

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «ДЕТСКИЙ САД № 230»

ПРИНЯТА
Протокол заседания
Педагогического совета
МБДОУ № 230
от 28.08.2024 № 1

УТВЕРЖДЕНА
приказом МБДОУ № 230
от 28.08.2024 № 192-1

ПОУ по технической направленности
"Коп и К"
Программа технической направленности по
развитию логики, памяти, мышления с
помощью ИКТ

СРОК РЕАЛИЗАЦИИ: 1 ГОД

ПЕДАГОГ ПО ПОУ

САБИРОВА А.В.

г. Ижевск, 2024

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

СОВРЕМЕННОЕ ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЩЕСТВО И ДОУ

В современном мире, мире в котором информационный поток, обрушивающийся на человека настолько велик, что людям приходится прибегать к помощи разнообразной техники. Сейчас трудно представить себе человека, не пользующегося телевизором и радио, печатной машинкой и компьютером, электрическим чайником и холодильником.

Мы живем в век информации, в век, когда происходит компьютерная революция. Мы являемся свидетелями того, что компьютеры, уже занявшие прочные позиции во многих областях современной жизни, быстро проникают в школы и дома. НТР расширила понятие грамотности: теперь грамотным считается тот человек, который не только пишет, читает, считает, но и «общается» с компьютером.

КОМПЬЮТЕР И ДЕТИ

Компьютер, являясь самым современным инструментом для обработки информации, служит мощным техническим средством обучения и играет роль незаменимого помощника в воспитании и общем психическом развитии дошкольников.

Психологи отмечают: чем раньше ребенок познакомится с ЭВМ, тем меньше психологический барьер между ним и машиной, так как у ребенка практически нет страха перед техникой. Потому, что компьютер привлекателен для детей, как любая новая игрушка, а именно так в большинстве случаев они смотрят на него.

Общение детей дошкольного возраста с компьютером начинается с компьютерных игр, тщательно подобранных с учетом возрастных и индивидуальных особенностей детей, учебной направленности.

Одной из важнейших функций компьютерных игр является обучающая. Компьютерные игры составлены так, что ребенок может представить себе не единичное понятие или конкретную ситуацию, а получить обобщенное представление обо всех похожих предметах или ситуациях. Следовательно, у него развиваются важные операции мышления: обобщение и классификация. Играя на компьютере, ребенок рано начинает понимать, что предметы на экране - это не реальные вещи, а только знаки этих реальных вещей. Таким образом, у детей начинает развиваться так называемая знаковая функция сознания, то есть понимание того, что есть несколько уровней окружающего нас мира - это и реальные вещи, и картинки, схемы, слова или числа и т.д. В процессе занятий детей на компьютерах улучшаются их память и внимание. Дети в раннем возрасте обладают непроизвольным вниманием, то есть они не могут осознанно стараться запомнить тот или иной материал. И если только материал является

ярким и значимым, ребенок непроизвольно обращает на него внимание. В этой ситуации компьютер просто незаменим, так как передает информацию в привлекательной для ребенка форме, что не только ускоряет запоминание содержания, но и делает его осмысленным и долговременным.

Занятия детей на компьютере имеют большое значение не только для развития интеллекта, но и для развития их моторики. В любых играх, от самых простых до сложных, детям необходимо учиться нажимать пальцами на определенные клавиши, что развивает мелкую мускулатуру рук, моторику детей.

Ученые отмечают, что чем больше мы делаем мелких и сложных движений пальцами, тем больше участков мозга включается в работу. Как и руки, очень большое представительство в коре головного мозга имеют и глаза. Чем внимательнее мы всматриваемся в то, над чем работаем, тем больше пользы нашему мозгу. Вот почему так важно формирование моторной координации и координации совместной деятельности зрительного и моторного анализаторов, что с успехом достигается на занятиях детей на компьютерах.

Общение с ЭВМ вызывает у детей огромный интерес, сначала как игровая деятельность, а затем и как учебная. Этот интерес и лежит в основе формирования таких важных структур, как познавательная мотивация, произвольные память и внимание, и именно эти качества обеспечивают психологическую готовность ребенка к обучению в школе.

Компьютерные игры учат детей преодолевать трудности, контролировать выполнение действий, оценивать результаты. Благодаря компьютеру становится эффективным обучение целеполаганию, планированию, контролю и оценки результатов самостоятельной деятельности ребенка, через сочетание игровых и неигровых моментов. Ребенок входит в сюжет игр, усваивает их правила, подчиняя им свои действия, стремиться к достижению результатов. Кроме того, практически во всех играх есть свои герои, которым нужно помочь выполнить задание. Таким образом, компьютер помогает развить не только интеллектуальные способности ребенка, но и воспитывает волевые качества: самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость, а так же приобщает ребенка к сопереживанию, помощи героям игр, обогащая тем самым его отношение к окружающему миру.

