

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД № 18

352906 г. Армавир, Северный жилой район 4/2, тел. 3-85-62

Утверждаю:
Заведующий МАДОУ № 18
Кукушкина Т. И.
Приказ от 31.08.2021 г. № 160-ОД

Принято:
педагогическим советом МАДОУ № 18
протокол № 1 от 31.08.2021 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ПРОГРАММА
Интеллектуального практикума «Знайки»
интеллектуальной направленности
для детей старшего дошкольного возраста
(срок реализации 1 год)

Составитель:
Овчаренко Юлия Александровна –
высшая квалификационная категория

г. Армавир
2021 г.

Содержание

1. Раздел 1 программы Комплекс основных характеристик Образования

- 1.1. Титульный лист программы.
- 1.2. Пояснительная записка программы.
- 1.3. Цели и задачи.
- 1.4. Планируемые результаты.

2. Раздел 2 программы «Комплекс организационно- педагогических условий»

- 2.1. Календарно-тематическое-планирование.
- 2.2. Календарный учебный план.
- 2.3. Условия реализации программы.
- 2.4. Формы аттестации.
- 2.5. Оценочные материалы.
- 2.6. Методические материалы.
- 2.7. Список литературы.

1. Раздел 1 программы Комплекс основных характеристик Образования

1.2. Пояснительная записка

Рабочая программа студии «Знайки» по ознакомлению и обучению информатики детей от 5 до 6 лет является программой нового поколения и носит инновационный характер, синтезируя как подходы, ориентированные на развитие интеллектуальной сферы дошкольника, его познавательной деятельности, так и информационную подготовку, направленную на органичное включение информационных технологий в игровую деятельность ребенка.

Образовательный процесс и обучение в школах сегодня уже немислим без компьютеров. Дети тоже не остаются в стороне от глобального процесса компьютеризации, причем не только школьники, но и дошколята. В сегодняшних условиях скоротечного развития техники и информационных технологий педагоги и родители должны быть готовы к тому, что при поступлении в школу ребенок обязательно столкнется с компьютером. Это обстоятельство диктует необходимость построения данного курса именно такого содержания, в котором акцент делался бы на развитие мышления детей, а также формировались бы предпосылки их дальнейшей информационной подготовки, информационной культуры и системно-информационных взглядов на мир.

Данная программа ориентирована на развитие умения рассуждать строго и логически, на развитие логики, алгоритмического и системного мышления, развитие фантазии и творческого воображения. Она научает его выделять и понимать знаки, систематизировать информацию, находить закономерности, следовать указаниям и т.д. Необходимость развить данные умения у ребенка связана с тем, что работа на компьютере постоянно заставляет нас строить мостик между окружающим нас миром и миром формального, миром цифр, искусственных языков, таблиц, файлов и значков. Большую роль в развитии выше указанных навыков у ребенка играют компьютерные игры. Специально созданные для младших дошкольников компьютерные игры спроектированы так, что у ребенка развиваются все важнейшие операции мышления. В процессе занятий детей на компьютерах улучшаются их память и внимание.

Рабочая программа по развитию детей старшего дошкольного возраста разработана в соответствии с основной общеобразовательной программой МАДОУ № 18 муниципального образования г. Армавир.

Программа строится на принципе личностно-ориентированного взаимодействия взрослого с детьми и обеспечивает физическое, социально-коммуникативное, познавательное, речевое и художественно-эстетическое развитие детей в возрасте от 5 до 6 лет с учетом их возрастных и индивидуальных особенностей.

Нами взята за основу комплексная образовательная программа дошкольного образования «Детство» / под ред. Т.И.Бабаевой, А.Г.Гогоберидзе. О.В Солнцева и др. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2016. Эта программа направлена на создание каждому ребенку в детском саду возможности для развития способностей, широкого взаимодействия с миром, активного практикования в разных видах деятельности, творческой самореализации. Программа предусматривает развитие самостоятельности, познавательной и коммуникативной активности, социальной уверенности и ценностных ориентаций, определяющих поведение, деятельность и отношение ребенка к миру.

