

ПРИНЯТА
на педагогическом совете
МБДОУ детский сад №6
Протокол № 5
от 30 мая 20 17



УТВЕРЖДЕНО
приказом заведующей
МБДОУ детского сада №6
от 30.06. 20 17 г. № 154
Новик /О.И.Новик

Дополнительная образовательная программа «Дошколенок + компьютер»

Оглавление.....	
1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ	3
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цель, задачи курса:	3
1.3. Основные принципы построения программы.	6
1.4. Целевые ориентиры.....	7
2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ.....	9
2.1. Особенности организации и структуры занятий	10
3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ.....	33

1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

1.1. Пояснительная записка

Интеллектуальное развитие дошкольника невозможно представить сегодня без компьютера, который является для него самым современным игровым инструментом, вместе с тем служит мощным техническим средством обучения и развития. Использование компьютерных технологий в образовательном процессе ДОО способствует установлению содержательных связей между системой знаний, получаемой ребёнком в непосредственно образовательной деятельности и игре, способствующей формированию психических и личностных качества ребенка дошкольного возраста.

Таким образом, применение компьютера в дошкольном обучении способствует повышению интереса к обучению, его эффективности, разностороннему развитию дошкольника. Компьютерные программы вовлекают детей в развивающую деятельность, формируют культурно значимые знания и умения. Сегодня компьютерные технологии можно считать тем новым способом передачи знаний, который соответствует качественно новому содержанию обучения и развития ребенка. Этот способ позволяет ребенку с интересом учиться, находить источники информации, воспитывает самостоятельность и ответственность при получении новых знаний, развивает дисциплину интеллектуальной деятельности.

1.2. Цель, задачи курса:

Цель:

Обеспечение возможности получения детьми дошкольного возраста образовательных услуг, предусматривающих развитие способностей с использованием ИКТ-технологий в процессе игровой деятельности.

Для достижения целей программы значение имеют:

- создание условий развития ребенка в процессе обучения;
- творческая организация процесса обучения и воспитания;

- максимальное сочетание разнообразных видов деятельности; их интеграции в целях повышения эффективности образовательного процесса;
- уважительное отношение к результатам детского творчества;
- соблюдение преемственности в работе детского сада и начальной школы, исключающей умственные и физические перегрузки в содержании образования ребенка дошкольного возраста.

Задачи:

Первый год обучения (5-6 лет)

1. Помочь дошкольникам преодолеть психологический барьер в работе с компьютером.
2. Формировать эмоционально-положительное отношение к компьютерным играм.
3. Развивать наблюдательность и интерес к занятиям.
4. Познакомить детей: с компьютерным классом и его компьютерными героями; внешними устройствами компьютера; правилами поведения в компьютерном классе.
5. Научить элементарным навыкам обращения с компьютерной техникой (клавиатурой, основными клавишами управления компьютерными программами, манипулятором «мышь»).
6. По развитию речи: пополнить и расширять словарный запас детей и знания о предметах ближайшего окружения; учить внимательно вслушиваться в речь, понимать её и отвечать на поставленные вопросы; ввести в активный словарь слова, обозначающие названия частей компьютера и назначение основных клавиш.
7. По развитию элементарных математических представлений: учить определять на экране монитора направления сторон, определять и называть движение курсора, положение предметов, различать предметы по форме и величине; познакомить с понятиями «позади», «впереди», «передо мной», «позади

меня»; учить счёту до 5; расширить представления о геометрических фигурах и соотносить их с формами предметов.

8. По развитию творческих способностей: развивать умение рассматривать предметы, формировать образные представления, называть формы частей предмета; учить различать и называть основные цвета и несколько оттенков.

9. По ознакомлению с окружающим (в поддержку экологического воспитания): расширять представления о флоре и фауне моря и леса.

Второй год обучения (6-7 лет)

1. Познакомить с историей появления электронных машин.

2. Формировать информационную культуру (расширить знания о назначении компьютера и правильного обращения с ним).

3. Совершенствовать навыки управления (интерфейсом) программами и умения пользоваться меню, подсказками, нужными иконками.

4. Учить рассказывать о правилах поведения и обращения с электронной техникой.

5. Формировать начальные навыки учебной деятельности, учить осознавать поставленную цель; выбирать систему действий для достижения цели; оценивать результаты своей деятельности.

6. По формированию элементарных математических представлений: познакомить с цифрами до 10, знаками, символами и научить узнавать их на клавиатуре; упражнять в счёте до 10 на слух; закреплять и расширять пространственные представления: *слева, сзади, впереди, позади, надо мной, на экране монитора*; учить передвигать курсор в заданном направлении в соответствии с указанием маршрута на плоскости и экране монитора; развивать умение анализировать формы знакомых предметов.

7. По развитию речи: активизировать употребление в речи названий частей компьютера; учить понимать, принимать и выполнять правила игры, рассказывать о выполненной работе; развивать умение поддерживать беседу при работе за выполнением задания.

8. По ознакомлению с окружающим: расширять знания об условиях жизни растений и животных; обобщить и систематизировать представления о временах года.

9. По развитию творческих и познавательных способностей: учить создавать совместные работы и рассказывать о них; моделировать геометрические фигуры, составляя из них разные композиции, давать им словесные описания; использовать в своих работах различные цвета и оттенки.

1.3. 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, сорадость).

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.

8. Принцип игровой стратегии обучения и внедрения в игровую ситуацию.

Педагог создаёт проблемную ситуацию, решение которой производится доступными ребёнку средствами и возможностями.

9. Принцип дифференцированного подхода в обучении.

10. Принцип самоконтроля изначально заложен в содержании компьютерных игр.

1.4. Целевые ориентиры

Критериями оценки усвоения разделов Программы служит самостоятельность ребенка, проявляющиеся в компьютерных играх:

- Низкий уровень: ребенок практически не справляется с выполнением поставленной перед ним задачей даже с помощью взрослого;
- Средний уровень: ребенок справляется частично с помощью взрослого с решением поставленных задач;
- Высокий уровень: все задание ребенок выполняет самостоятельно.

Знания, умения рассматриваются в данном случае в качестве важнейшего средства общего развития ребенка, и одним из условий для формирования его мотивационной, интеллектуальной и операциональной готовности.

Проектируемый результат:

- Сформированность основ общей культуры детей старшего дошкольного возраста.
- Владение детьми способами решения развивающих задач в компьютерных играх.
- Наличие оптимальных условий в учреждении для применения педагогами современных информационных технологий в соответствии с психолого-педагогическими, эргономическими, медико-гигиеническими условиями реализации Программы

В результате изучения курса дети должны

знать:

- название и функции основных частей компьютера,
- правила техники безопасности и поведения в компьютерном классе;

уметь:

- использовать в работе клавиатуру и «мышь»;
- воспринимать и анализировать информацию с экрана;
- находить закономерности в изображаемых предметах, обобщать категории;
- ориентироваться во времени и пространстве;
- составлять целое из предложенных частей;
- осознавать цели и выбирать систему действий для достижения и оценивания результата своей работы.