Цель: Оптимизация образовательного процесса по созданию у ребенка внутренней мотивационной готовности к обучению в современных условиях.

Задачи:

1. Развивать психические процессы: память, внимание, воображение, мышление, восприятие;
2. Содействовать развитию познавательной активности, самоконтроля, активизации словаря;
3. Воспитывать стремление достичь положительного результата в работе.

Задачи, которые решаются для достижения поставленной цели, можно объединить в следующие группы:

I. Группа задач ознакомительно-адаптационного цикла.

Задачи:

1. Познакомить детей с компьютером, как современным инструментом для обработки информации:
 - познакомить с историей ЭВМ;
 - познакомить с назначением ЭВМ;
 - познакомить с устройством ЭВМ.
2. Познакомить детей с правилами поведения в компьютерном классе и правилами безопасной работы на компьютере.
3. Преодолевать при необходимости психологический барьер между ребенком и компьютером.
4. Сформировать начальные навыки работы за компьютером:
познакомить с клавиатурой;
познакомить с манипулятором «Мышь».

II. Группа задач образовательно-воспитательного цикла.

Задачи:

1. Формировать навыки учебной деятельности:
 - Учить осознавать цели;
 - Выбирать системы действий для достижения цели;
 - Учить оценивать результаты деятельности.
2. Формировать элементарные математические представления:
 - Совершенствовать навыки счета;
 - Изучать и закреплять цифры;
 - Проводить работу с геометрическими фигурами;
 - Решать простейшие арифметические задачи;
 - Развивать умение ориентироваться на плоскости;
 - Закреплять представления о величине предметов.
3. Развивать речь:
 - Расширять словарный запас детей и знания об окружающем мире;
 - Формировать звуковую культуру речи;
 - Формировать грамматический строй речи.
4. Развивать сенсорные возможности ребенка.
5. Формировать эстетический вкус.
6. Развивать знаковую функцию сознания.
7. Развивать эмоционально-волевою сферу ребенка:
 - Воспитывать самостоятельность, собранность, сосредоточенность,

усидчивость;

- Приобщать к сопереживанию, сотрудничеству, сотворчеству.

III. Группа задач творческого цикла

Задачи:

1. Развивать конструктивные способности.
2. Тренировать память, внимание.
3. Развивать воображение.
4. Развивать творческое, понятийно-образное, логическое, абстрактное мышление; использовать элементы развития эвристического мышления.
5. Развивать потребности к познанию.

ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ ПОСТРОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Программа построена на следующих основных принципах:

1. Принцип развивающего обучения.

Педагогу необходимо знать уровень развития каждого ребенка, определять зону ближайшего развития, использовать вариативность компьютерных программ согласно этим знаниям.

2. Принцип воспитывающего обучения.

Важно помнить, что обучение и воспитание неразрывно связаны друг с другом и в процессе компьютерных занятий не только даются знания, но и воспитываются волевые, нравственные качества, формируются нормы общения (сотрудничество, сотворчество, сопереживание).

3. Принцип систематичности и последовательности обучения.

Устанавливать взаимосвязи, взаимозависимости между полученными знаниями, переходить от простого к сложному, от близкого к далекому, от конкретного к абстрактному, возвращаться к ранее исследуемым проблемам с новых позиций.

4. Принцип доступности.

Содержание знаний, методы их сообщения должны соответствовать возрасту, уровню развития, подготовки, интересам детей.

5. Принцип индивидуализации.

На каждом учебном занятии педагог должен стремиться подходить к каждому ребенку как к личности. Каждое занятие должно строиться в зависимости от психического, интеллектуального уровня развития ребенка, должен учитываться

тип нервной системы, интересы, склонности ребенка, темп, уровень сложности определяться строго для каждого ребенка.

6. Принцип сознательности и активности детей в усвоении знаний и их реализации.

Ведущую роль в обучении играет педагог, он ставит проблему, определяет задачи занятия, темп, в роли советчика, сотоварища, ученика может выступать и компьютер. Ребенок для приобретения новых знаний и умений может становиться в позицию ученика, учителя.

7. Принцип связи с жизнью.

Педагог и ребенок должны уметь устанавливать взаимосвязи процессов, находить аналоги в реальной жизни, окружающей среде, в бытие человека, в существующих отношениях вещей и материи.

СТРУКТУРА ЗАНЯТИЙ

Каждое занятие комплексное. Оно включает в себя 3 этапа.

