативной памяти и скорость восприятия зрительной информации. - исследование кратковременной памяти на основе подсистемы.  | 1. Беседа: «Загадыва загадок»<br>2. Тренажер «Цифр Развитие памяти –Началь количество цифр<br>3. Тренинг «Запомина цветов».<br>4. Зрительная гимнастика.                   |
| 2            | 11 | <u>«Веселая мышка»</u>   | 1.Познакомить детей с мышкой, показать, что она умеет делать. Учить детей щелкать на каждый предмет, а также производить двойные щелчки на каждом предмете, «перетаскивать» предмет.                                      | 1. Беседа: «Инстру «мышь»».<br>2. Отработка навыков раб с мышью:<br>3. Игра «Охота»<br>4. Дыхательная гимнас «Листопад»<br>5. Зрительная гимнас «Обведи по контуру»        |
| 2            | 12 | <u>«Порядок слов»</u>  | Выявить уровень развития кратковременной и  | 1. Беседа: «Инстру «мышь»».  |

|          |           |   |   |   |
|----------|-----------|---|---|---|
|          |           |   | долговременной памяти   | 2. Тренажер «Порядок сл<br>Выявление уровня разв<br>механической памяти:<br>3.Тренажер - «Цифры».<br>4. Дыхательная гимнаст<br>«Листопад»<br>5. Зрительная гимнаст<br>«Обведи по контуру»   |
| <u>3</u> | <u>13</u> | <u>«Знакомство с<br/>правилами<br/>компьютерными<br/>играми<br/>«Карусель»»</u> | Знакомство с понятиями<br>абстрактного значения<br>символов – заместителей<br>предметов, используемые<br>в данной программе.<br>Закрепить умение<br>рассказывать о правилах<br>поведения и обращения с<br>электронной техникой<br>Учить детей понимать<br>соотношение движения<br>курсора и «мышь».<br>Воспитывать<br>положительный<br>эмоциональный настрой к<br>компьютерным играм. | 1.Беседа «Компьютер<br>игры»<br>2.Дыхательная гимнаст<br>«Ёжик»<br>3.И/упр. «Что изменилось»<br>Презентация игр (Пока<br>объяснения пр<br>компьютерной игры).<br>4.Работа за компьютером<br>5.Зрительная гимнаст<br>«Далеко-близко»                           |
| <u>3</u> | <u>14</u> | <u>Знакомство с<br/>клавиатурой</u>   | Познакомить детей с<br>клавиатурой. Основными<br>значениями клавиш.   | 1. Беседа: «Что т<br>клавиатура, ее назначение<br>2. Игра: «Мышь и ф<br>(Программа «Охота».<br>3. Игра « Что переп<br>художник» (Програ<br>«Карусель»)<br>3. Физминутка: «<br>подняли и покачали»).   |
| <u>4</u> | <u>15</u> | <u>Итоговое занятие<br/>«Правила<br/>поведения за<br/>компьютером»</u>          | Продолжить знакомство<br>детей с компьютерной<br>игрой «Карусель».<br>Объяснить правила игры.<br>Продолжать знакомить с<br>правилами поведения и<br>техникой безопасности<br>при работе с<br>компьютером.   | 1.Беседа: «Правила повед<br>за компьютером»<br>2.«Программа «Карус<br>(Игра «Зеркало»)<br>3. Совместная деятельн<br>педагога с детьми. Работ<br>компьютером<br>4. Физминутка<br>Дыхательная гимнаст<br>«Трубач».<br>5.Зрительная гимнаст<br>«Далеко - близко» |
| <u>4</u> | <u>16</u> | <u>Тренажер<br/>«Запоминание</u>  | Выявить уровень развития<br>образной памяти: -  | 1. Беседа: Загадыв  |

