

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Центр развития ребенка – Детский сад № 14»

ПРИНЯТО  
Педагогическим советом  
МБДОУ «ЦРР – Детский сад № 14»  
Протокол № 3 от «15» февраля 2022 г.

УТВЕРЖДЕНО  
Заведующим МБДОУ «ЦРР – Детский сад № 14»  
Приказ № 62 от «17» февраля 2022 г.  
Заведующий  Т.Н. Порошина



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«МИР КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР»

для детей старшего дошкольного возраста

(срок реализации 2 года)

Составила:  
Черепанова Н.О., воспитатель

г. Чернушка, 2022 г.

СОДЕРЖАНИЕ	1
1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ	
1.1. Пояснительная записка	2
1.2. Планируемые результаты освоения Программы	3
2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ	
2. Учебно – тематический план	4
3.ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ	
3.1. Методическое обеспечение	17
3.2. Материально-техническое обеспечение Программы	17
4. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	17

## 1. Целевой раздел

### *1.1 Пояснительная записка.*

**Направленность** дополнительной образовательной программы: естественнонаучная направленность/математические предметы.

**Уровень освоения** – стартовый.

#### **Актуальность**

Важнейшим условием обновления содержания дошкольного образования является использование новых информационных технологий.

В условиях современной жизни общества, компьютеризации большинства сфер деятельности человека важное значение приобретают навыки пользования персональным компьютером. Отечественные и зарубежные исследования по использованию компьютера в работе с дошкольниками убедительно показали не только возможность и целесообразность этого, но и определили роль компьютерных игр: заложить потенциал обогащенного развития личности ребенка.

Данная программа предполагает использование компьютера не как цель, а как средство воспитания и развития ребенка, обогащения его интеллектуальной сферы. Игровая деятельность на персональном компьютере не заменяет обычные игры и занятия, а дополняет их, обогащая педагогический процесс новыми возможностями.

**Цель:** развитие познавательных процессов дошкольников, формирование интеллектуальной, активной, творческой личности в процессе компьютерных игр.

#### **Задачи:**

1. Дать детям начальные практические навыки работы на персональном компьютере.
2. Обеспечить дополнительные условия для развития познавательно-интеллектуальной сферы детей в процессе компьютерных игр.
3. Воспитывать стремление к самостоятельности, желание доводить дело до конца, интерес, уважительное и бережное отношение к окружающему.

#### **Отличительные особенности**

Компьютер, обладая огромным потенциалом игровых и обучающих возможностей, как и любая техника, не самоценен. Только во взаимодействии педагога, ребенка и компьютера можно достичь развивающего эффекта. Программно-методический комплекс «КИД/Малыш», используемый при реализации программы, разработан ассоциацией «Компьютер и детство» (авторы Ю.М.Горвиц, Л.Д. Чайнова, Н.Н.Поддьянов, Е.В.Зворыгина и др.1) с привлечением специалистов Центра «Дошкольное детство» им. А.В.Запорожца и направлен, прежде всего, на развитие интеллектуальной сферы ребенка дошкольного возраста.

**Возраст детей:** 5 – 8 лет.

В этом возрасте ребенок как губка впитывает всю познавательную информацию. Научно доказано, что ребенок в этом возрасте запоминает столько материала, сколько он не запомнит потом никогда в жизни. В познавательной деятельности продолжает совершенствоваться восприятие цвета, формы и величины. Дети называют не только основные цвета, но и их оттенки, знают формы. В этом возрасте ребенку интересно все, что связано с окружающим миром, расширением его кругозора. Лучшим способом получить такого рода информацию являются компьютерные игры, в которых ребенок может не бояться ошибиться, т.к. есть несколько попыток.

Это период наивысших возможностей для развития всех познавательных процессов: внимания, восприятия, мышления, памяти, воображения. Для развития всех этих процессов усложняется игровой материал, он становится логическим, интеллектуальным, когда ребенку приходится думать и рассуждать.

**Условия формирования групп:** только для воспитанников МБДОУ «ЦРР – Детский сад № 14»; на основе возрастных особенностей, без ограничений по физическому здоровью и половой принадлежности.

**Срок реализации программы** два года по 7 месяцев (с октября по апрель): первый год – 52 занятия, второй год – 52 занятия.

**Формы и режим занятий по реализации программы:**

Занятия проводятся в соответствии с учебным планом и расписанием. Режим занятий устанавливается в соответствии санитарно-гигиеническими правилами и нормами: состоят из теоретической и практической части продолжительностью 15 минут (из них – 10 минут – игра на компьютере) 2 раза в неделю с подгруппой детей из 6 человек, обязательно проводится релаксационная гимнастика для глаз.

**1.2 Планируемые результаты освоения Программы**

Уровень развития ребенка	Умение правильно выполнять предложенное задание – игру
Высокий	Ребенок по инструкции взрослого самостоятельно выполняет задание – игру. Умеет пользоваться курсором, клавишами-направления, «мышкой» и другими клавишами-символами. Помощь взрослого не требуется.
Средний	Ребенок делает незначительные ошибки при выполнении задания – игры. Допускает ошибки при пользовании курсором, клавишами-направления, «мышкой» и другими клавишами-символами. Требуется небольшая помощь взрослого.
Низкий	Ребенок по инструкции взрослого не может выполнить задание – игру. Не умеет пользоваться курсором, клавишами-направления, «мышкой» и другими клавишами-символами. Требуется постоянная помощь взрослого.

### Этапы контроля:

- **Текущий контроль** осуществляется на каждом занятии.
- **Промежуточный контроль** осуществляется для изучения динамики освоения предметного содержания ребенком, для предоставления усложнения и дальнейшего обучения.
- **Итоговый контроль** проводится в конце обучения в форме контрольного занятия.