Программа дополнительного образования рассчитана на 1 год обучения (34 занятий). Занятия проводятся подгруппами, 1 раз в неделю. Длительность занятия 25 – 30 минут. Студия «Знайки» организована в компьютерном классе МАДОУ № 18.

1.3. Цель реализации программы студии «Знайки»:

Расширение возможностей использования современных информационных компьютерных технологий в практике работы ДООУ, способствующих повышению качества подготовки детей старшего дошкольного возраста к обучению в школе, содействию освоения детьми дошкольного возраста элементарной компьютерной грамотностью, созданию условий для успешной социализации детей в обществе, формированию у дошкольников самостоятельности, целеустремлённости, умения ставить перед собой задачу и добиваться её решения, нормализации эмоционально-волевой и личностной сферы дошкольников.

Задачи 1 года обучения:

Воспитательные:

- формировать культуру обращения с электронной техникой
- воспитывать познавательную активность
- воспитывать умение работать в коллективе, потребности в сотрудничестве, взаимодействии со сверстниками

Образовательные:

- познакомить детей с электронной машиной – компьютером, его частями, назначении, применении, правилами обращения
- научить детей здоровье сберегающим правилам (осанка, положение глаз, рук и т.д.)
- познакомить со способами получения информации, ее видами и обработкой
- познакомить с главными знаковыми клавишами enter, пробел, shift
- знакомство с компьютерными играми и их правилами, развитие и совершенствование с их помощью процессов мышления
- формирование простейших представлений о свойствах, признаках и составных частях предметов, о множествах
- Познакомить детей с такими понятиями, как: графика, последовательность событий, порядок действий, алгоритм, кодирование

Развивающие:

- развитие наглядно-образного, наглядно-действенного, логического, алгоритмического, системного мышления, произвольного внимания и памяти
- развивать познавательные способности ребенка
- формирование умения ориентироваться в символических изображениях и пространственной ориентации
- развить начальные навыки работы на компьютере (щелчок, двойной щелчок мышки, умение захватывать объект мышкой, вытягивать и отпускать), стрелки: вверх, вниз, влево, вправо
- совершенствование моторно-двигательных навыков мелких мышц рук
- развитие творческих способностей, речи, обогащение словарного запаса

1.4. Планируемые результаты.

Предполагаемый результат обучения:

По окончании программы воспитанник должен

Знать: правила поведения в компьютерном классе, названия основных частей и дополнительных устройств компьютера, их применение; что такое компьютер; что такое информация, ее виды, 5 каналов получения информации; признаки и составные части предметов (цвет, форма, размер, название), что такое сопоставление, разрешающие и запрещающие знаки, отрицание, сопоставление, алгоритм, закономерность, пиктограмма, множества, кодирование

Уметь: использовать в своей работе клавиатуру и мышь, находить необходимую для работы пиктограмму, собирать картинку из нескольких частей, находить предметы с одинаковым значением признака, объединять предметы по признакам, обобщать, находить закономерности, выделять существенный признак, находить лишний предмет, называть характерное действие предмета, расставлять события в последовательности, описывать свои действия, определять истинные и ложные высказывания, пользоваться разрешающими и запрещающими знаками, уметь кодировать информацию.

Владеть: операцией включения и выключения компьютера, входа и выхода из программ и игр, операцией собирания картинок с помощью мыши, операцией конструирования из отдельных деталей конструктора,

навыками использования главных знаковых клавиш enter, пробел, shift; операцией объединения или выделения предметов по характерному признаку; нахождения лишнего предмета в группе предметов, операцией расстановки событий и правильной последовательности, операцией определения истинных и ложных высказываний.

Применять полученные знания, умения, навыки в образовательной деятельности, в группе, в повседневной жизни, в домашних условиях и самостоятельной деятельности.

