

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ГОРОДА КАЛИНИНГРАДА  
ЦЕНТР РАЗВИТИЯ РЕБЕНКА - ДЕТСКИЙ САД № 114

Рассмотрена  
на заседании  
педагогического совета  
Протокол № 1  
«29» августа 2019 года

Утверждаю:  
Заведующий МАДОУ ЦРР д/с № 114  
Е.В. Киселева  
«29» августа 2019 г.



Дополнительная общеразвивающая образовательная  
программа социально-педагогической направленности  
**«Знайка-Компик»**

Возраст детей: 5-7 лет  
Срок реализации: 1 год  
Объем программы: 36 занятий  
(1080 минут)  
Разработчик: учитель-логопед  
Мурадян С.С.

г. Калининград  
2019

## *Пояснительная записка*

Программа «Знайка-Компик» является одногодичной программой дополнительного образования детей.

Программа ориентирована на обучение детей дошкольного возраста работе за компьютером, а также на развитие предпосылок учебной деятельности их к школе (закрепление навыков счета, логического мышления и памяти, изучение часов, развитие мелкой моторики рук и т.д.).

Программа утверждена Педагогическим советом МАДОУ ЦРР д/с № 114.

Программа «Знайка-Компик» по типу является экспериментальной. По признаку - общеразвивающая, по целям и задачам, по форме организации содержания и процесса педагогической деятельности - интегрированная.

При разработке программы были учтены преимущества работы с компьютером с методической точки зрения:

- активность;
- заинтересованность;
- возможность работать в подходящем для обучающегося режиме:

компьютер не подгоняет ребенка, а терпеливо ждет, пока он сам не справится с заданиями;

– компьютер помогает ребенку исправлять ошибки так, что он не боится их допускать, что является очень важным моментом в обучении дошкольников.

Среди достоинств программы следует отметить и то, что данная программа является комбинированной: и обучающей, и тренировочной, и контролирующей.

Программа не претендует на окончательность и завершенность. Она обобщает опыт работы с дошкольниками (детей 5 – 7 лет) в течение курса обучения и предполагает доработку на основе анализа результативности образовательной деятельности и с учетом пожеланий детей и родителей.

Известный американский психолог Эрик Берн в своей книге «Игры, в которые играют люди», пишет: «Процесс воспитания ребенка можно свести к обучению тому, в какие игры и как нужно играть. По большому счету, любимые игры, являясь частью жизненного сценария ребенка, определяют его судьбу».

Роль игр необычайно важна. Задача родителей и педагогов – помочь ребенку выбрать такие игры, которые принесли бы ему максимальную пользу, стали бы его любимыми играми.

В последнее время дети предпочитают, в основном, компьютерные игры. Учитывая большой интерес к этим играм и их широкое распространение, следует максимально использовать их потенциал для развития и воспитания ребенка.

Сегодня нет необходимости обсуждать, нужна или не нужна компьютеризация дошкольного образования. Сама жизнь поставила специалистов перед проблемой внедрения компьютерной техники в систему подготовки к школьному обучению.

Целью введения компьютера в жизнь дошкольника является «...прежде всего, формирование у него психологической готовности к жизни в обществе, широко использующем информационные технологии».

Наряду с традиционными учебными пособиями в настоящее время появилось большое количество образовательных электронных ресурсов. Компьютерное обучение - новый способ обучения, одним из его разновидностей можно считать использование обучающих игровых программ. Компьютерные игры – новый вид развивающего обучения.

К сожалению, в настоящее время рынок переполнен играми, насаждающими агрессию и насилие. Психологическая зависимость от компьютерных игр отрицательно влияет на психическое и соматическое состояние ребенка. Чтобы оградить ребенка от негативного влияния компьютерных игр необходимо тщательно следить за выбором игровых программ.

В данную программу включены такие компьютерные игры, которые будут способствовать развитию познавательной активности ребенка и побуждать его к активному пополнению знаний об окружающем мире. Благодаря этому у детей развиваются психические процессы, необходимые для обучения в школе: мышление, память, восприятие, познавательная активность. В этих играх, как и во всякой творческой деятельности, ребенку потребуются активизировать свое мышление, сообразительность, находчивость, умение рассуждать.

