



Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«РЯЗАНСКИЙ ГОРОДСКОЙ ДВОРЕЦ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА»

Принята на заседании
Педагогического совета
Протокол от 31.05.2024г. № 3

УТВЕРЖДАЮ:
Директор МАУДО «РГДДТ»
Т.Е Пыжонкова
Приказ от 31.05.2024г. № 229/1-Д

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 6B5153161ED04AD3A7C387FD703F757
Владелец: МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ «РЯЗАНСКИЙ ГОРОДСКОЙ ДВОРЕЦ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА»
Действителен с: 27.09.2023 по: 12.12.2024

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

студии комплексного обучения дошкольников «Теремок»

Срок реализации 36 недель, 108 часов

Возраст 5-6 лет

г. Рязань. 2024 г.

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа студии комплексного обучения дошкольников «ТЕРЕМОК» имеет *социально-гуманитарную* направленность. Переход от дошкольного детства к школьному характеризуется решительным изменением места ребёнка в системе доступных ему отношений и всего образа его жизни.

Длительное время считалось, что критерием готовности к обучению является уровень умственного развития. Однако дело не столько в количественном запасе представлений, сколько в уровне развития познавательных процессов, социальных навыков. Следовательно, вопросы обучения дошкольника – это не только вопросы интеллектуального развития ребёнка, но и формирования его личности.

Готовность к школьному обучению представляет собой:

- умение обобщать и дифференцировать в соответствующих категориях предметы и явления окружающего мира,
- понимание ребёнком смысла учебных задач, осознание способов выполнения действия,
- владение навыками самоконтроля и самооценки,
- развитие волевых качеств,
- умение наблюдать, слушать, запоминать, добиваться решения поставленных задач.

Выделяют три основные линии, по которым должна вестись подготовка к школе. Во-первых, это общее развитие. К тому времени, когда ребёнок станет школьником, должны достичь определённого уровня память и внимание.

Во-вторых, это воспитание умения произвольно управлять собой. У ребёнка дошкольного возраста яркое восприятие, легко переключаемое внимание, но сосредоточиться длительное время на том, что не вызывает у него непосредственного интереса, ему пока ещё достаточно трудно. Таким образом, необходимо выработать умение делать не только то, что хочется, но и то, что надо.

В-третьих, это формирование мотивов, побуждающих к учению. Имеется в виду не тот естественный интерес, который проявляют ребята-дошкольники к школе. Речь идёт о воспитании действительной и глубокой мотивации, которая может стать побудительной причиной их стремления к приобретению знаний.

Все эти три линии одинаково важны, и не одну из них нельзя упускать из виду, чтобы учёба ребёнка не «захромала» с самого начала.

Актуальность программы

Для того чтобы помочь родителям грамотно организовать процесс дошкольного образования детей в Рязанском городском Дворце детского творчества в рамках Отделения социальных инициатив в 1997 году была разработана программа студии комплексного обучения дошкольников «Теремок», которая с тех пор неоднократно претерпевала обновления и улучшения.

Цель программы студии: формирование интеллектуальной и социальной готовности детей дошкольного возраста к начальному обучению.

Данная цель реализуется путём решения следующих **общих задач**:

Обучающие:

- развивать у детей элементарные навыки связной речи, чтения и письма на уровне практического применения для социальной адаптации к условиям школы;
- обучить чтению, добиваясь того, чтобы единицей чтения стал слог, а не буква;
- научить детей говорить фразами, а не отдельными словами;
- обучить элементарным математическим представлениям (о числе и количестве, величине, форме, пространственной ориентировке, времени);
- обучить приёмам умственных действий (анализ, синтез, сравнение, обобщение, группировка, установление причинно-следственных связей);
- формировать представления о растительном, животном мире, сезонных изменениях в природе, некоторых видах техники;
- формировать навыки правильной работы на компьютере; первоначальные представления о работе компьютера, способах управления событиями на экране;
- уточнять, систематизировать и пополнять знания о явлениях природы и окружающем мире;
- формировать умения, связанные с художественно-образным отражением предметов с использованием программы графического редактора;
- способствовать формированию у детей предпосылок теоретического уровня мышления, способов решения задач своей деятельности с помощью компьютера;
- научить детей использовать информационные технологии в индивидуальной, коллективной деятельности;
- самостоятельно находить приемы изображения при интеграции видов деятельности;
- обучить различным приёмам рисования.

Развивающие:

- развитие мелкой моторики рук и глазомера;
- развитие творческих способностей;
- развитие фонематического слуха;
- развитие функций, необходимых для успешного начального обучения (внимание, память, мышление и т.д.);
- формировать представления о растительном, животном мире, сезонных изменениях в природе, некоторых видах техники;
- формировать навыки правильной работы на компьютере; первоначальные представления о работе компьютера, способах управления событиями на экране;
- уточнять, систематизировать и пополнять знания о явлениях природы и окружающем мире;
- формировать умения, связанные с художественно-образным отражением предметов с использованием программы графического редактора.

Воспитательные:

- воспитание устойчивого интереса к математическим знаниям, развитию речи, окружающему миру;
- формирование учебной мотивации;
- формирование культуры общения и культуры поведения;
- формировать общеучебные умения: умение работать в коллективе, доводить начатое дело до конца, работать внимательно, сосредоточенно;

- воспитывать ответственное отношение к информации, аккуратность, организованность; бережное отношение к технике; гуманное отношение к окружающим.

Отличительными особенностями данной программы является то, что в процессе её реализации дети попадают в особый стилизованный мир «жителей теремка» со своими традициями и правилами (правила жителей теремка, обещание, песня, традиционные мероприятия, система анализа знаний, оценка умений и навыков). По окончании студии у детей есть возможность продолжить своё образование в других объединениях Отделения социальных инициатив.

В процессе реализации программы предусмотрено активное использование мультимедийных средств обучения.

Программа предусматривает сотрудничество с психолого-педагогической службой Дворца детского творчества, активную работу с родителями. В структуре и содержании программы предусмотрен вариативный блок, в рамках которого, исходя из пожеланий родителей, с учетом кадрового и материально-технического обеспечения учреждения возможно введение программ по прикладному творчеству, музыке, этикету и т. д. Программы студии составлены с учетом вариативного обучения детей с 5 и с 6 лет.

Уровень программы: начальный

Адресат программы

Настоящая программа рассчитана на детей 5 - 6 лет, занимающихся в группах наполняемостью от 10 до 15 человек. Срок реализации программы – 1 учебный год (36 недель). Возможно обучение детей с ОВЗ.

Режим занятий: один раз в неделю три занятия по 1 академическому часу. Всего 108 часов в учебном году. В студии ведётся предметное преподавание по разделам: «В начале было СЛОВО», «Путешествие в математический мир», «Компьютер — проводник в окружающий мир».

Форма обучения по программе очная. Обучение идет *на русском языке*.

В течение учебного года могут проводиться как аудиторные, так и внеаудиторные занятия, например, экскурсии в музеи.

Формы организации учебно-познавательной деятельности.

Реализация программы возможна, в том числе, путем электронного обучения и применения дистанционных образовательных технологий.

Основными формами проведения занятий являются:

- групповая: теоретические и практические,
- коллективная,
- индивидуальная.

Обязательными условиями проведения занятий являются:

- использование игровых методов преподавания;
- смена видов деятельности;
- положительная оценка личных достижений каждого обучающегося.

На занятиях используются:

- **методы:** словесные, наглядные, практические.
- **педагогические технологии:**
 - развивающее обучение (развитие личности и её способностей);
 - дифференцированное обучение (создание оптимальных условий для выявления задатков, развития интересов и способностей);
 - игровое обучение (обеспечение личностно-деятельного характера);

- усвоения знаний, умений, игровые методы вовлечения в творческую деятельность);
- здоровьесберегающие технологии (проведение физкультминуток, динамических пауз).

В рамках Студии комплексного обучения дошкольников «Теремок» все участники образовательного процесса имеют возможность принимать участие в организационно-массовых мероприятиях («Кто-кто в теремочке живёт», «Рождество в теремке», «День поздравлений» и т.д.), экскурсиях, выставках, дистанционных проектах, конкурсах и т.д.

Учебный план

№	Разделы	Всего	Теоретических занятий	Практическая работа	Способы контроля
I. «Путешествие в математический мир»					
1	Количество и счёт	17	10	7	Устный опрос
2	Величины	2	-	2	Практическая работа
3	Геометрические фигуры	5	3	2	Практическая работа
4	Ориентировка в пространстве	3	-	3	Практическая работа
5	Ориентировка во времени	3	2	1	Практическая работа
6	Логические задачи	6	-	6	Практическая работа
	Итого:	36	15	21	
II. «В начале было СЛОВО»					
1.	Вводное занятие «В начале было слово: «О любви к родной речи»	1	0,25	0,75	Определение базового уровня. Устный опрос
2	«В начале было слово: «О любви к Родине»	6	1,75	4,25	Устный опрос
3.	«В начале было слово: «О любви к ближнему»	8	2	6	Устный опрос
4.	«В начале было слово: «О любви к родной природе»	10	3	7	Устный опрос
5.	«В начале было слово: «О любви к обучению и творчеству»	10	2	8	Устный опрос
6.	Итоговое занятие.	1	0,5	0,5	Тестирование
	Итого:	36 ч.	9,5	26,5	
III. «Компьютер — проводник в окружающий мир»					
1	Мир техники	4	2	2	Устный опрос
2	Программа PAINT и панель инструментов	2	1	1	Творческие задания
3	Времена года	4	1	3	Творческие задания
4	Чудесный мир растений и грибов	8	3	5	Творческие задания
5	Наши друзья животные	10	4	6	Творческие задания
6	Праздники в Теремке	4		4	Творческие задания
7	Развивающие тренажеры	2		2	Творческие задания
8	Итоговое тестирование	2		2	Тестирование
	Итого	36	11	25	

	Итого	108	35,5	72,5	
--	--------------	------------	-------------	-------------	--

Содержание учебного плана

Дошкольники осваивают материал по трем предметам (разделам) через доступные им виды деятельности с учётом возрастных особенностей.

I. «Путешествие в математический мир»

Тема: Количество и счёт.

Теория. Числа и цифры 1, 2, 3, ...9, 0. Число 10. Название чисел по порядку от 1 до 10.

Арифметические знаки +, -, =, > <.

Практическая деятельность. Письмо цифр от 1 до 9 и числа от 10 до 20. Прямой и обратный счёт. Отгадывание математических загадок. Запись решения задачи с помощью математических знаков и цифр. Состав числа от 3 до 10. Установление соответствия между количеством предметов и цифрой.

Форма подведения итогов: Устный опрос.

Тема: Величины.

Теория. Понятия: длиннее, короче, одинаковые (равные), выше, ниже, равные по высоте, шире, уже, толще, тоньше, легче, тяжелее.

Практическая деятельность. Сравнение предметов по: длине, высоте, ширине, толщине, массе.

Форма подведения итогов: Практическая работа по теме.

Тема: Геометрические фигуры.

Теория Круг, треугольник, четырёхугольник, квадрат, овал, трапеция.

Практическая деятельность. Рисование в тетради, выкладывание из счётных палочек.

Форма подведения итогов: Практическая работа.

Тема: Ориентировка в пространстве.

Теория Понятия: слева, справа, впереди, сзади

Практическая деятельность. Передвижение в пространстве в указанном направлении.

Ориентировка на листе бумаги, в тетради

Форма подведения итогов: Практическая работа.

Тема: Ориентировка во времени.

Теория. Дни недели, части суток, времена года, названия месяцев.

Практическая деятельность. Установление различных временных отношений.

Форма подведения итогов: Практическая работа.

Тема: Логические задачи.

Практическая деятельность. Выстраивание ряда из групп предметов. Выделение группы (серии) предметов из ряда. Повторение серии в соответствии с заданным порядком. Поиск одинаковых предметов на основе неполной системы признаков. Выделение фигуры из фона.

Форма подведения итогов: Практическая работа.

II. «В начале было СЛОВО»

Тема: Вводное занятие. «В начале было слово: «О любви к родной речи».

Теория: Правила безопасности труда и личной гигиены на занятиях. Содержание рабочего места. Беседа о любви к родной речи и русскому языку. Слушаем и обсуждаем русские народные песни. Звучащее слово. Знакомимся со звуками. Звуки природы, звуки речи.

Практическая деятельность: Игра на знакомство «Здравствуй, «Геремок!»». Прослушивание аудиозаписей с различными звуками (шум моря, звук дождя, пение птиц в лесу и т.д.).

Форма подведения итогов: Диагностика.

Тема: «В начале было слово: о любви к родине».

Теория. Беседы о любви к родному краю. Знакомство с гласными буквами. Слова длинные и короткие. Составление моделей слов. Звуковой анализ слов. Понятия «звук» и «буква». Буква А а, Оо, Уу, Ии, ы, Ээ. Определение местоположения гласных букв в словах. Гласные звуки [а], [о], [и], [ы], [у], [э].

Практическая деятельность: Восприятие слов на слух (упражнения). Слушаем и обсуждаем стихи о Родине. Подготовка руки к письму. Упражнения: закрашиваем и штрихуем. Работа с линейкой, карандашом, ручкой. Печатание гласных букв.

Форма подведения итогов: Определение базового уровня. Устный опрос.

Тема: «В начале было слово: о любви к ближнему»

Теория. Беседы о любви к ближним (родственникам, друзьям, домашним питомцам). Слушаем и обсуждаем тексты о маме, о друзьях. Знакомство с согласными буквами Мм, Бб, Пп, Нн, Тт, Вв, Дд. Звуки [м], [м'], [п], [п']; [б], [б'] [н], [н'], [т], [т'], [в], [в'], [д], [д']. Звуковой анализ слов. Мягкие и твердые звуки в слове.

Практическая деятельность. Учимся читать слоги и слова. Восприятие слов на слух (упражнения). Определение местоположения букв М, П, Б, Н, Т, В, Д в словах. Подготовка руки к письму. Упражнения: закрашиваем и штрихуем. Работа с линейкой, карандашом, ручкой. Печатание буквы Мм, Пп, Бб, Нн, Вв, Дд. Учимся читать буквы и слоги. Игры «Мышка или Мишка», «Эхо», «Живые модели» со словом «утята».

Формы подведения итогов: Устный опрос.