|                           |           |   |  |   |
|---------------------------|-----------|---|--|---|
|                           |           | <u>цветов»</u>  | Подсистема Развитие памяти (Картинки в клетках).   | загадок<br>2.Тренажер «Запомини цветов»,<br>3.Пространственное мышление - Трен «Лабиринты».<br>4. Дыхательная гимнаст «Трубач».<br>5. Зрительная гимнаст «Далеко - близко»  |
| <u>ноябрь</u><br><u>1</u> | <u>17</u> | <u>«Игрушки»</u><br><u>Игра «Что это?»</u>                | Познакомить детей с клавиатурой. Продолжать учить правильно, называть предметы и действия с ними (обобщение). Активизировать словарь по теме. Воспитывать бережное отношение к игрушкам, техническому устройству- компьютеру.  | 1.Беседа: Для чего ну компьютеры?<br>2.Игра «Заколдован слова» (знакомство клавиатурой)<br>3.Пальчиковая гимнаст «Веселые пальчики»<br>4.Работа за компьютером Работа с клавиатурой<br>5.Зрительная гимнаст «Далеко - близко» |
| <u>2</u>                  | <u>18</u> | <u>Тренажер</u><br><u>«Порядок слов»</u>                  | Выявление уровня развития образной памяти: - Тренажер «Запоминание цветов». Тренажер «Порядок слов» развитие долговременной памяти. Выявить объем оперативной памяти и скорость восприятия зрительной информации. - исследование кратковременной памяти на основе подсистемы . | 1. Беседа: Для чего ну компьютеры?<br>2. Тренажер «Запомини цветов».<br>3. Тренажер «Порядок сло тренажер Цифры<br>4. Физминутка: «Буратино<br>5. Зрительная гимнаст «Далеко - близко»  |
| <u>2</u>                  | <u>19</u> | <u>«Человек, части тела»</u><br><u>Игра «Что я делаю»</u> | Закрепить части тела человека. Обогащать словарь по теме. Продолжать знакомить детей с клавиатурой, клавишами –указателями направления и ввода. Воспитывать положительное отношение к компьютерным играм.  | 1.Беседа: «Человек, как устроен»<br>2.Д/и «Назови части тела»<br>3. Программа «Охота» (И «Птицы и мухи»<br>4. Физминутка: «Делай, ка<br>5.Зрительная гимнаст Расслабление.  |
| <u>3</u>                  | <u>20</u> | <u>«Плоские буквы»</u>                                    | Поэтапное развитие пространственного мышления. Режим Диагностика.  | 1. Беседа: «Как устро буквы».<br>2. Тренажер: «Пло буквы»   |

|                  |           |   |  |  |
|------------------|-----------|---|--|--|
|                  |           |   |  | <p>3. «Танграм» – разв. наглядно-образного творческого мышле. Время экспозиции ограничено.</p> <p>4. Физминутка: «Резино игрушки»</p> <p>5. Зрительная гимнастика.</p>   |
| <u>3</u>         | <u>21</u> | <u>«Игры и игрушки»</u>                       | <p>Продолжать знакомить детей с компьютерной игрой «Карусель». Совершенствовать навыки управления «мышью», клавишами направления. Развивать внимание, память, упражнять в тренировке зрительных функций различения, локализации, фиксации.. Воспитывать желание узнавать что-то новое.</p> | <p>1. Игра «Руки в кулак сжимаем, постукиваем считаем»</p> <p>2. Работа за компьютером</p> <p>3. Физминутка: «Медвежат»</p> <p>4. Игры с прищепками массажными мячиками.</p> <p>5. Зрительная гимнастика</p>                       |
| <u>4</u>         | <u>22</u> | <u>Программа «Карусель» (Игра «Художник»)</u> | <p>Продолжать знакомить детей с компьютерной игрой «Карусель». Совершенствовать навыки управления «мышью», клавишами направления. Развивать внимание, память.</p>  | <p>1. Беседа: «Компьютерные игры»</p> <p>2. Игра: «Художник (Карусель)»</p> <p>3. Игра «Лабиринт»</p> <p>4. Физминутка : «Где мы были мы не скажем...»</p> <p>5. Зрительная гимнастика</p>   |
| <u>4</u>         | <u>23</u> | <u>Итоговое занятие</u>                       | <p>Продолжать знакомить с правилами поведения и техникой безопасности при работе с компьютером. Развивать умение ориентироваться на плоскости экрана, умение различать цвета и оттенки (до пяти). Воспитывать желание узнавать что-то новое.</p>   | <p>1. Беседа: Вспомнить правила компьютерной и «Художник»</p> <p>2. Игра «Подбери картинку»</p> <p>3. Работа за компьютером</p> <p>4. Физминутка: ««Где мы были мы не скажем...»</p> <p>5. Зрительная гимнастика «Стрелоплан».</p> |
| <u>декабрь 1</u> | <u>24</u> | <u>«Плоские буквы» Режим Обучение</u>         | <p>Уменьшение времени, затрачиваемого на тренажеры, увеличение количества правильных ответов и эффективности.</p>  | <p>1.Тренинг «Цветные кубики»</p> <p>2.Танграм – ребенок выбирает фигуру по желаемой форме. Подсказка может быть дана в определенных ограничениями.</p> <p>3. Зрительная гимнастика.</p>   |
| <u>1</u>         | <u>25</u> | <u>«Времена года»</u>                         | <p>Учить называть основные</p>   | <p>1. Беседа: по сказке «Времена года»</p>   |

