

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад компенсирующего вида №57»

Принято
педагогическим советом
Протокол № 1 от 31.08. 2023г.

УТВЕРЖДЕНО:

Заведующим МДОУ № 57

В.Ю. Полетаева
Приказ № 137 от 08.09.2023



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
СОЦИАЛЬНО - ГУМАНИТАРНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«Школа раннего обучения «KidSmart»»

Разработана:

Зайцевой Юлией Алексеевной,

воспитателем

Вологда 2023

Содержание

1. Пояснительная записка.....	3
1.1. Направленность	3
1.2. Новизна.....	3
1.3. Актуальность.....	3
1.4. Педагогическая целесообразность.....	3
1.5. Цели и задачи.....	3
1.6. Отличительные особенности.....	5
1.7. Возраст детей.....	5
1.8. Сроки реализации.....	5
1.9. Формы и режим занятий.....	5
1.10. Ожидаемый результат.....	6
1.11. Формы подведения итогов.....	7
2. Организационно – педагогические условия.....	8
2.1. Материально – технические условия.....	8
2.2. Требования к педагогическим работникам.....	8
2.3. Методические рекомендации по организации работы с детьми.....	8
3. Учебный план.....	9
3.1. Рабочая программа модуля «Освоение программы KidSmart».....	9
3.1.1. Пояснительная записка.....	9
3.1.2. Содержание программы.....	10
3.1.3. Поурочно - тематическое планирование.....	10
3.2. Рабочая программа модуля «Самостоятельное путешествие по игровым домикам».....	14
3.2.1. Пояснительная записка.....	14
3.2.2. Содержание программы.....	15
3.2.3. Поурочно - тематическое планирование.....	15
3.3. Рабочая программа модуля «Гимнастика для глаз».....	18
3.3.1. Пояснительная записка.....	18
3.3.2. Содержание программы.....	18
3.3.3. Поурочно - тематическое планирование.....	18
3.4. Рабочая программа модуля «Пальчиковая гимнастика».....	20
3.4.1. Пояснительная записка.....	20
3.4.2. Содержание программы.....	20
3.4.3. Поурочно - тематическое планирование.....	20
4. Календарный учебный график.....	22
5. Оценочные и методические материалы.....	22
5.1. Методы и приёмы оценивания.....	22
6. Список используемой литературы.....	22
7. Приложения.....	23

1. Пояснительная записка

1.1. Направленность

Программа раннего обучения «Kidsmart» социально – гуманитарной направленности разработана на основе программного обеспечения специалистами Riverdeer, в рамках которого дети имеют доступ к информационным технологиям и в игровой форме осваивают основы естественных наук.

Программа «Kidsmart» знакомит детей с понятиями пространства и времени, помогает узнать названия континентов, океанов и других географических объектов и их местоположение, учит составлять карты и различать направления, соотносить карту с тем, что видит водитель автомобиля, помогает узнать о понятии масштаб, понять соотношение между картой и реальным ландшафтом. Кроме того, программа предоставляет возможности для развития творческих способностей детей и формирования у них отношения к компьютеру, как к источнику информации и средству развития.

1.2. Новизна

Новизна программы заключается в том, что программное обеспечение «Kidsmart» являясь ценным учебным ресурсом, представляет детям возможность принять участие в следующих игровых ситуациях: посетить Домик времени и пространства Труни, изучить математику с Бурёнкой, посетить научный Домик Шуры, сыграть в «Размышлялки»

1.3.Актуальность

Актуальность программы обусловлена тем, что сейчас человечество живет в век информации, в век, когда происходит компьютерная революция. Современные люди являются свидетелями того, что компьютеры, уже занявшие прочные позиции во многих областях современной жизни, быстро проникают в образовательные учреждения и дома. Научно - техническая революция расширила понятие грамотности: теперь грамотным считается тот человек, который не только пишет, читает, считает, но и умеет пользоваться персональным компьютером.

Работая с программным обеспечением «Kidsmart», ребенок вынужден совершать точные движения, развивая при этом тонкую моторику рук, что, в свою очередь, положительно влияет на развитие его головного мозга.

Программа способствует преодолению интеллектуальной пассивности, выработке активной жизненной позиции, направленной на получение новых знаний.

1.4. Педагогическая целесообразность

Педагогическая целесообразность разработки данной программы заключается в том, что процесс обучения является творческим и интересным, за счёт присутствия веселых и дружелюбных персонажей: Труни, Бурёнки, Шуры «Научные домики» которых содержат игровые ситуации и различные задания.

Все задания оформлены красочными картинками, интересной анимацией, сопровождаются веселой музыкой. Яркое содержание усваиваемого материала, не только ускоряет его запоминание, но и делает его более осмысленным и своевременным.

1.5 Цели и задачи

Цель: развитие познавательной активности ребенка с помощью программного обеспечения «Kidsmart».

Задачи:

Задачи по развитию математических представлений:

Раздел «Количество и счет»

Развивать общие представления о множестве.

Совершенствовать навыки количественного и порядкового счета.

Закреплять понимание отношений между числами натурального ряда.

Обучать на наглядной основе составлению и решению простых арифметических задач.

Совершенствовать навыки счета.

Изучать и закреплять название цифр.

Раздел «Форма»

Закреплять знание известных геометрических фигур и некоторых их свойств. Учить распознавать фигуры независимо от их пространственного положения, изображать, располагать на плоскости, упорядочивать по размерам, классифицировать, группировать по цвету, форме, размерам.

Моделировать геометрические фигуры.

Конструировать фигуры по словесному описанию и перечислению их характерных свойств; составлять тематические композиции из фигур.

Анализировать форму предметов в целом и отдельных их частей;

Раздел «Величина»

Закреплять представления о величине предметов.

Раздел «Ориентировка в пространстве»

Учить детей располагать предметы и их изображения в указанном направлении, отражать в речи их пространственное расположение.

Развивать способность к моделированию пространственных отношений между объектами в виде плана, схемы.

Учить «читать» простейшую графическую информацию, обозначающую пространственные отношения объектов и направление их движения. Самостоятельно передвигаться в пространстве, ориентируясь на условные обозначения (знаки и символы), различая направления.

Раздел «Ориентировка во времени»

Дать детям элементарные представления о времени: его текучести, периодичности, последовательности всех дней недели, месяцев, времен года. Различать длительность отдельных временных интервалов (1 минута, 10 минут, 1 час).

Научить узнавать время.

Освоить понятие временного отрезка и единицы измерения времени.

Задачи по ознакомлению с миром природы

Учить обобщать и систематизировать представления о временах года.

Расширять и уточнять представления детей о природе.

Закреплять представления о растениях ближайшего окружения: деревьях, кустарниках и травянистых растениях.

Расширять представления детей о диких животных.

Задачи по социализации, развитию общения и нравственному воспитанию

Воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми развивать умение договариваться, помогать друг другу, быть внимательным, старательным, усидчивым.

Задачи по сенсорному развитию

Развивать зрение, слух, сенсомоторные способности.

Совершенствовать координацию руки и глаза.

Развивать мелкую моторику рук.

Учить выделять в процессе восприятия несколько качеств предметов.

Сравнивать предметы по форме, величине, положению в пространстве, цвету.

Развивать умение классифицировать предметы по общим качествам (форме, величине, строению).

Задачи по конструктивно-модельной деятельности

Формировать интерес к разнообразным зданиям и сооружениям.

Учить видеть конструкцию объекта и анализировать ее основные части, их функциональное назначение.

Предлагать детям самостоятельно находить отдельные конструктивные решения на основе анализа существующих сооружений.

Задачи развития игровой деятельности

Формировать желание действовать с разнообразными компьютерными играми.

Учить выполнять правила игры.

Побуждать детей к самостоятельности в игре, вызывая у них эмоционально-положительный отклик на игровое действие.

Развивать в игре сообразительность, умение самостоятельно решать поставленную задачу. Закреплять представления о свойствах предметов.

Задачи по умственному развитию

Развивать такие качества, как умение классифицировать предметы и устанавливать последовательность, умение прогнозировать и конструировать.

Развивать знаковую функцию сознания.

Развивать эмоционально-волевою сферу ребенка.

Развивать творческое, понятийно-образное, логическое, абстрактное мышление.

Воспитывать самостоятельность, собранность, сосредоточенность.

Тренировать память, внимание.

Речевые задачи:

Расширять словарный запас детей.

Формировать грамматический строй речи.

Развивать объяснительную речь

1.6. Отличительные особенности

Отличительной особенностью данной дополнительной образовательной программы является то, что в процессе занятий ребёнок самостоятельно работает на ПК и с помощью игр программы «Kidsmart» познаёт окружающий мир и развивает свои творческие способности. Ребёнок по окончании игры может распечатать результат своей творческой деятельности.