Тема. «В начале было слово: о любви к родной природе»

Теория. Беседы о любви к природе. Слушаем и обсуждаем тексты о природе С.Есенина, К. Паустовского. В. Бианки, М.Пришвина. Йотированные гласные. Знакомство с буквами Яя, Ее, Ёё, Юю. Согласные Сс, Кк, Фф, Гг, Хх, Зз, Шш, Жж. Свистящие и шипящие звуки и буквы.

Практическая деятельность. Восприятие слов на слух (упражнения). Определение местоположения букв Яя, С, Ее, Кк, Фф, Гг, Хх, Зз, Шш, Жж в словах. Подготовка руки к письму. Работа с линейкой, карандашом, ручкой. Печатание букв Яя, Сс, Ее, Кк, Фф, Гг, Хх, Зз. Звуковой анализ слов. Составление моделей слов. Самостоятельная работа по подбору моделей слов к рисункам. Учимся читать буквы и слоги. Работа с линейкой, карандашом, ручкой. Игра «Как работает насос», «Кто внимательный?», «Кто больше?», «Как шуршат листочки», «Как шумит ветер».

Формы подведения итогов: Устный опрос.

Тема. «В начале было слово: о любви к обучению и творчеству».

Теория. Беседы о любви к обучению и творчеству. Слушаем и обсуждаем рассказы и стихи классиков детской литературы Драгунского, Носова, С.Маршака, С.Михалкова, А.Барто, К. Чуковского и др. Йотированные гласные (продолжение работы). Парные гласные. Знакомство с буквами Лл, Рр, Йй, Чч, Шш, Щщ, Цц и звуками [л], [л'], [р], [р'], [ч] и [ч'], [ш], [щ] Звонкие звуки и трудности их произношения. Мягкий и твердый знаки. Йотированные гласные Я, Е, Ё, Ю. Знакомство с буквой Ёё, Ю.

Практическая деятельность. Восприятие слов на слух (упражнения). Определение местоположения буквы Лл, Рр, Йй, Чч, Шш, Щщ, Цц в словах. Подготовка руки к письму. Упражнения. Работа с линейкой, карандашом, ручкой. Печатание букв Лл, Рр, Йй, Чч, Шш,

Щщ, Цц, Ёё, Юю. Учимся читать буквы, слоги, предложения. Игра-соревнование «Кто больше?» Игра «Живые модели» со словом «свёкла». «Угадай слово». Чтение стихотворений А. Шибаева, Е. Благиной, В. Лунина. Сравнение слов с мягким знаком и без него (брат-братья, стул-стулья, дерево-деревья), с твердым знаком и без него (сел-съел, ехали-съехали, ел-съел). Игра-путешествие «Вспомним все, что мы узнали!».

8 Промежуточное и итоговое тестирование

Теоретическая: Итоговое тестирование «Мои первые тесты».

Формы подведения итогов: Тестирование. Рекомендации родителям.

III. «Компьютер — проводник в окружающий мир».

Тема 1. Мир техники

Теория: Введение в предмет. Мир техники: машины, механизмы, приборы, аппаратура, компьютерная техника. Названия устройств, принципы работы компьютера. Понятия: компьютер, монитор, системный блок, клавиатура, мышь, принтер, сканер, колонки, наушники. Правила поведения в компьютерном кабинете, техника безопасности при работе за компьютером. Понятия «монитор», «дисплей». История устройства «мышь».

Практическая деятельность. Знакомство друг с другом, с кабинетом. Игра «Давайте познакомимся». Презентация «Мир техники». Игра «Отгадай части компьютера» (презентация), Д/и «Собери компьютер», рисование устройств компьютера в альбом. Игры на компьютере: «Учимся пользоваться мышкой», «Попади в цель», «Раскраска». Упражнения ЭОР «Мир информатики».

Формы подведения итогов:

Тема 2. Программа PAINT и панель инструментов

Теория: Программа PAINT (пеинт); понятия: «графический редактор», «инструменты», «фигуры», палитра. Инструменты графического редактора: заливка, распылитель, линия, кривая, фигуры, выделение, текст, ластик, выбор цветов, масштаб, «эллипс», «прямоугольник», «линия», палитра.

Практическая деятельность: Рисование точек, клубочка, яблока карандашом, кистью. Игры «Что нарисовать этим инструментом», «Краски», Игра «Назови фигуру», «На что похожа фигура», загадки об инструментах для рисования. Создание рисунков с использованием инструментов программы, конструирование рисунка из геометрических форм.

Формы подведения итогов:

Тема 3. Времена года

Теория: Инструменты программы PAINT (пеинт), «фигуры», палитра, заливка, кисти, толщина, выбор цветов.

Практическая деятельность: Построение художественного изображения на заданную тему («Осень», «Зима», «Весна», «Лето») с использованием разнообразных инструментов программы.

Формы подведения итогов:

Тема 4. Чудесный мир растений и грибов

Теория: Растения нашей местности. Травянистые растения. Кустарники. Деревья. Декоративные растения. Овощи, фрукты, ягоды и их многообразие. Съедобные и ядовитые растения, их сравнение, выявление важнейших отличительных признаков. Лекарственные растения. Мхи и папоротники – тоже растения. Грибы – не растения. Разнообразие грибов. Съедобные и ядовитые грибы, их сравнение, выявление важнейших отличительных признаков. Правила безопасности в природе.

Практическая деятельность: Распознавание растений в природе (с помощью онлайн экскурсий, видеоуроков, презентаций и др.). Раскрашивание изображений на компьютере, рисование растений с использованием разнообразных инструментов графического редактора

Paint, создание изображений овощей, фруктов, ягод, различающихся размерами, формой, цветом. Рисование мха и веточки папоротника по натуральному образцу. Распознавание грибов на рисунках, муляжах и в природе (с помощью обучающих плакатов, в режиме онлайн), зарисовка и раскрашивание изображений на компьютере. ЭОР сайта «Играемся». «Я и природа» - игра по закреплению правил поведения и правил безопасности в природе.

Формы подведения итогов:

Тема 5. Наши друзья животные

Теория: Животные нашей местности. Домашние животные. Лесные животные. Животные севера и жарких стран. Обитатели моря. Разнообразие рыб, сравнение их по размерам, форме тела, окраске, выявление связи между особенностями строения и условиями жизни рыб. Птицы. Разнообразие изображений птиц в порядке увеличения (уменьшения) размеров. Насекомые и их разнообразие. Лягушки, улитки, черви – тоже животные. Необходимость бережного отношения к ним. Отношение людей к животным: каким оно должно быть? Правила безопасности в животном мире.

Практическая деятельность: Дидактические игры «Животные» («Найди лишнее», «Кто спрятался», «Дорисуй животное», «Назови...» и др.) Видеоуроки, видеофрагменты, обучающие видео по теме. Распознавание животных, птиц, рыб, насекомых в природе (с помощью обучающих плакатов, презентаций, видео уроков и др.) Коллективные проекты, созданные на компьютере «Зоопарк», «На лугу», «Мой животный мир». Раскрашивание изображений улитки и дождевого червя. «Я и мои друзья животные» - игра по закреплению правил поведения и правил безопасности в животном мире.

Формы подведения итогов:

Тема 6. Праздники в Теремке

Практическая деятельность: Проведение и участие в традиционных мероприятиях «Кто-кто в Теремочке живет», «Рождество в Теремке», «День поздравлений», «Выпускной в Теремке».

Формы подведения итогов:

Тема 7. Развивающие тренажеры

Практическая деятельность: Прохождение тренажеров онлайн: «Волшебное колесо», «Найди отличия», «Раскраска», тематические игры по разделам программы «Деревья», «Кусты», «Овощи», «Ягоды», «Животные», «Кто где живет» и др.

Формы подведения итогов:

Тема 8 Промежуточное и итоговое тестирование

Практическая деятельность: Дидактические игры, викторины, презентации для диагностики имеющихся знаний и умений учащихся.

Формы подведения итогов:

Ожидаемые результаты

К концу учебного года по разделу I. «Путешествие в математический мир» дети должны знать:

- название текущего месяца года; последовательность всех дней недели, времён года;
- знаки: больше, меньше ($>$, $<$), равно ($=$), плюс ($+$);
- состав чисел первого десятка (из отдельных единиц);
- характерные особенности знакомых геометрических фигур;
- составные части задачи.

Уметь:

- считать до 10 и дальше;
- называть числа в прямом (обратном) порядке до 10;
- соотносить цифру и количество предметов;

- отвечать на вопросы: «Сколько?», «Который по счёту?»;
- сравнивать числа (опираясь на наглядность) в пределах 10;
- сравнивать предметы по длине, высоте, ширине, толщине;
- различать форму предметов;
- ориентироваться в окружающем пространстве и на плоскости;
- составлять и решать задачи в одно действие на сложение и вычитание; при решении пользоваться цифрами и арифметическими знаками (+, -, =);
- определять временные отношения, время по часам с точностью до 1 часа.

К концу учебного года по разделу II. «В начале было СЛОВО» дети должны:

Должны знать	Должны уметь
<u>Предметные:</u>	
Название и написание всех букв русского алфавита – печатных (<i>и прописных – для детей с опережающим обучением</i>)	Узнавать и называть буквы русского алфавита. Писать буквы изолированно.
Различия между буквой и звуком. Различия между гласными и согласными звуками. Согласные твёрдые-мягкие, парные-непарные, звонкие-глухие	Соотносить букву и звук, выделять отдельные звуки из состава слова. Различать гласные и согласные. Различать согласные твёрдые-мягкие, парные-непарные, звонкие-глухие. Замечать особенности произношения у других детей и некоторые недостатки своей речи
Что слово состоит из слогов. Элементарные приёмы чтения.	Бегло уметь читать слоги, состоящие из двух звуков: ГГ, ГС, СГ.
Элементарные приёмы связной речи: не должно быть длительных пауз, перестановки слогов в словах. Словарный запас должен увеличиться до 2000-2500 слов.	Демонстрировать элементарные умения и навыки связной речи. Распространённо отвечать на вопросы педагога.
В чём разница между «устным народным творчеством» и «детской литературой»	Проявлять интерес к устному народному творчеству и детской литературе.
Детских писателей и поэтов: С. Маршака, К. Чуковского, А. Барто, С. Михалкова и др.	Декламировать стихи русских детских поэтов. Называть названия произведений, которые слушали
<u>Личностные</u>	
Упражнения на развитие памяти	Демонстрировать динамику развития памяти: от произвольной памяти переходить к произвольной; от кратковременной памяти к долговременной; проявлять желание запомнить; уметь самостоятельно контролировать правильность запоминания
Упражнения на концентрацию внимания	Концентрировать внимание усилием воли. От произвольного внимания переходить к произвольному, от неустойчивого внимания к устойчивому: от рассеянного внимания к сосредоточенному. Демонстрировать навыки самоконтроля.
Упражнения на координацию движений и развитие мелкой моторики рук	Демонстрировать динамику развития координации движений и мелкой моторики рук:

	<ul style="list-style-type: none"> - уверенно держать ручку и карандаш в руке; - демонстрировать правильную постановку руки при письме; - пользоваться линейкой.
<u>Метапредметные</u>	
Правила поведения на занятии. Особенности организации учебной деятельности. Технику безопасности при работе с инструментами – карандашом, ручкой, линейкой.	Соблюдать правила поведения и технику безопасности на занятии. Демонстрировать навыки учебной деятельности. Пользоваться карандашом, ручкой, линейкой
Правила общения в коллективе. Требования к дисциплине во время занятий	Демонстрировать навыки общения, самостоятельности и самоконтроля.
Правила бережного отношения к личным вещам, материалам и инструментам, учебным и наглядным пособиям	Проявлять аккуратность и бережливое отношение к учебным материалам
Для чего нужно учиться, изучать русский язык, русскую культуру, историю своего Отечества, заниматься творчеством, бережно относиться к природе, близким людям	Проявлять интерес к познанию. Уважительно относиться к русскому языку, русской культуре, своему Отечеству, бережно относиться к природе, близким людям

К концу учебного года по разделу III. «Компьютер — проводник в окружающий мир» дети должны:

Должны знать	Должны уметь
<u>Предметные:</u>	
Инструкции, правила работы по образцу	Владеть универсальными предпосылками учебной деятельности – уметь работать по образцу, слушать взрослого и выполнять его инструкции
Названия изученных растений и животных и их характерные особенности	Распознавать на рисунках и в природе изученные растения и животных и характеризовать их особенности
Времена года и их признаки	Перечислять в правильной последовательности времена года и кратко характеризовать их признаки.
Названия инструментов панели графического редактора	Работать основными инструментами панели графического редактора.
Правила работы в компьютерном кабинете, правила техники безопасности	Выполнять правила работы в компьютерном кабинете, правила техники безопасности.
Названия и функции основных частей компьютера	Различать названия и функции основных частей компьютера, уверенно использовать в работе манипулятор «мышь».
Элементарные правила безопасности и безопасного поведения в мире природы	Соблюдать элементарные правила безопасности и безопасного поведения в мире природы.
<u>Личностные</u>	
Простейшие правила поведения в природе	Проявлять заинтересованное и бережное

	отношение к природному окружению, соблюдать простейшие правила поведения в природе.
Способы решения проблем творческого и поискового характера	Применять способы решения проблем творческого и поискового характера.
	Применять усвоенные знания и способы деятельности для решения новых познавательных задач.
	Выполнять творческие задания с помощью компьютерных программ.
Метапредметные	
Правила поведения на занятии. Особенности организации учебной деятельности. Технику безопасности при работе с инструментами – карандашом, ручкой, линейкой.	Соблюдать правила поведения и технику безопасности на занятии. Демонстрировать навыки учебной деятельности. Пользоваться карандашом, ручкой, линейкой.
Правила общения в коллективе.	Сотрудничать со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, находить выходы из спорных ситуаций.
Определения сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации.	Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации.

Раздел 2 Комплекс организационно-педагогических условий

Форма обучения по программе: очная. В особых случаях (ограничение образовательного процесса в целях предотвращения пандемии) возможно обучение по программе в дистанционной форме.

Занятия проводятся *на русском языке*.

Количество учебных недель, часов, режим занятий определяет ***календарный учебный график*** (Приложение 1).