2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

Содержание работы в целом направлено:

- на воспитание интереса дошкольников к компьютеру;
- формирование положительного эмоционального отношения к компьютеру, восприятия его как помощника в различных видах деятельности, понимания его назначения и возможностей, информационной и коммуникативной культуры у детей и взрослых;
- использование компьютерных игр как средства для обогащения игровой развивающей среды.

Занятия носят преимущественно комбинированный, интегрированный с различными видами деятельности характер, проводятся в занимательной игровой форме в течение всего учебного года. Игры и упражнения подобраны в порядке нарастающей сложности, направлены на развитие речи, памяти, внимания, слухового восприятия, развитие зрительно-моторной координации.

Новизна подхода к обучению и развитию дошкольников заключается:

- в обучении детей игре на компьютере с четырёхлетнего возраста;
- систематизации компьютерных игр с учётом возрастных особенностей, интеллектуальных возможностей детей и видов деятельности;
- подборе коррекционно-развивающего материала по годам обучения;
- разработке мониторинга результатов.

**Общая продолжительность занятий
с использованием компьютера (в минутах)**

Возраст детей	Вводная часть	Игра за компьютером	Двигательная гимнастика	Вывод
Старшая группа	8	8-10	3-5	3
Подготовительная группа	10	10-12	3-5	3

2.1. Особенности организации и структуры занятий

Занятия организуются по подгруппам. Общая продолжительность занятия - 20-25 минут в старшей группе; 25-30 минут в подготовительной группе. Частота занятий в старшей и подготовительной группах - 1 раз в неделю, четыре занятия в месяц.

Каждое занятие носит комплексный характер, структурно разделено на четыре части:

Вводная часть (подготовка к компьютерной игре).

Развивающие игры с применением иллюстрированного материала, беседы, конкурсы, задания, направленные на развитие психических процессов у детей с ОНР и ЗПР для введения в сюжет игры; пальчиковая гимнастика или упражнения на согласование речи с движениями.

I. Основная часть.

Овладение способом управления программой детьми (последовательное объяснение назначения клавиш с наводящими вопросами, знакомство только с новыми клавишами, правилами игры, полный либо частичный показ способов управления и др.).

Компьютерная игра, направленная на решение обучающих и развивающих задач.

II. Двигательная.

Гимнастика для глаз и общеразвивающие упражнения для снятия напряжения.

III. Заключительная.

Анализ игры.

Учебный план

Вид деятельности	Количество занятий в год по возрастным группам	
	Старшая группа	Подготовительная группа
1. Формирование компьютерной грамотности	4	-
2. Развитие элементарных математических представлений	6	6
3. Изодетельность, конструирование	4	5
4. Мир природы	4	4
5. Развитие эмоций, общения	2	2
6. Развитие речи, психических процессов	9	9
7. Обучение чтению и письму	-	-
8. Театральная деятельность	-	2
9. Музыкальная деятельность	1	-
10. Ознакомление с окружающим	6	8
Итого:	36	36

Перспективно-тематическое планирование

№ п/п	Тема, игра	Виды деятельности, дидактические задачи, игры, упражнения, методы
ПЕРВЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ		
С е н т я б р ь		
1.	Тема «Игрушки». Игра «Что это?»	Воспитывать бережное отношение к игрушкам, техническому устройству - компьютеру. Познакомить детей с клавиатурой. Учить правильно называть предметы (игрушки) и действия с ними. Активизировать словарь по теме. Игровая задача: показать и назвать предметы мебели, за которыми прячется компьютерный герой.
2.	Тема «Человек, части тела». Игра «Что я делаю»	Воспитывать положительное отношение к компьютерным играм. Познакомить с наиболее известными жестами при общении людей. Учить называть свои части тела (левая рука, правая нога и т. д.). Обогащать словарь по теме. Продолжать знакомить детей с клавиатурой; клавишами-указателями направления и ввода. Игровая задача: вместе с героем дети знакомятся с различными жестами и распевают слова текста.
3.	Тема «Детский сад». Игра «Галерея Элмо»	Доставить детям удовольствие от рассматривания фотографий. Продолжать воспитывать положительный эмоциональный настрой к компьютерным играм. Учить детей понимать соотношение движения курсора и «мыши». Игровая задача: экскурсия по картинной галерее.
4.	Тема «Дикие и домашние животные». Игра «Звуки животных»	Расширять представления о животных и их детёнышах. Развивать речевое внимание и активность; упражнять в правильном назывании животного и его детёныша, узнавать их по издаваемому звуку и наоборот. Активизировать познавательные процессы. Игровая задача: угадай, кто кричит?
О к т я б р ь		
1.	Тема «Игры и игрушки». Игра «Прятки»	Продолжать знакомить детей с компьютерными играми и их героями. Учить детей называть предметы (мебели, транспорта), употреблять в речи глаголы и предлоги (<i>за, перед, на</i>). Совершенствовать навыки управления «мышью», клавишами направления. Игровая задача: показать компьютерных героев, назвать их и рассказать, где они спрятались
2.	Тема «Одежда». Игра «Ателье»	Закреплять знания детей о формах предмета. Учить находить знакомые формы в окружающей обстановке, называть, сравнивать их с геометрическими фигурами. Упражнять в согласовании слов в предложении. Активизировать словарь по теме. Воспитывать уважение к людям определенных профессий. Осуществлять собственный замысел. Совершенствовать навыки управления мышью. Игровая задача: назвать и показать людей определенных профессий
3.	Тема «Домашние птицы и животные». Игра «Песенка»	Закреплять знания детей о домашних животных, о том, что о них заботится и ухаживает человек. Учить правильно называть детёнышей животных, рассказывать о компьютерной «мышь» и способах её передвижения (не прижимая к коврику, легко, в разных направлениях). Активизировать словарь по теме. Игровая задача: расскажи, каких животных ты встретил на ферме?