## 2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

### УЧЕБНО - ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ЗАНЯТИЙ В СТАРШЕЙ ГРУППЕ 1 год обучения

Месяц	Неделя	Название игры	Задачи	Кол-во часов
ОКТАБРЬ	1 неделя	"Мир вокруг нас"	<b>Цель:</b> Формирование эмоционально-положительного отношения к компьютерным играм; развитие наблюдательности, внимания, логического мышления. <b>Игр.задача:</b> Экран компьютера условно разделен на три части. Верхняя и нижняя части – это сюжетные картинки, а средняя часть между ними с изображением предметов (зверюшки, человечки, птички, рыбки, техника), которых надо отправить на место в окружающей обстановке. <b>Дид.задачи:</b> Учить устанавливать смысловые связи между предметами и окружающей обстановкой в предложенных программой сюжетных картинах и обосновывать свой выбор.	1
		"Наряди своих друзей"	<b>Цель:</b> Формирование эмоционально-положительного отношения к компьютерным играм. <b>Игр.задача:</b> На экране персонажи: заяц, лиса, волк, медведь, а так же кот, мальчик и девочка. Они очень хотят быть нарядными, для этого дети должны раскрасить одежду героев игры. <b>Дид.задачи:</b> Сенсорное развитие, закрепление знаний о цвете, о последовательности действий в игре (правила управления игрой на компьютере). Развивать наблюдательность, внимание, память.	1
	2 неделя	"Стрелки-рисовалки" (1 - 9) (10 - 15)	<b>Цель:</b> Развитие умения ориентироваться на плоскости. Знакомство детей с понятием «направление». <b>Игр.задача:</b> Нарисовать с помощью стрелок, указывающих направление. <b>Дид.задачи:</b> Игра способствует развитию мыслительной ориентации на плоскости, развивает наблюдательность, внимание, речь.	2
	3 неделя	"Что я ем"	<b>Цель:</b> Экологическое воспитание, закрепление положительного, эмоционального отношения к компьютерным играм. <b>Игр.задача:</b> Накормить зверюшек любимой для них пищей, чтобы они выросли. <b>Дид.задачи:</b> Проявить заботу и найти необходимую еду для разных животных.	2
	4 неделя	"4 лишний"	<b>Цель:</b> Умственное развитие: закрепление умения обобщать и классифицировать предметы по разным признакам. <b>Игр.задача:</b> Найти лишний предмет. <b>Дид.задачи:</b> Уточнение знаний о предметном мире, закрепление умения обобщать предметы по их назначению; обогащать словарный запас детей, развивать объяснительную речь.	2

<b>НОЯБРЬ</b>	1 неделя	"Найди пару" 1 вариант 2 вариант	<b>Цель:</b> Классификация предметов по одному признаку (содержание). Формирование у детей умения группировать различные предметы, выделять свойства, общие для них. <b>Игр.задача:</b> 1в.- из трех верхних картинок подобрать подходящую по смыслу. 2 в.- из нижнего и верхнего рядов найти пару картинок подходящих по смыслу. <b>Дид.задачи:</b> Учить устанавливать смысловые связи между содержанием сюжетных и предметных картинок. Развитие логического мышления, внимания, речи.	<b>2</b>
	2 неделя	"Волки и поросята" 1 вариант 2 вариант	<b>Цель:</b> Сенсорное развитие и комбинаторно-логического мышления. <b>Игр.задача:</b> Найти поросяткам безопасный путь к воде. <b>Дид.задачи:</b> Учить детей определять цвета, соотносить нужный цвет на экране с цветом на клавиатуре; методом исключения находить исчезнувший цвет дома; быстро ориентироваться в изменившейся на экране ситуации: уметь по памяти комбинировать на экране. Развивать наблюдательность, память, внимание.	<b>2</b>
	3 неделя	"Одень по сезону" 1 вариант 2 вариант	<b>Цель:</b> Сенсорное развитие. <b>Игр.задача:</b> Помочь одеться девочке (мальчику) в соответствии с предложенным сезоном. <b>Задачи:</b> Учить детей находить основные признаки сезонных явлений; подобрать нужную одежду в соответствии с сезоном; активизировать речь детей, побуждая их называть сезонные явления, одежду. Развивать пространственное и временное мышление, связную речь, закрепить знания о временах года.	<b>2</b>
	4 неделя	"Фотоохота"	<b>Цель:</b> Развитие логического мышления, пространственных ориентировок. <b>Игр.задача:</b> Успеть сфотографировать зайца. <b>Дид.задачи:</b> Определить траекторию движения зайца по его первой «петле» и суметь предугадать его дальнейший маршрут, своевременно поставить фотоаппарат на пути зайца. Развитие мышления, быстроты реакции, внимания, умения предвидеть ситуацию.	<b>2</b>
<b>ДЕКАБРЬ</b>	1 неделя	"Карусель"	<b>Цель:</b> Формирование гибких и подвижных пространственных представлений, развитие способности мысленно поворачивать фигуры на плоскости и в пространстве. Развитие мышления, внимания, памяти. <b>Игр.задача:</b> Прокатить зверюшек на карусели. Задача ребенка посадить на карусель волчонка, зайчонка, лисенка и медвежонка. Для этого их нужно суметь правильно повернуть в нужную сторону и выбрать зверя нужной величины. <b>Дид.задачи:</b> Учить ориентироваться в пространстве, учить последовательно выполнять правила игры.	<b>2</b>
	2 неделя	"Панно. Витраж" (край; середина)	<b>Цель:</b> Способствовать сенсорному развитию детей: знакомить детей с формой, цветом, свойством симметрии, ориентированию на плоскости. <b>Игр.задача:</b> Предложить побывать в роли художника и составить узор. <b>Дид.задачи:</b> Учить ориентироваться на плоскости экрана, закрашивать стороны треугольника, получить ромбик. Развивать у детей абстрактное мышление, художественные способности и фантазию, помогать самостоятельно принимать решение, выражать свою индивидуальность.	<b>3</b>