|          |           |  |   |   |
|----------|-----------|--|---|---|
|          |           |  | признаки сезона и узнавать их на картинке, в природе. Уточнить и закрепить знания детей о смене сезонных явлений. Совершенствовать навыки управления «мышью» и развивать умение ориентироваться на экране мониторе. Развивать зрительное восприятие, умение изменять направление своего движения по словесному и зрительному сигналам. Воспитывать любовь к природе | года»<br>2. Работа за компьютером (Игра: «Лягушка и комары»)»<br>3. Д/и «Подберем краски художника».<br>4. Физминутка: «Когда бывает?»<br>5. Зрительная гимнастика «Клубочек»   |
| <u>2</u> | <u>26</u> | <u>«Распознавание букв» Режим Обучение</u> | Продолжаем тренинг с того тренажера, который не успели на предыдущем занятии. Тест Равена Вариант А. Фиксация количества ошибок, количество повторов.   | 1. Беседа: Повторение правил игры «Распознавание букв»<br>2. Тренинг «Распознавание букв» Режим Обучение.<br>3. Тренинг «Цветные кубики»<br>4. Физминутка: «Деревья»<br>5. Зрительная гимнастика «Клубочек»   |
| <u>2</u> | <u>27</u> | <u>«Цветные краски»</u>                    | Продолжать закреплять знания об основных цветах, умении находить их в окружающей обстановке. Упражнять в согласовании прилагательных, обозначающих цвета, с существительными (красный шарф, синяя юбка.....). Развивать память, воображение, умение ориентироваться на экране монитора.   | 1.Беседа: «Что перепел художник»<br>(повторение правил компьютерной игры)<br>2. Работа за компьютером игра «Путаница» (Программа «Карусель».)<br>3. Игра «Запоминание цветов» (Программа СИРС).<br>4 Физминутка: « Ищи дом»<br>5. Зрительная гимнастика |
| <u>3</u> | <u>28</u> | <u>«Кубики»</u>                            | Следить, чтобы во время тренинга ответ выбирался осмысленно, а не «методом научного тыка». Тест Равена Вариант А.   | 1. Беседа: Правила игры «Кубики».<br>2. Работа за компьютером (Игра: «Лягушка и комары»)»<br>3. Игра: «Построй домик из кубиков»<br>4.Физминутка: « Ищи дом»<br>5. Зрительная гимнастика.   |
| <u>3</u> | <u>29</u> | <u>«Комната раскрашивания»</u>             | Учить детей описывать предмет   | 1. Беседа: «Правила поведения за компьютером»   |



|                           |           |   |  |   |
|---------------------------|-----------|---|--|---|
|                           |           |   | (игрушку), выделяя его наиболее характерные признаки закрепить правила поведения за компьютером.<br>Упражнять в составлении целого из частей. Развивать мышление, память, зрительное и слуховое восприятие.  | (ОБЖ)<br>2. Игра «Запоминание цвета» (Программа СИРС).<br>3. Работа за компьютером игра «Лото» (Программа «Карусель»).<br>4. Физминутка: «Цветы».<br>5. Зрительная гимнастика.  |
| 4                         | 30        | <u>«Танграм»</u>  | «Плоские фигуры»<br>Режим обучение Если ребенок безошибочно и быстро справляется на 1 уровне, его можно исключить и тренироваться на более сложных уровнях.<br>«Танграм».  | 1. Беседа: «Что такое танграм».<br>2. Тренинг «Танграм».<br>3. Работа за компьютером (Игра: «Мышь и клавиатура» («Охота»)<br>4.Физ.минутка: «Цветы».<br>4. Зрительная гимнастика.   |
| 4                         | 31        | <u>Обобщение знаний по теме «Устройство компьютера»</u> | Учить рассказывать о правилах поведения и обращения с электронной техникой. Обобщение знаний по теме «Устройство компьютера»<br>Закрепить знания об устройстве компьютера. Развивать творческое воображение, образное и пространственное восприятие.       | 1. Беседа: «Обсуждение проблемных ситуаций» (вспомнить правила пользования компьютером)<br>2. Работа за компьютером. Тренинг «Танграм». (СИРС)<br>3. Игра «Собери по частям»<br>4.Физ.минутка: «Ветерок»<br>5.Зрительная гимнастика       |
| <u>январь</u><br><u>2</u> | <u>32</u> | <u>«Весёлые фигурки»</u>                                | Продолжать учить находить на клавиатуре и пользоваться знакомыми клавишам самостоятельно. Закрепить сенсорные эталоны формы (круга, квадрата, треугольника). Развивать мышление, память, способы зрительного обследования предмета, зрительное восприятие. | 1. Беседа: « Чему научились?» Игра: «Сравни и опиши».<br>2.Игра «Найди различия» «Неоконченные рисунки»<br>3. Работа за компьютером (Игра: «Мышь и клавиатура» («Охота»)<br>4. Физ. минутка: «Весёлые ребята»<br>5. Зрительная гимнастика |
| <u>2</u>                  | <u>33</u> | <u>«Волшебные очки»</u>                                 | Продолжать закреплять знания детей об охране зрения. Упражнять умение зрительно обследовать предмет и проводить анализ. Развивать мелкую   | 1.Беседа «Как я забочусь о своих глазах»<br>2.Игры: «Обведи по точкам»<br>3.«Найди различия»<br>Дыхательная гимнастика<br>4.«Часы», Работа за компьютером   |