1.7. Возраст детей

Данная программа предназначена для детей от 5 до 7 лет.

1.8. Сроки реализации

Программа рассчитана на один год обучения (с сентября по май месяц)

1.9. Формы и режим занятий

Занятия проходят один раз в неделю, во второй половине дня. Продолжительность занятия 30 минут. Количество детей в группе от 4 человек до 16.

За каждым ПК работает два ребёнка. Один работает, второй помогает ему, задаёт вопросы по ходу игры или проверяет правильность выполнения заданий вместе с персонажами игры. Каждый ребёнок выполняет по 2-3 задания, затем они меняются, что обеспечивает в процессе занятия двигательную активность (дети встают со своих мест и переходят на место играющего, а затем наоборот). В течение занятия дети так меняются местами несколько раз. Во время занятия осуществляется гимнастика для глаз и пальчиковая гимнастика для снятия напряжения с глаз и пальцев рук.

Согласно требованиям к оборудованию и организации помещений с ПЭВМ для детей дошкольного возраста:

- ширина и глубина поверхности под клавиатуру должна быть не менее 600 мм;
- без ящиков;
- пространство для ног под столом над полом не менее 400 мм.

Структура занятия

1. Организационный момент (0,5 - 1 минута) Содержательная эмоциональная подготовка детей к решению игровых и дидактических задач на компьютере. Беседа с детьми.
 2. Основная часть - игры (26 минут) Обучающая игра на компьютере (показ функций основных значков в игре, демонстрация игры, обращение внимания детей на основные ошибки при выполнении задач, выбор игр по инициативе детей).
- пальчиковая гимнастика в середине основной части (обеспечивает снятие статического напряжения кистей рук) – (по 1 минуте);

- гимнастик для глаз через каждые 10 минут (обеспечивает снятие напряжения с глаз и профилактику нарушения зрения) – (по 1 минуте, всего – 2 минуты);
- дополнения или объяснения воспитателя, проблемное общение индивидуально с каждым ребёнком по ходу игры.

3. Заключительная часть (0,5 - 1 минута). Обсуждение полученных впечатлений.

Методы и приёмы:

- словесные методы (объяснение, рассуждение)
- наглядные методы (ребёнок слушает и смотрит объяснение героя игры, зрительно ориентируется на экране монитора в игре)
- практические приёмы (пользование мышкой, клавиатурой)

1.10. Ожидаемый результат

Результат работы по программе прежде всего ориентирован на развитие прочной основы для дальнейшего освоения детьми естественных наук. Дети имеющие опыт работы с программным обеспечением «Kidsmart»

К концу года знают:

правила безопасной работы на компьютере;
назначение компьютера;
основные устройства управления компьютером (мышка, клавиатура и т.д.);
все игры в «домиках»;
название цифр, геометрических фигур, порядковый счёт в пределах 10, важные явления и понятия растительного и животного мира.

Имеют:

начальные навыки работы на компьютере;
навык ориентирования в «домиках» и играх программы «Kidsmart»;
представление о свойствах геометрических фигур;
представления о множестве;
представление о времени: его текучести, периодичности, последовательности всех дней недели, месяцев, времен года.

Умеют:

решать простые арифметические задачи;
распознавать фигуры независимо от их пространственного положения;
изображать, располагать на плоскости, упорядочивать по размерам, классифицировать, группировать по цвету, форме, размерам геометрические фигуры;
моделировать геометрические фигуры;
конструировать фигуры по словесному описанию и перечислению их характерных свойств;
составлять тематические композиции из фигур;
анализировать форму предметов в целом и отдельных их частей;
осознавать цели;
располагать предметы и их изображения в указанном направлении, отражать в речи их пространственное расположение;
выбирать системы действий для достижения цели;
контролировать выполнение действий;
оценивать результаты деятельности;
ориентироваться в играх;
выбирать самостоятельно понравившуюся игру;
преодолевать трудности;

У детей развиты:

способности к моделированию пространственных отношений между объектами в виде плана, схемы;
умения «читать» простейшую графическую информацию, обозначающую пространственные отношения объектов и направление их движения;

умения самостоятельно передвигаться в пространстве, ориентируясь на условные обозначения (знаки и символы), различая направления;
знаковая функция сознания (понимание того, что есть несколько уровней окружающего нас мира - это и реальные вещи, и картинки, схемы, слова или числа и т.д.);
интеллектуальные способности;
творческое, образное и логическое мышление;
волевые качества (самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость);
творческие способности;
качества: сопереживание, взаимопомощь, взаимовыручка;
инициативность и самостоятельность;
операции мышления (обобщение и классификация).

Имеют представления:

о компьютере (как помощника в различных видах деятельности, его назначении и возможности для достижения поставленных целей);

1.11. Формы подведения итогов

Освоение программы не сопровождается проведением промежуточных аттестаций и итоговой аттестации.

Ребёнку предлагаются все домики, и выполнить по одному заданию. Уровень сложности заданий ребёнок определяет сам. Результаты творческих работ распечатывается на принтере.

2. Организационно – педагогические условия

2.1. Материально – технические условия

Место

Занятия проводятся в специальном помещении с естественным и искусственным освещением, при соблюдении режима проветривания и температурного режима (не ниже +22).

Оборудование

- техническая составляющая: Комплект «KidSmart» (яркая пластиковая парта, встроенный персональный компьютер и 19-дюймовый экран с высоким разрешением);
- русифицированное обучающее программное обеспечение;
- клавиатура, мышь, системный блок, аудиокolonки, наушники);
- специально оборудованные места для работы сидя, которые после занятий обрабатываются дезинфицирующим средством.

2.2. Требования к педагогическим работникам

Педагогический работник должен иметь высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование по направлению подготовки «Образование и педагогика» без предъявления требований к стажу работы, либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению подготовки «Образование и педагогика» без предъявления требований к стажу работы.

Педагогический работник должен иметь удостоверение (или диплом) о повышении квалификации по дополнительной профессиональной программе «Педагог дополнительного образования».

Педагогический работник должен обладать основными компетенциями в организации:

- мероприятия, направленных на сохранение и укрепление здоровья воспитанников и их физическое развитие;
- различных видов детской деятельности и общения воспитанников;
- образовательной деятельности по реализации основной общеобразовательной программы дошкольного образования;
- взаимодействия с родителями (законными представителями) воспитанников и работниками образовательной организации;
- в методическом обеспечении воспитательно – образовательного процесса.

2.3. Методические рекомендации по организации работы с детьми

Основная задача - создание стимулирующей среды способствующей социальному и когнитивному развитию детей дошкольного возраста с помощью информационно-коммуникативных технологий.

Занятия по данной программе рекомендуются детям 5 – 7 лет, не имеющие медицинских противопоказаний, а именно, патологии зрительного аппарата, зрительно-моторной координации, центральной нервной системы.

Работа по данной программе требует от педагога свободное владение компьютером. Рекомендуется чередовать между собой модули рабочей программы для разнообразия мыслительных операций.

На каждом занятии педагог помогает ребёнку познакомиться с новой игрой (рассказывает и показывает, где найти данную игру, кто в ней главный персонаж, кто из персонажей будет сопровождать ребёнка в игре.) Так же педагог объясняет, что обозначают значки в игре (как перейти на уровень заданий, как усложнить игру, как распечатать результат игры, полученный в процессе творческой деятельности). В течение занятия педагог отвечает на вопросы ребёнка, направляет его деятельность, если есть в игре затруднения, помогает ребёнку преодолеть их. Проводит с детьми пальчиковую гимнастику и гимнастику для глаз.

3. Учебный план

Наименование модуля	Количество занятий в неделю/месяц/год/	Количество часов в неделю/месяц/год
Освоение программы «KidSmart»	1 / 4 / 37	13 мин./ 52 мин./ 8ч.01 мин.
Самостоятельное путешествие по игровым домикам	1 / 4 / 37	14 мин./ 56 мин./ 8ч.38 мин.
Гимнастика для глаз	1 / 4 / 37	2 мин./ 8мин./ 1ч.14 мин.
Пальчиковая гимнастика	1 / 4 / 37	1 мин./ 4мин./ 37 мин.

3.1. Рабочая программа модуля «Освоение программы «KidSmart»»

3.1.1. Пояснительная записка

Когда ребёнок попадает в комнату, игра начинается в режиме изучения. Так как основной целью в этом режиме является знакомство ребёнка с игрой, здесь нет правильных и неправильных ответов, и ребёнок может свободно щёлкать любые предметы и значки, чтобы увидеть, что произойдёт. Лёгкая игровая форма рассчитана на естественную любознательность детей, которая является основой для развития у них стремления к поиску решений.

В режиме вопросов и ответов персонаж задаёт вопросы и просит выполнить действия. Здесь основное внимание уделяется развитию у ребёнка умения находить нужное решение. Найти правильный ответ помогают подсказки персонажа.