	3 неделя	«Дельфин» 1 – 2 в.	<b>Цель:</b> Формирование элементарных математических представлений. <b>Игр.задача:</b> Помочь дельфину успешно прыгнуть в кольцо, которое находится на разной высоте. <b>Дид.задачи:</b> Знакомить детей с различными скоростями движения. Учить применять их, соотнося с этажами вышки. Развитие способности к выявлению новых доступных детям связей и зависимостей физического мира, памяти, внимания, мышления.	1
	4 неделя	"Зимние чудеса"	<b>Цель:</b> Развитие памяти, внимания, наблюдательности, сообразительности. <b>Игр.задача:</b> Украсить елку, отгадав, к кому пришел Дед Мороз. <b>Дид.задачи:</b> Учить представлять целое из частей, запоминать и отгадывать персонажи по характерным признакам. Учить детей рациональному способу действия, ограничивая поисковые движения «варежкой» вне предполагаемого рисунка.	2
ЯНВАРЬ	2 неделя	"Светофор"	<b>Цель:</b> Формирование гибких и подвижных пространственных представлений. Развитие ориентировки в пространстве, логического мышления, внимания, памяти. <b>Игр.задача:</b> Помочь вернуться котенку домой. <b>Дид.задачи:</b> Учить выбирать безопасный путь, закреплять знания ПДД.	1
		"Клоун на арене" (2-3 предмета)	<b>Цель:</b> Развитие зрительной памяти, внимания, наблюдательности. Учить пользоваться «мышкой». <b>Игр.задача:</b> Запомнить и вернуть предметы персонажам игры. <b>Дид.задачи:</b> Упражнять в запоминании деталей у персонажей.	1
	3 неделя	"Клоун на арене" (3-4 предмета)	<b>Цель:</b> Развитие зрительной памяти, внимания, наблюдательности. Учить пользоваться «мышкой». <b>Игр.задача:</b> Запомнить и вернуть предметы персонажам игры. <b>Дид.задачи:</b> Упражнять в запоминании деталей у персонажей.	1
		"Принцесса-сороконожка" 1 в. б/м	<b>Цель:</b> Развитие у детей логического мышления, внимания, сосредоточенности, памяти, наблюдательности, речи, понимание причинно-следственных связей между явлениями и событиями. <b>Игр.задача:</b> Обуть сороконожку, повторив уже заданную последовательность «обутой» ножек. <b>Дид.задачи:</b> Развивать умение дифференцировать, сравнивать, группировать предметы по цвету.	1
	4 неделя	"Принцесса-сороконожка" 2 в. б/м	<b>Цель:</b> Развитие у детей логического мышления, внимания, сосредоточенности, памяти, наблюдательности, речи, понимание причинно-следственных связей между явлениями и событиями, <b>Игр.задача:</b> Обуть сороконожку, повторив уже заданную последовательность «обутой» ножек. <b>Дид.задачи:</b> Развивать умение дифференцировать, сравнивать, группировать предметы по форме.	1
		"Принцесса-сороконожка" 3 в. б/м	<b>Цель:</b> Развитие у детей логического мышления, внимания, сосредоточенности, памяти, наблюдательности, речи, понимание причинно-следственных связей между явлениями и событиями, <b>Игр.задача:</b> Обуть сороконожку, повторив уже заданную последовательность «обутой» ножек. <b>Дид.задачи:</b> Развивать умение дифференцировать, сравнивать, группировать предметы по признакам(форме, цвету).	1

<b>ФЕВРАЛЬ</b>	1 неделя	"Колобок" 1 вариант 2 вариант	<p><b>Цель:</b> Программа предназначена для развития у детей координации «глаз-рука», развития мелкой мускулатуры руки и пальцев за счет выполнения точных манипулятивных движений.</p> <p><b>Игр.задача:</b> Проводить Колобка к внуку на День рождения. «Мышкой» надо провести его по удобной, безопасной дорожке так, чтобы он не касался края дорожки и не попал в лапы лисы, волка, или медведя.</p>	2
	2 неделя	"Построй город"	<p><b>Цель:</b> Обогащение знаний детей об окружающем мире, познакомить их с различными природными явлениями, способствовать их экологическому воспитанию.</p> <p><b>Игр.задача:</b> Построить город на берегу моря.</p> <p><b>Дид.задачи:</b> наглядно познакомить детей с разными ландшафтными зонами (горы, побережье, равнина) и явлениями (извержение вулкана, наводнение, землетрясение), обогатить словарный запас, показать, что человек сооружая здания должен считаться с ландшафтом и природными явлениями.</p>	2
	3 неделя	"Матрешки"	<p><b>Цель:</b> Формирование у детей умения группировать различные предметы, выделяя свойства, общие для них. Развитие мышления, внимания, сенсорное развитие.</p> <p><b>Игр.задача:</b> Собери матрешек.</p> <p><b>Дид.задачи:</b> Учить находить предметы нужной величины, расцветки, формы; развивать глазомер.</p>	2
	4 неделя	«Климат» 1 вариант 2 вариант	<p><b>Цель:</b> Обогащение знаний детей об окружающем мире, знакомство их с различными природными явлениями, их взаимосвязью, с растительным и животным миром. Расширение знаний детей об окружающем мире, развитие внимания, памяти, логического мышления. Способствовать экологическому воспитанию дошкольников.</p> <p><b>Игр.задача:</b> 1 вариант - Пойти в поход вместе с Ксюшей –путешественницей и по знакам, символизирующим погодные условия определить животных, обитающих на этой территории. 2 вариант - С Ваней –путешественником по изображенным животным определить погодные условия данной территории.</p> <p><b>Дид.задачи:</b> Формирование у детей общих представлений о земном шаре, климатических зонах и обитающих там животных. Правильно разместить предлагаемых программой животных по климатическим зонам земного шара; определить явления природы, характерные для каждой климатической зоны.</p>	2
<b>МАРТ</b>	1 неделя	"Построй дом"	<p><b>Цель:</b> Формирование гибких и подвижных пространственных представлений, развитие способности мысленно поворачивать фигуры на плоскости и в пространстве. Развитие мышления, внимания, памяти, умения экспериментировать.</p> <p><b>Игр.задача:</b> Помочь котенку построить дом.</p> <p><b>Дид.задачи:</b> Учить выделять конфигурацию плоскостных фигур с целью объединения их в одно целое, представлять траекторию вращательного движения этих фигур.</p>	2
	2 неделя	"Запомни цыплят" (1 - 2 цып. 3 цып.)	<p><b>Цель:</b> Развивать зрительную память.</p> <p><b>Игр.задача:</b> Защитить цыплят от лисы.</p> <p><b>Дид.задачи:</b> Развитие памяти, внимания, пространственного мышления.</p>	2