Для реализации программы студии «Знайки» в МАДОУ № 18 созданы следующие материально-технические условия, которые включают в себя:

Компьютерный класс – это развивающее пространство, которое вводит детей в мир информатики и способствует ускорению развития ряда психических функций, формированию ребенка как самостоятельной личности, умеющей принимать решения и реализовывать их посредством манипуляций с компьютером.

Компьютерный класс в детском саду представляет собой многофункциональный набор компонентов, образующих «развивающую предметную среду» и методологию его использования.

В состав компьютерного класса входят:

1. Ноутбуки 13

Планшеты 15

Интерактивные столы 2

Интерактивная доска 1

Проектор 1

Принтер лазерный (черно-белый) 1

Моноблок 1

МФУ 1

Компьютерные мышки 15

Коврики для мышек 12

Логические блоки Дьенеша 15

Счетные палочки Кьюзинера 15

Стол� детские 12

Стульи детские 12

2. Оригинальная программно-методическая система развивающих, обучающих и диагностических компьютерных игр и других полезных программ, то есть необходимое программное обеспечение (в игротке насчитывается свыше 150 игр); (ПРИЛОЖЕНИЕ 1)

3. Специально сконструированная эргономическая мебель для размещения компьютеров;

4. Обычные и нетрадиционные игры и игрушки, дидактический материал для развития логического мышления; (ПРИЛОЖЕНИЕ 2)

5. Помещение, предназначенное для активных движений и психологической разгрузки.

Оборудование компьютерного класса соответствует санитарно-гигиеническим, эргономическим и психолого-педагогическим требованиям. Компьютерная техника, которая используется в детском саду, имеет гигиеническое заключение (сертификат), подтверждающий ее безопасность для детей.

Отчетность. В ходе реализации программы представляется отчетность в виде открытых итоговых занятий, консультации, родительские собрания.

Раздел 2 программы «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1. Календарно-тематическое планирование.

Календарно-тематическое планирование развивающих занятий и обучение компьютерной грамоте с использованием ИКТ.

Перспективное планирование занятий для детей старшего дошкольного возраста (5-6 лет)		
№ занятия	Решаемые задачи	Содержание занятия (использование игр, программ, видео...)
	Цель	Тема и план занятия
	Диагностика	
1.	Знакомство с компьютерным классом. Познакомить с техникой безопасности и правилами поведения в компьютерном классе. Способствовать развитию внимания, интереса к занятиям.	- Видео «Развитие детей. Компьютерики или Весёлый Компьютер» - Дигра «Хорошо, плохо»
2.	Знакомство с компьютером. Познакомить с многообразием компьютерной техники, применением. Дать общие сведения о компьютере, его свойствах, назначении. Развивать связную речь	- Беседа о назначении компьютера, его роли в жизни человека. Выяснить, у кого из детей есть компьютер дома. Для чего нужен компьютер? Где можно встретить компьютер? - Видео «Безопасность на занятиях по информатике» -Флэш игра «Третий лишний?»
3.	Устройство компьютера. Познакомить с функциональной структурой и основными устройствами компьютера. Расширять кругозор и развивать интеллектуальные способности. Развивать внимание, память.	- Видео «Как устроен компьютер. Курс Компьютерики. Урок 2» -Флэш игра «Собери компьютер»
4.	Устройство «Монитор». Познакомить с устройством «монитор». Закрепить умение создавать множество из разных по количеству элементов. Развивать пространственные ориентировки	- Мультфильм «Как устроен компьютер. Курс Компьютерики. Урок 2» -Флэш игра «Найди отличия»
5.	Манипулятор «мышь». Познакомить с манипулятором «мышь». Учить нажимать на левую кнопку мыши один раз, выполнять двойной щелчок. Закреплять умение классифицировать предметы по определенным признакам. Развивать логическое мышление	- Рассказ Знайки об устройстве ввода - «мышь», рассмотреть действующие кнопки и колесо прокрутки, демонстрация способа перетаскивания мышью - дид. задание «Повтори» - Флэш игра «Что общего?». (Программа «Игры для маленького гения». Игродром 1)
6.	Манипулятор «мышь». Совершенствовать навыки работы с «мышью», учить перетаскивать элементы с помощью мыши. Познакомить с понятием «алгоритм». Развивать	- Знайка знакомит с алгоритмом. - Флэш игра «Составь алгоритм» Флэш игра «Разложи». (Программа «Игры для маленького гения». Игродром 1)