I этап - подготовительный.

Идет погружение ребенка в сюжет занятия, период подготовки к компьютерной игре через развивающие игры, беседы, конкурсы, соревнования, которые помогут ему справиться с поставленной задачей. Включается гимнастика для глаз, пальчиковая гимнастика для подготовки зрительного, моторного аппарата к работе.

II этап - основной.

Включает в себя овладение способом управления программой для достижения результата и самостоятельную игру ребенка за компьютером.

Используется несколько способов "погружения" ребенка в компьютерную программу:

1 способ. Последовательное объяснение ребенку назначения каждой клавиши с подключением наводящих и контрольных вопросов.

2 способ. Ориентируясь на приобретенные ребенком навыки работы с компьютером, познакомить с новыми клавишами, их назначением.

3 способ. Ребенку предлагается роль исследователя, экспериментатора, предоставляется возможность самостоятельно разобраться со способом управления программой.

4 способ. Ребенку предлагается карточка-схема, где задается алгоритм управления программой. На первых этапах дети знакомятся с символами, проговаривают и отрабатывают способы управления с педагогом, в дальнейшем самостоятельно "читают" схемы.

III этап - заключительный.

Необходим для снятия зрительного напряжения (проводится гимнастика для глаз), для снятия мышечного и нервного напряжений (физ. минутки, точечный массаж, массаж впереди стоящему, комплекс физических упражнений, расслабление под музыку).

Занятия проводятся по подгруппам 4-5 человек 2 раза в неделю во второй половине дня.

Продолжительность каждого этапа занятия:

1 этап - 10-15 минут (работа за компьютером)

2 этап - 10-15 минут (творческие задания)

3 этап - 4-5 минут (гимнастика)

После каждого занятия проветривание помещения.

Занятия построены на игровых методах и приемах, позволяющих детям в интересной, доступной форме получить знания, решить поставленные педагогом задачи.

Для более эффективного, прочного овладения знаниями программа строится на основе постепенного погружения в обучающие блоки, обеспечивающие решение основных групп задач. Межблочными переходами являются программы на развитие мыслительных процессов, памяти и игровые занятия.

ФОРМЫ КОНТРОЛЯ.

Для определения готовности детей к работе на компьютере и усвоению программы "Практического применения компьютера в детском саду" проводится диагностика с учетом индивидуально типологических особенностей детей. Она позволяет определить уровень развития психических процессов, физических и интеллектуальных способностей, найти индивидуальный подход каждому ребенку в ходе занятий, подбирать индивидуально для каждого ребенка уровень сложности заданий, опираясь на зону ближайшего развития.

Диагностика проводится 3 раза в год.

В начале года (август, начало сентября) определяется общий уровень развития ребенка.

1) Изучение личности:

- изучение умения сохранять цель в условиях затруднения успеха;

изучение самоконтроля.

2) Изучение познавательной сферы:

- оценка уровня общего психического развития;
- изучение объема произвольного внимания;
- изучение устойчивости и распределения внимания;
- изучение зрительной и слуховой памяти;

- изучение оригинальности воображения;
- изучение словесно-логического, наглядно-схематического мышления;
- изучение умственной работоспособности.

3) Изучение физического развития:

- изучение скорости движений и уровня развития координации кисти;
- изучение координации движений, взаимодействия руки и глаз.

В середине года (декабрь, январь) проводится диагностика развития речи:

- изучение грамматического строя речи;
- изучение звуковой стороны речи;
- изучение речи дошкольников в общении со сверстниками и взрослыми;
- изучение коммуникативных умений.

В конце года (апрель, май) проводится диагностика для определения прогресса в развитии ребенка за год, уровень эмоциональной, интеллектуальной и физической готовности к школе.

1) Изучение личности:

- изучение умения подчинять свои действия определенному правилу, слушать и точно выполнять указания взрослого;
- изучение целенаправленности деятельности.

2) Изучение познавательной сферы:

- оценка уровня общего психического развития (сравнение с результатами первой диагностики);
- изучение общей способности к обучению;

3) изучение устойчивости внимания;

4) изучение объема памяти;

5) изучение уровня сформированности наглядно-схематического мышления;

6) изучение словарного запаса, интеллекта, связанного с речью, со словесно-логическим мышлением.

7) Изучение физического развития:

- изучение скорости движений и уровня развития координации кисти руки.

В течение каждого занятия определяется уровень знаний, психических процессов, эмоционально-волевых качеств, уделяется больше внимания робким, неуверенным, застенчивым детям. Корректируется индивидуальная работа с ребенком в группе, предлагается ряд консультаций для родителей, включающих вопросы дополнительных занятий дома, а также рекомендации по разучиванию и проведению упражнений для глаз и пальчиковой гимнастики в домашней обстановке.

