

Рассмотрена
на заседании Совета педагогов
Протокол от «26» 11. 2015 №2

Утверждена
приказом заведующего
ЛГ МАДОУ ДСОВ №6 «Росинка»
от «27»11. 2015 №358

**Дополнительная образовательная программа
социально-педагогического направления**

«Игралочка»

Развивающие компьютерные игры

(срок реализации – 1 год, возраст участников – 6-8 лет)

г. Лангепас

Содержание

<i>I. Целевой раздел.</i>	
Пояснительная записка	
Цели и задачи реализации Программы	
Принципы и подходы к формированию Программы	
Планируемые результаты освоения основной Программы	
II. Содержательный раздел.	
Учебно-тематическое планирование	
III. Организационный раздел.	
Продолжительность и этапы реализации Программы	
Материально – техническое обеспечение Программы	

1.Целевой раздел

Пояснительная записка

Дополнительная программа дошкольного образования «Игралочка» (Развивающие компьютерные занятия) разработана на основе программного комплекса «Развивающие методики для детей» психологического центра «Адалин», г. Москва.

Актуальность.

Развивающие компьютерные игры для дошкольников увлекательные, развивают внимание, быстроту реакций, тренируют память. Выполнение всех игровых заданий обучает ребенка аналитически мыслить в нестандартных ситуациях, классифицировать и обобщать понятия; развивать мелкую моторику рук и зрительно-моторную координацию.

Главный плюс развивающих компьютерных игр при подготовке к школе – развитие у ребенка усидчивости и целеустремленности. Дети, которые обращаются «на ты» с компьютером, чувствуют себя более уверенными в современной жизни, легче адаптируются к разным ситуациям.

Степень новизны программы заключается в следующем:

1. Обучение детей проходит в интересной игровой форме, что позволяет значительно повысить интерес, мотивацию и снизить утомляемость детей на занятии.

Разработана система планирования игр по возрасту детей.

Цели программы:

- ✓ Дать детям первоначальные знания в областях, связанных с использованием компьютера.
- ✓ Формировать навыки решения логических задач и знакомить с общими принципами решения задач.

Особенности использования: основная цель – закрепление полученных на традиционных занятиях знаний, умений, навыков в практической деятельности – компьютерной игре; при необходимости за одним компьютером могут работать двое воспитанников;

Задачи программы:

- ✓ Получить информационно-технологические умения при работе с компьютером;
- ✓ Обогащать словарь детей новыми терминами (клавиатура, дисплей, диск, дискета, мышка и др.);
- ✓ Развивать психические процессы, творческое мышление, коммуникативные способности;
- ✓ Развивать комбинаторные способности, мелкую моторику;
- ✓ Способствовать раскрытию индивидуальных творческих способностей ребёнка;
- ✓ Формировать умения конструкторской, художественно – декоративной, дизайнерской деятельности.

Принципы и подходы к формированию программы:

- ✓ Доступности;
- ✓ Научности;
- ✓ Последовательности и систематичности;
- ✓ Индивидуального и дифференцированного подхода;
- ✓ Наглядности;
- ✓ Гуманности.

Методы:

Наглядный.

Для ознакомления детей с устройством компьютера используются соответствующие карточки – модели с изображением составных частей компьютера. Во время беседы с детьми на тему: «Где и как используется компьютер», применяется необходимый демонстрационный материал.

Игровой.

Так как ведущим видом деятельности ребенка - дошкольника является игра, то вся деятельность детей с компьютером происходит с использованием игровой ситуации. Дети строят домик для мышки, учат своих гостей (Деда мороза, Незнайку, Буратино) играть в ту или иную игру. В играх с мячом закрепляются названия составных частей компьютера, профессии, в которых применяется компьютер и т. д.

Практический.

Дети имеют возможность практически упражняться в манипулировании мышкой, кнопками, вставлять диск в дисковод, печатать свое имя.

Словесный.

Во время знакомства детей с компьютером, компьютерными играми используются такие приемы, как:

- объяснение (например, как нужно сидеть за компьютером),
- уточнения (например, что нажимать на кнопки нужно отрывисто, но не сильно),
- вопросы к детям («Как нужно включать компьютер?»),
- поощрения («Смелее, ты все делаешь верно»),
- обращение к прошлому опыту детей («Какие вы знаете геометрические фигуры?», «Давайте построим из них домик для мышки»),
- указания («Щелкните по значку и выслушайте задание»).

Также используется рассказывание детям сказки («Сказка о друзьях или о том, как появился компьютер»), беседы на такие темы, как: «Где и как используется компьютер»

Информационный.