Формы подведения итогов реализации дополнительной общеобразовательной программы

Аттестация обучающихся – неотъемлемая часть образовательного процесса, позволяющая всем его участникам оценить реальную результативность совместной учебной и творческой деятельности. Аттестация учащихся проводится в соответствии с Положением о текущем контроле успеваемости, промежуточной аттестации учащихся и итоговой аттестации выпускников муниципального автономного учреждения дополнительного образования «Рязанский городской Дворец детского творчества» и позволяет определить уровни освоения программы, по результатам итоговой аттестации оформляется протокол. За время обучения проводятся:

- текущая аттестация (по разделам программы);
- промежуточная аттестация (декабрь);
- итоговая аттестация (май).

Основными формами подведения итогов реализации дополнительной общеобразовательной программы являются: итоговое тестирование («Мои первые тесты»), творческие задания, конкурсы, выставки, педагогические наблюдения за деятельностью детей, открытые занятия и мероприятия.

В финале обучения в студии проводится психолого-педагогическая диагностика, включающая в себя следующие задания:

- копирование рисунка;
- ориентировка в межклеточном пространстве;
- решение простых математических задач с графическим изображением ответа;
- тест на развитие фонематического слуха;
- контрольное чтение;
- выделение главного признака предмета;
- творческие задания.

Критерии освоения программы

Подведение итогов реализации программы

Инструменты оценки достижений учащихся по программе носят вариативный характер и способствуют росту их самооценки и познавательных интересов.

Способы оценки результатов:

- наблюдение педагога за деятельностью детей на занятиях;
- самооценка учащимся своей работы на занятии;
- коллективное обсуждение результатов деятельности на занятии;
- устный опрос;
- оценка за выполненные письменных заданий;
- собеседования с родителями;
- промежуточные и итоговые аттестации

Критерии оценки образовательных результатов учащихся:

- соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям;
- соответствие практических умений и навыков программным требованиям;
- отсутствие затруднений в использовании полученных навыков связной речи, чтения и письма;
- креативность в выполнении практических заданий;
- самостоятельность работы при выполнении заданий;
- аккуратность и ответственность в работе;
- готовность вести диалог со сверстниками и педагогом.

Критерии личностного развития ребенка в процессе освоения программы:

- способность переносить (выдерживать) нагрузки в течение занятия;
- способность доводить начатое дело до конца;
- умение контролировать своё поведение на занятии;
- способность оценивать себя критически;
- проявление интереса к занятиям в детском объединении.

Уровни освоения программы

Программа предусматривает, что по окончании обучения у детей можно будет наблюдать следующие показатели:

в социальном развитии:

- активность в коммуникации;
- умение легко входить в контакт с детьми и педагогами;
- умение пользоваться нормами речевого этикета в общении со сверстниками и взрослыми;
- умение вступать в диалог, поддерживать его и завершать;
- освоение новой социальной роли «ученик»;
- сформированность мотивационного предпочтения «школьных» видов деятельности (познавательная, конструктивная и продуктивная деятельность)

в интеллектуальном развитии:

- умение понимать, удерживать в памяти и воспроизводить цели какой-либо деятельности;
- умение пользоваться приёмами запоминания;
- умение переключать внимание с одного вида деятельности на другой, с одного этапа деятельности на следующий;
- умение классифицировать предметы и явления по различным их признакам;
- умение объединять предметы и явления по существенным признакам и обозначать их обобщающим словом;
- умение устанавливать сходство и различие предметов;
- умение отображать предметы указанного цвета, формы, величины, правильно называть изученные свойства предметов;
- использование различных способов создания образов;
- умение слушать и понимать речь окружающих;
- умение ясно и последовательно выражать свои мысли, используя различные виды предложений;
- умение составлять разные виды рассказов (рассказ-описание, рассказ по картинке, рассказ из опыта, сочинение сказок);
- умение правильно составлять предложения, делить простые предложения на слова, слова на слоги;
- владение навыками звукового анализа, различать гласные, согласные звуки, послоговое чтение и печатное письмо;
- выполнять элементарные математические вычисления в пределах 20, решать задачи (в том числе логические);
- знать стандартные компьютерные программы, выполнять ряд операций с компьютером.

По результатам диагностики выявляются три уровня освоения разделов программы: высокий, средний, низкий. Данные уровни способны наиболее полно отразить набор компетенций, которые должен приобрести ребенок в результате освоения программы.

Уровень освоения раздела I. «Путешествие в математический мир»

высокий - обучающиеся должны знать состав чисел первого десятка (из отдельных единиц); название текущего месяца года; последовательность всех дней недели, времён года; знаки: больше, меньше ($>$, $<$), равно ($=$), плюс ($+$); составные части задачи, считать до 10 и дальше (количественный, порядковый счёт в пределах 20); соотносить цифру и количество предметов; составлять и решать задачи в одно действие на сложение и вычитание; при решении пользоваться цифрами и арифметическими знаками ($+$, $-$, $=$); пользоваться знаками: больше, меньше, равно; сравнивать предметы по длине, высоте, ширине, толщине; распознавать,

называть геометрические фигуры; ориентироваться в окружающем пространстве и на плоскости; определять временные отношения, время по часам с точностью до 1 часа.

средний - обучающиеся должны знать название текущего месяца года; последовательность всех дней недели, времён года; знаки: больше, меньше ($>$, $<$), равно ($=$), плюс ($+$); считать до 10 и дальше (количественный, порядковый счёт в пределах 20); соотносить цифру и количество предметов; при решении пользоваться цифрами и арифметическими знаками ($+$, $-$, $=$); пользоваться знаками: больше, меньше, равно; сравнивать предметы по длине, высоте, ширине, толщине; распознавать, называть геометрические фигуры; ориентироваться в окружающем пространстве и на плоскости.

низкий - обучающиеся должны знать математические знаки: больше, меньше ($>$, $<$), равно ($=$), плюс ($+$); считать до 10 и дальше (количественный, порядковый счёт в пределах 20); соотносить цифру и количество предметов; при решении пользоваться цифрами и арифметическими знаками ($+$, $-$, $=$); пользоваться знаками: больше, меньше, равно называть геометрические фигуры; ориентироваться в окружающем пространстве и на плоскости.

Уровень усвоения раздела II. «В начале было СЛОВО»

высокий - дети понимают значение основных понятий по программе, относящиеся к природе и компьютеру и грамотно используют их в своей речи; знают правила работы в компьютерном кабинете, правила техники безопасности и поведения в природе и выполняют их; обобщают, классифицируют, сравнивают объекты окружающей действительности, анализируют результаты наблюдений и делают выводы о некоторых закономерностях и взаимосвязях в природе, знают примеры растительного и животного мира, умеют уверенно использовать в работе манипулятор «мышь»; работать инструментами графического редактора, знают их названия; выполнять творческие задания самостоятельно; сотрудничать с другими детьми, оказывать помощь друг другу.

средний - дети понимают значение основных понятий по программе, но недостаточно овладели ими; знают правила работы в компьютерном кабинете, правила техники безопасности и правила поведения в природе; умеют сравнивать объекты по признакам различия и сходства, знают признаки живого, определяют виды растений, животных, птиц, устанавливают частые и некоторые общие связи; умеют использовать в работе манипулятор «мышь»; работают инструментами графического редактора; осуществлять некоторые операции при работе в различных программах; но выполняют творческие задания при помощи педагога; сотрудничают с другими детьми.

низкий - дети не понимают значение основных понятий по программе; знают правила работы в компьютерном кабинете, правила техники безопасности и правила поведения в природе, стараются их выполнять; при помощи педагога отвечают на вопросы, многие термины называют с трудом или не называют совсем; различают, называют предметы ближайшего окружения, животных, растений, вычленяют их особенности; понимают состояние объекта и среды; устанавливают частные связи, сравнивают объекты по отдельным характерным признакам, в выделении общих признаков испытывают затруднения; не знают инструментов панели графического редактора; умеют уверенно использовать в работе мышь; с помощью педагога работают инструментами графического редактора.

Уровень усвоения раздела III. «Компьютер — проводник в окружающий мир».

высокий – учащийся отвечает четко, полными предложениями, правильно на заданный вопрос, имеет точное представление об окружающем мире, умеет обобщать, объяснять свои ответы, свободно выполняет задания в развивающих программах на компьютере, в программе Paint, ориентируется в смыслообразующих звеньях информационного потока, выстраивает из них логическую цепочку, приводящую к умозаключениям, самостоятельной интерпретации. В компьютерных играх проявляет мышление, быстроту реакции.

средний - учащийся отвечает четко, но не полными предложениями на заданный вопрос, допускает ошибки в ответах на вопросы, выполняет задания в развивающих программах на компьютере, в программе Paint с помощью педагога, свободно действует с «мышкой». Делает выводы, умозаключения. В компьютерных играх проявляет мышление, логику.

низкий – учащийся неправильно отвечает на заданный вопрос, не понимает вопроса, не может выполнить задания в развивающих программах на компьютере, в программе Paint без помощи педагога, испытывает затруднения при работе с «мышкой». В компьютерных играх не справляется с предложенным заданием, действует медленно.

Условия реализации программы

Кадровое обеспечение программы

- педагог дополнительного образования по предметам, прошедший специальную подготовку и отвечающий требованиям профессионального стандарта
- Педагог - психолог.

Материально- техническое обеспечение программы

- учебные кабинеты (*оборудованные в соответствии с возрастными требованиями и спецификой предмета*):
- наличие 3-х помещений вместимостью 15 человек, отвечающих санитарно-гигиеническим нормам и специфике программы;
- помещение для проведения организационно-массовых мероприятий;
- наличие необходимого оборудования и материалов:

Технические средства обучения

- компьютеры для детей, объединенные в локальную сеть (по количеству детей в группе - 14 шт.);
- компьютер педагога, совместимый с мультимедийным проектором для демонстрации материала, ОС Microsoft Windows 7 (операционная система микрософт виндоус),
- колонки;
- наушники – 14 шт.;
- совмещённый принтер, сканер, ксерокс.
- учебные столы - 8 шт. и стулья – 16 шт.;
- доска.

Материалы и оборудование:

- тетрадь в клетку;
- рабочие листы;
- магниты;
- разноцветные маркеры;
- линейки;
- простые карандаши;
- цветные карандаши;

- набор геометрических фигур;
- счётные палочки;
- цифры от 0 до 9;
- знаки +, -, =, >, <;
- набор игрушек;
- карточки с изображением предметов в количестве от 1 до 10№
- часы, модель часов.

Программное обеспечение:

- графический редактор Paint (пейнт),
- текстовый редактор MS Word (ворд),
- графический редактор Gimp (гимп),
- графический редактор Photoshop онлайн.

Учебно-дидактическое обеспечение:

- демонстрационный материал по предметам;
- игрушки и игровые пособия по предметам;
- дидактический раздаточный материал по предметам;
- материалы и инструменты по предметам;
- детская литература по предметам;
- раздаточный материал на каждого ребенка;
- игры – головоломки;
- демонстрационные дидактические игры;
- компьютерные программы.

Методическое обеспечение:

- план и сценарии организационно-массовых мероприятий;
- символы и атрибуты студии;
- разработки открытых занятий;
- наглядный материал (в том числе мультимедийный);
- диагностический инструментарий.

Список дидактических игр и пособий, используемых на занятиях

1. «Бытовая» техника (мир в картинках, наглядное дидактическое пособие).
2. «Времена года» (наглядно – дидактическое пособие, рассказы по картинкам).
4. «Времена года» (развивающая игра).
5. «Весна» (наглядно – дидактическое пособие, рассказы по картинкам).
6. «Деньки – недельки» (познавательная игра о днях недели).
7. «Как избежать неприятностей» (игровой дидактический материал по основам безопасности жизнедеятельности, тема: «Во дворе и на улице»).
10. «Квартира. Комнаты» (демонстрационный материал с загадками, стихами, вопросами).
11. «Кто как устроен» (демонстрационный материал, игра).
12. «Лето» (наглядно – дидактическое пособие, рассказы по картинкам).
13. «Мой дом» (наглядно – дидактическое пособие, рассказы по картинкам).
14. «Моя квартира» (наглядно – дидактическое пособие, познавательная игра-лото).
15. «Мебель в картинках» (картинки с вопросами и заданиями).
16. «Профессии» (рассказ по картинкам, демонстрационный материал).
17. «Репка» (рассказы по картинкам).
18. «Распорядок дня» (рассказы по картинкам).

19. «Расскажи про детский сад» (демонстрационный материал).
20. Иллюстрации для составления арифметических задач.

Список литературы для педагогов.

1. Барташникова И.А., Барташников А. А. Учись играя. - Харьков, ФОЛИО, 2007.
2. Белошистая А. В. Готовимся к математике. М: «Ювента», 2006 г.
3. Бревнова Ю.А. Компьютерные технологии в образовании детей дошкольного возраста. Московское научное обозрение, 2011.
4. Бунеев Р. Н., Бунеева Е. В., Пронина О. В. Наши прописи: Пособие по подготовке к обучению письму для детей 5-6 лет (ч. 1, 2).
5. Бунеев Р. Н., Бунеева Е.В., Кислова Т. Р. По дороге к Азбуке: Пособие по развитию речи и подготовке к обучению грамоте для детей 5-6 лет (ч. 3, 4).
6. Воронкевич, О. А. Добро пожаловать в экологию/ О. А. Воронкевич. – СПб.: Детство-пресс, 2016.
7. Горячев А. В. Информатика в играх и задачах. - М.: Просвещение, 2013.
8. Гаврина С. Е., Кутявина Н. Л. Упражнения на развитие внимания, памяти, мышления (ч. 1, 2).
9. Гаврина С. Е.Развиваем математические способности, «РОСМЭН», 2006г.
10. Гаврина С. Е.Учимся решать задачи, «РОСМЭН», 2006 г.
11. Дошколенок+компьютер: Конспекты занятий с детьми 5-7 лет/ Автор составитель Л.А. Коч, Ю.А. Бревнова. Волгоград, 2015
12. Дыбина, О. Б. Ребенок и окружающий мир. Программа и методические рекомендации / О. Б. Дыбина. – М.: Мозаика-Синтез, 2015.
13. Кёршан Б. Основы компьютерной грамотности. - М.: Наука, 2009.
14. Кислова Т. Р.По дороге к Азбуке: Методические рекомендации к ч. 3-4.
15. Мир природы и ребенок/ Л.М. Маневцова, Г. Г. Саморукова. - СПб.,1998
16. Петерсон Л. Г., Холина Н. П. Раз – ступенька, два – ступенька...: Методические рекомендации и др.
17. Петерсон Л. Г., Холина Н. П. Раз – ступенька, два – ступенька...: Математика для дошкольников (ч. 1, 2). – «Школа 2100».
18. Рогова Г. В., Верещагина И. Н. Методика обучения английскому языку на начальном этапе в общеобразовательных учреждениях. - М., «Просвещение», 2002
19. Ходакова Н.П., Бревнова Ю.А. От точки до пейзажа. М.: Обруч, 2016.
20. Голубь В.Т. Предшкольная подготовка. Математика. Практическое пособие. – Воронеж: ООО «Метода», 2014 – 48с.
21. Колесникова, Е.В. Я решаю логические задачи: Тетрадь для детей 5-7 лет. 2-е изд., исправл. – М.: ТЦ Сфера, 2014. – 48 с.
22. Михайлова, З.А. Математика от трёх до семи. Учебно-методическое пособие. Санкт-Петербург, изд. «Акцидент» 1997 г.
23. Михайлова, З.А. Математика – это интересно. Методическое пособие. Санкт-Петербург, Издательство Детство-Пресс, 2002 г.
24. Михайлова, З.А. Игровые задачи для дошкольников. Санкт-Петербург, изд. «Детство-Пресс» 1999 г.
25. Минкевич, Л.В. Математика в детском саду, старшая группа. Москва, изд. Скрипторий 2003, 2010 г.
26. Новикова, В.П. Математика в детском саду. Москва. Мозаика-Синтез 2003 г.