	внимание, быстроту реакции	
7.	Клавиатура. Познакомить с клавиатурой: названия и функции основных клавиш. Формировать умение ориентироваться в пространстве: слева, справа, вверху, внизу. Развивать память	- Мультфильм «Фиксики - Клавиатура» - Тренировочные упражнения Д/игра ««Что изменилось?»
8.	Системный блок. Продолжать знакомить детей с устройством компьютера. Познакомить с устройством системного блока. Развитие зрительного восприятия	- Мультфильм «Устройство компьютера» Компьютерная игра «Калейдоскоп игр. 1» Игра «Вкладыши»
9.	Мы с компьютером на ты. Обобщить знания по теме «Устройство компьютера». Совершенствовать навыки работы мышью. Развивать творческие способности	- Викторина
10.	Рабочий стол. Дать понятие «рабочий стол», познакомить с содержанием «Рабочего стола». Закрепить умение ориентироваться на экране монитора, понимать смысл пространственных отношений. Развивать логическое мышление	- Видео «Как правильно работать с рабочим столом компьютера. Курс Компьютерики. Урок 3». -Д/ игра «Укрась рабочий стол» -гимнастика для глаз «Комплекс 2».
11.	Программы. Дать понятие «программа», «программист», учить различать ярлычки программ, запускать программы с рабочего стола. Совершенствовать умение складывать из частей разные предметы. Развивать логическое мышление	-Рассказ Знайки о программах, программистах, ярлычках программ -компьютерная игра Супердетки «Тренировка мышления», раздел «Бусинки». - компьютерная игра Супердетки «Тренировка мышления», раздел «Недостающая часть». - гимнастика для глаз «Бег глазами».
12.	Файлы и папки. Дать понятие «папка», «файл», учить различать их ярлыки. Закреплять умение выделять характерные признаки предметов. Развивать внимание	-Рассказ Знайки о папках и файлах. Рассмотреть внешний вид, познакомить со свойствами.- д/и «На кого похоже?» - Игра «Запоминайка» – по карточке. - Гимнастика для глаз «Комплекс 3».
13.	Компьютерные игры. Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закреплять умение классифицировать предметы по определенным признакам. Развивать логическое мышление	- Рассказ Знайки о компьютерной игре, о функциональном назначении клавиш и способах управления - компьютерная игра « Домашние животные. Загадки» - Гимнастика для глаз «Рыбка» - слайд 6.
14.	Компьютерные игры. Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закреплять умение пользоваться компьютерной мышью. Развивать логическое мышление	- Рассказ Знайки о компьютерной игре, о функциональном назначении клавиш и способах управления -К/игра «Третий лишний». (Программа «Игры для маленького гения». Игродром 1)- гимнастика для глаз «Ветер».