Во время работы за компьютером, дети получают необходимую информацию, используют ее для достижения результата.

Планируемые результаты освоения программы:

Дети 6 - 7 лет:

- ✓ закрепят умения различать и называть форму, размер, находить проекции объёмных фигур, самостоятельно группировать предметы по разным признакам;
- ✓ улучшение в развитии моторных навыков, умение классифицировать предметы, пользоваться обобщающими понятиями;
- ✓ владение счётом в пределах 10, знать состав числа, дальнейшее овладение понятиями больше, меньше;
- ✓ увеличение объёма внимания, памяти.

Ожидаемые результаты освоения программы:

- ✓ совершенствование и развитие интеллектуальных способностей у детей (развитие логического и творческого мышления у детей, развитие внимания, развитие воображения, памяти и речи);
- ✓ подготовка к развитию математике и геометрии;
- ✓ развитие мелкой моторики;
- ✓ развитие зрительного, тактильного и слухового восприятия (цвета, формы, размеры и т. п.);
- ✓ формирование мотивационной сферы к развивающему процессу;

II. Содержательный раздел

Учебно – тематический план

2занятие в неделю, 8 в месяц, 58 часов

Месяц	Неделя, занятие	Название упражнения	Цель
Октябрь	1.1.	1.«Математическая раскраска» 2. «Прятки» 3.«Волшебная пирамида»	1. Развитие логико-математических способностей. 2. Обучение чтению, развитие внимания. 3. Обучение различию цвета, формы и размера предметов, развитие логико-математических способностей.
	1.2.	1.«Математическая раскраска» 2. «Прятки» 3.«Волшебная пирамида»	1. Развитие логико-математических способностей. 2. Обучение чтению, развитие внимания. 3. Обучение различию цвета, формы и размера предметов, развитие логико-математических способностей.
	2.1.	1. «Фрукты» 2. «Торты со свечками» 3. «Найди подходящую часть буквы»	1-2. Развитие логико-математических способностей. 3. Обучение чтению.
	2.2.	1. «Машинки» 2. «Божьи коровки» 3. «Постройка из кубиков»	1-2. Развитие логико-математических способностей. 3. Развитие пространственного мышления.
	3.1	1. «Геометрические фигуры» 2. «Математическая задача» 3. «Наложение фигур»	1. Развитие логико-математических способностей. 2. Обучение счету, развитие логико-математических способностей. 3. Развитие наглядно – образного мышления.
	3.2	1.«Математическая раскраска» 2. «Прятки» 3.«Волшебная пирамида»	1. Развитие логико-математических способностей. 2. Обучение чтению, развитие внимания. 3. Обучение различию цвета, формы и размера предметов, развитие логико-математических способностей.
	4.1	1. «Кубики» 2. «Прятки» 3. «Уложи фигурки спать»	1. Развитие пространственного и логического мышления. 2. Обучение чтению, развитие внимания. 3. Развитие пространственного

			мышления и математических навыков.
	4.2	1. «Математические примеры» 2. «Какой звук есть во всех словах» 3. «Конструкция из кубиков»	1. Развитие логико-математических способностей. 2. Развитие фонематического слуха. 3. Развитие пространственного мышления.
Ноябрь	1.1.	1. «Реши примеры» 2. «Сложи узор» 3. «Найди подходящую часть буквы»	1. Обучение счету. 2. Развитие наглядно-образного мышления, конструктивных способностей. 3. Обучение чтению.
	1.2.	1. «Реши примеры» 2. «Прятки» 3. «Найди лишнюю фигуру»	1. Обучение счету. 2. Обучение чтению, развитие внимания. 3. Развитие логико-математических способностей.
	2.1.	1. «Кубики» 2. «Прятки» 3. «Уложи фигурки спать»	1. Развитие пространственного и логического мышления. 2. Обучение чтению, развитие внимания. 3. Развитие пространственного мышления и математических навыков.
	2.2.	1. «Найди лишнюю фигуру» 2. «Украшь новогодние елочки» 3. «Логическая задачка»	1-3. Развитие логико-математических способностей.
	3.1.	1. «Прятки» 2. «Домик, в котором живут фигуры» 3. «Курица и червячки»	1. Обучение чтению, развитие внимания. 2. Развитие логического мышления. 3. Развитие ориентации в пространстве, математических навыков, внимания.
	3.2.	1. «Геометрические фигуры» 2. «Математическая задача» 3. «Наложение фигур»	1. Развитие логико-математических способностей. 2. Обучение счету, развитие логико-математических способностей. 3. Развитие наглядно – образного мышления.
	4.1.	1. «Математические примеры» 2. «Какой звук есть во всех словах» 3. «Конструкция из кубиков»	1. Развитие логико-математических способностей. 2. Развитие фонематического слуха. 3. Развитие пространственного мышления.
	4.2.	1. «Геометрические фигуры» 2. «Математическая задача» 3. «Наложение фигур»	1. Развитие логико-математических способностей. 2. Обучение счету, развитие логико-