|                            |           |                                     |   |   |
|----------------------------|-----------|-------------------------------------|---|---|
|                            |           |                                     | моторику пальцев рук, умение зрительное внимание, самостоятельность.  | 5.Зрительная гимнастика   |
| <u>3</u>                   | <u>34</u> | «Распознавание букв» Режим Обучение | Увеличение скорости выполнения задания. «Танграм» «Цветные игральные кубики» Объясняем в случае необходимости, можно делать из бумаги развертки и показать процесс буквально «на пальцах»   | 1. Беседа: Правила поведения в компьютерном классе.<br>2. Тренинг «Танграм» (СИРС)<br>3. «Цветные игральные кубики»<br>4.Физминутка: «Напохоже?»<br>5. Зрительная гимнастика  |
| <u>3</u>                   | <u>35</u> | «Мир вокруг нас»                    | Учить устанавливать смысловые связи между предметами и окружающей обстановкой, обосновывать свой выбор. Развивать логическое мышление, внимание, речь, прослеживающую функцию глаз, цветовосприятие. Воспитывать самостоятельность. | 1. Беседа: «Расскажи все, что знаешь об этих предметах»<br>2. Игра: «Неоконченные рисунки»<br>3. Пальчиковая гимнастика «Веселые пальчики»<br>4. Работа за компьютером игра «Фокусник» (Программа «Карусель»).5. Зрительная гимнастика        |
| <u>4</u>                   | <u>36</u> | «Распознавание букв»                | Увеличение скорости выполнения задания.   | 1. Беседа: Уточнение правил игры за компьютером.<br>2. Тренинг «Распознавание букв» (СИРС). Режим Диагностика<br>3.Тест Равена «Звери»<br>4. Физминутка: «Паук»<br>5. Зрительная гимнастика: «Облака».  |
| <u>4</u>                   | <u>37</u> | «Собери робота»                     | Учить детей правильно запоминать картинки, внимание, память Развивать умение детей находить предметы с одинаковыми значениями, признаками (цвет, форма, размер, число элементов и др). Упражнять в составлении целого из частей.    | 1.Беседа:Чтение энциклопедии (Кто создал первого робота)<br>2.Игра «Собери компьютер»<br>3.Работа за компьютером (Тренинг: «Птица и мушкетер» («Охота»)).<br>4. Физминутка: «Мы роботы»<br>5. Зрительная гимнастика: «Что перепутал художник» |
| <u>февраль</u><br><u>1</u> | <u>38</u> | «Плоские буквы»                     | Режим диагностика Если ребенок безошибочно и быстро справляется на 1 уровне, его можно  | 1. Беседа: Повторение правил игры за компьютером (создал первого робота).<br>2. Тренинг «Распознавание букв» Режим Диагностика  |

|          |           |   |  |   |
|----------|-----------|---|--|---|
|          |           |   | исключить и тренироваться на более сложных уровнях   | 3. Тренинг «Цветные игральные кубики».<br>4. Физминутка: «Резиновые игрушки»<br>5. Зрительная гимнастика  |
| <u>1</u> | <u>39</u> | <u>«Транспорт»</u>                          | Закреплять умение детей классифицировать предметы по признакам и назначению. Упражнять умение детей управлять программой, называть задачу. Развивать логическое мышление, внимание, речь, прослеживающую функцию глаз, цветовосприятие. Воспитывать самостоятельность. | 1.Беседа «Транспорт»<br>2. Работа за компьютером<br>Тренинг «Пазлы» (СИРС)<br>3. Игра «Собери картинку»<br>4. Физминутка:<br>5. Зрительная гимнастика   |
| <u>2</u> | <u>40</u> | <u>«Танграм»</u>                            | Развивать наглядно – образного и творческого мышления, развитие логического мышления   | 1. Беседа: «По игре «Танграм»<br>2. Работа за компьютером:<br>Тест Равена «Фигуры»(СИРС)<br>3. Тренинг «Танграм» (СИРС).<br>4. Физминутка: «Снежинки»<br>5. Зрительная гимнастика «Облака».                   |
| <u>2</u> | <u>41</u> | <u>«Геометрические фигуры»</u>              | Учить детей правильно воспроизводить очередность картинок. Закрепить умение классифицировать геометрические фигуры по заданному признаку. Развивать внимание, память, логическое мышление; навыки владения компьютерной мышкой.  | 1. Беседа: по «Геометрические фигуры»<br>2. Работа за компьютером<br>Тренинг «Геометрические фигуры» (СИРС)<br>3. Д/и: «Головоломки».<br>4. Физминутка: «Шум»<br>5. Зрительная гимнастика                     |
| <u>3</u> | <u>42</u> | <u>«Картинки в клетках» (А-клетки воды)</u> | Развивать образную память. Увеличение объема оперативной памяти и скорости восприятия.   | 1. Беседа: «Картинки в клетках».<br>2. Работа за компьютером<br>Тренинг «Картинки в клетках»<br>3. Работа за компьютером (Игра: «Лабиринт («Охота»)<br>4. Физминутка: «Снежинки»<br>5. Зрительная гимнастика. |
| <u>3</u> | <u>43</u> | <u>«Воздушные</u>                           | Развивать навыки детей в   |   |