4.	Тема «Игры и игрушки». Игра «Что я делаю?»	Воспитывать наблюдательность, внимание, умение называть действие словами, правильно употреблять глаголы, развивать творческую сообразительность, воображение. Научить детей вслушиваться в вопрос и давать правильный ответ предложением. Развивать умение выполнять правила игры. Технические навыки, работа с клавиатурой (нажимать на клавишу быстро, бесшумно, долго не задерживать палец).
Н о я б р ь		
1.	Тема «Семья». Игра «Подарки»	Учить детей описывать предмет (игрушку), выделяя его наиболее характерные признаки. Закреплять умение детей самим называть игрушки, рассказывать о них, о действиях с ними. Обогащать словарный запас по теме. И г р о в а я з а д а ч а : рассказать об игрушке по плану: что ты видишь и знаешь
2.	Тема «Овощи и фрукты». Игра «Комната раскрашивания»	Развивать умение ориентироваться на плоскости экрана, умение различать цвета и оттенки (до пяти); учить находить их в специально созданной обстановке, называть, согласуя в падеже существительное с прилагательным (зелёный забор, красное яблоко и т. д.). Определять зависимость движения курсора по экрану от управления «мышкой». И г р о в а я з а д а ч а : раскрась картинки, назови, что на них нарисовано
3.	Тема «Музыкальные инструменты». Игра «Музыкальная комната»	Развивать творческие способности и музыкальное слуховое восприятие, внимание. Уточнить и углубить знания детей о музыкальных инструментах (дудочка, барабан, колокольчик, кубики и т. д.). Воспитывать интерес к музыке. Совершенствовать навыки управления «мышью». И г р о в а я z a d a ч a : назвать и показать музыкальный инструмент
4.	Тема «Времена года». Игра «Времена года»	Уточнять и закреплять знания детей о смене сезонных явлений. Развивать быстроту мышления. Учить называть основные признаки сезона и узнавать их на картинке, в природе. И г р о в а я z a d a ч a : назвать время года и объяснить, когда это бывает. Технические навыки: совершенствовать навыки управление «мышью» и развивать умение ориентироваться на экране монитора
Д е к а б р ь		
1.	Тема «Осень». Игра «По грибы»	Расширять знания детей по теме. Закреплять понятия о величине предмета. Учить правильно называть величину гриба (<i>Этот гриб большой и толстый, а этот тонкий и высокий или длинный</i>), передвигать курсор по плоскости экрана, называть стороны направления: <i>внизу, вверху, слева, справа</i> . Воспитывать любовь к природе, желание беречь её. И г р о в а я z a d a ч a : найти на полянке все грибы, назвать их размеры
2.	Тема «Продукты питания». Игра «Фруктовый сад»	Развивать умение ориентироваться на плоскости экрана. Совершенствовать навыки счёта до пяти. Расширять представление детей об овощах и фруктах (цвет, размер, запах, вкус), использовать в речи прилагательные, обозначающие цвет, форму, размер, и наречия: <i>слева, справа, посредине</i> . Закреплять знания о зависимости движения курсора по экрану от управления «мышкой». И г р о в а я z a d a ч a : разложить продукты по полкам
3.	Тема «Цветные краски». Игра «Определи цвет»	Развивать память, воображение, умение ориентироваться на экране монитора. Продолжать закреплять знания об основных цветах, умении находить их в окружающей обстановке. Упражнять в согласовании прилагательных, обозначающих цвета, с существительными (красный шарф, синяя юбка и т. д.). Технические навыки: совершенствовать умение работать «мышью». И г р о в а я z a d a ч a : самостоятельно выделить цвет, называть предметы на экране (синий мяч, синие чернила и т. д.)

4.	Тема «Новогодний праздник». Игра «Воздушные шары»	Развивать наблюдательность, речь, упражнять в назывании слов, обозначающих местоположение цветных шаров (слева от меня, позади и т. д.). Игровая задача: показать, где находятся синие (зелёные) шары
Январь		
1.	Тема «Моя квартира». Игра «Весёлые фигурки»	Закрепить сенсорные эталоны формы (<i>круга, квадрата, треугольника</i>), развивать мышление, произвольное внимание, сообразительность. Управление программой: учить находить на клавиатуре и пользоваться знакомыми клавишами самостоятельно. Игровые задачи: найти и переместить фигуры на картинках; найти и раскрасить все предметы круглой, овальной, треугольной формы
2.	Тема «Животные зимой». Игра «Мир вокруг нас»	Учить устанавливать смысловые связи между предметами и окружающей обстановкой, обосновывать свой выбор. Продолжать формировать умение ориентироваться на экране монитора. Игровая задача: помочь компьютерным героям попасть домой
3.	Тема «Времена года». Игра «Времена года»	Активизировать речь детей, побуждая их называть сезонные явления, повторяя их за героями, учить замечать их смену, отвечать на вопросы предложениями (<i>Чем убирают снег, листья, косят траву, поливают цветы?</i>). Игровая задача: запомнить времена года и основные признаки, их последовательность, используя модель времени
4.	Тема «Одежда». Игра «Собери кукол»	Продолжать развивать логическое мышление, зрительную память, фантазию, творчество и умение играть самостоятельно. Закреплять умение классифицировать предметы по признакам. Игровая задача: подобрать необходимые детали к предметам одежды. Технические навыки: «перетаскивание» предметов при помощи манипулятора «мышь»
Февраль		
1.	Тема «Сад». Игра «Фруктовый сад»	Закреплять представления о разных видах овощей и фруктов и умения называть их, отличать по размеру, находить и показывать на экране, согласовывая в предложениях в роде и числе. Обогащать словарь по теме. Игровая задача: учить определять размер овощей или фруктов и их положение (слева, справа, посередине) на экране монитора.
2.	Тема «Профессия - садовник». Игра «Цветник» (программа «Страна чисел»)	Расширять представления детей об уходе за растениями сада. Познакомить с профессией садовника. Учить называть четыре вида садовых цветов (колокольчик, фиалка, мак, роза) и их местоположение. Развивать логическое мышление, внимание, речь, самостоятельность, инициативу, самим определять задачу (цель). Игровая задача: помочь щенку полить цветы
3.	Тема «Транспорт». Игра «Разложи игрушки по местам»	Закреплять умение детей классифицировать предметы по признакам и назначению. Развивать память, мышление, внимание. Учить делать простые выводы: почему ты это сделал так, а не иначе. Игровая задача: помоги героям разложить предметы по ящикам, используя
4.	Тема «Одежда». Игра «Берлога»	Развивать способность ребёнка к наблюдению и рассуждению. Научить называть предметы одежды и находить несколько отличий по цвету, форме, использовать полученные навыки в управлении программой. Игровая задача: найти медвежонка, одетого не так, как два других

М а р т		
1.	Тема «Насекомые». Игра «Джунгли»	Научить детей оценивать высоту и расстояние, правильно показывать и называть предмет (насекомое), расположенный сверху (внизу) по отношению к двум другим, учить делать умозаключение, вывод. Игровая задача: оценить и показать, кто из насекомых оказался выше (ниже) остальных, почему?
2.	Тема «Семья». Игра «Полей цветы»	Развивать пространственную ориентацию и точные движения рук. Называть месторасположение разных по цвету садовых цветов (слева от героя, позади него и т. д.). Воспитывать желание ухаживать за растениями. Закреплять умение детей управлять программой, называть задачу. Игровая задача: помоги щенку Алику полить все цветы
3.	Тема «Многообразие цветов и предметов». Игра «Поиграй с мышью»	Развивать зрительное и цветовое восприятие и умение различать и называть основные цвета и оттенки (розовый, голубой). Познакомить с лиловым цветом. Игровая задача: поиграй и покажи мышке все цвета, которые есть на мяче
4.	Тема «Механические игрушки». Игра «Собери робота»	Развивать интерес к механическим предметам, которые могут выполнять команды человека, желание сделать такого же робота. Закреплять знания детей о геометрических фигурах. Закреплять технические навыки. Игровая задача: собрать робота из запчастей, соблюдая последовательность; закреплять умение понимать речь, обращённую с экрана, и выполнять соответствующие действия
А п р е л ь		
1.	Тема «Точные движения». Игра «Весёлый клоун»	Развивать память, внимание и точность движений при управлении компьютером через клавиатуру и «мышь». Закреплять знание клавиш программы. Игровая задача: помоги клоуну вручить потерянные предметы своим героям. Технические навыки: свободное владение клавишами управления и «мышью»
2.	Тема «Как рождаются узоры». Игра «Витраж» (или «Волшебная картинка»)	Учить выкладывать узоры из геометрических фигур с чередованием по цвету, форме. Развивать чувство ритма, цвета и умения смешивать цвета и получать оттенки. Закреплять умение пользоваться курсором. Игровая задача: раскрасить витраж или картинку
3.	Тема «Посуда». Игра «Четвёртый лишний»	Закреплять умение классифицировать предметы по назначению (мебель, фрукты, транспорт и т. д.). Учить находить лишний предмет, называть его и объяснять, почему он не соответствует данной группе предметов. Игровая задача: найти четвёртый лишний предмет
4.	Тема «Фантастические животные». Игра «Разрезные картинки»	Развивать воображение, чувство юмора. Учить составлять изображение животного из двух частей. Закреплять знания об основных частях животных (туловище, голова, ноги, хвост). Обогащение словаря по теме. Игровая задача: составить разрезную картинку (из 2-4 частей)