В ситуациях, которые могут представлять сложность для детей, создаётся дружелюбная атмосфера, в которой повышается уверенность ребёнка в себе, развиваются творческие способности, а настойчивость вознаграждается.

Разделы и игры данного модуля:

«Геометрические фигуры» (Мышкин дом, мастерская, игры с летучими фигурами, шустрая змейка)

Игры данного раздела помогают детям закрепить названия геометрических фигур, узнавать их и выполнять «строительство» из геометрических фигур, чтобы получались какие – либо объекты.

«Весёлая математика» (Малышка, Серединка и Великан; нарисуй Гусеницу; Бим и Бом; угадай моё число; числовая машина; фабрика печенья; Чудо – Юдный магазин; пернатые друзья)

Игры данного раздела помогают детям выучить цифры, научиться считать, складывать и вычитать, решать несложные примеры и задачи. Развивает логическое мышление, процессы анализа и синтеза, математические способности, что создает базу для дальнейшего изучения математики.

«Время и пространство» (исследование Земли, мышкин дом, собери мармеладки, песочница, часы с календарём, весёлые часики, игры с летучими фигурами, игры с летучими шарами)

Игры данного модуля знакомят с понятиями пространства и времени, помогают научиться узнавать время, освоить понятие временного отрезка и единицы измерения времени. А так же понять связь между землёй, земным шаром и картой мира, научиться составлять карты и различать направления, научиться соотносить карту с тем, что видит водитель автомобиля, узнать о масштабе, понять соотношение между картой и реальным ландшафтом.

«Весёлые музыканты» (Гарик – Гагарик, Мелодии Гарика, Ударник Оранга, Группа Оранги)

Игры данного раздела направлены на развитие музыкального и ритмического мышления, повышению восприимчивости детей к музыке и чувству ритма. В ситуациях, которые

могут представлять сложность для детей, создаётся дружелюбная атмосфера, в которой повышается уверенность ребёнка в себе, развиваются творческие способности, а настойчивость вознаграждается.

«Юные исследователи» (исследователь Земли, мастерская, погодная машина, лесное озеро, киноцех, сортировочная станция, объёмные картинки, игры с силой притяжения, затейники)

Игры данного раздела направлены на обучение классифицировать предметы, устанавливать последовательность, развивать наблюдательность, обучает прогнозировать и конструировать. Дети обучаются простой научной классификации и узнают о жизни животных и растений рядом с водоёмами. Дети собирают игрушки и машины. Узнают названия континентов, океанов и других географических объектов и их местоположение. А так же данные игры помогают детям вырабатывать навык решения проблем, знакомят детей с основами программирования, знакомятся с простыми физическими понятиями, такими как трение, сила тяжести, движение и инерция.

В данном разделе дети пользуются и дивергентным, и конвергентным мышлением, что способствует развитию навыков как творческого, так и логического мышления. Развивают дедуктивные и индуктивные способности.

«Размышлялки» (поиграем с Чудиками – Юдиками, биржа Осминога, квартирный вопрос, сценарий – шоу)

Игры данного раздела направлены на обучение классифицировать предметы, устанавливать последовательность, развивать наблюдательность, обучает прогнозировать и конструировать, знакомят детей с основами программирования. В данном модуле дети пользуются и дивергентным, и конвергентным мышлением, что способствует развитию навыков как творческого, так и логического мышления. Развивают дедуктивные и индуктивные способности, помогают детям вырабатывать навык решения проблем.

3.1.2. Содержание программы

1. Знакомство с тем, что находится внутри домика. Обучение как выбрать игру. Объяснение, функций и значений основных значков.
2. Режим изучение
3. Режим задания – просьбы от друга, от героев выбранной игры.
4. Режим вопросов и ответов (задают герои игры).

3.1.3. Поурочно - тематическое планирование

№п/п	Месяц № недели	тема	цель	Количество часов
1.	Сентябрь 1	Игра «Малышка, Серединка и Великан»	Упражнять в сравнении предметов и персонажей по величине. Закреплять умение устанавливать размерные отношения. Развивать зрительное внимание. Формировать умение использовать в речи слова с противоположенным значением. Формировать умение отражать в речи сравнение предметов по размеру.	13 мин.
2.	Сентябрь 2	Игра «Песочница»	Формировать умение ориентироваться в обозначениях знаками. Формировать умение сравнивать знак с предметом. Закреплять умение устанавливать размерные отношения. Развивать зрительное внимание. Упражнять в размещении элементов	13 мин.

			на карте песочницы. Совершенствовать умение понимать смысл пространственных отношений. Продолжать упражнять в ориентировке в пространстве.	
3.	Сентябрь 3	Игра «Бим и Бом»	Закреплять умение создавать группы предметов по образцу (модель). Развивать восприятие расположения предметов в пространстве. Развивать умение сравнивать предметы.	
4.	Сентябрь 4	Игра «Нарисуй Гусеницу»	Закреплять порядковый счет. Развивать умение отсчитывать нужное количество предметов. Закреплять представления о цифрах. Закреплять умение считать от 1 до 10. Совершенствовать умение считать в прямом порядке.	13 мин.
5.	Октябрь 1	Игра «Сортировочная станция»	Закреплять знания о животном и растительном мире. Упражнять в раскладывании картинок по соответствующим бакам с указанными категориями.	13 мин.
6.	Октябрь 2	Игра «Собери мармеладки»	Совершенствовать умение понимать смысл пространственных отношений. Продолжать упражнять в ориентировке в пространстве. Формировать умение детей использовать относительные и абсолютные направления. Закреплять знания об указателях направления движения: вправо, влево, вперед. Развивать пространственное мышление. Совершенствовать умение употреблять предлоги с пространственным значением.	13 мин.
7.	Октябрь 3	Игра «Угадай моё число»	Развивать математические способности. Совершенствовать навыки счета. Формировать умение отгадывать математические загадки. Закреплять умение устанавливать соответствие между количеством предметов и цифрой. Продолжать развивать умение считать по образцу и названному числу. Закреплять умение устанавливать соответствие между количеством предметов и цифрой.	13 мин.
8.	Октябрь 4	Игра «Мастерская»	Упражнять в сборе объектов по чертежу, добавляя к основе необходимые детали. Закреплять умение выделять основные части и характерные детали.	13 мин.

9.	Ноябрь 1	Игра «Мастерская» (усложнённый уровень)	Упражнять в сборе более сложных объектов по чертежу, добавляя к основе необходимые детали Закреплять умение выделять основные части и характерные детали конструкций.	13 мин.
10.	Ноябрь 2	Игра «Гарик - Гагарик»	Развивать память и музыкальные способности, повторяя и создавая самостоятельно мелодии.	13 мин.
11.	Ноябрь 3	Игра «Фабрика печенья»	Закреплять представления о цифрах. Закреплять умение считать от 1 до 10. Развивать умение отсчитывать нужное количество предметов. Формирование навыка счёта.	13 мин.
12.	Ноябрь 4	Игра «Мышкин дом»	Закреплять знания о геометрических фигурах. Закреплять умение выделять основные части и характерные детали конструкций. Активизировать употребление слов противоположенного значения.	
13.	Декабрь 1	Игра «Погодная машина»	Тренировать в создании своей погоды и просмотр ролика. Тренировать в создании погоды по условиям персонажа. Закреплять знания о температуре воздуха, влажности и силе ветра.	13 мин.
14.	Декабрь 2	Игра «Числовая машина»	Закреплять порядковый счет. Формировать умение устанавливать соответствие между количеством предметов и цифрой. Упражнять в понимании того, что число не зависит от величины предметов.	13 мин.
15.	Декабрь 3	Игра «Весёлые часики»	Закреплять знания чисел и цифр. Закреплять умение узнавать время по часам обоих типов (электронные и механические) с точностью в час, полчаса и четверть часа	13 мин.
16.	Декабрь 4	Игра «Пернатые друзья»	Развивать логическое мышление и математические способности. Закреплять умение находить отличия и устанавливать логическую цепочку.	13 мин.
17.	Январь 1	Игра «Ударник Оранга»	Развитие творческих способностей, музыкального слуха, памяти.	13 мин.
18.	Январь 2	Игра «Часы с календарём»	Закреплять знания об основных характерных признаках каждого времени года. Формировать представления о чередовании времен года. Уточнить представление о частях суток и их характеристиках. Закреплять умение устанавливать последовательность событий. Совершенствовать умение определять какой день (сегодня), какой был (вчера),	13 мин.