			математических способностей. 3. Развитие наглядно-образного мышления.
Декабрь	1.1.	1. «Найди буквы» 2. «Помоги пчелке найти мед» 3. «Найди все цифры»	1. Обучение чтению, развитие фонематического слуха. 2. Развитие ориентации в пространстве, внимания. 3. Развитие внимания и математических навыков.
	1.2.	1. «Геометрические фигуры» 2. «Математическая задача» 3. «Зажги свет в окошках»	1. Развитие логико-математических способностей. 2-3. Обучение счету, развитие логико-математических способностей.
	2.1.	1. «Математическая задача с яблоками» 2. «Дом, в котором живут слоги» 3. «Кубики»	1. Развитие логико-математических способностей. 2. Обучение чтению. 3. Развитие пространственного и логического мышления.
	2.2.	1. «Геометрические фигуры» 2. «Математическая задача» 3. «Зажги свет в окошках»	1. Развитие логико-математических способностей. 2-3. Обучение счету, развитие логико-математических способностей.
	3.1.	1. «Игра со слогами» 2. «Гусеницы и цветы» 3. «Коврики»	1. Обучение чтению. 2. Обучение счету. 3. Развитие логического и наглядно-образного мышления.
	3.2.	1. «Реши примеры» 2. «Прятки» 3. «Найди лишнюю фигуру»	1. Обучение счету. 2. Обучение чтению, развитие внимания. 3. Развитие логико-математических способностей.
январь	3.1.	1. «Фабрика» 2. «Игра с двумя обручами» 3. «Наложение фигур» 4. «Поиск заданной последовательности»	1. Развитие произвольного внимания и умение действовать по заданному правилу. 2. Развитие логического и наглядно-образного мышления. 3. Развитие наглядно-образного мышления. 4. Развитие произвольного внимания.
	3.2.	1. «Фабрика» 2. «Игра с двумя обручами» 3. «Наложение фигур» 4. «Поиск заданной последовательности» 5. «Последовательность из двух	1. Развитие произвольного внимания и умение действовать по заданному правилу. 2. Развитие логического и наглядно-образного мышления. 3. Развитие наглядно-образного мышления. 4. Развитие произвольного внимания.

		элементов» 6. «Заполни таблицу»	5. Развитие логического мышления.
	4.1.	1. «Игра со слогами» 2. «Гусеницы и цветы» 3. «Коврики»	1. Обучение чтению. 2. Обучение счету. 3. Развитие логического и наглядно-образного мышления.
	4.2.	1. «Математическая раскраска» 2. «Прятки» 3. «Волшебная пирамида»	1. Развитие логического мышления. 2. Обучение чтению, развитие внимание 3. Обучение различию цвета, формы и размера предметов, развитие логико-математических способностей.
февраль	1.1	1. «Множество» 2. «Умная раскраска» 3. «Составь слово из букв» 4. «Рулетка с шариками»	1. Обучение счету, развитие логико - математических способностей. 2. Изучение букв, обучение чтению, развитие фонематического слуха. 3. Обучение счету.
	1.2	1. «Множества» 2. «Умная раскраска» 3. «Реши математическую задачу» 4. «Стрелки» 5. «Мозайка»	1. Обучение счету, развитие логико - математических способностей. 2. Изучение букв, обучение чтению, развитие фонематического слуха. 3. Развитие наглядно образного мышления.
	2.1	1. «Составь слово из букв» 2. «Прятки» 3. «Составь слово из слогов» 4. «Домино» 5. «Поиск заданной последовательности» 6. «Поиск предметов»	1. Изучение букв, обучение чтению, развитие фонематического слуха. 2. Составить слово из слогов, обучение чтению, развитие словарного запаса. 3. Обучение чтению, развитие фонематического слуха.
	2.1	1. «Множества» 2. «Умная раскраска» 3. «Реши математическую задачу» 4. «Стрелки» 5. «Мозайка»	1. Обучение счету, развитие логико - математических способностей. 2. Изучение букв, обучение чтению, развитие фонематического слуха. 3. Развитие наглядно образного мышления.
	2.2	1. «Математические примеры» 2. «Какой звук есть во всех словах» 3. «Конструкция из кубиков»	1. Развитие логико-математических способностей. 2. Развитие фонематического слуха. 3. Развитие пространственного мышления.
	3.1	1. «Геометрические фигуры» 2. «Математическая задача» 3. «Наложение фигур»	1. Развитие логико-математических способностей. 2. Обучение счету, развитие логико-математических способностей. 3. Развитие наглядно – образного мышления.