|               |           |                                     |   |  |
|---------------|-----------|-------------------------------------|---|--|
|               |           | <u>шары»</u>                        | ориентации на плоскости и владения компьютерной мышкой, пространственное восприятие, внимание, воображение, память координацию.   | 1. Беседа: Повторение пр игры «Картинки в клетках»<br>2. Работа за компьютером: игра «Фокусник» (Програ «Карусель»)<br>3.Игра «Подбери оттенок»<br>4. Физминутка: «Снеж ком»<br>5. Зрительная гимнас «Стрелоплан». |
| <u>4</u>      | <u>44</u> | <u>Тренинг «Лабиринты»</u>          | Развивать ассоциативную память, объем оперативной, кратковременной памяти. Пространственное мышление.   | 1.Беседа «Компьютер игры»<br>2. Работа за компьюте Тренинг «Лабирин (СИРС)<br>3. Игра «Путаница» (Программа «Карусель»)<br>4. Физминутка: «Снеж ком».<br>5. Зрительная гимнаст Далеко - близко»                    |
| <u>4</u>      | <u>45</u> | <u>Путешествие мир электроники»</u> | Продолжать учить рассказывать о правилах поведения и обращения с электронной техникой. Развивать мышление, воображение, память, творческие способности детей, позволяющие проявить фантазию, сноровку и быстроту реакции, внимание, глазомер. | 1. Беседа « Как уст компьютер»<br>2. Викторина «Что мы зна компьютере»<br>3. Дыхательная гимнас «Поиграем с носиком»<br>4. Работа за компьютером<br>5. Зрительная гимнастика                                       |
| <u>Март 1</u> | <u>46</u> | <u>«Плоские буквы» (вариант Б)</u>  | Развивать образную память. Увеличение объема оперативной памяти и скорости восприятия.  | 1. Тренинг «Плоские букв<br>2. «Дыхательная гимнаст «Пускаем мыльные пузы «Трубач».<br>3. Игра « Ищи свой дом»<br>4. Зрительная гимнастика   |
| <u>1</u>      | <u>47</u> | <u>Фотоохота»</u>                   | Расширять знания о назначении компьютера и правильного обращения с ним Развитие зрительного внимания, запоминания деталей объектов и их ориентации в пространстве (расположении объектов) Продолжать развивать быстроту реакции,              | 1. Беседа: «Пазлы».<br>2. Работа за компьютером: Тренинг «Пазлы» (СИРС)<br>3. (Игра: «Лягушка и кома с усложнением) (Програ «Охота»)<br>4. Физминутка: «А цветки».<br>4. Зрительная гимнастика: «Неделька»         |