			какой будет (завтра). Уточнять и расширять представления детей о смене сезонов и их последовательности. Расширять представления детей о природе.	
19.	Январь 3	Игра «Игры с летучими шарами»	Упражнять в экспериментирование с движением в пространстве и иллюзией глубины.	13 мин.
20.	Январь 4	Игра «Чудо – Юдный магазин»	Развитие логического мышления и математических способностей	13 мин.
21.	Февраль 1	Игра «Чудо – Юдный магазин» (усложнённый уровень)	Развитие логического мышления и математических способностей. Закреплять умение по описанию найти необходимый объект.	13 мин.
22.	Февраль 2	Игра «Группа Оранги»	Развитие творческих способностей к созданию ритма и пониманию ритмического рисунка, с помощью создания музыкальных партий для разного количества музыкантов, сопоставляя то, что видишь, с тем, что слышишь	13 мин.
23.	Февраль 3	Игра «Шустрая змейка»	Развитие пространственного мышления. Формирование навыка различать геометрические фигуры.	13 мин.
24.	Февраль 4	Игра «Киноцех»	Формировать умение создавать свой фильма, располагая кадры в логическом порядке.	13 мин.
25.	Март 1	Игра «Исследование Земли»	Формировать умение открывать взаимосвязи между Землёй, глобусом и картой мира. Выполнение снимков.	13 мин.
26.	Март 2	Игра «Игры с летучими фигурами»	Знакомство с пространственными связями. Управление движением различных геометрических фигур и произведёнными ими звуками.	13 мин.
27.	Март 3	Игра «Объёмные картинки»	Развитие представления о пространстве и объёме.	13 мин.
28.	Март 4	Игра «Мелодии Гарика»	Развитие музыкального слуха и творческих способностей, слуховой памяти и навыка прослушивания с помощью разучивания интересных песенок.	13 мин.
29.	Апрель 1	Игра «Лесное озеро»	Закреплять знания о живом и растительном мире. Упражнять в соотношении времени года и тем, что сейчас может делать определённое животное или растение. Закреплять знания в способностях различных растений и животных приспосабливаться к смене времени года.	
30.	Апрель 2	Игра «Биржа Осминога»	Тренировать умение выбирать необходимые предметы и обменивать их на нужные.	13 мин.

			Развивать логические умозаключения, дедуктивных и индуктивных способностей.	
31.	Апрель 3	Игра «Поиграем с Чудиками - Юдиками»	Развитие зрительной и слуховой памяти, логического мышления. Необходимо найти пару.	13 мин.
32.	Апрель 4	Игра «Игры с силой притяжения»	Упражнять в экспериментировании с физическими свойствами: притяжение, трение, движение, инерция.	13 мин.
33.	Май 1	Игра «Сценарий шоу»	Развитие последовательного мышления, навыка программирования.	13 мин.
34.	Май 2	Игра «Затейники»	Закреплять умение анализировать увиденное и изменять изображения, включая логическое мышление.	13 мин.
35.	Май 3	Игра «Квартирный вопрос»	Развитие логического умозаключения. Развивать умение соотнести описание с объектом и найти его среди остальных.	13 мин.
36.	Май 4	Игра «Квартирный вопрос» (усложнённый уровень)	Развитие логического умозаключения. Развивать умение соотнести более сложное описание с объектом и найти его среди остальных.	13 мин.
37	Май 5	Игра «Исследование Земли»	Формировать умение открывать взаимосвязи между Землёй, глобусом и картой мира. Выполнение снимков.	13 мин.

3.2. Рабочая программа модуля

«Самостоятельное путешествие по игровым домикам»

3.2.1. Пояснительная записка

Все игры данного модуля выбираются по инициативе ребёнка. Игры способствуют формированию элементарных навыков использования ИКТ, расширению средств подготовки ребенка к жизни в современном обществе и овладению школьных программ. Применение компьютерных игр является средством обогащения интеллектуального, эстетического, нравственно- экологического развития дошкольника, возрастает мотивация детей к обучению, стимулирует познавательную деятельность, дети психологически начинают связывать ИКТ с новыми знаниями. Формируются новые навыки и знания детей связанные с миром цифровых технологий, повышается уверенность детей в собственных возможностях, развивается самостоятельность в исследовательской деятельности. Дети действуют более настойчиво в решении проблем. Программа развивает у ребенка творческое мышление, позволяет в занимательной форме знакомить детей с важными явлениями и понятиями. Решаются не только развивающие и учебные, но и коррекционные задачи социального и познавательного развития, особенно в развитии произвольности внимания, памяти, зрительно-моторной координации. А так же способствуют творческому социальному и когнитивному развитию детей создавая стимулирующее взаимодействие малой подгруппы детей с педагогом, используя развивающие игры и информационные коммуникационные технологии. Развивают воображение и творческие способности; активизируют познавательную деятельность детей, учат мыслить нестандартно; развивают у детей упорство и сообразительность, умение находить оригинальные решения; развивают синестезию восприятия, а так же такие качества, как уверенность, самостоятельность и инициативность.

3.2.2. Содержание программы

1. Занятия в режиме усложнения: от героев выбранной игры
2. Повторение: выбор игры по инициативе ребёнка.

3.2.3. Поурочно - тематическое планирование

№п/п	Месяц № недели	тема	цель	Количество часов
1.	Сентябрь 1	Самостоятельное путешествие по знакомым игровым домикам	Развитие инициативности, памяти, мышления. Закрепление полученных знаний и умений. Формирование творческих способностей.	14 мин.
2.	Сентябрь 2	Самостоятельное путешествие по знакомым игровым домикам	Развитие инициативности, памяти, мышления. Закрепление полученных знаний и умений. Формирование творческих способностей.	14 мин.
3.	Сентябрь 3	Самостоятельное путешествие по знакомым игровым домикам	Развитие инициативности, памяти, мышления. Закрепление полученных знаний и умений. Формирование творческих способностей.	14 мин.
4.	Сентябрь 4	Самостоятельное путешествие по знакомым игровым домикам	Развитие инициативности, памяти, мышления. Закрепление полученных знаний и умений. Формирование творческих способностей.	14 мин.
5.	Октябрь 1	Самостоятельное путешествие по знакомым игровым домикам	Развитие инициативности, памяти, мышления. Закрепление полученных знаний и умений. Формирование творческих способностей.	14 мин.
6.	Октябрь 2	Самостоятельное путешествие по знакомым игровым домикам	Развитие инициативности, памяти, мышления. Закрепление полученных знаний и умений. Формирование творческих способностей.	14 мин.
7.	Октябрь 3	Самостоятельное путешествие по знакомым игровым домикам	Развитие инициативности, памяти, мышления. Закрепление полученных знаний и умений. Формирование творческих способностей.	14 мин.
8.	Октябрь 4	Самостоятельное путешествие по знакомым игровым домикам	Развитие инициативности, памяти, мышления. Закрепление полученных знаний и умений. Формирование творческих способностей.	14 мин.
9.	Ноябрь 1	Самостоятельное путешествие по знакомым игровым домикам	Развитие инициативности, памяти, мышления. Закрепление полученных знаний и умений. Формирование творческих способностей.	14 мин.
10.	Ноябрь 2	Самостоятельное путешествие по знакомым игровым домикам	Развитие инициативности, памяти, мышления. Закрепление полученных знаний и умений. Формирование творческих способностей.	14 мин.
11.	Ноябрь 3	Самостоятельное путешествие по знакомым игровым домикам	Развитие инициативности, памяти, мышления. Закрепление полученных знаний и умений. Формирование творческих способностей.	14 мин.
12.	Ноябрь 4	Самостоятельное путешествие по	Развитие инициативности, памяти, мышления. Закрепление полученных	14 мин.

3.3. Рабочая программа модуля «Гимнастика для глаз»

3.3.1. Пояснительная записка

Для снятия напряжения зрения рекомендуется зрительная гимнастика. Даже при небольшой ее продолжительности (1 минута), но регулярном проведении, она является эффективным мероприятием профилактики утомления. Эффективность зрительной гимнастики объясняется тем, что при выполнении специальных упражнений обеспечивается периодическое переключение зрения с ближнего предмета на дальний, снимается напряжение с цилиарной мышцы глаза, активизируются восстановительные процессы аккомодационного аппарата глаза, в результате чего функция зрения нормализуется.

Зрительная гимнастика проводится в середине занятия с компьютером (после 5 минут работы для пятилетних и после 7-8 минут для шестилетних детей), а также в заключительной его части или после всего развивающего занятия с использованием компьютером.

Длительность зрительной гимнастики, как во время, так и после занятия составляет 1 минуту. Выбирается одно упражнение для проведения во время занятий с компьютером и одно-два упражнения для проведения гимнастики после заключительной части занятия. Через 2-4 занятия упражнения рекомендуется менять.