	3.2	1. «Составь слово из букв» 2. «Прятки» 3. «Составь слово из слогов» 4. «Домино» 5. «Поиск заданной последовательности» 6. «Поиск предметов»	1. Изучение букв, обучение чтению, развитие фонематического слуха. 2. Составить слово из слогов, обучение чтению, развитие словарного запаса. 3. Обучение чтению, развитие фонематического слуха.
	4.1	1. «Множества» 2. «Умная раскраска» 3. «Реши математическую задачу» 4. «Стрелки» 5. «Мозайка»	1. Обучение счету, развитие логико - математических способностей. 2. Изучение букв, обучение чтению, развитие фонематического слуха. 3. Развитие наглядно образного мышления.
март	1.1	1. «Реши примеры» 2. «Прятки» 3. «Найди лишнюю фигуру»	1. Обучение счету. 2. Обучение чтению, развитие внимания. 3. Развитие логико-математических способностей.
	1.2	1. «Составь слово из букв» 2. «Прятки» 3. «Составь слово из слогов» 4. «Домино» 5. «Поиск заданной последовательности» 6. «Поиск предметов»	1. Изучение букв, обучение чтению, развитие фонематического слуха. 2. Составить слово из слогов, обучение чтению, развитие словарного запаса. 3. Обучение чтению, развитие фонематического слуха.
	2.1	1. «Множества» 2. «Умная раскраска» 3. «Реши математическую задачу» 4. «Стрелки» 5. «Мозайка»	1. Обучение счету, развитие логико - математических способностей. 2. Изучение букв, обучение чтению, развитие фонематического слуха. 3. Развитие наглядно образного мышления.
	2.2	1. «Математическая раскраска» 2. «Прятки» 3. «Волшебная пирамида»	1. Изучение букв, обучение чтению, развитие фонематического слуха. 2. Развитие наглядно образного мышления. 3. Обучение счету, развитие логико - математических способностей
	3.1	1. «Составь слово из букв» 2. «Прятки» 3. «Составь слово из слогов» 4. «Домино» 5. «Поиск заданной последовательности» 6. «Поиск предметов»	1. Изучение букв, обучение чтению, развитие фонематического слуха. 2. Составить слово из слогов, обучение чтению, развитие словарного запаса. 3. Обучение чтению, развитие фонематического слуха.
	3.2	1. «Геометрические фигуры» 2. «Математическая задача» 3. «Зажги свет в окошках»	1. Развитие логико-математических способностей. 2-3. Обучение счету, развитие логико-математических способностей.

	4.1	1. «Математические примеры» 2. «Какой звук есть во всех словах» 3. «Конструкция из кубиков»	1. Развитие логико-математических способностей. 2. Развитие фонематического слуха. 3. Развитие пространственного мышления.
	4.2	1. «Множества» 2. «Умная раскраска» 3. «Реши математическую задачу» 4. «Стрелки» 5. «Мозайка»	1. Обучение счету, развитие логико - математических способностей. 2. Изучение букв, обучение чтению, развитие фонематического слуха. 3. Развитие наглядно образного мышления.
апрель	1.1	1. «Геометрические фигуры» 2. «Математическая задача» 3. «Наложение фигур»	1. Развитие логико-математических способностей. 2. Обучение счету, развитие логико-математических способностей. 3. Развитие наглядно-образного мышления.
	1.2	1. «Составь слово из букв» 2. «Прятки» 3. «Составь слово из слогов» 4. «Домино» 5. «Поиск заданной последовательности» 6. «Поиск предметов»	1. Изучение букв, обучение чтению, развитие фонематического слуха. 2. Составить слово из слогов, обучение чтению, развитие словарного запаса. 3. Обучение чтению, развитие фонематического слуха.
	2.1	1. «Игра с двумя обручами» 2. «Наложение фигур» 3. «Поиск заданной последовательности» 4. «Последовательность из двух элементов» 5. «Заполни таблицу»	1. Развитие произвольного внимания и умение действовать по заданному правилу. 2. Развитие логического и наглядно-образного мышления. 3. Развитие наглядно-образного мышления. 4. Развитие произвольного внимания. 5. Развитие логического мышления.
	2.2	1. «Множества» 2. «Умная раскраска» 3. «Реши математическую задачу» 4. «Стрелки» 5. «Мозайка»	1. Обучение счету, развитие логико - математических способностей. 2. Изучение букв, обучение чтению, развитие фонематического слуха. 3. Развитие наглядно образного мышления.
	3.1	1. «Геометрические фигуры» 2. «Математическая задача» 3. «Наложение фигур»	1. Развитие логико-математических способностей. 2. Обучение счету, развитие логико-математических способностей. 3. Развитие наглядно-образного мышления.