27. Новикова, В.П. Математика в детском саду. Старший дошкольный возраст.-2-е издание, Москва. Мозаика-Синтез 2009 г.
28. Помораева, И.А. Занятия по формированию элементарных математических представлений 2-е изд. Москва, издательство Мозаика-Синтез, 2010 г.

Список литература для детей

1. Богдарин А. Во саду ли, в огороде... Н. Новгород, 1997.
2. Вахрушев А. А., Кочемасова Е. Е. Здравствуй, мир! – М.: Баланс, 2012.
3. Виноградова Н. Ф. «Рассказы-загадки о природе». - М.: Вентана-Граф, 2005.
4. Виноградова Н.Ф. «Придумай и расскажи». Дидактические материалы. - М.: Вентана-Граф, 2005.
5. Дитрих А., Юрмин Г., Кошурникова Р. Почемучка. М., 1994.
6. Дракоша и занимательная информатика. – «Бука», 2008.
7. Журова Л. Е., Кузнецова М. И. Азбука для дошкольников. Играем и читаем вместе. Рабочие тетради № 1, 2. – М.: Вентана-Граф, 2014.
8. Журова Л. Е., Кузнецова М. И. Азбука для дошкольников. Играем со звуками и словами. Рабочие тетради № 1, 2. – М.: Вентана-Граф, 2014.
9. Ильчук Н.П. Хрестоматия для дошкольников 4—5 лет. М., 1997.
10. Карпенко М.Т. Сборник загадок. М., 1988.
11. Козлова С. А. «Отправляемся в путешествие». – М.: Вентана-Граф, 2005.
12. Козлова С. А. «Я хочу в школу». – М.: Вентана-Граф, 2005.
13. Компьютер для дошкольников. – «Одиссей», 2008.
14. Кочурова Е. Э., Кузнецова М. И. «Готовимся к школе». Пособие для будущих первоклассников. – М.: Вентана-Граф, 2007.
15. Куликова Т. А. «Я и моя семья». – М.: Вентана-Граф, 2005.
16. Мультимедийная энциклопедия «Компьютер для малышей Часть 1. Учимся пользоваться мышкой». – «Бука», 2008.
17. Мультимедийная энциклопедия «Компьютер для малышей Часть 2. Учимся пользоваться мышкой и клавиатурой». – «Бука», 2008.
18. Наша Родина/ Н.Ф. Виноградова, С.А. Козлова. М., 1984.
19. Салмина Н. Г. и др. «Путешествуем по сказкам». – М.: Вентана-Граф, 2007.
20. Сухомлинский В.А. Хрестоматия по этике. М., 1990.
21. Я познаю мир. Детская энциклопедия. Культура/ Н.В. Чудакова. М., 1995.
22. Смирнов Ю. И. Мир чисел. Занимательные рассказы о математике. - Спб.: ИКФ МиМ-Экспресс, 1995.
23. Тарабанина Т. И. Детям о времени. Ярославль. 1996 г.
24. Михайлова З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников. М, 1990 г
25. Жукова Олеся Станиславовна Логопедический букварь.
26. Прописи. Развиваем графические навыки. Рабочая тетрадь дошкольника.
27. Рабочая тетрадь «Изучаем грамоту». Часть 1
28. Мурылёва И.С., Мурылёв Ю.В. Обучение грамоте: читаем и пересказываем (6-7 лет)

Периодические издания по информатике

- <https://inf.1september.ru> - газета «Информатика»
- <http://infojournal.ru> - журнал «Информатика и образование»
- <http://www.e-osnova.ru> – журнал «Информатика. Все для учителя»

Информационное обеспечение программы:

1. <http://gold-child.ru/> сайт о детях и родителях
2. Почта и поиск: <https://mail.ru/>, <http://www.yandex.ru/>, https://www.google.ru/?gws_rd=ssl
3. Рисование онлайн <http://brushechka.ru/sets>
4. Раскраски онлайн
<http://allforchildren.ru/online/coloring.php>, <http://packpacku.com/222/2222.htm>, <http://www.igraemsa.ru/igry-dlja-detej/risovalki>
5. Виртуальные экскурсии
<http://www.streetvi.ru/ru/>, <http://www.liveinternet.ru/users/merlinwebdesigner/post182477941>, <http://tours.kremlin.ru/>
6. Развивающие игры для дошкольников
<http://detskieradosti.ru/stuff/1> , <http://www.teremoc.ru/game/gamee.htm>, <http://igraem.pro/igraem-i-uchimsya/>,
7. Детские порталы http://www.ph4.ru/kids_index.ph4
8. Барабанова О.Н. Развитие речи детей дошкольного возраста. Методическое пособие. Режим доступа: <https://www.maam.ru/detskijasad/metodicheskaja-razrabotka-razvitie-rechi-detei-doshkolnogo-vozrasta.html>
9. Никонова Н.В. Календарно-тематическое планирование по развитию речи дошкольников. Режим доступа: <https://nsportal.ru/detskiy-sad/razvitie-rechi/2017/11/27/razvitie-rechi>
10. Речевые игры для детей 4-5 лет: упражнения, задания, картинки Режим доступа: <https://orechi.ru/razvitie-rechi/igry-dlya-detej-4-5-let>
11. Игры на развитие речи детей 5-6 лет. Интернет-журнал «Детский возраст». Режим доступа: <https://childage.ru/psihologiya-i-razvitie/razvitie-i-obuchenie/igry-na-razvitie-rechi-dlya-detej-5-6-let.html>

Интернет-источники:

www.vgf.ru

www.istina.msu.ru

www.nsportal.ru

www.festival.1september.ru

www.eti-deti.ru

www.academia-moscow.ru

www.openclass.ru

www.doshkolnik.ru

www.detsadmickeymouse.ru

www.uroki.ru

<http://ladushki.ru>

<http://playroom.com.ru>.

<http://psyparents.ru/index.php?view=news&item=943>

<http://detskiy-mir.net>

<http://ivalex.ucoz.ru>

<http://dob.1september.ru>

<http://www.1september.ru>

Календарный учебный график
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
Студия комплексного обучения дошкольников «Теремок»
на 2023-2024 учебный год

Продолжительность учебного года по программе	с 11.09.2023г по 31.05.2024 года
Этапы образовательного процесса	1 год обучения
Начало учебного года	11 сентября 2023 года
Продолжительность учебного года	36 недель
Количество учебных дней в год	36 дня
Годовая учебная нагрузка	108 часов
Количество занятий в неделю	1 раза в неделю по 3 часа. Занятия проводятся по расписанию, утвержденному директором МАУДО «РГДДТ».
Продолжительность учебного часа	40 мин.
Режим занятий в каникулярное время	Во время осенних, зимних, весенних каникул занятия проводятся согласно расписанию, утвержденному директором на текущий учебный год. При необходимости возможны внесения изменений в расписание. Государственные праздники являются выходными днями.
Итоговая аттестации	Проводится в сроки с 15.04.2024 г. по 25.05.2024 г. (по графику, утвержденному директором).
Окончание учебного года по реализации общеобразовательных общеразвивающих программ	31 мая 2024 года.

Методическое обеспечение программы

Методические материалы

В основе реализации программы лежат следующие **принципы** обучения:

- строгий учет психологических особенностей детей 5-6 лет, их подвижность, неумение долго концентрировать внимание, нетерпеливость, эмоциональность, впечатлительность, интерес ко всему новому;
- учет физиологических особенностей этого возраста, таких как: отсутствие необходимой координации движений, слабо развитый глазомер, быстрая утомляемость при выполнении однообразной работы, недостаточное развитие мускулатуры рук.
- принцип сменности видов деятельности;
- индивидуальный подход к каждому ребенку, постоянная практическая помощь педагога;
- принцип наглядности;
- создание ситуации успеха, радости на каждом занятии.

Приемы и методы:

При формировании способности дифференцировать пары звуков:

- сравнить артикуляцию звуков;
- выделить данную пару звуков из состава слова;
- закрепить графический образ буквы, соответствующий изучаемому звуку;
- вставить пропущенные буквы в слова;

При обучении чтению:

- обучающий читает, дети следят за чтением;
- дети читают вместе со взрослым;
- дети читают вслед за взрослым;
- дети читают и сравнивают слова;
- дети читают и выделяют количество букв (звуков) в словах;
- дети пересказывают текст;
- дети отвечают на вопросы по тексту;
- дети обсуждают поступки героев;
- дети сочиняют продолжение истории.

При обучении письму:

- учим обводить по контуру;
- учим штриховать;
- учим закрашивать, не заходя за контуры;
- учим чертить линии (прямые, ломанные и др.);
- учим писать слоги печатными буквами;
- учим писать буквы с соблюдением наклона и одинаковой высоты, пропорций букв (для детей с опережающим развитием).

Общие приёмы и методы:

- комментарий педагога при практической деятельности детей, носящий характер пояснений и советов.
- закрепление полученных знаний с помощью контрольных вопросов на каждом занятии.

- наблюдение за работой детей, практическая помощь педагога при возникновении каких-либо трудностей в работе у учащихся.
- корректировка усвоения знаний, умений и навыков на каждом занятии.

В зависимости от поставленных задач на занятиях используются различные методы обучения: словесные, демонстрационные, практические, чаще всего сочетание их.

Упражнения на восприятие гласных звуков на слух. Упражнения на формирование навыков правильного произношения. Обозначение звука буквой, формирование зрительного образа буквы, чтение слогов с изучаемой буквой. Пропевание букв. Упражнения на формирование четкого зрительного образа данных букв: рассматривание буквы, обведение пальцем контура, ощупывание, написание буквы в воздухе, сравнительно ассоциативное восприятие буквы (сравнение со знакомыми предметами), обведение, раскрашивание и штриховка буквы в прописи. Формируем и отрабатываем «механизм» чтения слогов. Упражнения на развитие речи и образность мышления: придумываем слова, которые начинаются на прочитанный слог. Придумываем фразы с заданными словами. Размышляем, учимся отвечать полными ответами на наводящие вопросы по произведению, двумя-тремя фразами отвечаем на вопросы.

Стимулы:

- доброжелательное отношение к ученику;
- положительное отношение к усилиям ученика
- конкретный анализ трудностей;
- указания, как можно улучшить результат.

Особые достижения, успехи поощряются похвалой.

Основные составляющие занятий:

1. Оргмомент
2. Повторение пройденного материала
3. Изложение нового материала
4. Практическая работа
5. Физкультминутки, игры у дошкольников
6. Подведение итогов, анализ и оценка работ,
7. Предварительный разбор домашнего задания
8. Оргмомент, приведение в порядок рабочего места.

Игровой комплекс к программе

Игра «Знакомство»

Дети водят хоровод, тот, до кого дотронется ведущий, называет свое имя

Гости в кабинет пришли,

В хоровод плясать пошли.

Как зовут моих гостей?

Называйтесь поскорей!

Дети отвечают на вопрос ведущего (примерные вопросы: как зовут? Фамилия? Где живешь?

Как зовут маму? папу? и т.д.)

Игра «Учимся управлять мышкой»

- 1) Положите правую ладонку на «мышь» и переместите ее вверх-вниз, вправо-влево, наблюдайте, что происходит на экране монитора. (Хвостик мышки – курсор – показывает, куда перемещается мышка)

- 2) Указательным пальцем правой руки щелкните по левой кнопке. (Курсор замер на том месте, где вы его остановили)
- 3) Переместите курсор в верхний правый угол экрана, в нижний левый и т.д.
- 4) Расположите курсор по центру в середине экрана, по центру, снизу и т.д.
- 5) Средним пальцем правой руки щелкните по правой кнопке (Появилось контекстное меню)

Игра с мячом «Я знаю...»

Цель: формировать умение называть несколько предметов объекта одного вида.

Развивать умение объединять предметы по общему признаку.

Игровые действия: Дети становятся в круг, в центре – ведущий с мячом. Ведущий бросает мяч и называет класс объектов природы (птицы, деревья, цветы, животные, растения, насекомые, рыбы). Ребёнок, поймавший мяч, говорит: «Я знаю 5 названий цветов» и перечисляет (например, ромашка, василёк, одуванчик, клевер, кашка) и возвращает мяч ведущему. Второму ребёнку ведущий бросает мяч и говорит: «Птицы» и так далее.

«Времена года»

Цель: формировать у детей понятия о временах года и о зависимости жизни живой природы от сезонных изменений, происходящих в неживой природе.

Игровые действия: Педагог показывает картинки с изображением времени года и картинки объектов, у которых происходят различные изменения, например, заяц белый – зима; распустившийся подснежник – весна, созрела земляника – лето и так далее. Дети должны объяснять содержание картинки.

«Головоломки»

Цель: расширять знания детей о животном и растительном мире.