М а й		
1.	Тема «Геометрические фигуры». Игра «Весёлые фигурки» (раскраска)	Развивать внимание, память, творческие способности. Закреплять знания детей о геометрических фигурах, умение находить их и показывать
2-4.	Тема «Игра - наше любимое занятие». Игры по интересам детей	Выявить интересы детей, какие игры им больше нравятся и почему. Развивать внимание, логическое мышление, память, мыслительные операции
		Всего в год: 36 занятий

ВТОРОЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

Сентябрь

1.	Тема «Игрушки». Игра «Что это?»	1. <u>Экскурсия.</u> Рассказ воспитателя о жителях компьютерного класса. Знакомство с компьютером и правилами поведения в компьютерном классе. 2. <u>Пальчиковая гимнастика</u> «Пальчики здороваются». Я здороваюсь везде - Дома и на улице. Даже «здравствуй» говорю Я соседской курице. Повстречал ежонка ёж: - Здравствуй, братец! Как живёшь? 3. <u>Игра на релаксацию</u> «Полёт к звёздам». - А сейчас мы с вами, дети, Улетаем на ракете...	<i>Кончиком большого пальца правой руки Поочерёдно касаться кончиков указа- тельного, среднего, безымянного пальцев мизинца. Повторить левой рукой.</i> <i>Одновременно кончиками больших пальцев правой и левой рук поочерёдно касаться кончиков указательных, средних, безымянных пальцев и мизинцев.</i> <i>Импровизированный полёт</i>
2.	Тема «Человек, части тела». Игра «Что я делаю?»	1. <u>Дидактическая игра</u> «Делай, как я» (показ на компьютере). Дети выполняют движения за компьютерным героем под музыку. 2. <u>Игра</u> «Назови части тела» (проверка знания детей о направлении сторон, левой и правой рук). 3. Подготовка к игре на компьютере. <u>Подвижная игра</u> «Сам себе я массажист». Ручки растираем и разогреваем, И лицо теплом своим нежно умываем. Грабельки сгребают все плохие мысли, Ушки растираем вверх и вниз мы быстро.	<i>Потирание ладоней, хлопки.</i> <i>Ладонями сверху вниз.</i> <i>Граблеобразные движения паль- цами от середины лба к вискам.</i> <i>Растирание ушных раковин сверху вниз.</i>

		Их вперед сгибаем, массируем мочки, А потом уходим пальцами на щёчки. Щечки разминаем, чтобы надувались Губки разминаем чтобы улыбались. 4. <u>Речевая игра «Назови ласково»</u> (образование существительных с уменьшительно-ласкательными суффиксами). Образец: тело-тельце, голова-головушка, головка, нога-ножка, ноженька, палец - пальчик и т. д. 3. <u>Пластические этюды.</u> Изобразить: в солнечный день дети отдыхают на пляже. Показать: дети выполняют какую-либо работу и т. д.	<i>Нагибание ушных раковин вперёд. Пальцы перебегают на щёки. Указательный, средний и безымянный пальцы разминают круговыми движениями щёки. Большой и указательный пальцы разминают сначала верхнюю губу, затем нижнюю.</i>
3.	Тема «Детский сад». Игра «Галерея Элмо» (из журнала «Сезам»)	1. <u>Рассказ воспитателя</u> на тему «Как Незнайка попал в комнату смеха». 2. <u>Игра</u> «Расскажи про моё настроение» (учить детей видеть, различать разные эмоции человека (<i>грусть, радость, огорчение, испуг</i>) и рассказывать о них). Дети выбирают карточку и рассказывают о своём настроении. 3. Задание: подбери пиктограмму к картинке (солнышко). 4. <u>Самомассаж.</u> Как утята к утке Клювики потянем, Разомнём их мягко, Не задев ногтями. Уголками губ мы Щечки поднимаем. Пальчиками тщательно Их разминаем. 5. <u>Игра</u> «Кошки-мышки» (по овладению навыками пользования «мышью»).	<i>Вытягивание губ вперёд.</i> <i>Большой и указательный пальцы разминают обе губы.</i> <i>Средний палец по очереди поднимает уголки губ.</i> <i>Массирование щёк пальцами и ладошками</i>

О к т я б р ь

1.	Тема «Игры и игрушки». Игра «Прятки»	1. Беседа. Назови свои любимые игры. Почему они тебе нравятся? С кем ты любишь играть и почему? 2. <u>Считалка</u> (по выбору). 3. <u>Игра</u> «Угадай, кто позвал?» (воспитание внимания, памяти, дружеского отношения к своим сверстникам, желания играть вместе). 4. <u>Игра с пальчиками</u> (упражнение в умении слушать речь, понимать, о чём говорится в потешке, соотносить слова с действиями пальцев). 5. <u>Подвижная игра</u> «Куда спрятался мишка?» (упражнение в умении определять местоположение предмета). М а т е р и а л - игрушки. 6. <u>Игра</u> «Ванька-встанька». Ванька-встанька, приседай-ка! <i>Прыжки на месте, приседания.</i> Непослушный ты какой! <i>Хлопки в ладони.</i> Нам не справиться с тобой! 7. Рассказы детей о компьютерной «мышке», о первых элементарных правилах обращения с устройством.
2.	Тема «Профессии мам и пап». Игра «Ателье Алика»	1. <u>Игра</u> «Составление различных фигур из геометрических фигур, ковриков» (развитие зрительного восприятия формы плоскостных фигур). М а т е р и а л : коврики - геометрические фигурки из ткани. Воспитатель вращает стрелку и произносит с детьми: - Стрелка, стрелка, покрутись, всем фигуркам покажись, Покажи нам поскорей, кто из нас тебе милей. 2. <u>Пальчиковая гимнастика</u> - счёт до 5. Раз, два, три, четыре, пять - вышли пальчики гулять. Раз, два, три, четыре, пять - в домик спрятались опять. 3. <u>Игра</u> «Почини ковёр» (развитие зрительного восприятия форм). 4. <u>Игра</u> «Украсим коврик» (формирование умения группировать предметы по разным признакам). 5. <u>Игра</u> «Ухаживаем за мышкой» (знакомство детей с правилами ухода за компьютерной техникой)