3.3.2. Содержание программы

1. Гимнастика для глаз через каждые 10 минут (обеспечивает снятие напряжения с глаз и профилактику нарушения зрения) – (по 1 минуте, всего – 2 минуты);
Упражнения представлены в приложении №1

3.3.3. Поурочно - тематическое планирование

№п/п	Месяц № недели	тема	цель	Количество часов
1.	Сентябрь 1	Гимнастика для глаз (упражнение № 1)	Снятие напряжения с глаз. Профилактика нарушения зрения.	2 мин.
2.	Сентябрь 2	Гимнастика для глаз (упражнение №2)	Снятие напряжения с глаз. Профилактика нарушения зрения.	2 мин.
3.	Сентябрь 3	Гимнастика для глаз (упражнение №3)	Снятие напряжения с глаз. Профилактика нарушения зрения.	2 мин.
4.	Сентябрь 4	Гимнастика для глаз (упражнение №4)	Снятие напряжения с глаз. Профилактика нарушения зрения.	2 мин.
5.	Октябрь 1	Гимнастика для глаз (упражнение №5)	Снятие напряжения с глаз. Профилактика нарушения зрения.	2 мин.
6.	Октябрь 2	Гимнастика для глаз (упражнение №5)	Снятие напряжения с глаз. Профилактика нарушения зрения.	2 мин.
7.	Октябрь 3	Гимнастика для глаз (упражнение №6)	Снятие напряжения с глаз. Профилактика нарушения зрения.	2 мин.
8.	Октябрь 4	Гимнастика для глаз (упражнение №6)	Снятие напряжения с глаз. Профилактика нарушения зрения.	2 мин.
9.	Ноябрь 1	Гимнастика для глаз (упражнение №7)	Снятие напряжения с глаз. Профилактика нарушения зрения.	2 мин.
10.	Ноябрь 2	Гимнастика для глаз (упражнение №7)	Снятие напряжения с глаз. Профилактика нарушения зрения.	2 мин.
11.	Ноябрь 3	Гимнастика для глаз (упражнение №8)	Снятие напряжения с глаз. Профилактика нарушения зрения.	2 мин.
12.	Ноябрь 4	Гимнастика для глаз (упражнение №9)	Снятие напряжения с глаз. Профилактика нарушения зрения.	2 мин.
13.	Декабрь 1	Гимнастика для глаз (упражнение №9)	Снятие напряжения с глаз. Профилактика нарушения зрения.	2 мин.
14.	Декабрь 2	Гимнастика для глаз	Снятие напряжения с глаз.	2 мин.

3.4. Рабочая программа модуля «Пальчиковая гимнастика»

3.4.1. Пояснительная записка

Гимнастика для кистей и пальцев рук (пальчиковая гимнастика) разогревает мышцы кисти, способствует повышению их тонуса, обеспечивает снятие статического напряжения кистей рук и пальцев. Основные приемы – поглаживание, легкий массаж, сгибание-разгибание пальцев.

3.4.2. Содержание программы

1. Гимнастика для кистей и пальцев рук (пальчиковая гимнастика) выполняется в середине основной части – (по 1 минуте);
Упражнения представлены в приложении №2

3.4.3. Поурочно - тематическое планирование

№п/п	Месяц № недели	тема	цель	Количество часов
1.	Сентябрь 1	«апельсин»	Снятие статического напряжения рук и пальцев.	1 мин.
2.	Сентябрь 2	«яблоко»	Снятие статического напряжения рук и пальцев.	1 мин.
3.	Сентябрь 3	«воробей»	Снятие статического напряжения рук и пальцев.	1 мин.
4.	Сентябрь 4	«воробей»	Снятие статического напряжения рук и пальцев.	1 мин.
5.	Октябрь 1	«ёжик»	Снятие статического напряжения рук и пальцев.	1 мин.
6.	Октябрь 2	«ёжик»	Снятие статического напряжения рук и пальцев.	1 мин.
7.	Октябрь 3	«новый дом»	Снятие статического напряжения рук и пальцев.	1 мин.
8.	Октябрь 4	«новый дом»	Снятие статического напряжения рук и пальцев.	1 мин.
9.	Ноябрь 1	«доброе утро»	Снятие статического напряжения рук и пальцев.	1 мин.
10.	Ноябрь 2	«доброе утро»	Снятие статического напряжения рук и пальцев.	1 мин.
11.	Ноябрь 3	«музыканты»	Снятие статического напряжения рук и пальцев.	1 мин.
12.	Ноябрь 4	«музыканты»	Снятие статического напряжения рук и пальцев.	1 мин.
13.	Декабрь 1	«чайник»	Снятие статического напряжения рук и пальцев.	1 мин.
14.	Декабрь 2	«чайник»	Снятие статического напряжения рук и пальцев.	1 мин.
15.	Декабрь 3	«мороз»	Снятие статического напряжения рук и пальцев.	1 мин.
16.	Декабрь 4	«мороз»	Снятие статического напряжения рук и пальцев.	1 мин.
17.	Январь 1	«зарядка»	Снятие статического напряжения рук и пальцев.	1 мин.
18.	Январь 2	«зарядка»	Снятие статического напряжения рук и пальцев.	1 мин.
19.	Январь 3	«музыканты»	Снятие статического напряжения рук и пальцев.	1 мин.

20.	Январь 4	«новый дом»	Снятие статического напряжения рук и пальцев.	1 мин.
21.	Февраль 1	«ежиха с ежатами»	Снятие статического напряжения рук и пальцев.	1 мин.
22.	Февраль 2	«ежиха с ежатами»	Снятие статического напряжения рук и пальцев.	1 мин.
23.	Февраль 3	«воробей»	Снятие статического напряжения рук и пальцев.	1 мин.
24.	Февраль 4	«доброе утро»	Снятие статического напряжения рук и пальцев.	1 мин.
25.	Март 1	«семейная зарядка»	Снятие статического напряжения рук и пальцев.	1 мин.
26.	Март 2	«семейная зарядка»	Снятие статического напряжения рук и пальцев.	1 мин.
27.	Март 3	«цветы»	Снятие статического напряжения рук и пальцев.	1 мин.
28.	Март 4	«цветы»	Снятие статического напряжения рук и пальцев.	1 мин.
29.	Апрель 1	«кораблик»	Снятие статического напряжения рук и пальцев.	1 мин.
30.	Апрель 2	«кораблик»	Снятие статического напряжения рук и пальцев.	1 мин.
31.	Апрель 3	«дождь»	Снятие статического напряжения рук и пальцев.	1 мин.
32.	Апрель 4	«новый дом»	Снятие статического напряжения рук и пальцев.	1 мин.
33.	Май 1	«бабочка»	Снятие статического напряжения рук и пальцев.	1 мин.
34.	Май 2	«бабочка»	Снятие статического напряжения рук и пальцев.	1 мин.
35.	Май 3	«цветы»	Снятие статического напряжения рук и пальцев.	1 мин.
36.	Май 4	«цветы»	Снятие статического напряжения рук и пальцев.	1 мин.
37.	Май 5	«цветы»	Снятие статического напряжения рук и пальцев.	1 мин.

4. Календарный учебный график

Режим работы МДОУ	7.00-19.00
Продолжительность учебного года	с 1 сентября по 31 мая текущего учебного года
Количество недель в учебном году	36 недель
Продолжительность учебной недели	5 дней (понедельник – пятница)
Сроки проведения каникул	Зимние – с 1 по 14 января текущего учебного года Весенние – с 1 по 9 мая текущего учебного года
Летний оздоровительный период	С 1 июня по 31 августа текущего учебного года
Количество подгрупп	3
День и время проведения занятий	Пятница 17.00 – 18.30

5. Оценочные и методические материалы

5.1. Методы и приёмы оценивания

Диагностическое наблюдение проводится с целью выявления уровня ориентировки в программном обеспечении «Kidsmart».

Критерии оценки:

1. умение ориентироваться на экране монитора и в игровых домиках;
2. умение по своей инициативе, самостоятельно выбирать игры;
3. умение решать поставленные задачи в играх;
4. умения самостоятельно ориентироваться на условные обозначения (знаки, символы) в играх;
5. умение объяснить правила игры и основные действия, которые необходимо выполнить для достижения результатов в игре.

6. Список используемой литературы

1. «От рождения до школы» Примерная общеобразовательная программа дошкольного образования / Под ред. Н. Е. Вераксы, Т. С. Комаровой, М. А. Васильевой. — М.: МОЗАИКА - СИНТЕЗ, 2014.
2. «Программа раннего обучения Kidsmart» / Руководство для учителей.- Москва, 2010.
3. Филичева Т.Б., Чиркина Г.В. и др. « Программы ДОУ компенсирующего вида для детей с нарушениями речи» Москва, 2008г
4. IBM KidSmart Early Learning Programme Практики 15 стран по использованию программы KidSmart для обучения детей со специальными образовательными потребностями Ларри Хирста (Larry Hirst), президента IBM EMEA.
5. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 13 июня 2003 г. N 118 г. Москва
О введении в действие санитарно – эпидемиологических правил и нормативов СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03

ЗРИТЕЛЬНАЯ ГИМНАСТИКА ВО ВРЕМЯ РАБОТЫ НА КОМПЬЮТЕРЕ**Упражнение № 1**

Детям предлагается посмотреть в дальний левый верхний угол комнаты, направить туда свой указательный палец и провести им в воздухе по прямой до правого верхнего угла комнаты зрительно проделывая движение следя за указательным пальцем, а затем обратно в левый верхний угол.