|          |           |  |  |   |
|----------|-----------|--|--|---|
|          |           |  | умение проследить движение объекта и координирование работы «глаз-рука».   |   |
| <u>2</u> | <u>48</u> | <u>«Цветные краски»</u>                      | Продолжать закреплять знания об основных цветах, умении находить их в окружающей обстановке. Развивать память, воображение, умение ориентироваться на экране монитора.   | 1. Беседа: «Краски во нас».<br>2. Работа за компьютером «Запоминание цветов» усложнением (СИРС).<br>3. Д.и Игра « Ищи свой до<br>4. Физминутка: «Художни<br>5. Зрительная гимнастика  |
| <u>2</u> | <u>49</u> | <u>«Цветы для мамы</u>                       | Учить устанавливать смысловые связи между предметами и окружающей обстановкой, обосновывать свой выбор. Закрепить знания о цветах. Развивать логическое мышление, внимание, речь, прослеживающую функцию глаз, цветовосприятие. Воспитывать самостоятельность. | 1.Беседа «Правила повед в компьютерном кабинете<br>2. Работа за компьютером<br>Тренинг «Пазлы» (СИРС)<br>3. (Игра: «Лягушка и кома с усложнением) (Програ «Охота»)<br>4. Физминутка: «Алые цве<br>5.Зрительная гимнас «Цветок». |
| <u>3</u> | <u>50</u> | <u>«Запоминание цветов»,<br/>«Лабиринты»</u> | Формирование навыков работы на компьютере развития цветной образной памяти; Развитие кратковременной образной памяти. Развитие пространственного мышления.   | 1. Беседа: «Запоминание цветов»<br>2. Работа на компьютере тренинг «Запоминание цветов»<br>3. Пространственное мышление - Тренинг «Лабиринты»<br>4. Физминутка: «Подуем п цветок»<br>5. Зрительная гимнастика: «Лабиринт»       |
| <u>3</u> | <u>51</u> | <u>«Волшебные картинки»</u>                  | Учить соединять два предмета в определенной последовательности, не останавливаясь.<br>Продолжать развивать быстроту реакции, умение проследить движения объекта и координирование работы «глаз-рука». Развивать внимание, память, логическое мышление;         | 1. Беседа «Гимнастика глаз»<br>2. Работа за компьютером<br>Игра «Волшебное зеркало» (Программа «Карусель»)<br>3. Тренинг «Пазлы» (СИРС)<br>4. Физминутка: «Дом»<br>5. Зрительная гимнаст «Клубок»                               |

|                           |           |   |   |   |
|---------------------------|-----------|---|---|---|
|                           |           |   | навыки владения компьютерной мышкой   |   |
| <u>4</u>                  | <u>52</u> | <u>«Цифры»<br/>Режим<br/>Тренировка</u> | Увеличивать объем оперативной памяти и скорость восприятия зрительной информации, кратковременной памяти.   | 1. Беседа: «Что мы знаем о цифрах»<br>2. Тренажер «Цифры» (Программа СИРС).<br>3. Тренинг «Запоминалка» (СИРС).<br>4. Физминутка: «Дровосек»<br>5. Зрительная гимнастика.   |
| <u>4</u>                  | <u>53</u> | <u>«Рабочий стол»</u>                   | Познакомить с понятием «рабочий стол» и его содержанием, Развивать навыки владения компьютерной мышкой, умение соблюдать последовательность действий, заданных устно.   | 1. Беседа: «Что такое рабочий стол в компьютере»<br>2. Работа за компьютером<br>Игра «Лото» (Программа «Карусель»)<br>3. Тренинг «Пазлы» (СИРС)<br>4. Физминутка: «Руки в топором»<br>5. Зрительная гимнастика «Колечки».         |
| <u>Апрель</u><br><u>1</u> | <u>54</u> | <u>Тренинг<br/>«Лабиринты»</u>          | Выявление уровня развития ассоциативной памяти Выявление уровня логической памяти (классификация знаний).   | 1. Беседа: «Что такое Лабиринт?»<br>Работа за компьютером<br>«Тренажер «Мышка и клавиатура» (Программа «Охота»)<br>3. Тренажер «Лабиринты» (СИРС)<br>4. Физминутка: «Мы охотимся за львом»<br>5. Зрительная гимнастика «Охотники» |
| <u>1</u>                  | <u>55</u> | <u>«Космическое путешествие»</u>        | Закрепить знания детей о космосе. Развивать умение ориентироваться на плоскости экрана, умение различать цвета и оттенки (до пяти). Упражнять в умении прослеживать движения объекта и координирование работы «глаз-рука», развивать мелкую моторику. | 1. Беседа «Космическое путешествие»<br>2. Рассматривание созвездий<br>3. Работа за компьютером<br>Тренинг «Пазлы» (СИРС)<br>4. Физминутка: «Ракета»<br>5. Зрительная гимнастика «Планеты»   |
| <u>2</u>                  | <u>56</u> | <u>«Пазлы»</u>                          | Увеличение объема оперативной памяти и скорости восприятия зрительной информации.   | 1. Беседа: «Как собирать пазлы».<br>2. Работа за компьютером<br>Тренажер «Цифры» (СИРС)<br>3. Тренинг «Лото» (Охота)<br>4. Физминутка: «Космос»<br>Зрительная гимнастика «Планеты»  |
| <u>2</u>                  | <u>57</u> | <u>«Морской»</u>                        | Способствовать  | 1. Беседа: «Море и  |