Ребенок не всегда способен концентрировать свое внимание в течение всего занятия на его содержание. Внимание обладает рядом свойств: концентрация, устойчивость, переключаемость. Обучающие игровые программы позволяют ребенку развивать в игровой форме указанные свойства внимания, что позволит ему быть более усидчивым, сосредоточенным в процессе учебной деятельности. Кроме того, у ребенка задействованы все виды памяти: образная, эмоциональная, зрительная, слуховая, логическая. Одна из основных заповедей улучшения памяти - повторение. Дети, как правило, с большим интересом играют в одну и ту же игру много раз, тем самым

укрепляют свою память. От занятия к занятию перед ребенком ставятся различные дидактические задачи, которые требуют от него определенный объем знаний и умений. В процессе игры начинает формироваться интерес к учебной деятельности, а игровая мотивация ребенка постепенно смещается на учебную.

Занятия на компьютере имеют большое значение и для развития произвольной моторики пальцев рук, что особенно актуально при работе с дошкольниками. В процессе выполнения компьютерных заданий им необходимо в соответствии с поставленными задачами научиться нажимать пальцами на определенные клавиши, пользоваться манипулятором «мышь». Кроме того, важным моментом подготовки детей к овладению письмом, является формирование и развитие совместной координированной деятельности зрительного и моторного анализаторов, что с успехом достигается на занятиях с использованием компьютера.

Ребенок овладевает новым способом, более простым и быстрым, получения и обработки информации, меняет отношение к новому классу техники и вообще к новому миру предметов.

Использование компьютерных технологий в работе с детьми дошкольного возраста является пока еще нетрадиционной методикой, но с ее помощью можно более эффективно решать образовательные задачи, которые будут способствовать подготовке ребенка к обучению в школе.

В программе не ставится цель приобретения новых знаний. Скорее всего, можно говорить о приобретении и развитии ряда умений.

Дополнительная общеразвивающая программа разработана в соответствии с:

- Федеральным Законом от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 г. N 1008 г. «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Примерными требованиями к программам дополнительного образования № 06-1844;

- Постановлением Правительства Российской Федерации от 15 августа 2013 г. № 706 г. «Об утверждении Правил оказания платных образовательных услуг»;

- письмом Министерства образования и науки Российской Федерации от 11.12.2006 года «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;

- СанПиН 2.4.43172-14 «Санитарно-эпидемиологическими требованиями к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей;

- Приказом Минобрнауки от 17.10.2013г. «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования»;

- Комментарием к ФГОС дошкольного образования, утвержденного приказом Минобрнауки России от 17.10.2013г. №1155;

- Уставом МАДОУ ЦРР д/с № 114.

Курс рассчитан на 36 занятий и может быть предложен детям в возрасте 5 – 7 лет.

*Цель программы:* развитие интеллектуальных способностей и познавательных процессов у дошкольников с помощью игровых компьютерных программ.

*Задачи:*

- приобретение практических навыков при работе с ПК;
- развитие и формирование зрительно-пространственной ориентации;
- формирование и развитие произвольных психических функций (произвольное внимание, мышление, память и воспроизведение);
- развитие абстрактного, наглядно-образного мышления;
- формирование и развитие логического мышления (классификация, сравнение, обобщение);
- закрепление навыков счёта и чтения (начальный уровень).

### ***Организация учебного процесса***

Программа ориентирована на работу с учащимися 5 – 7 лет и рассчитана на один год обучения. Занятия проводятся 1 раз в неделю по одному учебному часу. Общее количество часов в год на одну группу - 36.

*Форма проведения занятий:* групповые.

*Используемые методы:*

- практические занятия;
- беседы;
- работа с дидактическим материалом (различные раскраски, картинки, различные предметы для классификации и т.д.);
- активные групповые методы обучения: игры, дискуссии, занятие-соревнование.

### ***Характеристика ожидаемых результатов***

В результате освоения программы «Знайка-Компик» дети получают целый комплекс знаний и приобретают определенные умения.

*Дети должны знать:*

- назначение основных устройств, входящих в состав компьютера: системный блок, монитор, клавиатура, манипулятор «мышь»;
- правила безопасной работы на компьютере.