15	В гостях у Пэйнтика. Инструменты. «Карандаш», «Кисть». Познакомить с панелью инструментов графического редактора «Paint». Развивать навыки работы с инструментами «Карандаш», «Кисть», эстетический вкус, творческое воображение. Формировать наглядно - образное мышление	- Видео «Юный дизайнер. Рисуем в Paint. Курс Компьютерики. Урок 6» - Д/игра «Раскрась картинку» - гимнастика для глаз «Зима», слайды 8-9.
16.	Инструмент «Ластик». Познакомить с инструментом «Ластик», с панелью команд: «Файл» - «Создать». Развивать навыки работы с инструментами «Карандаш», «Кисть», эстетический вкус	- Рисунок «Фоторобот» - Д/игра «Дорисуй картинку» - гимнастика для глаз «Буратино».
17.	Практическая работа «Создание рисунка». Совершенствовать навыки работы в среде графического редактора. Закрепить гендерные представления детей. Развивать творческие способности.	- Компьютерный рисунок «Я - мальчик, я - девочка» - Д/игра «Я расту»- Обучение рисованию человека - Гимнастика для глаз «Буратино».
18.	Палитра. Инструмент «Заливка». Познакомить с палитрой цветов, понятием «замкнутый контур» и инструментом «Заливка». Закрепить названия цветов. Развивать творческие способности	- Компьютерный рисунок «Мой дом» - гимнастика для глаз.
19.	Веселая «рисовалка». Совершенствовать работу с инструментами «Кисть», «Заливка»: раскрашивание замкнутого контура. Расширять представления о зимних видах спорта. Развивать творческие способности.	- Компьютерный рисунок «Лыжник» - Д/игра «Назови вид спорта» - Гимнастика для глаз «Буратино».
20.	Основной цвет кисти и фона. Познакомить с основным цветом кисти и цветом фона. Закреплять названия геометрических фигур, умение различать их по характерным признакам. Развивать творческое воображение	- Компьютерный рисунок «Машина» - компьютерная игра «Вид транспорта» - гимнастика для глаз «Бег глазами».
21.	Основной цвет кисти и цвет фона. Продолжать знакомить с основным цветом кисти и цветом фона. Закреплять умение находить закономерности в расположении предметов. Развивать творческое воображение.	- Компьютерный рисунок на произвольную тему Д/игра «Продолжи ряд» - гимнастика для глаз «Лучик».
22.	Инструмент «Распылитель». Познакомить с инструментом «Распылитель». Закреплять навыки работы в среде графического редактора. Расширять представления о защитниках Родины. Развивать творческие способности	- Компьютерный рисунок «Открытка для папы» - Д/игра «Рода войск» - гимнастика для глаз «Буратино»
23.	Компьютерный рисунок «Снеговик». Совершенствовать навыки работы в среде графического редактора. Продолжать знакомить с зимними играми и забавами. Развивать внимание.	- Компьютерный рисунок «Снеговик» Д/игра «Составь картинку «Снеговик»
24.	Инструмент «Пипетка». Познакомить с панелью команд, с инструментом «Пипетка», формировать умение сохранять компьютерный рисунок. Расширять знания о международном женском дне. Развивать художественные способности.	- Компьютерный рисунок «Мамочке любимой» - Д/игра «Назови ласково» - гимнастика для глаз «Лучик солнца»
25.	Творческая мастерская. Обобщить знания по программе «Paint», панель инструментов.	- Компьютерный рисунок «Пришла весна» К/игра «Времена года»