Методика проведения упражнения:

1. Поднять детей с рабочих мест. Упражнение проводится у рабочего места.
2. Объяснить детям, что они должны делать: по команде воспитателя, не поворачивая головы, одним взглядом глаз проследить движение своего указательного пальца, затем в обратную сторону. Очень важно сделать акцент на то, чтобы дети не поворачивали головы.
3. Педагог предлагает переводить взор с одного угла в другой под счет 1-4
4. Скорость перевода взора не должна быть большой.
5. Продолжительность упражнения - 1 минута.
7. Педагог должен следить за тем, чтобы дети во время выполнения упражнения не поворачивали головы.

Упражнение № 2

Выполняется так же, как предыдущее, но с поворотами головы.

Методика выполнения упражнения:

1. Педагог просит детей подняться с рабочих мест и стоять около стула.
2. Педагог просит соблюдать следующие условия: "Стойте прямо, не сдвигая с места ног, поворачивая одну лишь голову.
4. Темп выполнения упражнения - медленный.
5. Продолжительность - 1 минута.

Нашим детям предстоит жить в компьютеризированном обществе, поэтому их необходимо обучать не только азам компьютерной грамоты, но и правилам безопасного общения с ним. Задача педагога воспитать полезную привычку чередовать работу за компьютером с выполнением несложных упражнений, направленных на снятие утомления и профилактику близорукости.

Упр.№3. «Поиграем с игрушкой» (матрёшка, машинка, мишка и т.п.)

Упражнения выполняются стоя, у каждого ребенка в руках матрешка.

1. «Посмотрите, какая игрушка пришла к вам в гости. (2-3 сек).
Посмотрите, какая у меня игрушка (2—3 сек).
А теперь опять посмотрите на свою игрушку (2—3 сек)». Повторить 4 раза.
2. «Игрушки у нас веселые, любят, бегать, прыгать. Вы за ними внимательно следите глазами: игрушка подпрыгнула вверх, присела, побежала вправо, влево». Повторить 4 раза.
3. «Игрушки любят кружиться в хороводе. Они пойдут по кругу, а мы будем глазами следить за ними». Повторить 4 раза.
4. «Моя игрушка очень любит играть в прятки. Вы сейчас крепко зажмурите глаза, а она спрячется. Попробуем глазами найти ее». Повторить 4 раза.

Упр.№ 4

- Быстро поморгать, закрыть глаза и посидеть спокойно, медленно считая до пяти. Повторить 4—5 раз.
- В среднем темпе проделать 3—4 круговых движений глазами в правую сторону, столько же в левую сторону. Расслабив глазные мышцы, посмотреть вдаль на счет 1—6. Повторить 1—2 раза.
- Закрыть глаза, сильно напрягая глазные мышцы, на счет 1—4, затем раскрыть глаза, расслабив мышцы глаз, посмотреть вдаль на счет 1—6. Повторить 4—5 раз.

Упр.№ 5

- Посмотреть на переносицу и задержать взор на счет 1—4. До усталости глаза не доводить. Открыть глаза, посмотреть вдаль на счет 1—6. Повторить 4—5 раз.
- Не поворачивая головы, посмотреть направо, зафиксировать взгляд на счет 1—4, затем посмотреть вдаль прямо на счет 1—6. Аналогичным образом проводятся упражнения, но с фиксацией взгляда влево, вверх, вниз. Повторить 3—4 раза.
- Перевести взгляд быстро по диагонали: направо-вверх ~ налево-вниз, потом прямо вдаль на счет 1—6. Затем налево-вверх — направо-вниз и посмотреть вдаль на счет 1—6. Повторить 4—5 раз.

Упр.№ 6

1. Потереть ладонью о ладонь. Закрывать глаза и положить ладони на них.
2. Руки скрестить перед собой, кисти сжать в кулак, большой палец вверх. Глаза закрыть и провести три раза большим пальцем левой руки по правой стороне, а правой рукой – по левой стороне надбровных дуг от переносицы до конца бровей.

Упр.№ 7 «Часовщик»

Часовщик прищурил глаз,
(Закрывать один глаз. Закрывать другой глаз)
Чинит часики для нас.
(Открыть глаза.)
(С. Маршак)

Упр.№ 8

- 15 колебательных движений глазами по горизонтали справа-налево, слева-направо.
- 15 колебательных движений глазами по вертикали: вверх-вниз, вниз-вверх.
- 15 вращательных движений глазами слева-направо.
- 15 вращательных движений глазами справа-налево.
- 15 вращательных движений глазами в правую, затем в левую стороны – «восьмерка».

Упр.№ 9

Руки за спинку, головки назад
Руки за спинку, головки назад.
(Закрывать глаза, расслабиться.)
Глазки пускай в потолок поглядят.
(Открыть глаза, посмотреть вверх.)
Головки опустим — на парту гляди.
(Вниз.)
И снова наверх – где там муха летит?
(Вверх.)
Глазами повертим, поищем ее.
(По сторонам.)
И снова читаем. Немного еще.

Упр.№ 10 «Сова»

В лесу темно. Все спят давно.
Только совушка-сова, большая голова,
На суку сидит,
во все стороны глядит.
Вправо, влево, вверх и вниз,
Звери, птицы, эх, держись!
осмотрела все кругом –
за добычею бегой!

Упр.№ 11

Раз –налево, два – направо,
Три –наверх, четыре - вниз.
А теперь по кругу смотрим,
Чтобы лучше видеть мир.
Взгляд направим ближе, дальше,
Тренируя мышцу глаз.
Видеть скоро будем лучше,
Убедитесь вы сейчас!
А теперь нажмем немного
Точки возле своих глаз.
Сил дадим им много-много,
Чтоб усилить в тыщу раз!

Упр.№ 12

Мы гимнастику для глаз
Выполняем каждый раз.
Вправо, влево, кругом, вниз,
Повторить ты не ленись.
Укрепляем мышцы глаза.
Видеть лучше будем сразу.

Упр.№ 13

Глазки вправо, глазки влево,
И по кругу проведем.
Быстро – быстро поморгаем
И немножечко потрем.
Посмотри на кончик носа
И в «межбровье» посмотри.
Круг, квадрат и треугольник
По три раза повтори.
Глазки закрываем,
Медленно вдыхаем.
А на выдохе опять
Глазки заставляй моргать.
А сейчас расслабились
На места отправились.

Упр.№ 14 «Автобус»

Мы в автобусе сидим,
Во все стороны глядим.
Глядим назад, глядим вперед,
А автобус не везет.
Внизу речка – глубоко,
Вверху птички – высоко.
Щётки по стеклу шуршат
Все капельки смести хотят.
Колёса закружились
Вперёд мы покатались.

Упр.№ 15 «Часы»

Тик-так, тик-так
Все часы идут вот так: тик-так, тик-так,
Налево раз, направо раз,
Мы тоже можем так,
Тик-так, тик-так.

Упр.№ 16

Мы ладонь к глазам приставим,
Ноги крепкие расставим.
Поворачиваясь вправо,
Оглядимся величаво.
И налево надо тоже
Поглядеть из под ладошек.
И – направо! И еще
Через левое плечо!
Хомка - хомка хомячок,
Полосатенький бочок.
Хомка рано встаёт
Глазки свои хомка трет.
Поморгает – раз, два, три
Вдох и выдох. Посмотри
Далеко ручей бежит,
На носу комар пищит.
Смотрит хомка выше, ниже,
Вправо, влево, дальше, ближе...
Осмотрел он все кругом
Праг! и в норочку бегом!