|          |           |  |   |   |
|----------|-----------|--|---|---|
|          |           | <u>пейзаж»</u>                                     | формированию геометрического мышления и пространственного восприятия. Развивать внимание, память, логическое мышление; навыки владения компьютерной мышкой.   | обитатели»<br>2. Игра «Отгадай загадку»<br>3. Работа за компьютером «Лото» («Карусель»)<br>4. Физминутка: «Мне волнуется»<br>5. Зрительная гимнастика «Колечки»   |
| <u>3</u> | <u>58</u> | <u>«Картинки в клетках» (В-квадратики, спички)</u> | Развивать образную память. Увеличение объема оперативной памяти и скорости восприятия.  | 1. Беседа: «Правила работы с картинками в клетках».<br>2. Тренинг «Картинки в клетках» (СИРС).<br>3. Игра «Лягушки комары» («Охота»)<br>4. Физминутка: «Мне волнуется»<br>5. Зрительная гимнастика «Колечки».                                       |
| <u>3</u> | <u>59</u> | <u>«Ежик и грибы» («Охота»)</u>                    | Закрепить знание клавиш программы. Развивать память, внимание и точность движений при управлении компьютером через клавиатуру и «мышь». Упражнять в умении проследить движения объекта и координирование работы «глаз-рука». Учить ориентироваться на микроплоскости. | 1. Беседа: Правда или ложь? («Как устроен компьютер»)<br>2. Работа за компьютером<br>Тренинг «Лабиринт» («Охота»)<br>3. Тренинг «Фокус» (Программа «Карусель»)<br>4. Физминутка: «Руки топчут топором»<br>5. Зрительная гимнастика: «Ежик и грибы». |
| <u>4</u> | <u>60</u> | <u>«Запоминание цветов», «Лабиринты»</u>           | Формирование навыков работы на компьютере развития цветной образной памяти; Развитие кратковременной образной памяти. Развитие пространственного мышления.  | 1. Беседа: «Угадай, что задумал».<br>2. Работа на компьютере тренинг «Запоминание цветов» (СИРС).<br>3. Пространственное мышление - Тренинг «Лабиринты» (СИРС)<br>4. Физминутка: «Лабиринт»<br>5. Зрительная гимнастика: «Подуем на пушинки»        |
| <u>4</u> | <u>61</u> | <u>«Картинки в клетках» (Б-квадратики, спички)</u> | Развивать образную память. Увеличение объема оперативной памяти и скорости восприятия.  | 1. Беседа: « Уточнение правил выполнения заданий»<br>2. Тренинг «Картинки в клетках» (СИРС).<br>3. Тренинг «Лягушки комары» («программа «Охота»)<br>4. Физминутка: Резинка  |

|                        |           |  |  |   |
|------------------------|-----------|--|--|---|
|                        |           |  |  | игрушки»<br>5. Зрительная гимнастика «Шары».  |
| <u>Май</u><br><u>1</u> | <u>62</u> | <u>«Витраж»</u>                              | Расширять знания о назначении компьютера и правильного обращения с ним. Развивать умение ориентироваться на плоскости экрана, речь. Упражнять в умении проследить движения объекта и координирование работы «глаз-рука».   | 1. Беседа: «Угадай, что задумал»<br>2. Игра «Назови предмет лишний, и объясни почему» (закрепить знания об устройстве компьютера)<br>3. Работа за компьютером<br>Тренинг «Волшебное зеркало» «Программирование «Карусель»)<br>4. Физминутка: «Ветер нам в лицо»<br>5. Зрительная гимнастика «Ветерок» |
| <u>1</u>               | <u>63</u> | <u>«Запоминание цветов».</u><br>Диагностика. | Формирование навыков компьютерной диагностики развития цветной образной памяти; Определение кратковременной образной памяти.   | 1. Беседа: «Запоминание цветов. Чему мы научились»<br>2. Компьютерная диагностика развития образной памяти «Запоминание цветов»<br>3. Игра: «4 лишний»<br>4. Физминутка: «Ветер нам в лицо»<br>5. Зрительная гимнастика «Сдуй бабочку с цветка».  |
| <u>2</u>               | <u>64</u> | <u>«Квадратики»</u><br>Режим<br>Диагностика. | Диагностика развития образной памяти.  | 1. Беседа: «Практика выполнения задания»<br>2. Диагностика «Квадратики»<br>3. Игра «Волшебное зеркало» («Карусель»)<br>4. Физминутка: «Два хлестака над головой...»<br>5. Зрительная гимнастика «Кружочки»  |
| <u>2</u>               | <u>65</u> | <u>«Фантастические животные»</u>             | Закрепить знания о животных. (классификация). Развивать память, внимание и точность движений при управлении компьютером через клавиатуру и «мышь». Закрепить знание клавиш программы, навыки владения компьютерной мышкой. | 1. Беседа: «Фантастические животные» (использование презентации)<br>2. Работа за компьютером «Лабиринт-1» («Охота»)<br>3. «Пазлы» (СИРС).<br>4. Физминутка: «Кошечка»<br>5. Зрительная гимнастика   |
| <u>3</u>               | <u>66</u> | <u>«Плоские буквы»</u><br>Диагностика        | Диагностика сформированности   | 1. Беседа: «Уточнение выполнения задания»   |