Игровые действия: Педагог загадывает задачи – головоломки (пример):

1. На грядке сидит шесть воробьёв, к ним прилетели ещё пять. Кот подкрался и схватил одного воробья. Сколько осталось воробьёв?
2. На поляне росли садовые цветы: ромашки, васильки, розы, клевер, фиалка. Таня сорвала все 1 розу, 2 клевера, 3 ромашки. Сколько у Тани цветов в букете? (определить садовые и лесные цветы, сосчитать только лесные цветы).
3. В вазе лежат фрукты: бананы, апельсин, яблоки, помидор, огурец, лимоны. Сколько всего фруктов лежит в вазе?
4. На грядке выросли сочные, вкусные яблоки и мандарины, спелая вишня и баклажан. Сколько овощей выросло на грядке?

Консультации для родителей №1

Консультация для родителей "Компьютер: за и против"

Современные дети все активнее используют в качестве главных источников информации телевидение, видео, компьютеры, порой в ущерб чтению книг, общению с окружающими людьми, природой, двигательной активности, необходимым для гармоничного развития личности. Широкое использование компьютеров в системе образования привело к необходимости проведения специальных исследований влияния компьютерной техники на детский организм. Этот вопрос особенно актуален в последнее время в связи с повсеместным внедрением здоровьесберегающих технологий.

С тех самых пор, как впервые ребенок сел к монитору компьютера, ведутся споры о пользе и вреде раннего обучения детей играм по определенным правилам и азам компьютерной грамотности. Аргументы «за», имеющие научное обоснование и подтверждение, выдвигают многие педагоги и родители, говоря о том, что компьютер способствует интеллектуальному росту ребенка, так как развивает важнейшие операции мышления.

У детей, периодически проводящих время за компьютером, очень рано развивается так называемая «знаковая функция сознания», улучшаются произвольная память и внимание, формируется познавательная мотивация, моторная координация и координация совместной деятельности зрительного и моторного анализаторов. А развитие этих качеств во многом обеспечивает психологическую готовность ребенка к школе.

Озабоченность здоровьем детей высказывают медики, приводя немало аргументов «против»: воздействие электромагнитного излучения монитора, сидячее положение в течение длительного времени и как следствие этого - появление утомления, нервно-эмоционального напряжения, эмоциональных стрессов, ухудшение зрения и осанки. Из этого напрямую следует, что «виртуальный мир» скорее опасен для физического и психического здоровья ребенка, чем полезен.

Кто же прав в этих бесконечных спорах и дискуссиях? Подпускать или нет дошкольников к компьютеру? Благо это для растущих малышей или вред? Вопрос остается открытым. Конечно, нельзя бездумно идти на поводу бурно развивающегося прогресса, принося на его алтарь здоровье будущего поколения, но вместе с тем нельзя забывать, что компьютеры — это наше будущее. Иными словами, нужна «золотая середина».

А чтобы найти эту «середину», необходимо **учитывать следующие рекомендации:**

1. Для ребенка 6 лет максимальный предел одноразовой работы на компьютере – 15 минут. При этом периодичность занятий с одним ребенком должна быть не более 2 раз в неделю. Детям до трех лет работать за компьютером и играть в компьютерные игры не рекомендуется.

2. Важную роль в уменьшении физической нагрузки на ребенка при работе с компьютером является правильно подобранная мебель, соответствующая возрасту и росту ребенка. Хороший стул снижает нагрузку вдвое. Подойдет специальный операторский стул на роликах, с регулируемой спинкой, без подлокотников, вращающийся вокруг своей оси. Он позволяет изменять позу во время



работы. Дети с удовольствием ерзают на таких стульях, а значит, их грудная клетка и позвоночник работают. Стол должен быть компьютерным, со специальной выдвижной доской под клавиатуру. Когда ребенок рисует или играет, ему нужен высокий стол. Для печатания клавиатура должна располагаться на 7-10 см ниже. Выдвижная доска позволяет соблюсти эти требования, к тому же заставляет ребенка периодически изменять позу.

3. Во время работы за компьютером нужно сидеть прямо напротив экрана, так, чтобы верхняя часть экрана находилась на уровне глаз. При этом расстояние от глаз до монитора должно составлять 45-60 см.

4. Очень полезно принимать в пищу витамин А. Он отвечает за чувствительность глаз к яркому свету и резкой смене изображения.

5. Ни в коем случае нельзя работать за компьютером лежа. Нельзя работать за компьютером во время еды, а также сидеть, ссутулившись, иначе нарушится нормальная работа внутренних органов.

6. Компьютер должен устанавливаться в хорошо проветриваемом помещении, где регулярно проводится влажная уборка.

7. Комната должна иметь хорошее, равномерное освещение, не допускающее бликов на экране монитора.

8. Нельзя работать за компьютером в болезненном или ослабленном состоянии. Это еще больше утомит организм и замедлит процесс выздоровления.

9. Самые жесткие требования необходимо предъявлять к монитору. Монитор должен соответствовать международным стандартам безопасности. На современном этапе лучшими по безопасности признаются мониторы на жидких кристаллах. В связи с этим желательно, чтобы дети (особенно дошкольники) пользовались компьютером, оснащенным именно таким монитором. Лучше использовать высокочастотные мониторы (с частотой регенерации не менее 75 Гц и размером зерна не более 0,28 мм). Старайтесь сделать изображение максимально четким. На всех современных мониторах есть специальная функция регулировки четкости. И не забывайте протирать экран монитора специальными салфетками. Слой пыли и грязи может быть одной из причин низкого качества изображения.

ГИМНАСТИКА ДЛЯ ГЛАЗ

Когда мы работаем за компьютером, наши глаза моргают в 6 раз меньше, чем в обычных условиях, и, следовательно, реже омываются слезной жидкостью. Это чревато пересыханием роговицы глаза. Зрительное переутомление может привести к устойчивому снижению остроты зрения и возникновению глазных болезней. Ради справедливости стоит отметить: не только компьютер является причиной развития близорукости у ребенка. Огромную роль здесь играют наследственность, телевизор, чтение при плохом освещении и многие другие факторы.

Комплекс упражнений для утомленных глаз

1. Крепко зажмурить глаза на 3-5 сек., затем открыть глаза (6-8 раз). Укрепляет мышцы век, способствует улучшению кровообращения и расслаблению мышц.
2. Быстрые моргания в течение 1-2 минут. Способствует улучшению кровообращения.
3. С меткой на стекле: смотреть вдаль 2-3 сек; перевести взгляд на метку, расположенную на расстоянии 20-30 см, смотреть 3-5 сек. (19-12 раз). Снижает утомление глаз, облегчает зрительную работу на близком расстоянии.
4. Выполняется сидя. Тремя пальцами каждой руки легко нажать на верхнее веко. Через 1-2 сек снять пальцы с века (3-4 раза). Улучшает циркуляцию внутриглазной жидкости.
5. Закрывать веки и массировать их указательными пальцами круговыми движениями в течение 1 минуты. Расслабляет мышцы и улучшает кровообращение.

Комплекс упражнений для снятия глазного напряжения

1. Плотно закрыть глаза, затем широко открыть их (5-6 раз, интервал – 30сек).
2. Упражнение выполняется сидя с закрытыми и открытыми глазами. Смотреть, не поворачивая головы, влево-вправо, вниз-вверх, (6-8 раз).
3. Упражнение выполняется сидя с закрытыми и открытыми глазами. Вращать глазами по кругу по часовой стрелке (вниз-влево, вверх-вправо), против часовой стрелки (вниз-вправо, вверх-влево) (6-8 раз).

ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСЫ ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ И РАЗВИТИЯ ДОШКОЛЬНИКОВ

В последние годы в сети Интернет значительно увеличилось число информационных ресурсов по всем направлениям обучения и развития детей дошкольного возраста. Сетевые электронные ресурсы - это наиболее демократичный способ распространения новых методических идей и новых дидактических пособий, доступный педагогам и родителям независимо от места проживания и уровня дохода.

Полезным ресурсом в подготовке ребенка к обучению в школе может служить сайт <http://samouchka.com.ua/>, содержащий интерактивные компьютерные игровые упражнения (флэш-игры) по обучению грамоте, математике для старших дошкольников.

<http://www.logozavr.ru/8/> - на данном сайте представлены компьютерные технологии для обучения и развития детей от 3 до 12 лет, разрабатываемые на основе программно-методического комплекса (ПМК) "Радуга в компьютере", рекомендованного Управлением развития общего среднего образования министерства образования РФ для использования в школе с 1996 года. Они включают в себя дидактические и развивающие компьютерные игры, методические программы и пособия для дошкольников и младших школьников и могут применяться как в условиях образовательных учреждений, так и в домашней деятельности. В разделе "Домашний компьютер" (правая панель сайта) представлено более 1000 бесплатных флэш-игр, в которые можно играть непосредственно в режиме онлайн (online). Они разработаны на основе обучающих и развивающих компьютерных игр, используемых в образовательных учреждениях, учитывают возрастные особенности психического развития детей и разделены на возрастные категории и темы. Руководитель проекта: Варченко Виктор Иванович, кандидат педагогических наук, доцент кафедры образовательных технологий Института современных образовательных технологий РГУ им. И. Канта.

<http://www.igraemsa.ru/> - портал развивающих и обучающих онлайн-игр разной степени сложности, с помощью которых дошкольники научатся различать цвета, считать, объединять предметы по признакам, сравнивать предметы по величине, а также многому другому. Здесь содержатся игры на развитие внимания и памяти, логического мышления.

<http://viki.rdf.ru/> - сайт с большим количеством детских мультимедийных презентаций для детей дошкольного и школьного возраста. Тематика представленных презентаций обширна и многообразна: человек, природа, искусство и др.

Проект «Потому.ру» (<http://potomy.ru/>) – это детская онлайн – энциклопедия, содержащая огромное количество материала по разделам «Мир вокруг нас», «Человеческий организм», «Флора и фауна», «История изобретений», «Как все начиналось». Зарегистрировавшись, любой посетитель сайта, может задать свой вопрос. Ежедневно на сайте появляются более десятка новых ответов от квалифицированных педагогов - учителей школ и воспитателей детских садов.

Сайт «Сто тысяч почему» (<http://allforchildren.ru/why/index.php>) также содержит разнообразные детские вопросы и ответы на них. У посетителей сайта имеется возможность задать свой вопрос.

Консультация для родителей №2 «Роль компьютерных игр в развитии дошкольника»

Современный ребёнок с рождения окружён насыщенной медиасредой. Электронные игрушки, игровые приставки, компьютер занимают всё большее место в досуговой деятельности дошкольников, накладывая определённый отпечаток на формирование их психофизических качеств и развитие личности.

Сочетая в себе возможности телевизора, видеомэгнитофона, книги, калькулятора, компьютер приходит к ребёнку как универсальная увлекательная игрушка, которую педагог может и должен использовать как уникальную возможность для разнообразия и индивидуализации воспитательно-образовательного процесса, развития высших психических функций; создания коммуникативной мотивации и развития навыков общения; развития интеллекта, познавательных интересов, творческих способностей.

Отечественные и зарубежные исследования по использованию компьютера в детских садах убедительно доказывают не только возможность и целесообразность этого, но и особую роль в развитии интеллекта и в целом личности ребёнка (С. Новосёлова, Г. Петку, С. Пейперт, Б. Хантер и др.)

Разделяя точку зрения многих исследователей, мы считаем основной целью использования компьютера в дошкольном учреждении – всестороннее развитие ребёнка, его подготовку к жизни и деятельности в “компьютерной действительности”, восприятие его как помощника в различных видах деятельности, понимание его назначения и возможностей для достижения поставленных целей.

Существуют разные мнения по поводу возраста, с которого следует начинать обучение детей работе с компьютером. На наш взгляд, скептические высказывания по этому вопросу не имеют достаточных оснований. Современные исследования медиков, психологов, педагогов показывают, что отрицательного воздействия на здоровье детей дошкольного возраста при работе с компьютером не наблюдается, если соблюдаются гигиенические и эргономические требования.

За время работы мы убедились, что малыши 4,5 – 5 лет уже могут успешно осваивать компьютер. Дети на занятиях раскрепощены, в них нет робости и страха перед сложной техникой, а это является залогом дальнейшей успешной работы с компьютерными технологиями.

Каждое занятие – это маленькая целенаправленная игра, в которую включены все дети, всем интересно, у всех есть дело.

Красочное оформление программ, анимация активизирует внимание ребят, развивает ассоциативное мышление, а умело подобранные задания, создают позитивную психологическую атмосферу сотрудничества.

Всякий, кто хоть немного наблюдал за ребенком, знает какое большое место в его жизни занимает игра. Что же такое игра? Игра – это работа ребенка над самим собой. Мир вступил в третье тысячелетие. И уже сейчас нужны подготовленные для работы в новых условиях люди. Надобность в них станет еще более актуальной в самое ближайшее время. Использование компьютеров в образовании уже перестало быть необычным явлением. Характеристики и возможности современных персональных компьютеров и программного обеспечения постоянно улучшаются. Способность компьютера воспроизводить информацию одновременно в виде текста, графического изображения, звука, речи, видео, запоминать и с огромной скоростью обрабатывать данные позволяет специалистам создавать для детей новые средства деятельности, которые принципиально отличаются от всех существующих игр и игрушек. Все это предъявляет качественно новые требования и к дошкольному воспитанию - первому звену непрерывного образования, одна из главных задач которого - заложить потенциал обогащенного развития личности ребенка. Поэтому в систему дошкольного воспитания и обучения необходимо внедрять новые

информационные технологии. В настоящее время существует множество компьютерных игр, главное – правильно выбрать цель и поставить перед ребенком задачу её достижения. Компьютер должен войти в жизнь ребенка через игру. 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.

В ходе игровой деятельности дошкольника, обогащенной компьютерными средствами, возникают психические новообразования (теоретическое мышление, развитое воображение, способность к прогнозированию результата действия, проектные качества мышления и др.), которые ведут к резкому *повышению творческих способностей детей*.

Сам по себе компьютер не играет никакой роли без общей концепции его применения в дошкольном образовании, соответствующего задачам развития, воспитания и обучения ребенка, а также его психофизическим возможностям. Успех приобщения дошкольника к овладению информационными технологиями возможен, когда компьютерные средства становятся средствами его повседневного общения, игры, посильного труда, конструирования, художественной и других видов деятельности.

Основная образовательная цель введения компьютера в мир ребенка — это *формирование мотивационной, интеллектуальной и операционной готовности ребенка к использованию компьютерных средств в своей деятельности*.