Упр.№ 17 «Жук»

Дети садятся на пол, вытягивают ноги вперёд. Указательный палец правой руки — это жук. Дети поворачивают его вправо, влево, вверх, вниз, следуя тексту.
К журавлю жук подлетел,
Зажужжал и запел «Ж-ж-ж. »
Вот он вправо полетел,
Каждый вправо посмотрел.
Вот он влево полетел,
Каждый влево посмотрел.
Жук на нос хочет сесть,
Не дадим ему присесть.
Жук наш приземлился,
Зажужжал и закружился. «Ж-ж-ж. »
Жук, вот правая ладошка,
Посиди на ней немножко.
Жук, вот левая ладошка,
Посиди на ней немножко.
Дети вытягивают поочередно вперёд правую и левую руки, смотрят на ладошку; затем встают на ноги, тянутся вверх на носочках и хлопают в ладоши, медленно опуская руки.
Жук наверх полетел и на потолок присел.
На носочки мы привстали,
Но жука мы не достали.
Хлопнем дружно— хлоп-хлоп-хлоп,
Чтобы улететь он смог. «Ж-ж-ж. »

Упр.№ 18 "Дождик"

Капля первая упала - кап! (сверху пальцем показывают траекторию ее движения)
И вторая пробежала - кап!
Мы на небо посмотрели, (то же самое)
Капельки кап - кап запели,
Намочились лица.
Мы их вытирали. (вытирают лицо руками)
Туфли - посмотрите - (показывают вниз и смотрят)
Мокрыми стали.
Плечами дружно поведем (движения плечами)
И все капельки стряхнем.
От дождя убежим.
Под кусточком посидим. (приседают)

Упр.№ 19 "Самолет"

Пролетает самолет, (смотрят вверх и водят пальцем за воображаемым самолетом)
С ним собрался я в полет,
Правое крыло отвел, (отводят руки по переменно и
Посмотрел. прослеживают взглядом)
Левое крыло отвел,
Поглядел.

Упр.№ 20 "Отдыхалочка"

Мы играли, рисовали (выполняется действия, о которых идет речь)
Наши глазки так устали
Мы дадим им отдохнуть,
Их закроем на чуть - чуть.
А теперь их открываем
И немного поморгаем.

Упр.№ 21 "Ночь"

Ночь. Темно на улице. (Выполняют действия, о которых идет речь)
Надо нам зажмурится.
Раз, два, три, четыре, пять
Можно глазки открывать.
Снова до пяти считаем,
Снова глазки закрываем.
Раз, два, три, четыре, пять
Открываем их опять.
(повторить 3 - 4 раза)

Упр.№ 22 "Прогулка в лесу"

Мы отправились гулять. Шагают на месте
Грибы - ягоды искать
Как прекрасен этот лес, полон разных он чудес.
Светит солнце в вышине, смотрят вверх
Вот грибок растет на пне, смотрят вниз
Дрозд на дереве сидит, смотрят вверх
Ежик под кустом шуршит. смотрят вниз
Слева ель растет - старушка, смотрят вправо
Справа сосенки - подружки. смотрят влево
Где вы, ягоды, ау! повторяют движения глаз
Все равно я вас найду! влево - вправо, вверх - вниз.

Упр.№ 23 "Тишина"

Мы устали все чуть - чуть.
Предлагаю отдохнуть.
Отдыхайте наши уши
Тишину мы будем слушать.
И глаза мы закрываем,
И они пусть отдыхают.
В тишине представить море,
Свежий ветер на просторе.
За волной плывет волна,
А в округе тишина.
Наши глазки так устали,
Мы писали, рисовали,
Встанем дружно по порядку,
Сделаем для глаз зарядку.
Ночь. Темно на улице.
Надо нам зажмурится.
Раз, два, три, четыре, пять
Можно глазки открывать.
Снова до пяти считаем,
Снова глазки закрываем.
Раз, два, три, четыре, пять
Открываем их опять.
А теперь всем вместе нужно
Поморгать глазами дружно.
Вправо - влево посмотрите,
Вниз и вверх все поглядите.
Отдохнули? Хорошо.
Повторяем все еще.

Упр.№ 24 "Цветы"

Наши алые цветы распускают лепестки (смотрим вверх) Ветерок чуть дышит, лепестки колыхает, (моргать быстро) Наши алые цветы закрывают лепестки, (закрывать глаза) Тихо засыпают, головой качают (смотреть по сторонам) .

Упр.№ 25 «Ах, как долго мы играли»

Ах, как долго мы играли -Поморгать глазами.
Глазки у ребят устали.
Посмотрите все в окно - Посмотреть влево – вправо.
Ах, как солнце высоко - Посмотреть вверх.
Мы глаза сейчас закроем - Закрывать глаза ладошками.
В классе радугу построим - Посмотреть по дуге вверх -
Вверх по радуге пойдем - Вправо и вверх – влево.
Вправо, влево повернём – Поворачиваем вправо, влево
А потом скатимся вниз - Посмотреть вниз.
Жмурься сильно, но держись. Зажмурить глаза, открыть и поморгать ими.

Упр.№ 26“Весёлая неделька” гимнастика для глаз

- Всю неделю по - порядку,

Глазки делают зарядку.

- В понедельник, как проснутся,

Глазки солнцу улыбнутся,

Вниз посмотрят на траву

И обратно в высоту.

Поднять глаза вверх; опустить их книзу, голова неподвижна; (снимает глазное напряжение) .

- Во вторник часики глаза,

Водят взгляд туда – сюда,

Ходят влево, ходят вправо

Не устанут никогда.

Повернуть глаза в правую сторону, а затем в левую, голова неподвижна; (снимает глазное напряжение) .

- В среду в жмурки мы играем,

Крепко глазки закрываем.

Раз, два, три, четыре, пять,

Будем глазки открывать.

Жмуримся и открываем

Так игру мы продолжаем.

Плотно закрыть глаза, досчитать до пяти и широко открыть глазки; (упражнение для снятия глазного напряжения)

- По четвергам мы смотрим вдаль,

На это времени не жаль,

Что вблизи и что вдали

Глазки рассмотреть должны.

Смотреть прямо перед собой, поставить палец на расстояние 25-30 см. от глаз, перевести взор на кончик пальца и смотреть на него, опустить руку. (Укрепляет мышцы глаз и совершенствует их координации)

- В пятницу мы не зевали

Глаза по кругу побежали.

Остановка, и опять

В другую сторону бежать.

Поднять глаза вверх, вправо, вниз, влево и вверх; и обратно: влево, вниз, вправо и снова вверх; (совершенствует сложные движения глаз)

- Хоть в субботу выходной,

Мы не ленимся с тобой.

Ищем взглядом уголки,

Чтобы бегали зрачки.

Посмотреть взглядом в верхний правый угол, затем нижний левый; перевести взгляд в верхний левый угол и нижний правый (совершенствует сложные движения глаз)

- В воскресенье будем спать,

А потом пойдём гулять,

Чтобы глазки закалялись

Нужно воздухом дышать.

Закрывать веки, массировать их с помощью круговых движений пальцев: верхнее веко от носа к наружному краю глаз, нижнее веко от наружного края к носу, затем наоборот (расслабляет мышцы и улучшает кровообращение)

- Без гимнастики, друзья,

Нашим глазкам жить нельзя!

Упр. № 27 «Веселая неделька»

В понедельник, как проснутся

Глазки солнцу улыбнутся,

Вниз посмотрят на траву

И обратно в высоту.

(Посмотреть вверх, вниз влево; голова остается неподвижной, упражнение снимает глазное напряжение.)

Во вторник часики-глаза

Отводят взгляд туда-сюда,

Ходят влево, ходят вправо,

Не устанут никогда.

(Посмотреть вправо, влево; голова остается неподвижной, упражнение снимает глазное напряжение.)

В среду в жмурки мы играем.

Плотно глазки закрываем.

Раз, два, три, четыре, пять!

Время глазки открывать.

Жмуримся и открываем - так игру мы продолжаем.

(Плотно закрыть глаза, досчитать до пяти и широко открыть глаза; упражнение снимает глазное напряжение.)

А в четверг мы смотрим вдаль,

На это времени не жаль.

Что вблизи и что вдали - глазки рассмотреть должны.

(Смотреть прямо перед собой, поставить палец на расстояние 25-30 см от глаз, перевести взор на кончик пальца и смотреть на него, опустить руку; упражнение укрепляет мышцы глаз и совершенствует их координацию.)

В пятницу мы не зевали,

Глаза по кругу побежали.

Остановка! Им опять

В другую сторону бежать.

(Смотреть вверх, вправо, вниз, влево и вверх и в об - " ратном порядке: влево, вниз, вправо и снова вверх; упражнение совершенствует сложные движения глаз.)

Хоть в субботу выходной,

Мы не ленимся с тобой.

Ищем взглядом уголки,

Чтобы бегали зрачки.

(Посмотреть в верхний правый угол окна, затем в нижний левый; перевести взгляд в верхний левый угол и нижний правый; упражнение совершенствует сложные движения глаз.)

В воскресенье будем спать,

А потом пойдем гулять,

Свежим воздухом дышать.

(Закрывать веки, массировать их круговыми движениями пальцев: верхнее веко - от носа к наружному краю глаз; нижнее веко - от наружного края к носу; затем наоборот; упражнение расслабляет мышцы и * улучшает кровообращение.)

Без гимнастики, друзья,

Нашим глазкам жить нельзя!

Дружно встали. Раз! Два! Три!

Мы теперь богатыри! (руки в стороны)

Мы ладонь к глазам приставим, ноги крепкие расставим.