	3 неделя	"Волшебные ключи" 1 вариант 2 вариант	<b>Цель:</b> Программа способствует формированию комбинаторно-логического мышления, развитию внимания, эмоциональному и сенсорному развитию ребенка. <b>Игр.задача:</b> С помощью волшебных ключей освободить сказочных героев – принцесс (в 3 варианте гномов) и собачек. <b>Дид.задачи:</b> научить детей конструировать всевозможные ключи, комбинируя их признаки (цвет, форма); соотносить ключи с цветом двери, формой скважины для ключей; закреплять навыки счета; учить самостоятельно увидеть результат своих действий и подводить к осознанию своих ошибок.	2	
	4 неделя	"Дальние страны" 1 вариант 3 вариант	<b>Цель:</b> Формирование начальных математических представлений: прямой порядковый счет. Обогащение знаний детей о животных. <b>Игр.задача:</b> Если ты дорисуешь картинку, то она оживет. <b>Дид.задачи:</b> Знакомство с экзотическими животными. Закреплять знание цифр. Упражнять: 1 в - в порядковом счете с подсказкой, 3 в. - обратном счете с подсказкой,	2	
АПРЕЛЬ	1 неделя	"Лото растений"	<b>Цель:</b> Обогащение знаний детей об окружающей природе, развитие наблюдательности, памяти детей. <b>Игр.задача:</b> Подбери для листочка плод (корешок, цветок) <b>Дид.задачи:</b> Закреплять знания детей о растениях, их строении. Учить находить к определенному листку (ветке) соответствующий плод, цветок или семена. Учить правильно называть растения и его части.	2	
	2 неделя	"Космос"	<b>Цель:</b> Формирование умения у детей группировать различные предметы по одному и нескольким признакам (форма, содержание), выделять свойства, общие для них. Обогащение знаний детей об окружающем мире; развитие мышления, внимания. <b>Игр.задача:</b> Загрузить корабль, отправляющийся на определенную планету необходимыми предметами, вещами. <b>Дид.задачи:</b> Обогащение знаний об окружающем: элементарные знания о космосе, космонавтах, полетах. Закреплять умения классифицировать предметы по назначению, размеру.	2	
	3 неделя	"Рассади зрителей в кресла"	Формирование начальных математических представлений: порядковый счет, состав числа, простейшие арифметические действия: сложение и вычитание. <b>Цель:</b> Формирование внимания, сосредоточенности, развитие математических способностей. <b>Игр.задача:</b> Помоги клоуну с помощью волшебной палочки – невидимки рассадить нужное количество зрителей в зале. <b>Дид.задачи:</b> Закреплять навыки порядкового счета, учить соотносить количество зрителей с цифрой, указанной на карточке клоуна, понимать, какое действие необходимо сделать- добавить или убавить.	2	
	4 неделя	"Меня зовут..." 1 вариант 2 вариант	<b>Цель:</b> Обучение детей основам грамоты: звуковому анализу слова, умению соотносить графическое изображение буквы к звуку. <b>Игр.задача:</b> Прочитай, как зовут мальчика (девочку). <b>Дид.задачи:</b> Учить находить первую и последующую буквы слова, делая звуковой анализ слов- картинок и читать составленное имя из этих букв.	2	
					28 игр

**УЧЕБНО - ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ЗАНЯТИЙ  
В ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЙ ГРУППЕ  
2 год обучения**

Месяц	№ недели	Название игры	Задачи	Кол-во часов
<b>ОКТАБРЬ</b>	1 неделя	"Построй дом"	<b>Цель:</b> Формирование гибких и подвижных пространственных представлений, развитие способности мысленно поворачивать фигуры на плоскости и в пространстве. Развитие мышления, внимания, памяти, умения экспериментировать. <b>Игр.задача:</b> Помочь котенку построить дом. <b>Дид.задачи:</b> Учить выделять конфигурацию плоскостных фигур с целью объединения их в одно целое, представлять траекторию вращательного движения этих фигур.	<b>1</b>
		"Запомни цыплят" (4-5 шт)	<b>Цель:</b> Развивать зрительную память. <b>Игр.задача:</b> Защитить цыплят от лисы. <b>Дид.задачи:</b> Развитие памяти, пространственного мышления.	<b>1</b>
	2 неделя	"Одень посезону" 2 в.	<b>Цель:</b> Сенсорное развитие. <b>Игр.задача:</b> Помочь одеться девочке (мальчику) в соответствии с предложенным сезоном. <b>Задачи:</b> Учить детей находить основные признаки сезонных явлений; подобрать нужную одежду в соответствии с сезоном; активизировать речь детей, побуждая их называть сезонные явления, одежду. развивать пространственное и временное мышление, связную речь, закрепить знания о временах года.	<b>1</b>
		"Матрешки"	Формировать у детей умение группировать различные предметы, выделять свойства, общие для них. <b>Цель:</b> Развитие мышления, внимания, сенсорное развитие. <b>Игр.задача:</b> Собери матрешек. <b>Дид.задачи:</b> Учить находить предметы нужной величины, расцветки, формы; развивать глазомер.	<b>1</b>
	3 неделя	"Колобок" 2-3 в.	<b>Цель:</b> Программа предназначена для развития у детей координации «глаз-рука», развития мелкой мускулатуры руки и пальцев за счет выполнения точных манипулятивных движений. <b>Игр.задача:</b> «Мышкой» надо провести Колобка по удобной, безопасной дорожке так, чтобы он не касался края дорожки и не попал в лапы лисы, волка, или медведя.	<b>1</b>
		"Лото растений"	Обогатить знания детей об окружающем мире. Знакомить их с различными природными явлениями, их взаимосвязью, с растительным и животным миром. Способствовать выявлению и развитию познавательной активности, экологическому воспитанию дошкольников. <b>Цель:</b> Обогащение знаний детей об окружающей природе, экологическое воспитание, развитие наблюдательности, памяти детей. <b>Игр.задача:</b> Подбери для листочка плод (корешок, цветок) <b>Дид.задачи:</b> Закреплять знания детей о растениях, их строении. Учить находить к определенному листку (ветке) соответствующий плод, цветок или семена. Учить правильно называть растения и его части.	<b>1</b>