	Закрепить представления о приметах весны. Развивать самостоятельность, фантазию, художественные способности.	- Гимнастика для глаз «Лучик солнца».
26.	Развиваем логику. Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Совершенствовать навыки владения компьютерной мышкой. Закрепить знание геометрических фигур, умение выделять их характерные признаки. Развивать внимание, быстроту реакции.	- Рассказ Знайки о компьютерной игре, о функциональном назначении клавиш и способах управления - компьютерная игра Гарфилд «Цвета и формы предметов», раздел «Что лишнее». - гимнастика для глаз «Ветер».
27.	Учимся считать. Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закрепить навыки количественного счета предметов в пределах 10. Развивать память.	- презентация «Путешествие в страну математики» - компьютерная игра «Счет». - гимнастика для глаз «Лучик солнца».
28.	Развиваем внимание. Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Совершенствовать навыки владения компьютерной мышкой и умения использовать ярлыки программ. Развивать внимание	- Рассказ Знайки о компьютерной игре, о функциональном назначении клавиш и способах управления - Дигра «Угадай, какой цветок спрятался» К/игра «Найди пару». (Программа «Игры для маленького гения». Игродром 2) - Гимнастика для глаз «Презентация, слайды 4-7».
29.	Развиваем мышление. Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закрепить умение разбивать множество на части и воссоединять их; устанавливать отношения между целым множеством и его частью. Развивать логическое мышление.	Рассказ Знайки о компьютерной игре, о функциональном назначении клавиш и способах управления - компьютерная игра Гарфилд «Развиваем мышление», раздел «Что подходит». - компьютерная игра Гарфилд «Развиваем мышление», раздел «Закончи предложение». - гимнастика для глаз «Две птички».
30.	Развиваем логику. Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закрепить умение ориентироваться в пространстве, понимать смысл пространственных отношений. Развивать мелкую моторику рук	-Рассказ Знайки о компьютерной игре, о функциональном назначении клавиш и способах управления. - Дигра «Выложи узор» К/игра «Повтори узор». (Программа «Игры для маленького гения». Игродром 2) - гимнастика для глаз «Светофорик».
31.	Открытка ко Дню Победы. Совершенствовать навыки работы в среде графического редактора. Закреплять представления о ветеранах ВОВ. Развивать художественные способности.	- Презентация «Они сражались за Родину» -Компьютерный рисунок «Помним ваш подвиг...» - гимнастика для глаз «Буратино»
32.	Космос. Совершенствовать навыки работы в среде графического редактора.	Планеты солнечной системы -развивающий мультфильм «Планеты солнечной системы»; -инсценировка «Космическое путешествие»; -практическая часть: в программе Paint рисуем космический рисунок;

		-гимнастика для глаз «Ракета»
33.	Научить моделировать компьютерный рисунок в среде графического редактора, составлению целого из частей; способствовать формированию ответственного отношения к личной безопасности; развивать творчество, внимание, самостоятельность	Путешествие в страну безопасных дорог - просмотр развивающего фильма «ПДД для детей. Нескучные уроки»; -компьютерная игра «По дороге со смешариками»; -работа в программе Paint «Сигналы светофора»
34.	Викторина «Мой друг - компьютер». Закрепить материал по данному курсу.	- Загадки, дидактические, математические, лингвистические игры.

2.2. Календарный учебный план.

Учебный план (2020-2021 уч. год)

	Старшая группа
Кол-во занятий в неделю	1
Кол-во занятий за год	34
Время НОД (мин)	25м
Время за год (ч)	14 ч

Количество занятий в месяц варьируется от количества рабочих недель

2.3. Условия реализации программы.

Методы обучения

Для достижения поставленной цели и реализации задач программы интеллектуального практикума «Знайки» используются следующие методы обучения:

- информативно - рецептивный;
- репродуктивный;
- исследовательский;
- эвристический;

Предложенные методы работы с обучающимися в рамках данной программы интеллектуального практикума «Компьюша» являются наиболее продуктивными при реализации поставленных целей и задач.

Форма проведения учебных аудиторных занятий:

- Подгрупповая (25-30 мин)
Группа делится на подгруппы. Данная форма организации детей на занятиях дает возможность педагогу яснее и конкретнее увидеть уровни умственного развития каждого ребенка. Тогда легче достигнуть главного принципа дидактики - принципа развивающего обучения, когда обучение ориентируется не только на достигнутый уровень, а всегда опережает его, забегает вперед, чтобы детям необходимо было приложить усилия для овладения новым материалом. При этом педагогу, в первую очередь, важно обеспечить взаимодействие детей в процессе обучения
- Индивидуальная (15-20 мин).
Индивидуальная форма занятий позволяет преподавателю построить содержание программы в соответствии с особенностями развития каждого ученика.