Предполагается, что результаты деятельности ребенка в ходе каждого занятия, коррекционная работа для устранения пробелов в знаниях, а также результаты диагностик заносятся в индивидуальную тетрадь. Родители имеют право свободного доступа к этим тетрадям.

Для контроля за усвоением знаний проводятся контрольные занятия, игры, ребусы и т.п. (как с применением компьютерной техники так и без него):

1. Реши кроссворд "Компьютерный мир".
2. Математический КВН.
3. Развлечение "Звуковая дорожка".
4. Страна "Воображания".
5. Путешествие с Вини-Пухом. (Выбор самых внимательных детей и награждение памятными эмблемами.)
6. Итоговое развлечение "Какими были, какими стали!" (Повторение любимых физ. минуток, игр, награждение памятными подарками, сладкими призами.)

ПЛАН РАБОТЫ

ЗАНЯТИЕ1 "СОБЕРИ КАРТИНКУ".

ИГРА НА КОМПЬЮТЕРЕ "МАЛЫШ 1", "МАЛЫШ 2".

1 ЭТАП.

Игра "Собери картинку"

Детям предлагается собрать картинку из частей и посмотреть, что получится. (У детей получаются гномики разных цветов).

Физ. минутка. Игра "Гномик"

Спрятался ловко в моем кулачке маленький гномик в большом колпачке. Если мы тихо (громко, весело, ласково) его позовем, маленький гномик покинет свой дом. (дети зовут так, как сказано) За маленьким гномиком, давай-ка, все движения повторяй-ка, раз и два и три ну-ка, повтори! (дети повторяют движения).

А гномики нам прислали картинки не просто так. Они хотят познакомить нас с интересным прибором, с помощью которого можно легко собирать такие же картинки на компьютере.

Знакомство с "мышью".

1. Осматривание "мыши".
2. Почему она так называется.
3. Положение руки при работе с "мышью" и способ управления.
4. Тренировка детей.

2 ЭТАП.

Педагог объясняет детям, как раскрашивать гномиков с помощью цветных карандашей и собирать картинки из частей с помощью "мышь".

Самостоятельная деятельность детей, помощь воспитателя каждому ребенку в работе с "мышью".

3 ЭТАП.

Итог занятия, повторение названия манипулятора "мышь", его назначение, способ управления.

Пальчиковая гимнастика:

Мы сегодня поиграли, Наши пальчики устали. Пусть немного отдохнут, А потом играть начнут	Активное сгибание и разгибание пальцев. Встряхнуть руками перед собой.
Дружно локти отведем, Снова мы играть начнем.	Энергично отвести локти назад.
Руки подняли и покачали это деревья в лесу, Руки нагнули, кисти встряхнули, ветер сбивает росу.	Плавные покачивания поднятыми вверх руками Встряхивание рук перед собой.
В стороны руки, плавно помашем, это к нам птицы летят. Как они сядут, тоже покажем, временные движения крылья сложили назад.	Горизонтальные одно- руками вправо, влево.

Гимнастика для глаз:

Открываем глазки - раз,
А зажимаем - два,
Раз, два, три, четыре,
раскрываем глазки шире.
А теперь опять сомкнули,
Наши глазки отдохнули.

Прощание в кругу.

Дети прощаются с разной интонацией и высотой голоса.

Оборудование:

разрезные картинки по количеству детей.

ЗАНЯТИЕ 2 "МЫ РИСУЕМ АККУРАТНО"

ИГРА НА КОМПЬЮТЕРЕ "МАЛЫШ 1"

1 ЭТАП.

К нам пришла игрушка от Незнайки. Незнайка просит вас помочь ему выполнить задание Знайки. Нужно подобрать парную картинку к картинке. На доске картины: цветы, спицы, сумка, мяч, нитки, ноты и т.п.

Воспитатель показывает другую картинку (скрипка, кошелек, пчела, шарик, нитки, иголки и т.п.), дети находят этой картинке пару на доске и обосновывают свой выбор.

А у Незнайки есть компьютерный друг - художник, которому тоже нужно помочь разложить картинки по парам, но с этим справятся только внимательные ребята, сообразительные, вы такие? Я сейчас проверю.

Игра "На что это похоже".

Детям предлагаются карточки с изображением круга, прямоугольника, треугольника, волнистой линией и т.п. Дети называют предметы, на которые могут быть похожи эти изображения.

2 ЭТАП.