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;
- “знаковая функция сознания”;
- 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.

Консультация для родителей №3 *Использование компьютерных игр для обучения детей старшего дошкольного возраста.*



Использование компьютера в жизни ребенка оказывает существенное влияние на различные стороны его развития. Естественная среда развития ребенка — это игра. Детей не нужно учить или заставлять играть. Они играют спонтанно, с удовольствием, не преследуя никаких определенных целей. Ребенок воспроизводит в играх, то, что он видел или слышал ранее. Поэтому имеет значение, играет ли изо дня в день девочка в одни и те же "дочки-матери", а мальчик в войну или на смену одним играм приходят другие, в которых дети выдумывают все новые повороты сюжета, принимают на себя разные роли. Развивая воображение ребенка, важно помнить, что материалом для его фантазий служит вся окружающая жизнь, все впечатления, которые он испытывает. И чем больше впечатлений ребенок получает из окружающего мира, тем разнообразнее его игры, тем больше простора для его развития.

Огромные возможности для родителей, стремящихся к развитию своих детей, предоставляет компьютер, Интернет-ресурсы, которые открывают широкий спектр возможностей для ознакомления ребенка с мировыми шедеврами живописи, "живыми" книгами, "говорящими" словарями на разных языках, просмотра обучающих детских программ, в которых детям рассказывается о космосе, динозаврах, истории нашей цивилизации, народах и странах мира и многом другом.

Источником получения новых знаний, впечатлений для ребенка может служить и компьютерная игра, которая помогает выделить наиболее значимые явления, связи окружающего мира, представить их более выпукло, в динамике, показать то, что не возможно увидеть в естественных условиях, например, как раскрывается бутон цветка, как растут корни дерева и т.п. Компьютерные игры создают благоприятные условия для экологического воспитания детей, становления целостного представления о мире. В них можно увидеть единство живой и неживой природы, показать, как отдельные действия, поступки людей изменяют природу, лес, реки. Персонажи компьютерных игр помогают привлечь внимание детей к внутреннему миру другого, побуждают поставить себя на его место, помочь персонажу преодолеть препятствия, порадоваться за его успехи, часто сюжетами таких игр становятся народные сказки и другие произведения фольклора. Через компьютерные игры дети усваивают средства коммуникации, способы общения и выражения эмоций, обогащают свой словарный запас, овладевают новой терминологией, увиденное и услышанное воспроизводят в играх с новым содержанием, сказках, рисунках, поделках. Овладение компьютером благотворно влияет на формирование личности ребенка и придает ему более высокий социальный статус, возрастает самооценка ребенка. Дома, во дворе он с достоинством рассказывает товарищам о всех "тонкостях" работы на компьютере, который выступает как эффективный способ самоутверждения, повышения собственного престижа.

Благодаря применению компьютера ребенок овладевает умением оперировать в умственном плане пространственными представлениями, решать задачи своей деятельности. Все это в целом способствует возникновению эмоционального комфорта, чувства полноценной жизни. Более того, использование компьютера в жизни ребенка дает импульс развитию новых форм и содержания видов детской творческой деятельности.

Рекомендуемые нами компьютерные игры для детей:

«Смешарики. Компьютер Ежика». Обучающая игра, позволяющая быстро и весело познакомить детей с компьютером, основными программами и командами. С помощью этой игры, дошкольники научатся пользоваться клавиатурой, мышкой, освоят интерфейс медиа-проигрывателя, познакомятся с основными принципами компьютерной анимации. Эта игра состоит из двух разделов: энциклопедия и интерактивные уроки. Электронная энциклопедия снабжена словарем, с помощью которого ребята смогут найти ответы на большинство своих вопросов о компьютере. Разнообразные мини-игры и викторины после каждого урока помогут закрепить полученные знания и использовать их на практике.

«Смешарики. Калейдоскоп игр». Эта игра поможет ребенку не только весело провести время, но и в увлекательной форме закрепить необходимые для школы знания. Задания на логику помогут развить наблюдательность, смекалку, первоначальные навыки счета, а также пополнить словарный запас. С помощью динамичных аркадных игр ребенок научится концентрировать свое внимание, разовьет скорость реакции, мелкую моторику пальцев и освоит азы управления компьютерной мышкой. Раскраски развивают творческие способности и восприятие цвета. Кроме того, рисунки можно в любой момент распечатать, чтобы сохранить работу ребенка на память! Меморины и головоломки помогут развить память и наблюдательность.

«По дороге со Смешариками». В этой игре, гуляя по городу с персонажами любимого анимационного сериала, дети узнают, что означают сигналы светофора, изучат разные виды городского транспорта, дорожные знаки и правила перехода через улицу. Каждый урок сопровождается игрой, в которой ребенок закрепляет полученные знания и учится применять их на практике.

«Лунтик. Подготовка к школе». Обучающая игра, созданная по мотивам анимационного фильма «Лунный гость». Это веселая игра-путешествие в красочный мир Лунтика и его друзей, в котором ребенок научится считать, выучит алфавит и получит множество других полезных знаний.

«Лунтик. Математика для малышей». В этой игре Лунтик и его друзья научат дошкольников складывать, вычитать, сравнивать числа и определять время по часам. На этом диске малышей ждут веселые мини-игры и встречи с героями анимационного фильма в новых забавных ситуациях.

«Лунтик. Русский язык для малышей». В этой игре дети вместе с Лунтиком знакомятся с видами букв, учат слоги и ударения, а также учатся чтению.

«Лелик. Веселые времена года». Веселая развивающая игра для детей от 2 до 6 лет. В этой игре дети получают представления о природе, временах года, погоде, а кроме того, получают первые навыки чтения, письма, понятия о многообразии окружающего мира.

Компьютер нужен для ребенка дошкольного возраста по следующим причинам:

- Компьютерные игры стимулируют познавательный интерес ребенка.
- У компьютера бесконечное терпение – он не устает и не сердится. Все это является хорошей поддержкой для детей, которым требуются многократные повторения.
- Игра дает ребенку очень стойкую мотивацию, в связи с этим возрастает способность к концентрации, что улучшает предпосылки к обучению.
- Игра помогает определить, что компьютер дает тому или иному ребенку с учетом его индивидуальных особенностей и потребностей.

**Сценарий открытого занятия
по теме: «Мы с компьютером друзья»**

Цель: обобщить знания и умения по разделу «Клавиатурный тренажер», отрабатывать навыки управления «мышью» и клавиатурой, совершенствовать диалогическую речь, развивать память, основные свойства внимания.

Ход занятия

1. Вводная часть

- Ура! Ура! Ура! Мы с вами уже научились немного печатать на компьютере. Сегодня мы обобщим ваши знания. Занятие будет проходить в форме викторины. Издадим все вместе победный клич и поиграем в игру, которая так и называется «Всюду слышится УРА!» вам необходимо будет с помощью подсказки отгадать слово, в котором звучит УРА!

- Опорный край державы, каменный пояс России. (Урал)
- Главные часы России (Куранты)
- Разрушительный ветер (Ураган)
- Сказочный деревянный человечек (Буратино)
- Устройство с кнопками для компьютерного набора текста (Клавиатура)
- Самый подвижный урок (Физкультура)

2. Физкультминутка (Буратино)

Помогите Буратино отыскать золотой ключик, который откроет нам волшебную дверь в страну знаний.

3. Основная часть

Викторина. Ответьте на вопросы

- ✓ Какой предмет иностранцы называют словом «компуто»? (Компьютер)
- ✓ Что означает выражение «навесить ярлыки»? Есть ли ярлыки в компьютере? (Да). Для чего они служат? (Для быстрого поиска)
- ✓ Для чего нужна «мышка»? (Для быстрой работы с компьютером)
- ✓ Она содержит 100 клавиш. (Клавиатура)
- ✓ Какие клавиши расположены на клавиатуре? (Алфавит, цифры)
- ✓ Что сделать, чтобы перейти на новую строчку? (Нажать энтер)
- ✓ Какая клавиша помогает сделать промежуток между словами? (Пробел)

Пальчиковая игра «Бабочка»

Порхаем попеременно каждым пальчиком-бабочкой, осторожно дотрагиваясь до крышки стола.

К нам бабочка прилетела,
На клавиатуру села.
Клавиш ты легко касайся
И рукой по ним не бей.
Тронешь клавишу сильней –
Очень плохо будет ей.

4. Работа за компьютером

В гости к нам идет лягушонок, и хочет с вами поиграть. Он просит вас отгадать слова и напечатать их на компьютере. Но это не простые слова, в них спрятаны буквы ква.

- Любимые напитки Лягушонка (квас, простокваша)
- Любимые овощи лягушонка (тыква, брюква)
- Любимая ягода Лягушонка (клюква)
- Любимая книга Лягушонка и Буратино (букварь)
- Любимый город Лягушонка (Москва)
- Любимая геометрическая фигура Лягушонка (квадрат)

Молодцы!

Но это еще не все, Лягушонок очень любит играть с цифрами. Внимание! Я вам называю загадку, а вы ответ должны записать цифрой с помощью клавиатуры.

- Сколько ночей лечил Айболит несчастных африканских зверей в сказке К. Чуковского? (10)
- Сколько лет жили старик со старухой у самого синего моря (30 и 3)
- Сколько желаний исполнила Золотая рыбка в сказке А.С. Пушкина? (3)
- Сколько лепестков было в цветике-семицветике? (7)

Молодцы! За ваши прекрасные знания вам в подарок игра от Лягушонка.

5. Итог занятия

Релаксация «Смешные человечки»

Бежали мимо речки смешные человечки
 Прыгали-скакали, солнышко встречали.
 Забрались на мостик и забили гвоздик.
 Потом бултых в речку, где же человечки?

Сценарий открытого занятия по теме: "Путешествие по лесу"

Вед: - Здравствуйте ребята! Сегодня на нашем занятии присутствуют гости. Они пришли к нам, чтобы посмотреть, чему мы научились на занятиях.

Занятие пройдет в необычной для вас форме. Вам придется в течение всего урока внимательно следить за всем происходящим и принимать самое активное участие при ответах на вопросы. Мы с вами сегодня отправимся гулять. Смотрите! Слушайте! Запоминайте!

Сказка мудростью богата,
 Сказке скажем: "Приходи!"
 Это присказка, ребята
 Сказка будет впереди!

Итак, вперед.

Демонстрируется презентация, звучит музыка леса. Что вы видели на экране? (Картину леса: деревья, цветы, грибы, звери, птицы)

- Интересно, а разве на занятиях по компьютеру изучают лес?
- Как вы думаете, какая сегодня будет тема урока? (*Лес.*)
- А какая тема у нас была на прошлом уроке. Чем мы занимались? (*Графический редактор. Рисовали картины, раскрашивали.*)

Итак, тема нашего занятия: "Лес". А что такое "ЛЕС"?

- Лес – это группа деревьев, кустарников, трав, растений и животных, которые существуют на одной территории.

- Кто живет в лесу? (*Птицы, белки, и другие животные*)
- Как вы думаете, легко ли жить в наше время в лесах? С чем приходится сталкиваться нашим жителям леса. Какие трудности они испытывают? Есть ли в этом наша вина, и как найти выход из трудных ситуаций.

Давайте отправимся в лес, может лесные жители нам об этом расскажут?

Демонстрируется презентация.

Картина № 1. На экране появляется БЕЛКА

- Кто изображен на экране? Давайте послушаем ее.

Под шатром ветвистой ели

Белка сделала качели.

И на Белкины качели

Собрались лесные звери:

20 зайцев, 7 куниц,

8 рыженьких лисиц,

6 ежей и 5 зайчат.

На качели все спешат!

- Ребята я считать не умею, в лесу нет школы, но у меня есть записка, может вы мне ее разгадаете? Давайте вспомним как выполнить такое задание на компьютере?

Задание № 1. Выполни задание на компьютере. Используя инструмент “заливка” закрасить клетки:

- Как вы думаете, Белка довольна? *Да.*

Картина № 2. Появляется слайд: картина леса и разбросаны детали компьютера. Что это? (*Части компьютера*)

- Да люди засоряют лес. Может кто-то из зверей расскажет, что здесь. Итак, смотрим дальше. На экране появляется ЕЖ.

Еж пыхтит и морщится:

Что я вам – уборщица?

Лес никак не подмету!

Соблюдайте чистоту!

- Ну и люди! Все бросают бутылки, банки, кульки, так еще какую-то технику старую в лес привезли. Ребят, кто знает, что здесь разбросано? Я не буду подметать в лесу пока вы не отгадаете загадки.

Учащимся предлагается отгадать загадки.

Словно смелый капитан!

А на нем - горит экран.

Яркой радугой он дышит,

И на нем компьютер пишет

И рисует без запинки

Всевозможные картинки. (*Монитор*)

Системный блок

Скромный серый колобок,

Длинный, тонкий проводок,

Ну а на коробке -

Две или три кнопки.

В зоопарке есть зайчишка,

У компьютера есть ... (*Мышка*)

По клавишам прыг да скок -

Бе-ре-ги но-го-ток!

Раз-два и готово -

Отстучали слово!

Вот где пальцам физкультура

Это вот - ... (*Клавиатура*)

Для чего же этот ящик?

Он в себя бумагу тащит

И сейчас же буквы, точки,

Запятые - строчка к строчке -

Напечатает картинку

Ловкий мастер

Струйный ... (*Принтер*)

****Картина № 3.* Дальше двигаемся, встречается *МУХОМОР*

А вот кто-то важный

На беленькой ножке.

Он в красной шляпке,

На шляпке – горошки! (*Мухомор*)

- А что вы такие уставшие? Давайте поиграем немного. Встали все . Сейчас я узнаю как вы знаете грибы съедобные и несъедобные!

Если они съедобные – громко хлопайте в ладоши, а если нет топайте ногами.
Потренируемся? Похлопайте! Потопайте! Дружнее! Веселее! Потопайте! Похлопайте!
Отлично! Теперь – будьте внимательны!

- Масленок! (X)
- Поганка! (Т)
- Подберезовик! (X)
- Свинушка! (Т)
- Волнушка! (X)
- Хлопушка! А-а-а! Нет такого грибочка! Шутка!
- Шампиньон! (X)
- Лисичка! (X)
- Сестричка! АГА! Попались! Это я выдумал!
- Сыроежка! (X)
- Мухомор! (Т)
- Груздь! (X)
- Рыжик! (X)
- Чижик! Чижик-пыжик, где ты был? Да не гриб это, не гриб!
- Опенок! (X)
- Слоненок! Это кто же слоненка хочет съесть?