	4 неделя	"Волки и поросята" (3 вариант, 4 вариант)	<p><b>Цель:</b> Развитие комбинаторно-логического мышления, понимание причинно-следственных связей между явлениями и событиями; памяти, сенсорное развитие. наблюдательности, внимания, речи.</p> <p><b>Игр.задача:</b> Найти поросятам безопасный путь к воде.</p> <p><b>Дид.задачи:</b> Учить детей определять цвета, соотносить нужный цвет на экране с цветом на клавиатуре; методом исключения находить исчезнувший цвет дома; быстро ориентироваться в изменившейся на экране ситуации: уметь по памяти комбинировать на экране.</p>	2
НОЯБРЬ	1 неделя	"Меня зовут" 1-2 в.	<p>Учить детей основам грамоты, делать звуковой анализ слова, соотносить звуки с графическим изображением букв.</p> <p><b>Цель:</b> Обучение звуковому анализу слов</p> <p><b>Игр.задача:</b> Прочитай, как зовут мальчика (девочку).</p> <p><b>Дид.задачи:</b> Учить находить первую и последующую буквы слова, делая звуковой анализ слов- картинок и читать составленное имя из этих букв.</p>	1
		"Клад"	<p><b>Цель:</b> Развитие памяти, ориентировки в пространстве.</p> <p><b>Игр.задача:</b> Найти зарытый на поляне клад с помощью волшебного кубика.</p> <p><b>Дид.задачи:</b> Упражнять детей в запоминании количества шагов и направлений; учиться воспроизводить по памяти указанный стрелками маршрут. Оценка уровня развития у детей памяти, различных видов внимания.</p>	1
	2 неделя	"Клад"	<p><b>Цель:</b> Развитие памяти, ориентировки в пространстве.</p> <p><b>Игр.задача:</b> Найти зарытый на поляне клад с помощью волшебного кубика.</p> <p><b>Дид.задачи:</b> Упражнять детей в запоминании количества шагов и направлений; учиться воспроизводить по памяти указанный стрелками маршрут. Оценка уровня развития у детей памяти, различных видов внимания.</p>	1
		"Волшебные ключи" 2 вариант	<p><b>Цель:</b> Формирование комбинаторно-логического мышления, развитие внимания, наблюдательности, памяти, речи, эмоциональное и сенсорное развитию ребенка.</p> <p><b>Игр.задача:</b> С помощью волшебных ключей освободить сказочных героев – принцесс и собачек.</p> <p><b>Дид.задачи:</b> Научить детей конструировать всевозможные ключи, комбинируя их признаки (цвет, форма); соотносить ключи с цветом двери, формой скважины для ключей; закреплять навыки счета; учить самостоятельно увидеть результат своих действий и подводить к осознанию своих ошибок.</p>	1
		"Волшебные ключи" 3 вариант	<p><b>Цель:</b> Формирование комбинаторно-логического мышления, развитие внимания, наблюдательности, памяти, речи, эмоциональное и сенсорное развитию ребенка.</p> <p><b>Игр.задача:</b> С помощью волшебных ключей освободить сказочных героев – принцесс и гномов и собачек.</p> <p><b>Дид.задачи:</b> научить детей конструировать всевозможные ключи, комбинируя их признаки (цвет, форма, размер); соотносить ключи с цветом двери, формой и размером скважины для ключей; закреплять навыки счета; учить самостоятельно увидеть результат своих действий и подводить к осознанию своих ошибок.</p>	1
	3 неделя	"Лес"	<p><b>Цель:</b> Развитие творческого воображения, фантазии, мышления, памяти и развития речи, экологическое воспитание.</p> <p><b>Игр.задача:</b> Создать на экране свою сказку, используя предложенные рисунки.</p> <p><b>Дид.задачи:</b> Учить детей перекладывать на компьютер известные сказки, сочинять свои. Учить последовательно и связно рассказывать о том, что происходит на экране. Обогащать знания детей о лесных обитателях.</p>	1

	4 неделя	"Лес"	<p><b>Цель:</b> Развитие творческого воображения, фантазии, мышления, памяти и развития речи, экологическое воспитание.</p> <p><b>Игр.задача:</b> Создать на экране свою сказку, используя предложенные рисунки.</p> <p><b>Дид.задачи:</b> Учить детей перекладывать на компьютер известные сказки, сочинять свои. Учить последовательно и связно рассказывать о том, что происходит на экране. Обогащать знания детей о лесных обитателях.</p>	1
		"Сложи узор" (ромбы-край)	<p><b>Цель:</b> Способствовать сенсорному развитию детей: знакомить детей с образованием форм; ромба из треугольников, цветом; ориентированию на плоскости.</p> <p><b>Игр.задача:</b> Предложить побывать в роли художника и составить узор рамку – украсить край квадрата; Составить узор из ромбов.</p> <p><b>Дид.задачи:</b> : Учить ориентироваться на плоскости экрана, закрашивать стороны квадрата, получить ромбы, круги, большие круги, и даже капельки (из полукруга и треугольника).</p>	1
ДЕКАБРЬ	1 неделя	"Сложи узор" (маленькие круги)	<p><b>Цель:</b> Способствовать сенсорному развитию детей: знакомить детей с образованием форм; круга из полукругов, капельки, цветом; ориентированию на плоскости.</p> <p><b>Игр.задача:</b> Предложить побывать в роли художника и составить узор рамку – украсить край квадрата. Составить узор из кружочков (из 2-х частей), капельки.</p> <p><b>Дид.задачи:</b> : Учить ориентироваться на плоскости экрана, закрашивать стороны квадрата, получить ромбы, круги, большие круги, и даже капельки (из полукруга и треугольника).</p>	1
		"Сложи узор" (большие круги)	<p><b>Цель:</b> Способствовать сенсорному развитию детей: знакомить детей с образованием форм, большого круга из четвертинок, цветом; ориентированию на плоскости.</p> <p><b>Игр.задача:</b> Предложить составить СВЕТОФОР из больших кругов.</p> <p><b>Дид.задачи:</b> Учить ориентироваться на плоскости экрана, закрашивать стороны квадрата, получить большие круги из 4-х частей.</p>	1
	2 неделя	"Домашние животные" (прямой счет и обратный счет)	<p><b>Цель:</b> Формирование начальных математических представлений: прямой и обратный порядковый счет, счет с заданным шагом.</p> <p><b>Игр.задача:</b> Дорисовать животное, чтобы увидеть, как оно оживет.</p> <p><b>Дид.задачи:</b> Развивать математические способности и навыки ориентировки на плоскости.</p> <p>Упражнять в прямом и обратном порядковом счете в пределах 20, а также с шагом 2, 3. Закреплять знания о графическом изображении цифр в пределах 20. Развивать логическое мышление обогащать знания о домашних животных.</p>	2
	3 неделя	«Море»	<p><b>Цель:</b> Развитие творческого воображения, фантазии, мышления, памяти и развития речи, экологическое воспитание.</p> <p><b>Игр.задача:</b> Создать на экране сюжет на морскую тему, используя предложенные рисунки.</p> <p><b>Дид.задачи:</b> Учить детей сочинять истории, связно и последовательно рассказывать о том, что происходит на экране. Обогащать знания о море, кораблях, морских обитателях и т.д.</p>	2
	4 неделя	"Зимние чудеса"	<p><b>Цель:</b> Развитие памяти, внимания, сообразительности.</p> <p><b>Игр.задача:</b> Украсить елку, отгадав, к кому пришел Дед Мороз.</p> <p><b>Дид.задачи:</b> Учить представлять целое из частей, запоминать и отгадывать персонажи по характерным признакам. Учить детей рациональному способу действия, ограничивая поисковые движения «варежкой» вне предполагаемого рисунка.</p>	2