	3.2	1. «Фрукты» 2. «Торты со свечками» 3. «Найди подходящую часть буквы»	1. Развитие логико-математических способностей. 2. Обучение чтению.
	4.1	1. «Математические примеры» 2. «Какой звук есть во всех словах» 3. «Конструкция из кубиков»	1. Развитие логико-математических способностей. 2. Развитие фонематического слуха. 3. Развитие пространственного мышления.
	4.2	1 «Самолет» 2 «Рифмы» 3 «Тараканчики»	1. Развитие памяти 2. Обучение чтению 3. Обучение счету
май	1.1	1 «Собери бусы» 2 «Раскрась ракету по образцу» 3 «Найди слово с ошибкой»	1. Обучение чтению. 2. Развитие логического и наглядно-образного мышления.
	1.2	1 «Самолет» 2 «Рифмы» 3 «Тараканчики»	1. Развитие памяти 2. Обучение чтению 3. Обучение счету
	2.1	1 «Куклы» 2 «Игра со слогами» 3 «Постройка из букв»	1. Развитие пространственного мышления 2. Обучение чтению 3. Обучение счету
	2.2	1 «Прятки» 2 «Математическая задача» 3 «Зажги свет в окошках»	1. Развитие логико-математических способностей. 2-3. Обучение счету, развитие логико-математических способностей.
	3.1	1 «Стена с цифрами» 2 «Математическая задача» 3 «Прятки»	1. Развитие логико-математических способностей. 2-3. Обучение счету, развитие логико-математических способностей.
	3.2	1 «Закончи предложение» 2 «Составь слово» 3 «Поиск заданной последовательности»	1. Изучение букв, обучение чтению, развитие фонематического слуха. 2. Составить слово из слогов, обучение чтению, развитие словарного запаса. 3. Обучение чтению, развитие фонематического слуха.
	4.1	1 «Закончи предложение» 2 «Составь слово» 3 «Лото из букв»	1. Составить слово из слогов, обучение чтению, развитие словарного запаса. 2.. Обучение чтению, развитие фонематического слуха.

	4.2	1. «Множества» 2. «Умная раскраска» 3. «Реши математическую задачу» 4. «Стрелки» 5. «Мозайка»	1. Обучение счету, развитие логико - математических способностей. 2. Изучение букв, обучение чтению, развитие фонематического слуха. 3. Развитие наглядно образного мышления.
--	------------	---	---

Ш.Организационный раздел.

Продолжительность и этапы

Возрастная категория детей, участвующих в реализации данной образовательной программы: от 6 до 7 лет.

Режим совместной деятельности – 2 занятия в неделю, 8 занятий в месяц, в данной программе (октябрь-май), продолжительность занятия 25-30 минут. Занятия проводятся во вторую половину дня.

Правила компьютерных игр

- ✓ Количество минут за ПК равно возрасту ребенка, умноженному на 1,5. Например, для шестилетки - игра длится 9 минут.
- ✓ После работы – обязательна гимнастика для глаз и подвижные игры.

Формы работы:

- ✓ Совместная деятельность, включающая в себя специально подобранные компьютерные игры, упражнения, задания.
- ✓ Совместная игровая деятельность (воспитатели и дети, дети и сверстники);
- ✓ Самостоятельная деятельность детей.

Для достижения ожидаемого результата целесообразнее придерживаться определенной **структуры занятий:**

- ✓ Разминка.
 - ✓ Основное содержание занятия – выполнение упражнений с использованием нетбука.
 - ✓ Физминутка.
 - ✓ Игра.
1. Разминка в виде загадки, знакомства со сказочным персонажем позволяет активизировать внимание детей, поднять их настроение, помогает настроиться на продуктивную деятельность.
 2. Основное содержание занятия представляет собой совокупность игр и упражнений, направленных на решение поставленных задач данного занятия.
 3. Физминутка позволяет детям расслабиться, переключиться с одного вида деятельности на другой, способствует развитию крупной и мелкой моторики.
 4. Игра в конце занятия является своеобразной рефлексией, логическим окончанием проделанной работы и служит стимулом для ее продолжения.

Материально – техническое обеспечение программы

- компьютер
- проектор
- программно-методический комплекс