- Отдохнули! Ну что отдохнули, тогда задание на компьютере.

Задание № 3. Дорисуйте мой портрет!

Ой, какой же я красивый!

Несъедобный, но счастливый!

Очень доволен вами я!

С вами мы теперь друзья!

Итог урока

Ну что ж ребята наше занятие подходит к концу. Давайте подведем итоги.

- Так что же такое лес? *Лес – группа деревьев, кустарников, трав, растений и животных, которые существуют на одной территории.*
- А что же случится, если мы будем истреблять животных, ломать кустарники, деревья, засорять его? *Лес погибнет.*

Дерево, цветок и птица

Не всегда умеют защититься.

Если будут уничтожены они,

На планете мы останемся одни.

Нор звериных, птичьего гнезда

Разорять не нужно никогда.

Пусть птенцам и маленьким зверятам

Хорошо живется рядом с нами.

- А какие задания нам пригодились, чтобы общаться с лесными жителями.

- А какие виды деятельности на компьютере мы выполняли:

- Вырезали
- Копировали
- Раскрашивали
- Отвечали на вопросы.

Рефлексия

Кому понравился урок, закрасить яблоки на своих волшебных деревьях.

- Красным – очень понравился урок
- Желтым – понравился урок
- Синим – не понравился урок.

Фрагмент сценария праздника «Белоснежка и семь гномов»

Станции «Нарисуй-ка»

Здравствуйте! Здравствуйте! Здравствуйте! Я рада приветствовать всех Вас на станции компьютер. Вы уже знаете, кто в гостях у нас сегодня, какая сказка? (слайд 1)

И герои сказки хотят очень узнать, чем же вы занимаетесь на занятиях по компьютеру, расскажем нашим гостям? (слайд 2)

Итак, из каких же частей состоит компьютер.

- ✓ От Чихони вам первый вопрос (слайд 3)
- ✓ От Скромника для вас следующий вопрос (слайд 4)
- ✓ Следующий вопрос хочет вам задать Тихоня (слайд 5)
- ✓ Кто же нам задаст следующий вопрос? (*весельчак*) (слайд 6)
- ✓ Скромник скромно спросит вас... (слайд 7)

Гномы думали-гадали

Как компьютер им собрать

Собирали, переставляли

Не выходит ну никак! (слайд 8)

Ребята, давайте им поможем! (слайд 9)

(слайд 10) Собрались все гномы вместе, думали, гадали... интересно же о чем? Ребята?

Что это? Верно, это панель инструментов нашей программы PAINT

(слайд 11) Ребята, герои сказки хотят праздника с разноцветными мыльными пузырями, но не знают где их взять. Как вы думаете, где им их достать? А может мы с вами нарисуем их? И отправим в сказку?

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА

«Рисуем разноцветные мыльные пузыри»

Что же у нас получилось? (слайд 12)

Посмотрите, как довольна Белоснежка и ее друзья! (слайд 13)

МОЛОДЦЫ! (слайд 14)

**Открытое занятие
для дошкольников на тему: «Весна»**

(слайд 1)

Весна! Как много в этом слове
вдруг оживает всем назло,
Рассвет и тьма-в их вечном споре,
конечно победит светло.

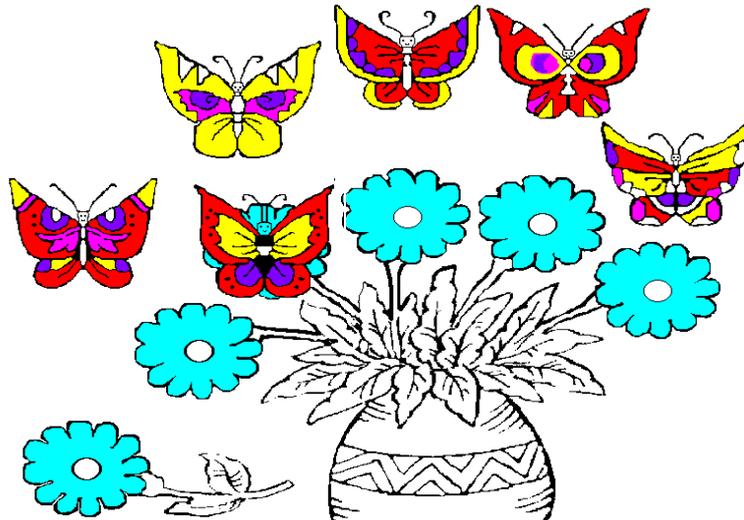
(слайд 2)

На солнце нельзя теперь взглянуть — ослепительными потоками оно льётся с вышины. По синему-синему небу плывут облака. Подумалось, случайный ветерок шевельнул старым листом, а это вылетела первая бабочка. Подумалось, в глазах это порябило, а это показался первый цветок.

Для меня на свете нет цветов милей,
Даже солнце в небе светит веселей.

(слайд 3)

- А вы, ребята, любите цветы? Почему они так нравятся всем? Посмотрите, и у нас бабочки прилетели полюбоваться красивыми цветами



Так и хочется каждой бабочке занять местечко на цветке.... Давайте им поможем? Как вы думаете...как нам переместить бабочку на цветок? (Выделяем бабочку и перемещаем на цветок, используя прозрачное наложение картинки)

Самостоятельная работа за компьютерами

- Молодцы, ребята.

Давайте с пальчиками немного поиграем и назовем насекомых, которых мы знаем (слайд 4)

Дружно пальчики считаем –
(Поочередное сгибание пальцев.)

Насекомых называем:

Бабочка, кузнечик, муха,

Вот и жук с зелёным брюхом.

Это кто же тут звенит?

(Вращение мизинцем)

Ой! Сюда комар летит!

Прячьтесь!
(Спрятать руки за спину)

-Давайте попробуем сами нарисовать цветок, используя готовые формы, и раскрасим его.
(слайд 5)



-Молодцы
Гимнастика для глаз (слайд 6-9)

(слайд 10) А наша бабочка летела дальше и увидела впереди радугу, которая переливалась разными цветами, не могла пролететь мимо такой красоты бабочка...но что это такое? Лишь одна половина радуги закрашена...что же делать? Как мы можем помочь? Какой инструмент будем использовать? (заливка)

Самостоятельная деятельность детей

Итог

Закройте глаза, представьте, что и к вам летит бабочка, плавно махая крылышками... и садится к вам на ладошку.

(Дети открывают глаза, а у них на ладошке бабочка)

До свидания! (слайд 11)

**Тесты №1. «Отгадай части компьютера»
(с презентацией)**

Как работает компьютер,
Из чего он состоит –
Повторить все это сегодня
На занятии нам предстоит.

- Отгадайте загадки:

1. Он компьютерный волшебник,
Приглашает нас опять
На экране синеоком
Текст писать и рисовать. (Монитор)

2. Он рисует, он считает,
Проектирует заводы,
Даже в космосе летает
И дает прогноз погоды. (Компьютер)

3. Есть на свете сеть сетей.
Очень интересно с ней.
Любям всем она нужна.
Миру очень сеть важна. (Интернет)

4. То-то радость, то-то смех
На бумаге, без огреха,
Из какой коробки лезет
Текст на удивленье всех? (Принтер)

5. На доске по строчечке
Разместились кнопочки
Догадайтесь мальчики
Как здесь тыкать пальчиком? (Клавиатура)

6. По ковру зверек бежит,
То замрет, то закружит,
Коврика не покидает,
Что за зверь, кто угадает? (Мышка)

7. Если что-то отключить,
То компьютер замолчит,

Тугоухий, как медведь -
Ничего не сможет спеть. (Колонки)

8. Сохраняет все секреты
«ящик» справа, возле ног,
и слегка шумит при этом.
Что за «зверь?». (Системный блок)

9. Столбик черный, как-то странно,
Может бегать по экрану.
Посмотри на монитор,
Кто там бегаёт? (Курсор)

10. Это пластинка. Она небольшая.
На ней сохранится картинка любая,
И информацию разную тоже
На эту пластинку записывать можно.
Объем небольшой сохранится на ней.
Захочешь считать, в дисковод сунь скорей.
Зимой одним цветом и летом.
Конечно же, это... (дискета)

11. С помощью такого устройства
Откопировать книгу можно.
Тексты, картинки любые
Станут с ним цифровыми. (Сканер)

12. Это программа, с ней все вы знакомы.
Диски найдете у каждого дома.
С ней мы вступаем в процесс игровой,
Она называется просто — ... (игрой)

№ 2. Тест «Путешествие по клавишам»

1. Наберите свою фамилию и имя на 1 строчке.
2. На следующей строчке введите сколько вам лет.
3. На следующей строчке, через запятую печатаем отгадки на мои загадки:
Вот два столба наискосок,
А между ними поясок (А)

На эту букву посмотри,
Она совсем как цифра 3 (З)

Вы поглядите, кто такой,
Загородив дорогу,

Стоит с протянутой рукой,
Согнув баранкой ногу. (Б)

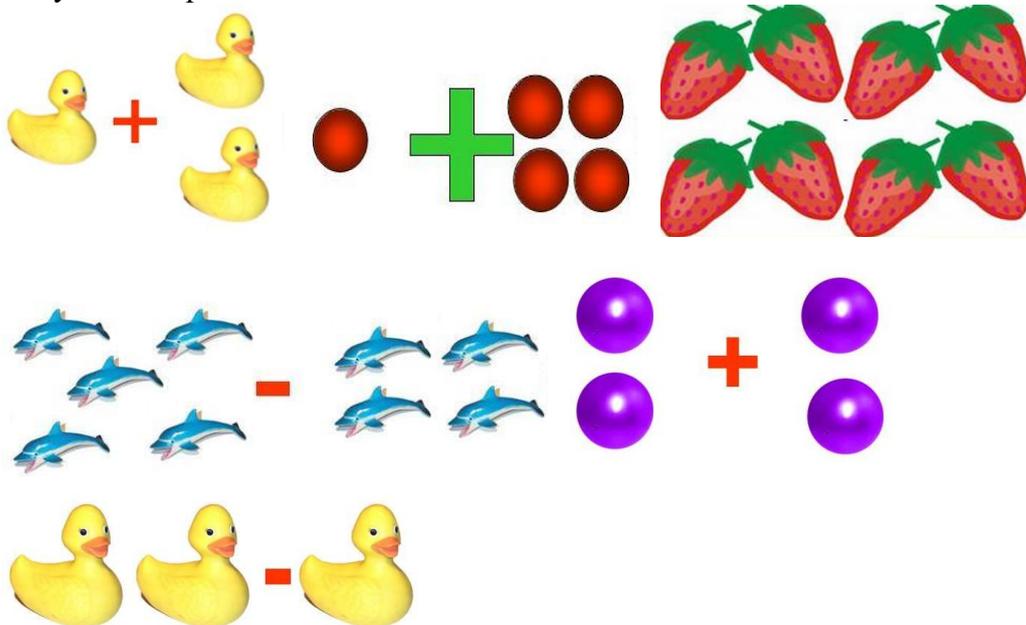
Взялись за руки друзья
И сказали: «Ты да я – это мы», -
А между тем, получилась буква ... (М)

И с этою буквою каждый знаком:
Смотрите: два колышка встали рядком,
А между ними – поясок,
Протянут он наискосок. (И)

Эта буква широка
Она похожа на жука.
И при этом, точно жук,
Издаёт жужжащий звук. (Ж)

4. Теперь «вырастите» эти буквы. Рядом с каждой строчной наберите заглавную букву.

5. Посмотрите на картинки, запишите результат действия в ряд, через пробел на следующей строчке:



6. Не забудьте показать результат педагогу.

Гимнастика для глаз

Комплекс №1

Упражнение 1. Повторить 6-10 раз.

Крепко зажмурить глаза на 3—5 секунд затем открыть их на 3—5 секунд.

Упражнение 2. Быстрые моргания в течение 1—2 минут.

Упражнение 3. Повторить упражнение 8—10 раз. Смотреть прямо перед собой 2—3 секунды. Поместить палец на расстояние 30 см от глаз прямо перед собой.

Перевести взгляд на кончик пальца и смотреть на него 3—5 секунд. Опустить руку.

Упражнение 4. Закрывать глаза. Массировать веки круговыми движениями подушечек пальцев в течение 1 минуты.

Упражнение 5. Повторить упражнение 3—5 раз. Тремя пальцами правой руки легко нажимать на верхнее веко. Через 2—3 секунды снять пальцы с века.

Комплекс №2

Упражнения 1.

Исходное положение (далее и.п.) – стоя, ноги врозь. На счёт 1- руки к плечам; 2- поднять руки вверх, прогнуться; 3 – руки через стороны опустить вниз; 4 – прийти в и.п. На счёт 1-2 делать вдох, 3-4 – выдох. Повторить 3 раза.

Упражнение 2.

И.п. – стоя, ноги врозь, руки перед грудью согнуты в локтях. На счёт 1-2 сделать два рывка согнутыми руками назад (выдох); 3-4 – два рывка назад прямыми руками (вдох); 5-6 – руки опустить (выдох). Повторить 3-4 раза.

Упражнение 3.

И.п. – стоя, ноги врозь, руки вверх. На счёт 1 – не сдвигая с места ног, повернуть туловище вправо (вдох); 2 – прийти в исходное положение (выдох); 3 – повернуть туловище налево (вдох); - вернуться в исходное положение (выдох). Повторить 3-4 раза

Упражнения 4 («рубка дров»).

И.п. – стоя, руки вниз, ноги широко расставлены. На счет 1-2 – руки соединить в замок и поднять вверх за голову; 3 – резко опустить руки вниз; 4 – вернуться в и.п. На счёт 1-2 делается вдох, на счет 3-4 выдох. Повторить 3 раза.

Все упражнения выполняются в среднем темпе.

Комплекс №3

Закрываем мы глаза, вот какие чудеса.

(Закрываем оба глаза)

Наши глазки отдыхают, упражнения
выполняют.

(Продолжаем стоять с закрытыми
глазами)

А теперь мы их откроем, через речку
мост построим.

(Открываем глаза, взглядом рисуем мост)

Нарисуем на мосту мы большую букву У.