*Уметь:*

- включать и выключать ноутбук;
- включать и корректно выключать детские игровые программы;
- пользоваться манипулятором «мышь»;
- различать на экране монитора указатель курсора и указатель мыши;
- выбирать объект на экране с помощью мыши;
- перемещать объект с нажатой левой кнопкой мыши;
- пользоваться клавиатурой: вводить буквы и цифры, пользоваться клавишами «Пробел», «Enter», «Shift», « BackSpace»;
- выделять свойства предметов, находить предметы, обладающие заданным свойством или несколькими свойствами;
- обобщать по некоторому признаку, находить закономерность по признаку;
- называть главную функцию (назначение) предметов;
- расставлять события в правильной последовательности;
- выполнять перечисляемую или изображенную последовательность действий;
- проводить аналогию между разными предметами;
- находить похожее у разных предметов;
- переносить свойства одного предмета на другие.

В конце учебного года проводится диагностика уровня усвоения образовательной программы. Для анализа овладения используются имеющиеся развивающие и обучающие компьютерные игры.

Как показывает практика уровень усвоения постоянно повышается. Управление компьютером (клавиатурой, мышью) усваивается детьми автоматически. Во время игры не акцентируется внимание ребенка на то, что его диагностируют, а перед ним ставятся определенные дидактические задачи, которые ребенок должен решить самостоятельно, и он «просто играет». Важно, чтобы во время компьютерных игр ребенок был раскрепощен, свободно владел компьютером, несмотря на то, что это новый вид игры.

**Критериями оценки** усвоения разделов образовательной программы служит самостоятельность ребенка, показанная в играх:

- ребенок практически не справляется с выполнением поставленной перед ним задачей даже с помощью взрослого - это говорит о низком уровне усвоения;
- на среднем уровне - справляется с помощью взрослого;
- на высоком - выполняет задание самостоятельно.

Результаты диагностики и анализ усвоения детьми образовательной программы используется для того, чтобы помочь ребенку преодолеть трудности в усвоении программы, обратить внимание специалистов на проблему и совместно решить её.

### ***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:

- интерактивная доска;
- принтер для распечатки картинок, раскрасок, готовых «продуктов» и т.д.
- использование картинок в домашних заданиях и поощрениях;  
включение элемента рисования в домашнее задание;
- 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. Кроме того, в этом возрасте очень сильно заметна разница в развитии между детьми. Поэтому,

целесообразно больше говорить об индивидуальном обучении. Индивидуальная работа - это один из самых эффективных способов обучения дошкольников.

#### *Домашнее задание*

Домашнее задание - один из главных моментов: на него возложено создание мотивационной деятельности, творчества, т.е. умения работать самостоятельно, воссоздавать забытое, поддерживать себя в активной форме. В его выполнении участвуют как сам ребенок, так и его родители. Домашние задания должны помочь осмыслить то, что происходило на занятиях, выявить суть занятий, ощутить важность самих занятий.



## УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п		Тема	Изучаемая игра	Блок	Цель
1		2	3	4	5
07.10.2016	1.	Умные игры. Знакомство с компьютером.	"Составь картинку"	Развитие внимания	Встреча с главными героями, компьютерными играми.
14.10.2016	2.	Развиваемся в "Развивайке".	"Найди место"	Развитие зрительной памяти	Восстановление навыков деятельности в игровой среде "Развивайка", развитие зрительной памяти.
21.10.2016	3	Как сделать красиво?	"Заполни"	Развитие мышления	Развитие мышления путем нахождения закономерности в расположении фигур.
28.10.2016	4.	Находим отличия.	"Найди отличия"	Развитие внимания	Развитие внимания путем нахождения различий между двумя очень похожими изображениями.
03.11.2016	5.	Проверяем память.	"Найди пары"	Развитие зрительной памяти	Развитие зрительной памяти путем запоминания названий и местоположений предметов.
11.11.2016	6.	Находим невидимые связи.	"Найди пары"	Развитие мышления	Развитие мышления по соответствию признаков.
18.11.2016	7.	Создаем орнамент.	"Продолжи узор"	Развитие внимания	Развитие внимания по образу.
25.11.2016	8.	Тренируем память.	"Запомни"	Развитие зрительной памяти	Развитие зрительной памяти путем запоминания названий и местоположений предметов.
02.12.2016	9.	Делим на группы.	"Раздели на группы"	Развитие мышления	Развитие мышления путем проведения классификации по способам действий.
9.12.2016	10.	Что такое симметрия?	"Найди пару"	Развитие внимания	Развитие внимания путем нахождения симметрии.
16.12.2016	11.	Двойная симметрия.	"Пазлы"	Развитие зрительной памяти	Развитие зрительной памяти путем запоминания образов и местоположений фигур.
23.12.2016	12.	Красивая симметрия.	"Укажи лишнее"	Развитие мышления	Развитие мышления по соответствию признаков.
10.01.2016	13.	Рисуем по образцу.	"Найди отличия"	Развитие внимания	Развитие внимания путем нахождения различий между двумя очень похожими изображениями.
13.01.2016	14.	Тренируем память.	"Найди пары"	Развитие зрительной памяти	Развитие зрительной памяти путем запоминания названий и местоположений предметов.
20.01.2016	15.	Расставляем по порядку.	"Заполни"	Развитие мышления	Развитие мышления путем нахождения закономерности в расположении фигур.