3.	Тема «Домашние птицы и животные». Игра «Песенка» (из журнала «Сезам»)	1. <u>Игры</u> «Чьи детки?» (второй вариант). 2. <u>Игра</u> «Что меньше - что больше» (различение и сравнение величины предметов (<i>больше, меньше, одинаковые</i>), самоконтроль). 3. <u>Загадки</u> о животных. 4. Гимнастика «Телёнок» (координация речи с движением, работа над темпом и ритмом речи). Бу-бу, я рогатый. <i>Два прыжка, «рожки» из пальчиков ставят на голову.</i> Бу-бу, я хвостатый. <i>Два прыжка, «хвостик» из руки - за спину.</i> Бу-бу, я ушастый. <i>Два прыжка, «ушки» из ладошек - на голову.</i> Бу-бу, очень страшный. <i>Два прыжка, «рожки» на голове.</i> Бу-бу, испугаю. <i>«Бодаются».</i> Бу-бу, забодаю. 5. Игра «После компьютера» (воспитание привычки делать гимнастику для глаз). 6. Игра-имитация «Спящий детёныш»
4.	Тема «Игрушки». Игра «Что я делаю?» (из журнала «Сезам»)	1. Игра «Парные картинки» (сравнение предметов, изображённых на картинке, отбор одинаковых изображений). 2. <u>Пальчиковая гимнастика</u> - работа над темпом и ритмом речи. На большом диване в ряд <i>Попеременно хлопают в ладоши и стучат кулачками.</i> Куклы Танины сидят: Два медведя, Буратино <i>Загибают поочерёдно пальчики.</i> И весёлый Чиполлино, И котёнок, и слонёнок, И горбатый верблюжонок... Раз, два, три, четыре, пять, <i>Разгибают все пальчики поочерёдно.</i> Помогаем мы опять Нашей Тане на диване <i>Попеременно хлопают в ладоши и стучат кулачками</i> Все игрушки сосчитать, 3. <u>Упражнение</u> «Лошадка» (развитие творческого воображения). Я люблю свою лошадку, <i>Поглаживание ладонью по голове воображаемой</i> Причешу ей шёрстку гладко <i>лошадки, потом по спинке, по хвосту.</i> Гребешком приглажу хвостик И верхом поеду в гости. <i>Бег по кругу с высоким подниманием колен, руками держать воображаемые поводья.</i> 4. Игра «Азбука вежливости» (знакомство со значением слова «обращение», со словами, с которыми обращаются к кому-либо). Пословица «Подойди поближе да поклонись». Игра «Весёлые кнопочки» (усвоение правил пользования клавишами)

		5. Подвижная игра с показом на компьютере «Делай, как я» (определение направления сторон относительно самого себя). 6. Игра «Веселые кнопочки» (усвоение правил пользования клавишами).
Н о я б р ь		
1.	Тема «Семья». Игра «Подарки» (из журнала «Сезам»)	1. <u>Беседа</u> на тему «Почему дарят игрушки» по стихотворению «Подарок» Е. Благиной. Пришла ко мне подружка, мы поиграли с ней. И тут одна игрушка вдруг приглянулась ей. Лягушка заводная, весёлая, смешная. Мне скучно без игрушки - любимая была. И всё-таки подружке лягушку отдала. 2. Загадки об игрушках. Танцует крошка, А всего одна ножка. <i>(Волчок.)</i> Ростом мал. да удал. От меня он ускакал. <i>(Мяч.)</i> 3. <u>Подвижная игра</u> «Мячик» (координация речи и движения) Раз, два, прыгай, мячик. Раз, два, и мы поскачем. 4. <u>Игра</u> «Волшебный столик». Столик, столик, послужи, нам игрушки покажи. Всё, что нам покажешь, мы потом расскажем. Поп-топ, та-та-та, начинается игра. Цоп-топ, на-на-на, наступает тишина. 5. <u>Пальчиковая гимнастика</u> «Играем с пальчиками». Есть игрушки у меня: Паровоз и три коня. Серебристый самолёт. Мяч, машина, вертолёт. Самосвал, подъёмный кран - Настоящий великан. Сколько вместе? Как узнать? Помогите сосчитать. 6. <u>Игра</u> «Изучаем новые правила поведения в компьютерном классе»

2.	Тема «Овощи и фрукты» Игра «Комната раскрашивания»	1. <u>Игра</u> «Какой предмет?» (развитие представлений детей о величине предмета; классификация предметов по определённому признаку (<i>величина, цвет, форма</i>), развитие быстроты мышления; закрепление счета до пяти). 2. <u>Игра</u> «Составь пару» (или «Кто быстрее выложит дорожку»), н а п р и м е р : Синий цвет    Два варианта игры: - один цвет и три его оттенка. 3. <u>Подвижная игра</u> «Цветы». На окне в горшочках Поднялись цветочки. К солнцу потянулись, Солнцу улыбнулись. К солнышку листочки Повернут цветочки, Развернут бутоны, В солнышке утонут. <i>Дети сидят на корточках лицом в круг, медленно встают. Тянутся на носочках, руки вверх, широко в стороны. Ладони развернуть вверх.</i> <i>Руки соединить над головой, медленно Развести в стороны.</i>
3.	Тема «Музыкальные инструменты» Игра «Музыкальная комната» (из журнала «Сезам»)	1. <u>Игра</u> «Узнай по описанию» (рассматривание предметов, описание тех предметов, которых нет в предлагаемых образцах). 2. <u>Игра</u> «Отгадай, какой инструмент звучит?». 3. <u>Подвижная игра</u> «На лужайке» (развитие координации движений, творческого воображения, способности к подражанию). На зелёной на лужайке Заиграла балалайка. Заиграла дудочка, Дудочка-погудочка. В сарафане красненьком Заплясала Настенька. <i>Дети стоят в кругу и изображают игру на балалайке. Изображают игру на дудочке.</i> <i>Дети пляшут.</i> 4. <u>Пальчиковая гимнастика.</u> Ой, ду-ду, ду-ду, ду-ду, Потерял пастух дуду. А я дудочку нашла, Пастушонку отдала. - Ну-ка, милый пастушок, Ты спеши-ка на лужок. <i>Пальцы обеих рук сложены в колечки и поднесены ко рту; дети выполняют круговые движения — «играют на дудочке». Ритмичные удары в ладоши и кулачками друг о друга попеременно. «Идут» указательным и средним пальцами по столу.</i>