Дети на компьютере раскрашивают гномика, и работают по программе "Подбери пару" (Малыш 1)

3 ЭТАП.

Все сегодня справились, теперь поиграем с Незнайкой (посмотреть глазками на него, смотреть в ту сторону, куда двигается Незнайка)

Физ. минутка "Синица":

Скачет шустрая синица,
Ей на месте не сидится.
Прыг-скок, прыг-скок,
Завертелась как волчок!
Вот присела на минутку,
Почесала клювом грудку,
И с дорожки на плетень
Прыгать ей совсем не лень!

Прощаемся в колонне, шепотом, громко.

Оборудование: Схемы, картинки к игре "На что похоже" картинки парные, Незнайка.

ЗАНЯТИЕ 3 "ТРЕНИРОВКА ПАМЯТИ" **ИГРА НА КОМПЬЮТЕРЕ "МАЛЫШ 3".**

1 ЭТАП.

Игра "Что изменилось" (с картинками).

Детям предлагается посмотреть на фланелеграф в течение пяти секунд, где выставлены 4-5 героев сказок и запомнить их. Дети отворачиваются или закрывают глаза, а педагог меняет местами картинки, добавляет новые или убирает некоторые. Дети, открыв глаза, должны назвать все изменения (3-4 раза).

Гимнастика для глаз: дети смотрят на свои картинки, 3-4 раза на картинку воспитателя наблюдают глазами за движением картинок.

2 ЭТАП.

Объяснение программы, самостоятельная работа детей.

В ходе программы при переходе с одного уровня на другой проводится индивидуально гимнастика для глаз (массаж глаз, закрыть глаза, посмотреть в разные стороны и т.п.)

Уровень выбирается индивидуально для каждого ребенка.

3 ЭТАП.

Расслабление (лежа на спине болтать руками и ногами - "жуки", качаться как мячики, гимнастика для глаз лежа на спине, поворот на живот, встать не сгибая ног (2-3 раза).

Игра "Силачи и слабаки"

На слово "силачи" дети разводят ноги в стороны, сгибают руки в локтях, напрягают мышцы. На слово "слабаки" - расслабляются и падают на ковер.

Игра "Пожалуйста"

Ведущий предлагает выполнить разнообразные движения, но дети должны их повторить только, если произнесено слово "пожалуйста".

Варианты: повторять движения, если в произнесенной фразе есть число, название животного, имя человека, заранее оговоренное. (Разные движения + сидеть скрестив ноги, делая круговые вращения глазами, произносить звуки "У- И, ЧУ-ЧИ" в разные стороны).

Оборудование:

картинки.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий.

Календарный график на 48 академических часа

Сентябрь				Октябрь				Ноябрь				Декабрь				
Недели \ даты				Недели \ даты				Недели \ даты				Недели \ даты				
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5
1-9	12-16	19-23	26-30	3-7	10-14	17-21	24-28	31-4	7-11	14-18	21-25	28-2	5-9	12-16	19-23	26-30
КО/У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	ПА	У
4				8				12				17				

Январь			Февраль				Март				Апрель			
Недели \ даты			Недели \ даты				Недели \ даты				Недели \ даты			
1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
9-13	16-20	23-27	30-3	6-10	13-17	20-24	27-3	6-10	13-17	20-24	3-7	10-14	17-21	24-28
У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У
20			24				28				32			

Май				Июнь				Июль				Август			
Недели \ даты				Недели \ даты				Недели \ даты				Недели \ даты			
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1 - 5	8-12	15-19	22-26	5-9	12-16	19-23	26-30	3-7	10-14	17-21	24-28	31-4	7-11	14-18	21-25
У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	ИА
36				40				44				48			

ПА – промежуточная аттестация

ИА - итоговая аттестация

КО - комплектование групп

У - учебные занятия

ЛИТЕРАТУРА

1. Б.П. Никитин. Развивающие игры. - 5-е изд. доп. - М.: Знание, 1994.
2. Димитр Павлов. Методические разработки по использованию компьютеров в образовании. - Челябинск: Челябинский областной институт усовершенствования учителей, 1992.
3. А. Зарецкий, А. Труханов, Л. Зарецкая. Энциклопедия профессора Фортрана.
4. З. М. Бугуславская, Е.О. Смирнова. Развивающие игры для детей младшего дошкольного возраста.
5. З.А. Михайлова. Игровые занимательные задачи для дошкольников. Книга для воспитателя детского сада. - М.: Просвещение, 1990.
6. Т.И. Ерофеева, Л.Н. Павлова, В.П. Новикова. Математика для дошкольников. Книга для воспитателя детского сада. - М.: Просвещение, 1992.