Структура занятия

Каждое занятие комплексное. Оно включает в себя III этапа.

Подготовительная часть

- Организация детей: создание эмоционального настроения, переключение внимания детей на предстоящую деятельность
- Познавательная беседа

- Подготовка детей к решению игровых и дидактических задач на компьютере, установки на предстоящую деятельность (последовательность выполнения)
- Пальчиковая гимнастика.

Основная часть

- Обучающая игра на компьютере
- Реализация вновь полученных (после игры) впечатлений в самостоятельной игре детей в игровом зале

Заключительная часть

- Подведение, анализ и оценка результатов проделанной работы
- Гимнастика для глаз
- Физминутка
- Рефлексия

Занятия проводятся по подгруппам 10-12 человек 1 раз в неделю.

Продолжительность каждого этапа занятия:

- 1 этап - 10 минут,
- 2 этап - 10 минут,
- 3 этап - 5 минут.

Виды и форма совместной деятельности: коммуникативные игры, беседа, обсуждение, сообщение, исследовательская деятельность, проектирование, работа с развивающими и обучающими игровыми программами, работа с мультимедийными программными средствами, работа с интерактивной доской, ноутбуком, интерактивным столом и планшетным компьютером.

2.4. Формы аттестации.

Для определения готовности детей к работе на компьютере и усвоению программы проводится диагностика с учетом индивидуально-типологических особенностей детей. Она позволяет определить уровень развития психических процессов, физических и интеллектуальных способностей, найти индивидуальный подход к каждому ребенку в ходе занятий. Подбирать индивидуально для каждого ребенка уровень сложности занятий, опираясь на зону ближайшего развития. Диагностика проводится три раза в год.

В начале года (сентябрь) определяется общий уровень развития ребенка:

1. Изучение личности:
 - Изучения умения сохранять цель в случае затруднения успеха;
 - Изучение самоконтроля.
2. Изучение познавательной сферы:
 - Оценка 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 движения и уровня развития координации кисти;
 - Изучение координации движения, взаимодействие руки и глаза.

В середине года (декабре, январе) проводится диагностика развития речи:

- Изучение грамотного 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.

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 (сравнить с результатом первой диагностики);
 - Изучение общей способности к обучению;
 - Изучение устойчивости внимания;
 - Определение объема памяти;
 - Диагностика уровня сформированности наглядно-схематического мышления;
 - Изучение словарного запаса, интеллекта, связанного с речью, со словесно-логическим мышлением.
- 3. Диагностика физического развития:
 - Определение скорости движения и уровня развития координации кисти руки.

2.5 Оценочные материалы

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

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 их награждение памятным эмблемами);
6. Итоговое развлечение «Какими были, какими стали» (повторение любимых физминуток, игр).

2.6. Методические материалы.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1 Наглядно-дидактические пособия

Речевое развитие		
1.	Картотека по развитию связной речи «Осень. Деревья»	1
2.	Картотека по развитию связной речи «Перелетные птицы»	1
3.	Игры на обогащение и активизацию речи дошкольников синонимами и антонимами	1
4.	Картотека дидактических игр «Дни недели». Стихи, задачки, загадки	1
Познавательное развитие		
5.	Логические блоки Дьенеша	15
6.	Палочки Кьюзинера	15
7.	Пазлы	10
8.	Игра- разрезные картинки по классификациям	20
9.	Танаграм	10
10.	Дидактическая игра «Листик»	10
11.	Вьетнамская игра	10
12.	Дидактическая игра «Четвертый лишний»	8
13.	Дидактическая игра «Времена года»	8
14.	Дидактическая игра «Профессии»	1
15.	Дидактическая игра «Что хорошо? Что плохо?»	1
16.	Дидактическая игра «Сравни»	1
Физическое развитие		
17.	Картотека дыхательной гимнастики	1
18.	Картотека гимнастик для глаз	1
19.	Картотека физкультминуток	1
20.	Картотека пальчиковых гимнастик	1