(Глазами рисуем букву У)

Вверх поднимем, глянем вниз.

(Глаза поднимаем вверх, опускаем вниз)

Вправо, влево повернем.

(Глаза смотрят вправо- влево)

Заниматься вновь начнем.

(Повторить упр. 3 раза)

Комплекс №4

«Мой щенок»

Я щенка нарисовал, милого, смешного.
не найти друга мне такого!
протягивает лапу
(вытягиваем руку и смотрим на ладонь).
лукаво.
рисунка – солнце светит справа (смотрим глазами
Слева луг цветет веселый
(посмотрим глазами налево),
Убегает вдаль река
(посмотрим вдаль).
На другом большом рисунке
Конь взлетает к облакам
(поднимем глаза вверх).



В целом мире
Он

И глядит
Убежать бы из
вправо).

Комплекс №5

«Белка и дятел»



Белка дятла ожидала
(резко перемещаем взгляд вправо, влево),
Дятла вкусно угощала.
Ну-ка, дятел, посмотри
(смотрим вверх, вниз).
Вот орешки: раз, два, три.
Пообедал дятел с белкой
(моргаем глазками).
И пошел играть в горелки
(закрываем глаза, гладим веки указательным пальцем)

Комплекс №6

«Стрекоза»



Вот такая стрекоза – как горошины глаза
(пальцами делаем очки).
Влево, вправо, верх, вперед
(глазами смотрим по тексту).
Ну, совсем как вертолет (круговые движения глаз).
Мы летаем высоко (смотрим вверх).
Мы летаем низко (смотрим вниз).
Мы летаем далеко (смотрим вперед).
Мы летаем близко (смотрим на нос).

Комплекс №7

Рисуем карандашом в воздухе буквы, цифры, фигурки животных. Ребенок должен следить за предметом и постараться отгадать, что вы изобразили.

Комплекс №8

«Тренировка»

Дети выполняют движения в соответствии с текстом
Раз –налево, два – направо,
Три –наверх, четыре — вниз.
А теперь по кругу смотрим,

Чтобы лучше видеть мир.
Взгляд направим ближе, дальше,
Тренируя мышцу глаз.
Видеть скоро будем лучше,
Убедитесь вы сейчас!
А теперь нажмем немного
А теперь нажмем немного
Точки возле своих глаз.
Сил дадим им много-много,
Чтоб усилить в тыщу раз!
Посмотреть влево- вправо.
Посмотреть вниз — вверх
Круговые движения глазами: налево – вверх – направо – вниз – вправо – вверх и т.д.
Зажмурить глаза, потом помигать 10 раз, повторить 2 раза.

Комплекс №9

(дни недели выбираются по желанию педагога)

Понедельник

Всю неделю по — порядку,
Глазки делают зарядку.
В понедельник, как проснутся,
Глазки солнцу улыбнутся,
Вниз посмотрят на траву
И обратно в высоту.
Поднять глаза вверх; опустить их книзу, голова неподвижна; (снимает глазное напряжение).

Вторник

Во вторник часики глаза,
Водят взгляд туда – сюда,
Ходят влево, ходят вправо
Не устанут никогда.
Повернуть глаза в правую сторону, а затем в левую, голова неподвижна; (снимает глазное напряжение).

Среда

В среду в жмурки мы играем,
Крепко глазки закрываем.
Раз, два, три, четыре, пять,
Будем глазки открывать.
Жмуримся и открываем
Так игру мы продолжаем.
Плотно закрыть глаза, досчитать до пяти и широко открыть глазки; (упражнение для снятия глазного напряжения).

Четверг

По четвергам мы смотрим вдаль,
На это времени не жаль,
Что вблизи и что вдали
Глазки рассмотреть должны.
Смотреть прямо перед собой, поставить палец на расстояние 25-30 см. от глаз, перевести взор на кончик пальца и смотреть на него, опустить руку. (Укрепляет мышцы глаз и совершенствует их координации).

Пятница

В пятницу мы не зевали
Глаза по кругу побежали.
Остановка, и опять
В другую сторону бежать.
Поднять глаза вверх, вправо, вниз, влево и вверх; и обратно: влево, вниз, вправо и снова вверх;
(совершенствует сложные движения глаз).

Суббота

Хоть в субботу выходной,
Мы не ленимся с тобой.
Ищем взглядом уголки,
Чтобы бегали зрачки.
Посмотреть взглядом в верхний правый угол, затем нижний левый; перевести взгляд в верхний левый угол и нижний правый (совершенствует сложные движения глаз).

Воскресенье

В воскресенье будем спать,
А потом пойдём гулять,
Чтобы глазки закалялись
Нужно воздухом дышать.
Закрывать веки, массировать их с помощью круговых движений пальцев: верхнее веко от носа к наружному краю глаз, нижнее веко от наружного края к носу, затем наоборот (расслабляет мышцы и улучшает кровообращение).
Без гимнастики, друзья,
Нашим глазкам жить нельзя!

Комплекс №10

Мы глазами поколдуем.
Круг огромный нарисуем!
Нарисуем мы окно
И большущее бревно.
Нарисуем лифта бег:
Глазки вниз, глазки вверх!
Все зажмурились: раз-два!
Закружилась голова.
Мы глазами поморгали,
Вмиг гирлянды засверкали.
Смотрим прямо и вперёд –
Это мчится самолёт...
Раз моргнули, два моргнули –
Наши глазки отдохнули!

Пальчиковая гимнастика

№1. *(Руки на столе перед грудью согнуты в локтях)*

Наши пальчики проснулись.

(Руки вверх, локти на столе, пальцы широко развести в стороны, напряжены)

С добрым утром! *(Пальцы рук переплести (рукопожатие)*

Потянулись, потянулись, потянулись.

(Не разжимая пальцев, руки вверх, потянуться)

Стали дружно умываться.

(Ладони трут друг друга, имитируя намыливание)

Полотенцем вытираться.

(Поочередные скользящие движения руками от основания тыльной стороны кисти к кончикам пальцев)

Каждый пальчик вытираем, не один не забываем.

(Каждый пальчик массируется (имитируется процесс вытирания рук)

Дружно делаем зарядку!

(Пальцы рук переплетены, вращательные движения кистями рук вперед и назад. Пальцы расслаблены, взмахи кистями)

Пришли в школу. *(Руки на парте согнуты в локтях)*

И уселись за тетрадку. *(Дети показывают готовую к работе ручку).*

№2. Зайцы бегали в лесу,

(бег на месте)

Повстречали там лису

(повилать «хвостиком»)

Прыг-скок, прыг-скок,

(прыжки на месте)

Убежали под кусток.

(присесть)

№3. Пусть отдохнут пальчики

Дети поглаживают подушечками пальцев поверхность стола и говорят:

Меж еловых мягких лап

(стучат пальцами по столу)

Дождик кап-кап-кап

(поочередно всеми пальцами раскрытых кистей)

Где сучок давно засох,

Серый мох-мох-мох.

(поднимают руки над столом, сжимают-разжимают кулаки)

Где листок к листку прилип,

Вырос гриб, гриб, гриб.

(указательным пальцем правой руки касаются поочередно всех пальцев левой руки)

Кто нашёл его друзья?

(сжав все пальцы левой руки, кроме мизинца, показывают его)

Я, я, я, я!!!

№4. Вышли мышки как-то раз

(Ходьба на месте или продвигаясь вперед в колонне.)

Поглядеть, который час.

(Повороты влево, вправо, пальцы «трубочкой» перед глазами.)

Раз, два, три, четыре

(Хлопки над головой в ладоши.)

Мышки дернули за гири.
(Руки вверх и приседание с опусканием рук "дернули за гири".)
Вдруг раздался страшный звон, *(Хлопки перед собой.)*
Убежали мышки вон.
(Бег на месте или к своему месту.)

№5. В понедельник я купался, *(Изображаем плавание.)*
А во вторник — рисовал. *(Изображаем рисование.)*
В среду долго умывался, *(Умываемся.)*
А в четверг в футбол играл.
(Бег на месте.)
В пятницу я прыгал, бегал, *(Прыгаем.)*
Очень долго танцевал.
(Кружимся на месте.)
А в субботу, воскресенье
(Хлопки в ладоши.)
Целый день я отдыхал.
(Дети садятся на корточки, руки под щеку — засыпают.)

№6. Видишь, бабочка летает,
(Машем руками-крылышками.)
На лугу цветы считает.
(Считаем пальчиком.)
— Раз, два, три, четыре, пять. *(Хлопки в ладоши.)*
Ох, считать не сосчитать!
(Прыжки на месте.)
За день, за два и за месяц...
(Шагаем на месте.)
Шесть, семь, восемь, девять, десять. *(Хлопки в ладоши.)*
Даже мудрая пчела
(Машем руками-крылышками.)
Сосчитать бы не смогла!
(Считаем пальчиком.)

№7. Ветер веет над полями,
И качается трава.
(Дети плавно качают руками над головой.)
Облако плывет над нами,
Словно белая гора.
(Потягивания — руки вверх.)
Ветер пыль над полем носит.
Наклоняются колосья —
Вправо-влево, взад-вперёд,
А потом наоборот. *(Наклоны вправо-влево, вперёд-назад.)*
Мы взбираемся на холм,
(Ходьба на месте.)
Там немного отдохнём.
(Дети садятся.)

Комплекс физкультурных минуток

1. Декламируя стихотворение, дети должны стоять, широко расставив ноги.

На каждый счет, руки поочередно:

- на пояс,
- на плечи,
- вверх,
- два хлопка,
- на плечи,
- на пояс,
- вниз,
- два хлопка.

Темп постепенно убыстряется.

2. Дети выполняют указанные движения:

Буратино потянулся,

Раз — нагнулся,

Два — нагнулся,

Три — нагнулся.

Руки в сторону развел,

Ключик, видно, не нашел.

Чтобы ключик нам достать,

Нужно на носочки встать.

3. Дети имитируют дуновение ветра, раскачивая туловище то в одну, то в другую сторону.

На слова «тише, тише, тише» — дети приседают, на «выше, выше» — выпрямляются.

Ветер дует нам в лицо,

Закачалось деревцо.

Ветер тише, тише, тише.

Деревцо все выше, выше.

4. Дети стоят, вытянув руки вперед, ладони вниз.

После первой строки начинают свободно встряхивать кистями рук. Затем, продолжая встряхивания, поворачивают ладони вверх, потом снова поворачивают руки ладонями вниз.

Приплыли тучи дождевые:

Лей, дождь, лей!

Дождинки пляшут, как живые:

Пей, рожь, пей!

Рожь, склоняясь к земле зеленой,

Пьет, пьет, пьет.

А теплый дождик неугомонный

Льет, льет, льет.

5. Дети декламируют и показывают.

На лужайке, на ромашке

Жук летал в цветной рубашке.

Жу-жу-жу, жу-жу-жу,

Я с ромашками дружу,

Тихо по ветру качаюсь.

Я нашла себе жука

На большой ромашке.

Не хочу держать в руках -

Пусть лежит в кармашке (дети показывают).

*Ой, упал, мой жук (нагибаются),
Нос испачкал пылью.
Улетел, улетел зеленый жук,
Улетел на крыльях (дети машут руками).*

6. Текст сопровождается движениями.

*Каждый день по утрам
Делаем зарядку (ходьба на месте).
Очень нравится нам
Делать по порядку:
Весело шагать (ходьба),
Руки поднимать (руки вверх),
Приседать и вставать (приседание 4-6 раз),
Прыгать и скакать (10 прыжков).*

7. Дети отгалкиваются одной ногой и мягко приземляются на другую.

*Поднимайте плечики,
Прыгайте, кузнечики.
Прыг — скок, прыг — скок.
Сели, травушку покушаем,
Тишину послушаем.
Тише, тише, высоко
Прыгай на носках легко.*

8. Дети бегают и садятся согласно тексту стихотворения.

*Мы листики осенние,
На ветках мы сидим.
Дунул ветер — полетели.
Мы летели, мы летели
И на землю тихо сели.
Ветер снова набежал
И листочки все поднял.
Закружились, полетели
И на землю снова сели.*

9. Дети слегка пружинят в коленях с раскачиванием рук вперед — назад (качели).

Когда говорят: «Да — да — да!», хлопают, произнося две последние строчки, прыгают.
*Лучшие качели —
Гибкие лианы.
Это с колыбели
Знают обезьяны.
Кто весь век качается,
Да — да — да,
Тот не огорчается
Никогда!*

10. Дети выполняют движения, повторяя их за учеником у доски.

*Мы цветы в саду сажаем,
Их из лейки поливаем.
Астры, лилии, тюльпаны.
Пусть растут для нашей мамы!*

11. Дети наклоняют головы то к одному плечу, то к другому; раскачиваются «в такт маятнику».

Тик — так, тик— так —

Все часы идут вот так:

Тик — так.

Смотри скорей, который час:

Тик — так, тик— так, тик — так.

Налево — раз, направо — раз,

Мы тоже можем так.

Тик — так, тик— так.

12. Все умеем мы считать

Раз, два, три, четыре, пять! (*Шагаем на месте.*)

Все умеем мы считать, (*Хлопаем в ладоши.*)

Отдыхать умеем тоже (*Прыжки на месте.*)

Руки за спину положим, (*Руки за спину.*)

Голову поднимем выше (*Подняли голову выше.*)

И легко-легко подышим. (*Глубокий вдох-выдох.*)

Подтянитесь на носочках —

Столько раз,

Ровно сколько, сколько пальцев (*Показали, сколько пальцев на руках.*)

На руке у вас. (*Поднимаемся на носочках 10раз.*)

Раз, два, три, четыре, пять, (*Хлопаем в ладоши.*)

Топаем ногами. (*Топаем ногами.*)

Раз, два, три, четыре, пять, (*Прыжки на месте.*)

Хлопаем руками. (*Хлопаем в ладоши.*)

В хоровод встал серый зайка (*Шагаем на месте.*)

И поет: «Я **был** зазнайкой, (*Хлопаем в ладоши.*)

А теперь могу считать —

Раз, два, три, четыре, пять. (*Прыжки на месте.*)

Прибавляю, отнимаю (*Наклоны туловища влево-вправо.*)

Математику я знаю, (*Повороты туловища влево-вправо.*)

И поэтому с утра

Я кричу: «Ура! Ура!» (*Хлопаем в ладоши.*)