		Там Бурёнка лежит, На теляток глядит. А домой не идёт, Молочка не несёт. Надо кашку варить, Сашу кашей кормить. 5. <u>Гимнастика</u> (координация движений с пением песенки). Какой чудесный день, Работать мне не лень,	<i>Ритмичные удары в ладоши и кулачками друг о друга попеременно</i> <i>Указательным пальцем правой руки «варят кашу» на левой ладошке.</i> Со мной мои друзья И песенка моя!
4.	Тема «Времена года» Игра «Времена года» (из журнала «Сезам»)	1. <u>Игра</u> «Когда это бывает?» или чтение сказки «Времена года» (уточнение знаний о временах года, характерных признаках, воспитание внимания и выдержки). 2. <u>Отгадывание загадок.</u> Дел у меня немало - я белым покрывалом Всю землю укрываю, в лёд реки убираю. Белю поля, дома. Зовут меня... <i>(зима)</i>. Я раскрываю почки в зелёные листочки. Деревья одеваю, посевы поливаю, Движения полна, зовут меня... <i>(весна)</i>. Я соткано из зноя, несу с собой тепло я. Я реки согреваю. «Купайтесь!» - приглашаю. И любите за это вы все меня. Я ... <i>(лето)</i>. Несу я урожай, поля вновь засеваю, Птиц к югу отправляю. Деревья раздеваю, Но не касаясь сосен и ёлочек. Я ... <i>(осень)</i>. 3. <u>Упражнение</u> «Дождик» (координация речи с движением, работа над темпом и ритмом речи). Капля - раз, капля – два. Очень медленно сперва. А потом, потом, потом Все бегом, бегом, бегом. Мы зонты свои раскрыли. От дождя себя укрыли. 4. <u>Упражнение</u> на релаксацию «Снежинки»	<i>Прыжки на носочках, руки на поясе.</i> <i>Четыре прыжка.</i> <i>Восемь прыжков.</i> <i>Руки развести в стороны.</i> <i>Руки полукругом над головой.</i>

Д е к а б р ь

1.	Тема «В лес по грибы». Игры «Грибники», «Что не стало?»	1. <u>Дидактическая игра</u> «Много - один». На п р и м е р : один гриб - много грибов. 2. <u>Игра</u> «Что не стало?» (развитие навыка употребления в речи слов в родительном падеже по образцу). На п р и м е р : стоял стул - не стало стула. 3. <u>Пальчиковая гимнастика</u> «По грибы». 4. <u>Подвижная игра</u> «Прогулка по лесу с отдыхом» или «Грибники» (<i>дети — грибы, каждый участник занимает своё место, водящий оглядывается и замечает изменения</i>). У медведя во бору грибы, ягоды беру. А медведь не спит и на нас рычит... 5. <u>Игра</u> «Где сидит мышка» (развитие навыка ориентирования на экране монитора). 6. «Курсор - что это такое?» (усвоение понятия <i>движущаяся метка: квадрат, круг, стрелка</i> и т. д.)
2.	Тема «Продукты питания». Игра «Урожай»	1. <u>Упражнение</u> «Узнай (сосчитай) овощ (фрукт)» (развитие речевого дыхания). Счёт на выдохе от одного до пяти. 2. Загадки об овощах. 3. Пальчиковая гимнастика. У Лариски - две редиски. У Алёшки - две картошки. У Серёжки-сорванца - два зелёных огурца. А у маленького Вовки - две оранжевых морковки. Да ещё у Петьки две хвостатых редьки. <i>По очереди разгибают пальчики из кулачка, начиная с большого, на одной или обеих руках.</i> 4. <u>Игра</u> «Урожай» (закрепление в речи глаголов: <i>соберём, натаскаем, накопаяем, срежем, нарвём</i>, развитие навыков согласованных движений). В огород мы пойдём, <i>Идут по кругу, взявшись за руки.</i> Урожай соберём. Мы морковки натаскаем <i>«Таскают», «копают».</i> И картошки накопаяем. Срежем мы кочан капусты <i>«Срезают», показывают круг руками - 3 раза.</i> Круглый, сочный, очень вкусный. Щавеля нарвём немножко И вернёмся по дорожке. «Рвут». <i>Идут по кругу, взявшись за руки</i> 5. <u>Игра</u> «Собери в корзинку» (определение овощей по размеру, цвету).

		Воспитатель. У меня большая морковка. Д е т и. А у меня - маленькая морковка Составление рассказа по п л а н у : 1. Что это? 4. Какого он цвета? 2. Где растёт? 5. Какой он на ощупь? 3. Какой он формы? 6. Какой он на вкус?
3.	Тема «Скоро в школу». Игра «Цветное домино» («Цветные краски»)	1. <u>Игра</u> «Цвет» (совершенствование умения различать и называть цвета предметов, одежды: <i>цветные ленты, игрушки, картинки с видами одежды</i>). 2. <u>Игра</u> «Ищи свой дом» (закрепление умения различать цветовые тона предметов в игровой обстановке). 3. <u>Игра</u> «Что изменилось?» (развитие наблюдательности и памяти, способности ориентироваться в пространстве). 4. <u>Игра</u> «Цветное домино» (совершенствование умения различать и называть основные цвета и оттенки, выбирать нужный цвет и узнавать цветы по окраске). 5. <u>Подвижная игра</u> «Мячик» (развитие общей моторики, координации движений). 1, 2 - прыгай, мячик. (<i>Взмахи правой ладонью, как удары по мячу.</i>) 1, 2 - и мы поскачем. (<i>Ритмичные прыжки на носочках, руки на поясе.</i>) Девочки и мальчики прыгают, как мячики. 6. Игра на ориентировку «Подскажи, куда направится мышонок».
4.	Тема «Новогодний праздник». Игра «Воздушные шары»	1. <u>Игра</u> «Подбери ниточку к шару» (развитие внимания и наблюдательности). 2. <u>Игра</u> «Найди такой же» (сравнение и нахождение подобного). М а т е р и а л : шары и их изображение на картинке. 3. <u>Игра</u> «Угадай, кого загадали» (развитие умения ориентироваться в пространстве). 4. <u>Подвижная игра</u> «Снежок». Раз, два, три, четыре - Мы снежок с тобой слепили. Круглый, крепкий, очень гладкий И совсем-совсем не сладкий. Раз - подбросим, Два - поймаем, Три - уроним И ... сломаем. <i>Загибают пальчики, начиная с большого. «Лепят», меняя положение ладоней. Показывают круг, сжимают ладони вместе, глядят одной ладонью другую. Грозят пальчиком. Смотрят вверх, подбрасывают воображаемый снежок. Приседают, ловят воображаемый снежок. Встают, роняют воображаемый снежок. Топают</i>