Поворачиваясь вправо, (поворот вправо)

Оглядимся величаво, (поворот влево)

Поглядеть из под ладошек. И направо, и еще (поворот вправо)

Через левое плечо (поворот влево)

Пальчиковая гимнастика во время игр на компьютере

Тема: «Фрукты»: апельсин

Слова	Движения
Мы делили	Плавные движения поочерёдно руками в стороны, ладонью вверх.
апельсин,	«Круглые» пальцы, как будто обхватили апельсин.
Много нас,	Развести руки в стороны.
а он один.	Показать один палец.
Эта долька-	Плавное движение рукой в сторону, ладонь вверх.
для ежа,	Фигура из пальцев «Ёж».
Эта долька-	Плавное движение рукой в сторону, ладонь вверх.
для стрижа,	Фигура из пальцев «Птица».
Эта долька-	Плавное движение рукой в сторону, ладонь вверх.
для утят,	Фигура из пальцев «Утята».
Эта долька-	Плавное движение рукой в сторону, ладонь вверх.
для котят,	Фигура из пальцев «Котята».
Эта долька-	Плавное движение рукой в сторону, ладонь вверх.
для бобра,	Фигура из пальцев «Бобёр».
А для волка...кожура.	Фигура из пальцев «Волк».
Он сердит на нас- беда!	Пальцы напряжены, сгибаем и разгибаем их.
Разбегайтесь, кто куда!	«Бежим» по рукам пальцами.
Чтобы с волком помириться,	Пожимаем себе ладони.
Надо долькой поделиться.	Плавные движения поочерёдно руками в стороны, ладонью вверх.

Тема: «Насекомые»:бабочка

Спал цветок и вдруг проснулся,	Руки через стороны вверх - вдох.
Больше спать не захотел.	Руки через стороны вниз - выдох.
Шевельнулся, потянулся,	Руки вверх, смотрим на пальцы, встаём на носочки.
Взвился вверх и полетел.	Плавные движения руками.
Солнце утром лишь проснётся,	Вверх поднимаем «круглые» руки.
Бабочка кружит и вьётся.	Плавные взмахи руками.

Тема: «Птицы»: воробей

Воробья врачи спасли, В вертолёт его внесли.	Фигура из пальцев «Птица». Круговые движения кистью сначала одной, потом другой рукой.
Вертолёт вертел винтами, Волновал траву с цветами.	Круговые движения кистями обеих рук. Плавные движения руками над головой.

Тема: «Весна, осень, лето»: дождик

Лейся дождик веселей,	Руки опускаем сверху вниз, «страхивая» капли.
Мы с тобою дружим.	Обнимаем себя.
Хорошо нам бегать Босиком по лужам.	Бег.
Как зелёные лягушки, Мы попрыгаем по лужам.	Присели и прыгаем, как лягушки.
Всё!	Руки прямые вверх.
Напрыгались, Устали.	Руки вниз. Голова, плечи, руки опущены, спина расслаблена.
Побежим сушиться к маме.	Бег на месте.

Тема: «Дикие животные»: ёжик

Ёжик в бане вымыл ушки,	Фигура из пальцев «Ёж», трём ладонями уши.
Шею, кожицу на брюшке.	Трём ладонями шею, живот.
И сказал еноту ёж: -Ты мне спинку не потрёшь?	Фигура из пальцев «Енот»(собака) и «Ёж». Трём ладошки.

Тема: «Тайна моего «Я»: зарядка

Каждый день по утрам Делаем зарядку.	Ходьба на месте.
Очень нравится нам Делать по порядку:	Руки в стороны: согнуть, выпрямить.
Весело шагать, Руки поднимать,	Ходьба на месте. Поднимаем руки вверх 5 раз.
Присесть и встать, Прыгать и скакать.	Приседания 5 раз. Прыжки 5 раз.

Тема: «Тема: «Транспорт»: корабль

Вёз корабль карамель,	Волнообразные движения перед собой сначала правой, потом левой рукой.
Наскочил корабль на мель.	Прыжок вперёд.
И матросы три недели	Пальцы широко расставлены, рисуем на теле полоски - «тельняшку».
Карамель на мели ели.	Рука согнута в локте перед собой. Круговые движения кистью сначала одной, потом другой руки.

Тема: «Зима»: мороз

Я мороза не боюсь,	Руки на пояс, качаем головой
С ним я крепко подружусь.	Обнять себя руками.
Подойдёт ко мне мороз,	Ходьба на месте.
Тронет руки,	Гладим себя по рукам.
Тронет нос.	Дотронуться до носа.
Значит надо не зевать,	Развести руки в стороны.
Топать, прыгать и скакать.	Прыжки на месте.

Тема: «Дом»: новый дом

Ох, ох! Ох, ох, что за гром!	Руки к щекам, наклоны в стороны.
Муха строит новый дом.	Фигура из пальцев «Муха». Фигура из пальцев «Дом».
Молоток: стук- стук.	Стучим кулачком по ладонке одной рукой, потом другой.
Помогать идёт петух.	Руки за спиной, шаги с высоким подниманием ног.

Тема: «Моя семья, здоровье»: семейная зарядка.

Осенью, весною, Летом и зимой Мы во двор выходим Дружною семьёй.	Ходьба на месте.
Встанем прямо по порядку, Каждый делаем зарядку:	Встали прямо, спина прямая, свели лопатки.
Мама руки поднимает,	Руки вверх-вниз.
Папа бодро приседает,	Приседания.
Повороты вправо- влево Делает мой братик Сева.	Руки на поясе, делаем повороты всем корпусом.
Я сама бегу трусцою	Бег на месте.
И качаю головою.	Наклоны головой в стороны.

Тема: «Доброе утро»

-Доброе утро!-	Руки в стороны.
птицы запели.	Фигура из пальцев «Птица».
Добрые люди встали с постели.	Руки вверх, встать на носки, потянулись.
Прячется вся темнота по углам.	Наклоны в стороны, прикрываем глаза поочерёдно правой и левой рукой.
Солнце взошло	Снизу вверх поднимаем «круглые» руки.
и идёт по делам.	Ходьба на месте.

Тема: «Инструменты»: музыканты

В руки дудочку беру, Туру- туру- туру!	Имитируем игру на дудочке.
Созываю детвору, Туру- туру- туру!	Манящие движения руками.
Поиграю на баяне, Гали-гали-гали!	Имитация игры на дудочке.
Потанцуйте, зайки, с нами, Гали-гали-гали!	Имитация игры на баяне.
Я на скрипочке играю, Тили-тили-тили!	Прыжки на месте.
Скачут зайки на лужайке, Тили- тили- тили!	Имитация игры на баяне.
А потом на барабане, Бам- бам- бам!	Имитация игры на скрипке.
В страхе зайки разбежались по кустам!	Имитация игры на барабане.
	Бег на месте.

Тема: «Цветы»

Наши нежные цветки	Щепоть руки смотрит вверх, руки перед собой согнуты в локтях.
Распускают лепестки.	Медленно раскрываем пальцы.
Ветерок чуть дышит, Лепестки колышет.	Плавные движения кистями вправо- влево.
Наши алые цветки Закрывают лепестки.	Медленно соединяем пальцы в щепоть.
Тихо засыпают, Головой качают.	Опускаем кисти вниз, руки согнуты перед собой в локтях.
	Качаем кистями, руки перед собой согнуты в локтях.

Тема: «Посуда»: чайник

Я пыхчу, пыхчу, пыхчу,	«Круглые» руки перед собой разводим в стороны.
Больше греться не хочу.	Руки к щекам, качаем головой.
Крышка громко зазвенела:	Руки вверх, имитация- «звеним колокольчиком».
«Пейте чай, вода поспела!»	Руки в стороны с наклоном вперёд.

Диагностическая карта ребёнка, занимающегося играми по программе «KidSmart»

Ф.И. ребёнка	возраст		
	Знания (название)	Знания (для чего необходим)	Умение пользоваться
Системный блок			
Мышь			
Клавиатура			
Монитор			
Файлы, папки, иконки			
Аудиоколонки			
наушники			

1 балл – знания на низком уровне **2 балла** – знания на среднем уровне
3 балла – знания на высоком уровне

1 балл – владение на низком уровне **2 балла** – владение на среднем уровне
3 балла – владения на высоком уровне

Итоговая таблица оценивания
 Дополнительная образовательная услуга на платной основе
 «Школа раннего обучения «KidSmart»»

Дата:

Ф.И. ребёнка	умение ориентироваться на экране монитора и в игровых домиках	умение по своей инициативе, самостоятельно выбирать игры	умение решать поставленные задачи в играх	умения самостоятельно ориентироваться на условные обозначения в играх	умение объяснить правила игры и основные действия, которые необходимо выполнить для достижения результатов в игре