<b>ЯНВАРЬ</b>	<b>2 недели</b>	"Принцесса-сороконожка" с/м 1 в.	<b>Цель:</b> развитие у детей логического мышления, внимания, сосредоточенности, памяти, наблюдательности, речи, понимание причинно-следственных связей между явлениями и событиями, <b>Игр.задача:</b> Обуть сороконожку, повторив уже заданную последовательность «обутых» ножек. <b>Дид.задачи:</b> Развивать умение дифференцировать, сравнивать, группировать предметы по цвету. Закрепление прямого счета в пределах двух десятков, направления счета (справа, слева);	<b>1</b>
		"Принцесса-сороконожка" с/м 2 в.	<b>Цель:</b> развитие у детей логического мышления, внимания, сосредоточенности, памяти, наблюдательности, речи, понимание причинно-следственных связей между явлениями и событиями, <b>Игр.задача:</b> Обуть сороконожку, повторив уже заданную последовательность «обутых» ножек. <b>Дид.задачи:</b> Развивать умение дифференцировать, сравнивать, группировать предметы по признакам форме. Закреплять умение отвечать на вопрос «Сколько? Который? Чего меньше? Чего больше?»	<b>1</b>
	<b>3 недели</b>	"Принцесса-сороконожка" с/м 3 в.	<b>Цель:</b> развитие у детей логического мышления, внимания, сосредоточенности, памяти, наблюдательности, речи, понимание причинно-следственных связей между явлениями и событиями, <b>Игр.задача:</b> Обуть сороконожку, повторив уже заданную последовательность «обутых» ножек. <b>Дид.задачи:</b> Развивать умение дифференцировать, сравнивать, группировать предметы по признакам (форме, цвету). Закреплять умение отвечать на вопрос «Сколько? Который? Чего меньше? Чего больше?»	<b>1</b>
		"Строители" 1 в.	<b>Цель:</b> Развитие фундаментальных способностей к выявлению новых доступных детям связей и зависимостей физического мира. Формирование элементарных математических представлений. <b>Игр.задача:</b> Построить город из различных конфигураций домов. <b>Дид.задачи:</b> Знакомить с различными скоростями движения. Сформировать у дошкольников понимание простых физических зависимостей: высоты и ширины от движения вверх белки, в сторону крота. Воспитывать у детей умение решать творческие задачи. Развитие мышления, памяти и внимания	<b>1</b>
	<b>4 недели</b>	"Строители" 2 в.	<b>Цель:</b> Развитие фундаментальных способностей к выявлению новых доступных детям связей и зависимостей физического мира. Формирование элементарных математических представлений. <b>Игр.задача:</b> Построить дома города по заданной крыше. <b>Дид.задачи:</b> Знакомить с различными скоростями движения. Сформировать у дошкольников понимание простых физических зависимостей: высоты и ширины от движения вверх белки, в сторону крота. Развитие образного и логического мышления, памяти и внимания.	<b>1</b>
		"Архитектор" 1 вариант	<b>Цель:</b> Формирование начальных математических представлений: состав числа, простейшие арифметические действия: сложение и вычитание. <b>Игр.задача:</b> Получить домики различных конфигураций. <b>Дид.задачи:</b> Учить детей составу чисел до 5. Развивать умение сравнивать схематическое изображение домика с его художественным изображением. Развитие образного и логического мышления, воображения.	<b>1</b>