Январь

1.	Тема «Моя квартира». КИД (конструктивно-игровая деятельность) «Весёлые фигурки»	1. <u>Игра</u> «Назови форму, цвет, величину предмета» (или «Подбери геометрическую фигуру»), 2. <u>Игра</u> «Почини коврик» (развитие умения подбирать геометрические формы и соответствующие размеры). 3. <u>Игра</u> «Укрась коврик» (использование геометрических фигур в рисунке). 4. <u>Чтение</u> стихов о геометрических фигурах; раскрашивание фигур. 5. <u>Игра</u> «Угадай, кого загадали» (развитие умения ориентироваться в пространстве, называть адрес загаданной игрушки по отношению к центру монитора). 6. <u>Игра</u> «Ухаживаем за клавиатурой» (воспитание бережного отношения к компьютеру). 7. <u>Знакомство с правилами разговора</u> (развитие умения слушать собеседника).
2.	Тема «Животные зимой». КИД «Мир вокруг нас»	1. Игра «Кого мы видели». Дети по заданию педагога отбирают картинки с изображением домашних и диких животных, птиц. Называют их в единственном и множественном числе. 2. Игра «Кто где живёт?» (закрепление умения употреблять существительные в предложном падеже). Например: собака живёт в конуре, белка живёт в дупле, медведь зимует в берлоге и т. д. 3. Подвижная игра «Уточки» (см. предыдущие модели занятий). 4. Упражнение в составлении предложений с союзом «чтобы» (по картинкам). Например: Для чего мальчик взял санки (лыжи)? Мальчик взял-санки, чтобы кататься с горки. 5. Игра «Покажи животным дом» (развитие умения ориентироваться).
3.	Тема «Времена года». Игры из журнала «Сезам»	1. Игра «Часы времени года». 2. Игра «Подбери картинку по временам года» (со стихами о зиме, весне, лете и осени).
4.	Тема «Одежда». Игра «Собери кукол» (программа «Маленький искатель»)	1. Игры «Укрась орнаментом платье»; «Одень куклу» или «Выложи фигуру клоуна из кружков» (геометрических фигур). 2. <u>Игра</u> «Слушай и запоминай». Посмотри: на полке в ряд Игрушки Танины стоят. Рядом с мартышкой плюшевый мишка. Рядом с лисой заяц косой. Следом за ними ёжик колючий И Буратино, нашедший ключик. Вопросы: Кто стоит первым? За какой игрушкой стоит заяц? Кто стоит последним? И т. д. 3. <u>Игры</u> «Назови одним или двумя словами», «Что лишнее?»

Февраль

1	Тема «Фруктовый сад». Игра «Что растёт в саду фруктовом?»	1. <u>Игровое упражнение</u> «Жуём твёрдую грушу». 2. <u>Игра</u> «Большой и маленький» или «Назови ласково» (образование существительных с уменьшительно-ласкательными суффиксами). (<i>Яблоко - яблочко, яблоки - яблочки.</i>) 3. <u>Игра</u> «Какой на цвет, на вкус, на ощупь» (развитие умения образовывать прилагательные). 4. <u>Игра</u> «Где спряталась обезьянка» (определение положения обезьянки по отношению к другим предметам, по отношению к себе). 5. Пальчиковая гимнастика «Здравствуй». Здравствуй, солнце золотое! Здравствуй, небо голубое! Здравствуй, вольный ветерок! Здравствуй, маленький дубок! Мы живём в одном краю - всех я вас приветствую! <i>Пальцами правой руки по очереди «здороваются» с пальцами левой руки, похлопывая друг друга кончиками.</i> 6. Игра на расслабление (выполнение действий в соответствии с содержанием стихотворения). С веток ягоды снимаю, я в лукошко собираю. Ягод - полное лукошко! Я попробую немножко. Я поем ещё чуть-чуть - легче будет к дому путь. Я поем ещё малинки. Сколько ягодок в корзинке? Раз, два, три, четыре, пять... Снова буду собирать. А теперь я отдохну, глаза закрою да вздремну. <i>И. Лопухина</i>
2.	Тема «Профессия - садовник». Игра «Цветник» (программа «Страна чисел»)	1. <u>Игра-задание</u> «Цветные клумбы» (рассадить цветы по клумбам, имеющим разные формы; упражнять в умении узнавать их, называть). 2. <u>Игра</u> «Где находится цветок» (развитие навыков ориентирования). 3. <u>Задание</u>: назови части цветка. 4. <u>Задание</u>: что нужно растению, чтобы вырасти (развитие умения находить из множества картинок нужные и объяснять свой выбор). 5. <u>Упражнение</u> «Наши алые цветки»

3.	Тема «Транспорт». Игра «Разложи игрушки по местам»	1. Игры на классификацию (назначение предметов). 2. <u>Гимнастика</u> «Встали пальчики». Этот пальчик хочет спать. Этот пальчик прыг в кровать. Этот пальчик прикорнул. Этот пальчик уж заснул. Встали пальчики. Ура! В детский сад идти пора! <i>Поочерёдно пригибают пальцы к ладошке, начиная с мизинца, затем большим пальцем касаются всех остальных – «будят». Одновременно, с восклицанием «Ура!» кулачок разжимают, широко расставив пальцы в стороны.</i> 3. Игра «Четвёртый лишний». 4. Задание: дорисуй целое или часть (дорисовывание недостающих деталей к машинам)
4.	Тема «Одежда». Игра «Берлога» (программа чисел)	1. <u>Игра</u> «Одень мишку так же». 2. <u>Игры</u> на классификацию по теме «Одежда, обувь, головные уборы». 3. <u>Игра</u> «Найди отличия в одежде медвежат». 4. <u>Подвижная игра</u> «Мишка». Раз, два, три, четыре, пять, Вышел мишка погулять. Вот он всех зверей встречает, В лесную школу приглашает. Сидели два медведя На тоненьком суку. Один читал газету, Другой мешал муку. Раз ку-ку, два ку-ку - Оба шлёпнулись в муку. <i>Ходьба на месте. Приседания. Хлопки в ладоши. Дети раскачиваются с ноги на ногу.</i> <i>Читают, Мешают муку. Приседают и падают на пол, на спину, болтают в воздухе руками и ногами.</i> 5. <u>Пластический этюд</u> «Мишка». Бедный мишка заболел - мишка много мёда ел. Мишка плачет и кричит: «У меня живот болит!» Мишка стонет, слёзы льёт - у него болит живот. Знать, и вправду жадный мишка съел лесной малины лишку. 6. Игра «Лесная школа» - закрепление умения считать до пяти. 7. Упражнение «Медвежата».

М а р т		
1.	Тема «Насекомые». Игра «Джунгли» (программа «Страна чисел»)	1. <u>Игра</u> «Весёлый лягушонок» (развитие пространственных отношений и уточнение знаний о насекомых). М а т е р и а л: игрушки-бабочки, иллюстрации с изображением насекомых. 2. <u>Гимнастика</u> «На работу». Большой палец встал один, Указательный - за ним. Средний будит безымянный. Тот поднял мизинчик малый. Встали братцы все - «Ура!» На работу всем пора. <i>Сжать пальцы в кулачок. Поочерёдно разгибать их, начиная с большого пальца.</i> <i>Широко расставить пальцы в стороны.</i> 3. <u>Психогимнастика</u> «Зелёное царство» (импровизация детей).
2.	Тема «Семья». Игра «Полей цветы» (программа «Скоро в школу»)	1. <u>Игра</u> «Цветы для мамы» (закрепление умения находить цветы по силуэту и цвету). 2. <u>Игра</u> «Расскажи, где находится предмет» (закрепление навыков ориентирования). 3. <u>Игра</u> «Дорисуй цветок» (закрепление знаний о частях растения (<i>стебель, листья, цветок</i>), понятия <i>бутон</i>). 4. <u>Пальчиковая гимнастика</u> «Цветок». Набухай скорей, бутон, распусти цветок пион! <i>Подушечки пальцев обеих рук сомкнуть. Ладони немного округлые. Получается «бутон». Нижние части ладоней прижать друг к другу, а пальцы широко раздвинуть по кругу и немного прогнуть. Получается большой, раскрытый «цветок»</i>
3.	Тема «Цветная радуга». Игра «Поиграй с мышью» (программа «Скоро в школу») или «Цветные	1. <u>Игра</u> «Найди квадрат такого же цвета» (или другого оттенка). 2. <u>Игра</u> «Кто быстрее выложит дорожку?». Каждый играющий получает «дорожку» (карточку с клетками и по два набора квадратиков одного цвета, но разных оттенков). По сигналу воспитателя «Начинай» дети выкладывают дорожку из пяти квадратиков. 3. <u>Игра</u> «Семь цветных принцев». Дети подбирают посуду по цвету и форме для каждого принца. 4. <u>Пальчиковая гимнастика</u> «Весёлые маляры». Красят домик маляры Для любимой детворы. Если только я смогу, То им тоже помогу. <i>Синхронно двигают кистями обеих рук из положения опущенных кулачков до поднятых вверх кистей с раздвинутыми в стороны пальцами.</i>