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Методическое обеспечение компьютерного класса

Программное обеспечение

1. Диагностическое лото
2. Начальная математика
3. Буквария. Обучение чтению
4. Фантазеры мультитворчество
5. Мир музыки
6. Мир природы
7. Учимся рисовать историю
8. Развитие речи
9. Фантазеры. Волшебный конструктор.
10. Русские сказки- 3 диска
11. Маленькие сказки большого леса
12. Времена года
13. Уроки хорошего поведения
14. Уроки живой природы
15. Уроки осторожности
16. Простоквашино
17. Планета чисел для малышей
18. Утренняя гимнастика
19. Готовимся к школе
20. Анатология. Антоша и Болек и Лелек
21. Лунтик готовимся к школе
22. Азбука безопасности на дороге
23. Смешарики. Играем вместе
24. Маша и медведь. Подготовка к школе
25. Сладкая ловушка(сказка)
26. Детский игровой мир
27. Уроки живой природы
28. География для малышей
29. Мир на ладошке
30. Мир животных
31. Идем в школу
32. Маленький гений. Учимся сравнивать
33. Скоро в школу. Тренируем память
34. Скоро в школу. Развиваем внимание
35. Что такое хорошо, что такое плохо
36. ПДД для детей
37. Мир природы. Познавательные материалы
38. Окружающий мир малышей

39. Драконы стран Фробза.
40. Развиваем воображение
41. Развитие речи

2.7. Список литературы.

1. Федотова О. Н. «Маша и Миша изучают окружающий мир»
2. Федотова О. Н. Пропись «Маша и Миша изучают окружающий мир»
3. Захарова О. А. « Учимся записывать числа»
4. Чуракова О. А. « Кронтик учится считать»
5. Чуракова О. А.. Пропись « Кронтик учится считать»
6. Захарова О. А., Чуракова О. А. « Кронтик учится рисовать фигуры»
7. Захарова О. А., Чуракова О. А.. Пропись « Кронтик учится рисовать фигуры»
8. Рукавшников И. С. « Друзья Кронтика учатся читать»
9. Рукавшников И. С. « Кронтик осваивает звуки»
10. Малаковская О. В. « Кронтик учится слушать и рассуждать.
11. Малаковская О. В.. Пропись « Кронтик учится слушать и рассуждать.
12. Чуракова Н. А. « Кронтик в музее. Как там внутри картин?»
13. Чуракова Н. А. « Кронтик в музее с Кротильдой»
14. Малаковская О. В. « Ван Гог и Григорьев»
15. Чуракова Н. А. « Малевич и Матисс»
16. Акимова С. Г. Альбом « Учимся рисовать с методическим руководителем.
17. Акимова С. Г. Альбом « Учимся лепить и конструировать с методическим руководителем.
18. Чуракова С. Г. « Кронтик в музее. История волшебной палочки
19. Раджвей Т. Г. « Учимся писать буквы»
20. Раджвей Т. Г.. Пропись « Учимся писать буквы»
21. Коч Л. А., Бренова Ю. А. « Дошкольник + компьютер»
Перспективно тематическое планирование. Конспекты занятий с детьми.
22. Тетрадь с заданиями для развития детей « Игровая информатика» ч. 1 и ч.2
23. Островский С. Л. «Как сделать презентацию к уроку»
24. Габдуллина З. М « Развитие навыков, работы с компьютером у детей 4-7 лет»
25. Балабанова Л. К. « Компьютерные игры в обучении детей 4-7 лет»
26. Шорыгина Т. А. Путешествие в Цифроград»
27. Учебно-методический комплекс « Здоровье и безопасность детей в мире компьютерных технологий»

28. Методическое пособие для учителя. « Учебные проекты с использованием Microsoft Office»
29. Горячев А. В. « Все по полочкам»
30. « Доктор Бит» информатика для начинающих.