<b>ФЕВРАЛЬ</b>	<b>1 неделя</b>	"Архитектор" 2 вариант	<b>Цель:</b> Формирование начальных математических представлений: состав числа, простейшие арифметические действия: сложение и вычитание. Развитие образного и логического мышления, элементарных математических представлений, воображения. <b>Игр.задача:</b> Получить домики различных конфигураций. <b>Дид.задачи:</b> Учить детей составу чисел до 5. Развивать умение сравнивать схематическое изображение домика с его художественным изображением.	<b>1</b>
		«Что-то случилось» 1 вариант	<b>Цель:</b> Формирование у детей способностей мысленно оперировать движущимися объектами в различных ситуациях, прогнозировать развитие ситуаций с соблюдением определенных условий. Способствует развитию фундаментальных способностей детей к выделению и установлению новых связей и зависимостей в окружающем их динамическом мире. <b>Игр.задача:</b> Быстро доехать до Старта и оказать помощь. <b>Дид.задачи:</b> Знакомство с понятиями «путь, скорость и время», зависимостью между этими величинами. Выбрать такое соотношение скоростей обеих машин, чтобы они при движении одновременно достигли линии «стоп». Продолжать знакомить со скоростями, длиной пути, соотносить зависимость этих понятий.	<b>1</b>
	<b>2 неделя</b>	«Что-то случилось» 2 вариант	<b>Цель:</b> Формирование у детей способностей мысленно оперировать движущимися объектами в различных ситуациях, прогнозировать развитие ситуаций с соблюдением определенных условий. Способствует развитию фундаментальных способностей детей к выделению и установлению новых связей и зависимостей в окружающем их динамическом мире. <b>Игр.задача:</b> Быстро доехать до Старта и оказать помощь. <b>Дид.задачи:</b> Знакомство с понятиями «путь, скорость и время», зависимостью между этими величинами. Выбрать такое соотношение скоростей обеих машин, чтобы они при движении одновременно достигли линии «стоп». Продолжать знакомить со скоростями, длиной пути, соотносить зависимость этих понятий.	<b>1</b>
		"Помоги птенчику" 1 вариант	<b>Цель:</b> Формирование начальных математических представлений на основе взаимосвязанного формирования пространственных представлений и представлений о составе числа, простейших арифметических действия: сложение и вычитание. <b>Игр.задача:</b> Помоги выпавшему птенцу попасть в гнездо <b>Дид.задачи:</b> Учить решать задачи на сложение, на определение состава числа.	<b>1</b>
	<b>3 неделя</b>	"Помоги птенчику" 2 вариант	<b>Цель:</b> Формирование начальных математических представлений на основе взаимосвязанного формирования пространственных представлений и представлений о составе числа, простейших арифметических действия: сложение и вычитание. <b>Игр.задача:</b> Помоги выпавшему птенцу попасть в гнездо <b>Дид.задачи:</b> Учить решать задачи на сложение, на определение состава числа.	<b>1</b>
		"Новоселы"	<b>Цель:</b> Развитие логического мышления, ориентировки в пространстве, внимания, умения пользоваться планом-схемой. <b>Игр.задача:</b> Расставить мебель, подготовить комнату для приема гостей. <b>Дид.задачи:</b> Учить ориентироваться на плане, изменять его в зависимости от задуманного; учить представлять по плану реальное размещение мебели в комнате. Закрепить название мебели.	<b>1</b>

<b>МАРТ</b>	<b>4 неделя</b>	"Новоселы"	<p><b>Цель:</b> Развитие логического мышления, ориентировки в пространстве, внимания, умения пользоваться планом-схемой.</p> <p><b>Игр.задача:</b> Расставить мебель, подготовить комнату для приема гостей.</p> <p><b>Дид.задачи:</b> Учить ориентироваться на плане, изменять его в зависимости от задуманного; учить представлять по плану реальное размещение мебели в комнате. Закрепить название мебели.</p>	<b>1</b>
		"Дельфин" 3 - 4 вариант	<p><b>Цель:</b> Развитие способности к выявлению новых доступных детям связей и зависимостей физического мира. Знакомство с понятием скорость. Формирование элементарных математических представлений. Развитие памяти, внимания, мышления.</p> <p><b>Игр.задача:</b> Помочь дельфину успешно прыгнуть в кольцо, которое находится на разной высоте.</p> <p><b>Дид.задачи:</b> Знакомить детей с различными скоростями движения. Учить применять их, соотнося с этажами вышки.</p>	<b>1</b>
	<b>1 неделя</b>	"Дельфин" 5-6 вариант	<p><b>Цель:</b> Развитие способности к выявлению новых доступных детям связей и зависимостей физического мира. Знакомство с понятием скорость. Формирование элементарных математических представлений. Развитие памяти, внимания, мышления.</p> <p><b>Игр.задача:</b> Помочь дельфину успешно прыгнуть в кольцо, которое находится на разной высоте.</p> <p><b>Дид.задачи:</b> Знакомить детей с различными скоростями движения. Учить применять их, соотнося с этажами вышки.</p>	<b>1</b>
		"Карта" 1-2 вариант	<p><b>Цель:</b> Выявление и развитие познавательной активности, экологического воспитания дошкольников, обогащение знаний детей об окружающем мире.</p> <p><b>Игр.задача:</b> Помочь герою в его путешествии по местности.</p> <p><b>Дид.задачи:</b> Познакомить с основными объектами природы и его условными обозначениями, с общей схемой путешествия, с элементарными картографическими знаками. Знакомить их с различными природными явлениями, их взаимосвязью, с растительным и животным миром. Учить соотносить реальное изображение с с символом, знаком. Закреплять умение читать.</p>	<b>1</b>
	<b>2 неделя</b>	"Карта" 3-4 вариант	<p><b>Цель:</b> Выявление и развитие познавательной активности, экологического воспитания дошкольников, обогащение знаний детей об окружающем мире.</p> <p><b>Игр.задача:</b> Помочь герою в его путешествии по местности.</p> <p><b>Дид.задачи:</b> Познакомить с основными объектами природы и его условными обозначениями, с общей схемой путешествия, с элементарными картографическими знаками. Знакомить их с различными природными явлениями, их взаимосвязью, с растительным и животным миром. Учить соотносить реальное изображение с с символом, знаком. Закреплять умение читать.</p>	<b>1</b>
		"Войди в замок"	<p><b>Цель:</b> Формирование начальных математических представлений: прямой порядковый счет, счет с заданным шагом, состав числа, геометрические фигуры: величина и форма, простейшие арифметические действия: сложение и вычитание. Развитие памяти, внимания, мышления.</p> <p><b>Игр.задача:</b> Помоги принцу увидеть принцессу, для этого решить математические препятствия.</p> <p><b>Дид.задачи:</b> Закреплять порядковый счет, находить пропущенные цифры; решать задачи на сложение и вычитание (состав числа); запоминать форму, соотносить с геометрической фигурой и находить ее.</p>	<b>1</b>