27.01.2016	16.	Собираем из частей.	"Составь квадрат"	Развитие внимания	Развитие внимания путем учета симметрии и цвета.
03.02.2016	17.	Запомнить, чтобы не теряться.	"Найди место"	Развитие зрительной памяти	Развитие зрительной памяти путем установления соответствий между картиной и ее фрагментами.
10.02.2016	18.	Находим соответствие.	"Найди пары"	Развитие мышления	Развитие мышления по соответствию признаков.
17.02.2016	19.	Подбираем узоры.	"Продолжи узор"	Развитие внимания	Развитие внимания по образу.
24.02.2016	20.	Увидим и запомним.	"Запомни"	Развитие зрительной памяти	Развитие зрительной памяти путем запоминания названий и местоположений предметов.
03.03.2016	21.	Мудрая природа.	"Раздели на группы"	Развитие мышления	Развитие мышления путем проведения классификации по внешним признакам.
10.03.2016	22.	Поэкспериментируем.	«Опыты»	Развитие мышления	Развитие интереса
17.03.2016	23.	Всё на свои места.	"Зеркало"	Развитие внимания	Развитие внимания путем нахождения сходства контуров фигур.
24.03.2016	24.	Наша планета Земля.	"Пазлы"	Развитие зрительной памяти	Развитие зрительной памяти путем запоминания образов и местоположений фрагментов рисунка.
07.04.2016	25.	Развиваем наблюдательность.	"Найди отличия"	Развитие внимания	Развитие внимания путем нахождения различий между двумя очень похожими изображениями.
14.04.2016	26.	Развиваем память.	"Найди пары"	Развитие зрительной памяти	Развитие зрительной памяти путем запоминания названий и местоположений предметов.
21.04.2016	27.	Показательное занятие для родителей	«Ура – победа!!!»	Развитие интереса	Развитие мышления путем нахождения логической закономерности
28.04.2016	28.	Лучший подарок.	"Составь звезду"	Развитие внимания	Развитие внимания путем учета симметрии и цвета.
05.05.2016	29.	Сначала запомним, потом – вспомним.	"Найди место"	Развитие зрительной памяти	Развитие зрительной памяти путем установления соответствий между картиной и ее фрагментами.
12.05.2016	30.	Рисование восковыми мелками	Попробуй – это чудо	Развитие творческих способностей	Познакомить с техникой нетрадиционного рисования
19.05.2016	31.	Изменения в природе.	"Найди пары"	Развитие мышления	Развитие мышления по соответствию признаков.
26.05.2016	32.	Мудрые решения.	"Продолжи узор"	Развитие внимания	Развитие внимания по образу.

02.06. 2016	33.	Внимание и память.	"Запомни"	Развитие зрительной памяти	Развитие зрительной памяти путем запоминания названий и местоположений предметов.
09.06. 2016	34.	Люди и природа.	"Раздели на группы"	Развитие мышления	Развитие мышления путем проведения классификации по внешним признакам.
16.06. 2016	35.	Как важно быть внимательным.	"Найди пару"	Развитие внимания	Развитие внимания путем нахождения симметрии.
23.06. 2016	36.	Конец – всему делу венец!	"Составь картинку"	Развитие внимания	Завершение занятий.