4.	Тема «Механические игрушки». Игра «Собери робота» (программа «Маленький искатель»)	1. <u>Игра</u> «Назови игрушки - предметы - роботы». 2. <u>Задание</u> : из каких геометрических фигур составлен робот? 3. <u>Игра</u> «Составь робота из любых предметов». 4. <u>Пальчиковая гимнастика</u> «Моя семья». Вот дедушка, вот бабушка, Вот мамочка, вот папочка, Вот деточка моя, Вот и вся моя семья! Поочерёдно пригибают пальчики к ладошке, начиная с большого пальца, а со слов «А вот и вся семья» второй рукой охватывают весь кулачок. 5. Упражнение «Робот»
Апрель		
1.	Тема «Цирк». Игра «Весёлый клоун»	1. <u>Игровое упражнение</u> «Путешествие» (ориентирование в групповой комнате). 2. <u>Рассказ воспитателя</u> (детей) «Как я был в цирке». 3. <u>Пальчиковая гимнастика</u> «Шалун». Наша Маша варила кашу. Кашу сварила, малышей накормила: Этому дала, этому дала, Этому дала, этому дала. А этому не дала. Он не сделал дела. Он много шалил. Свою тарелку разбил, Дети чертят пальцем круги по ладошке. Загибают пальцы с проговариванием соответствующих слов. Пальцами другой руки держат мизинчик и слегка покачивают его.
2.	Тема «Это мой любимый цвет, в мире лучше его нет!». Игра «Витраж» или «Волшебная картинка»	1. <u>Игра</u> «Мозаика». Выкладывание узоров. 2. <u>Пальчиковая гимнастика</u> «Кисточка». Мягкой кисточкой покрашу Стульчик, стол и кошку Машу. Соединяют все подушечки пальцев руки и движениями пальцев и запястья раскачивают кисть справа налево и наоборот. Вправо - пальцы раздвигают. Влево - мягко соединяют подушечки пальцев.

3.	Тема «Посуда». Игра «Четвёртый лишний»	1. <u>Игра на внимание</u> «Найди отличия и назови отличия». 2. <u>Игра</u> «Угадай, что я задумал» (развитие умения находить ответ путём установления логических связей между известными фактами). Например: Детям показывают картинки с изображением разных предметов, переворачивают их. Воспитатель задаёт вопросы: «Из этого предмета можно пить? У него есть ручки, ножки? На нём можно плавать по морю?» 3. <u>Игра-задание</u> «Назови, какой из предметов лишний, и объясни, почему» (закрепление умений классифицировать предметы). 4. Пальчиковая игра «Кошка - мышка»
4.	Тема «День смеха». Игра «Фантастические животные»	1. <u>Игра</u> «Животные» (дети находят недостающие части тела, называют их, составляют целое из частей). Вариант: «Нарисуй недостающие части животных». 2. Речевая игра «Чей это хвост?» или «Назови ласково» (медведь - медведushка, слон - слоник и т. д.). 3. <u>Подвижная игра</u> «Медвежата»
Май		
1.	Тема «Рисуем, считаем, выкладываем». Игра «Раскраска»	1. <u>Игра</u> «Выложи предмет» (по памяти, по образцу или по контуру). 2. <u>Математическая игра</u> «Сосчитай сапожки для зайчика». 3. <u>Игра</u> «Цветные пятнышки». Дети подбирают пятнышки по цвету. 4. <u>Пальчиковая гимнастика</u> «Маляры». 5. <u>Игра</u> «Счётные линейки» (закрепление навыков счёта до 5)

3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

Условия реализации программы:

Количество детей в группе: 8 человек.

Общая продолжительность занятия:

20-25 минут в старшей группе;

25-30 минут в подготовительной группе.

Частота занятий: в старшей и подготовительной группах - 1 раз в неделю, четыре занятия в месяц.

Срок реализации программы: с сентября по май.

Для родителей в конце года проводится открытое итоговое занятие.

1. Требования к условиям реализации Программы

Педагогические требования к реализации Программы:

- доброжелательное партнерство, сотрудничество с ребенком и его семьей: диалоговый характер проектирования индивидуальных образовательных траекторий;
- вовлечение ребенка в разнообразную продуктивную деятельность;
- рациональное использование педагогического воздействия: решение образовательных задач путём «вплетения» развивающих приемов в реальные и специально моделируемые жизненные ситуации;
- повышение уровня подготовки педагогов в освоении информационных технологий и внедрении интерактивных образовательных методик раннего обучения в процессе реализации программы дополнительного образования для обучения дошкольников с использованием ИКТ-технологий;
- создание компьютерно-игрового комплекса с возможностями использования программно-методических материалов на электронных носителях в дошкольном учреждении (в том числе: медиатека для детей дошкольного возраста с наборами мультимедийных фильмов, виртуальных занятий, интерактивных игр);

2. Здоровьесберегающие требования к реализации Программы:

- учет индивидуальных особенностей физического и психического развития детей при выборе педагогических подходов;
- соблюдение физиолого-гигиенических, эргономических и психолого-педагогических ограничительных и разрешающих норм и рекомендаций по использованию обучающих компьютерных программ с детьми старшего дошкольного возраста.

3. Технические требования к реализации Программы

Технические условия оборудования класса

Для реализации программы необходимо 8 комплектов специальной мебели и компьютерной техники, включающих в себя системный блок, монитор, внешний привод, а также комплект сетевого оборудования.

Требования к педагогу, реализующему Программу: педагог, должен знать технические возможности компьютера, владеть навыками управления им, чётко выполнять санитарные нормы и правила использования компьютера, хорошо ориентироваться в компьютерных программах для дошкольников, владеть методикой обучения.

Область применения Программы:

- при реализации Программы содержание работы с детьми дополняется разнообразной совместной и самостоятельной деятельностью детей (игровой, продуктивной, коммуникативной, познавательной, творческой и др.);
- Программа предусматривает реализацию комплексно-тематического планирования материала, построенного на основе интеграции содержания трех модулей. Каждая предлагаемая тема предполагает вариативный подход к выбору форм, методов, видов деятельности, их количество может быть уменьшено или увеличено, с учетом заинтересованности детей.

Пропушено, прошуровано
и скреплено печатью
МБДОУ детский сад №6
на 30 страницах листов

Заведующий Чобан О.И. Новик