<b>АПРЕЛЬ</b>	<b>3 неделя</b>	"Войди в замок"	<p><b>Цель:</b> Формирование начальных математических представлений: прямой порядковый счет, счет с заданным шагом, состав числа, геометрические фигуры: величина и форма, простейшие арифметические действия: сложение и вычитание. Развитие памяти, внимания, мышления.</p> <p><b>Игр.задача:</b> Помоги принцу увидеть принцессу, для этого решить математические препятствия.</p> <p><b>Дид.задачи:</b> Закреплять порядковый счет, находить пропущенные цифры; решать задачи на сложение и вычитание (состав числа); запоминать форму, соотносить с геометрической фигурой и находить ее.</p>	<b>1</b>
		"Подскажи словечко" 1 в.– гл. буквы	<p><b>Цель:</b> Закреплять умение составлять слова и учить читать.</p> <p><b>Игр.задача:</b> составить словечко, чтобы карандаш нарисовал его.</p> <p><b>Дид.задачи:</b> Знакомство с печатными гласными, согласными буквами, формирование начальных навыков чтения.</p>	<b>1</b>
	<b>4 неделя</b>	"Подскажи словечко" 2 в. – согл.буквы	<p><b>Цель:</b> Закреплять умение составлять слова и учить читать.</p> <p><b>Игр.задача:</b> составить словечко, чтобы карандаш нарисовал его.</p> <p><b>Дид.задачи:</b> Знакомство с печатными гласными, согласными буквами, формирование начальных навыков чтения.</p>	<b>1</b>
		"В гости к обезьяне"	<p><b>Цель:</b> Формирование элементарных математических представлений, прямой порядковый счет, состав числа, простейшие арифметические действия: сложение и вычитание.</p> <p><b>Игр.задача:</b> Помочь герою попасть в гости к обезьянке и помочь обезьянке напоить чаем гостей.</p> <p><b>Дид.задачи:</b> Учить находить предметы по контуру- схеме, учить арифметическому действию вычитание, познакомить в упрощенном виде с системой координат, закреплять умение соотносить количество с цифровым обозначением.</p>	<b>1</b>
	<b>1 неделя</b>	"В гости к обезьяне"	<p><b>Цель:</b> Формирование элементарных математических представлений, прямой порядковый счет, состав числа, простейшие арифметические действия: сложение и вычитание.</p> <p><b>Игр.задача:</b> Помочь герою попасть в гости к обезьянке и помочь обезьянке напоить чаем гостей.</p> <p><b>Дид.задачи:</b> Учить находить предметы по контуру- схеме, учить арифметическому действию вычитание, познакомить в упрощенном виде с системой координат, закреплять умение соотносить количество с цифровым обозначением.</p>	<b>1</b>
		"Космос"	<p><b>Цель:</b> Обогащение знаний детей об окружающем мире; формирование у детей умения группировать различные предметы, выделять свойства, общие для них.развитие мышления, внимания.</p> <p><b>Игр.задача:</b> Загрузить корабль, отправляющийся на определенную планету необходимыми предметами, вещами.</p> <p><b>Дид.задачи:</b> Обогащение знаний об окружающем: элементарные знания о космосе, космонавтах, полетах. Закреплять умения классифицировать предметы по назначению, размеру.</p>	<b>1</b>
<b>2 неделя</b>		"Спасатели в космосе"	<p><b>Цель:</b> Знакомство с понятием скорость, время. Развитие у детей способности осознанного управления движущимися объектами, причем в достаточно сложной форме движения- вращательной. выявлению связей и зависимостей окружающего их мира; гармоничному развитию основных форм детского мышления и их тесной взаимосвязи, развитию памяти, мышлению, внимания.</p> <p><b>Игр.задача:</b> Спасти инопланетян.</p>	<b>2</b>

	3 неделя	"Волшебный гараж"	<p><b>Цель:</b> Формирование у детей динамических пространственных представлений, представлений об объемности предмета.</p> <p><b>Игр.задача:</b> поставить все машинки в гараж.</p> <p><b>Дид.задачи:</b> Формировать умение мысленно представлять грани гаража после его поворота вокруг своей оси и выбирать нужный цвет, ориентируясь на другой, заданный предмет (стрелку). Развивать воображение, речь, мышление.</p>	2
	4 неделя	"Веселое путешествие" 1 вариант 2 вариант	<p><b>Цель:</b> Знакомство детей с понятием скорость, вес. Формирование у детей способностей оперировать этими свойствами объектов.</p> <p><b>Игр.задача:</b> Управлять соотношением скоростей двух машин, перевоза пассажиров к ангару.</p> <p><b>Дид.задачи:</b> Сформировать у дошкольников понимание зависимости отклонения стрелки от соотношения скоростей двух такси, перевозающих пассажиров. Воспитывать у детей обобщенное умение решать творческие задачи, успешно действовать в различных проблемных ситуациях.</p>	2
			<b>30 игр</b>	<b>54</b>

### **3.Организационный раздел**

#### **Методическое обеспечение**

Программно-методический комплекс «КИД/Малыш» ассоциации «Компьютер и детство» (авторы Ю.М.Горвиц, Л.Д. Чайнова, Н.Н.Поддьянов, Е.В.Зворыгина и др.1)

#### **Материально-техническое обеспечение:**

Интерактивный класс (кабинет)

Детские столы 6 шт.

Детские стулья – 6 шт.

Персональные компьютеры для детей– 6 штук

Мониторы – 6 шт.

Электронные мышки для ПК – 6 шт.

Клавиатура к ПК – 6 шт.

Колонки для воспроизведения звука – 2 шт.

Комплект игровых программ, разработанный Ассоциацией «Компьютер и Детство» - 45 игровых программ.

Шкаф для хранения документации, методического и дидактического материала.

#### **4.Используемая литература:**

«Новые информационные технологии в дошкольном образовании» под редакцией Ю.М.Горвица (Ассоциация «Компьютер и Детство»)

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

**СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП**

Сертификат 603332450510203670830559428146817986133868575788

Владелец Порошина Татьяна Николаевна

Действителен с 29.03.2021 по 29.03.2022