### **Календарный учебный график**

<b>Содержание</b>	<b>Продолжительность обучения</b>
Начало проведения	7 октября 2016г.
Окончание проведения	23 июня 2017г.
Дни открытых дверей	Апрель 2017г.
Сроки проведения родительских организационных и тематических собраний	Сентябрь 2016 г.

### **Методическое обеспечение программы.**

1. Электронное пособие - программа «Логозаврик».
2. Игры интерактивного педагогического портала «Мерсибо».
3. Тематические раскраски (индивидуальные папки с файлами).
4. Пальчиковая гимнастика (в стихах)
5. Гимнастика для глаз и физминутки (в стихах)
6. Стихи и загадки про компьютер, его составных частях.

### Список литературы.

№ п/п	Автор(ы)	Название	Город, издательство, год
1	Варченко В.И., Клетнова Л.И., Ларина А.Б.	«Уроки мудрой совы»	Кибер Сфера 2013г.
2	Клетнова Л.И. Ларина А.Б.	«Уроки мудрой совы или Приключения Логоши»	Кибер Сфера 2008г.
3	Клетнова Л.И., Ларина А.Б.	«Сказки мудрой совы» сборник обучающихся историй	Кибер Сфера 2013г

### Материально-техническое обеспечение.

1. Компьютерный зал
2. Столы для компьютеров
3. Стулья
4. Персональные ноутбуки
5. Интерактивная доска
6. Колонки
7. Цветные карандаши
8. Простые карандаши
9. Маркеры
10. Магниты
11. Цветные мелки
12. Микрофон

## **ЗРИТЕЛЬНАЯ ГИМНАСТИКА ВО ВРЕМЯ РАБОТЫ НА КОМПЬЮТЕРЕ**

(Разработана специалистами Института возрастной физиологии РАО)

### Упражнение со зрительными метками № 1

В компьютерно-игровом комплексе заранее подвешиваются высоко на стенах, углах, в центре стены яркие зрительные метки. Ими могут быть игрушки или красочные картинки (4-6 меток). Игрушки (картинки) целесообразно подбирать так, чтобы они составляли единый игровой сюжет. И время от времени менять их. Например, в центре стены помещается машина (или бабочка). В углах под потолком - цветные гаражи. Детям предлагается проследить взором проезд машины в гаражи или на ремонтную площадку. Бабочка может перелетать с цветка на цветок.

Методика проведения упражнения:

1. Поднять детей с рабочих мест. Упражнение проводится у рабочего места.
2. Объяснить детям, что они должны делать: по команде воспитателя, не поворачивая головы, одним взглядом глаз проследить движение машины в синий гараж, затем в зеленый и т.д. Очень важно сделать акцент на то, чтобы дети не поворачивали головы.
3. Воспитатель предлагает переводить взор с одной метки на другую под счет 1-4.
4. Целесообразно показывать детям, на каком предмете необходимо каждый раз останавливать взгляд. Можно направлять взор ребенка последовательно на каждую метку, а можно - в случайном порядке.
5. Скорость перевода взора не должна быть большой. Переводить взор надо так медленно, чтобы за все упражнение было не больше двенадцати фиксаций глаз.
6. Продолжительность упражнения - 1 минута.
7. Воспитатель должен следить за тем, чтобы дети во время выполнения упражнения не поворачивали головы.

### Упражнение со зрительными метками и поворотами головы № 2

Выполняется так же, как предыдущее, но с поворотами головы.

Игровым объектом может служить елочка, которую нужно нарядить. Необходимые для этой цели игрушки и зверушки дети должны отыскивать по всему компьютерному залу.

Методика выполнения упражнения:

1. Воспитатель просит детей подняться с рабочих мест и стоять около стула, лицом к нему.
2. Объясняется задача: "Вот елочка (она стоит на столе или ее большое изображение висит на стене), ее нужно нарядить".

3. Воспитатель просит соблюдать следующие условия: "Стойте прямо, не сдвигая с места ног, поворачивая одну лишь голову, отыщите в компьютерном зале игрушки, которыми можно было бы нарядить елочку, и назовите их".
4. Темп выполнения упражнения - произвольный.
5. Продолжительность - 1 минута.

#### Упражнения

- Вращение глазами (по часовой, против часовой стрелки). Голова при этом неподвижна.
- Смотрим на предмет вблизи – вдали, вблизи – вдали. Чередуем 3-5 раз.