|          |           |  |   |  |
|----------|-----------|--|---|--|
|          |           |  | пространственного мышления.   | «Плоские фигуры».<br>2. Тренинг «Плоские буквы» (СИРС).<br>3. Работа за компьютером «Лабиринт-2» («Охота»);<br>4. Физминутка: «Ванька-Встанька»<br>5. Зрительная гимнастика «Шары»                 |
| <u>3</u> | <u>67</u> | <u>«Волшебная картинка»</u>                | Продолжать учить детей выкладывать узоры из геометрических фигур с чередованием по цвету, форме. Расширять знания о назначении компьютера и правильного обращения с ним. Развивать чувство ритма навыки владения компьютерной мышкой. Закрепить умение пользоваться курсором. | 1.Беседа: «Волшебная картинка»<br>2. Работа за компьютером «Фокусник» («Карусель»);<br>3. «Танграм» (СИРС)<br>4.Физминутка: «Веселый счет»<br>5. Зрительная гимнастика: «Цветные пятнышки»         |
| <u>4</u> | <u>68</u> | <u>Итоговое занятие «Компьютерный мир»</u> | Выявить знания детей о компьютере. Развивать внимание, память, логическое мышление мыслительные операции, зрительное восприятие; навыки владения компьютерной мышкой  | 1. Беседа: «Что перепутал Незнайка»<br>2. Работа за компьютером задание по выбору де (СИРС).<br>3. Игра «Разложи по порядку»<br>4.Физминутка: «Компьютеры»<br>5. Зрительная гимнастика «Компьютер» |

### III. Организационный раздел

#### 3.1 Материально-техническое обеспечение

##### Компьютерный класс:

- компьютер с мультимедийным проектором для демонстрации материала;
- компьютеры для детей для получения новых знаний и закрепления навыков работы;

**Игровая зона компьютерного класса** – это зона для предкомпьютерной подготовки и после компьютерной релаксации включает в себя:

- столы для работы детей
- демонстрационные дидактические игры
- демонстрационные и индивидуальные плакаты для обучения детей

компьютерной грамотности, правилам поведения и правильной осанке

Обучающие и развивающие компьютерные программы

- «СИРС»;
- «Охота»;

- «Карусель»;
- «Домик для Чебурашки»
- «Учимся говорить правильно»;
- «Мерсибо»;
- Программа Paint.

### **3.2 Организационно-методическая деятельность по реализации программы**

**Предметно-развивающая среда** согласно требованиям ФГОС дошкольного образования должна быть содержательно насыщенной, трансформируемой, полифункциональной, вариативной, доступной и безопасной.

Развивающая среда компьютерного класса соответствует возрастным особенностям и возможностям детей.

Эстетическая микросреда создаётся на каждом занятии и определяется его содержанием, является специфичной для каждого занятия.

Содержание каждого занятия хорошо продумывается, оно интересно для детей, вызывает у них положительные эмоции, творческую активность, а при его выполнении приносит удовлетворение достигнутым результатом.

#### **3.2.1 Учебный план**

| <b>Количество часов</b> |                 |                            |
|-------------------------|-----------------|----------------------------|
| <b>теория</b>           | <b>практика</b> | <b>Всего часов/занятий</b> |
| 17 ч.                   | 17ч.            | 34 час./ 68 зан.           |

#### **3.2.2. Календарный учебный график**

| <b>Содержание</b>    | <b>Продолжительность</b> |
|----------------------|--------------------------|
| Начало проведения    | Сентябрь 2021 г.         |
| Окончание проведения | Май 2022 г.              |

## Список литературы

1. Габдуллина З.М. Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет. Планирование занятий, рекомендации, дидактический материал. консультации для родителей, Волгоград: Учитель,2009,- с. 139
2. Дошкольник +компьютер: перспективно-тематическое планирование. Конспекты занятий с детьми 5-7 лет/ автор сост. Л.А. Коч, Ю.А. Бревнова. – Волгоград: Учитель,2011,-179с.
3. Компьютерные игры в обучении детей 4-7 лет: программа, развернутое планирование, модели занятий/ автор сост. Л.К. Балабаева. – Волгоград: Учитель, 2012- 175с.
4. Подугольникова Т.А. Охота. Руководство пользователя, М., 2008
5. Подугольникова Т.А. Карусель. Руководство пользователя, М., 2008
6. Сажина С.Д . Составление учебных рабочих программ для ДОУ. Москва 2006. с. 21

7. Управление дошкольным образовательным учреждением. Зеленская В.А., 2008- № 6 с. 74

