

ПРИНЯТА
ПЕДАГОГИЧЕСКИМ СОВЕТОМ №3

УТВЕРЖДЕНО
ЗАВЕДУЮЩИЙ МАДОУ №38 «ТЕРЕМОК»
М.Ю ЧАДОВА



Дополнительная общеразвивающая программа
«Пиктомир»

Для детей 5–7 лет
Срок реализации 1 год

Составитель: педагог дополнительного образования
Барышникова
Наталья Валериевна

Сысерть, 2021

СОДЕРЖАНИЕ

1. Пояснительная записка.....	3
1.1. Цель и задачи программы.....	8
2. Содержание общеразвивающей программы.....	10
2.1. Учебный (тематический) план	11
2.2. Содержание учебного (тематического) плана	14
3. Планируемые результаты освоения программы	25
4. Комплекс организационно-педагогических условий	26
4.1. Условия реализации программы	26
4.2. Формы аттестации/контроля	27
5. Список литературы.....	30
Приложение.....	31

1. Пояснительная записка

Направленность программы: техническая

Актуальностью данной программы:

Наряду с традиционными учебными пособиями в настоящее время появилось большое количество образовательных электронных ресурсов. Компьютерное обучение - новый способ обучения, одним из его разновидностей можно считать использование обучающих игровых программ. Занятия на компьютере имеют большое значение и для развития произвольной моторики пальцев рук, что особенно актуально при работе с дошкольниками. В процессе выполнения компьютерных заданий им необходимо в соответствии с поставленными задачами научиться нажимать пальцами на определенные клавиши, пользоваться манипулятором «мышь». Кроме того, важным моментом подготовки детей к овладению письмом, является формирование и развитие совместной координированной деятельности зрительного и моторного анализаторов, что с успехом достигается на занятиях с использованием компьютера.

Ребенок овладевает новым способом, более простым и быстрым, получения и обработки информации, меняет отношение к новому классу техники и вообще к новому миру предметов.

Использование компьютерных технологий в работе с детьми дошкольного возраста являются еще пока нетрадиционной методикой, но с ее помощью можно более эффективно решать образовательные задачи, которые будут способствовать подготовке ребенка к обучению в школе.

Актуальность программы заключается в:

- востребованности развития широкого кругозора старшего дошкольника, в том числе в естественнонаучном направлении;
- отсутствии методического обеспечения формирования основ технического творчества, навыков начального программирования;

Программа отвечает требованиям направления муниципальной и региональной политики в сфере образования - развитие основ технического творчества детей в условиях модернизации образования.

Новизна программы заключается в исследовательское - технической направленности обучения, которое базируется на новых информационных технологиях, что способствует развитию информационной культуры и взаимодействию с миром технического творчества. Авторское воплощение замысла в несложные программы, управляющие виртуальным исполнителем, особенно важно для старших дошкольников, у которых наиболее выражена исследовательская (творческая) деятельность. Эволюция компьютеров и программного обеспечения привела к достаточной простоте их освоения для самых неподготовленных пользователей, в том числе младших школьников и даже дошкольников.

Научно-техническая революция стала основой процесса информатизации всех сфер жизни общества, в том числе и образования. Именно поэтому одной из приоритетных задач развития образования в России является создание единой образовательной информационной среды.

Задача современного образования - формирование личности, обладающей высоким уровнем умственного развития, способной эффективно усваивать знания и применять их на практике. Поиск новых психолого-педагогических подходов к развитию умственной активности детей становится все более значимым, так как именно активность ума является одним из основополагающих свойств личности.

Данная программа направлена на общее развитие личности детей дошкольного возраста. Выполнение различных логических и практических заданий игрового характера будет способствовать:

- ✓ развитию мыслительных процессов: внимания, воображения, восприятия, наблюдения, памяти;
- ✓ формированию способов действий: обобщения, классификации;
- ✓ проявлению творческой инициативы, интуиции.

Новизна программы направленность дополнительной образовательной программы научно – техническая. Заключается в раннем развитии технического творчества у детей старшего дошкольного возраста, формирование у них первичных представлений азов программирования, умения составлять алгоритм.

Детское творчество - одна из форм самостоятельной деятельности ребёнка, в процессе которой он отступает от привычных и знакомых ему способов проявления окружающего мира, экспериментирует и создаёт нечто новое для себя и других.

Техническое детское творчество является одним из важных способов формирования профессиональной ориентации детей, способствует развитию устойчивого интереса к технике и науке, а также стимулирует рационализаторские и изобретательские способности.

Нормативная база:

В ее основу легли следующие программы и технологии:

Дополнительная общеразвивающая программа «Пиктомир» (далее Программа) разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами:

- Конвенцией ООН о правах ребенка и другими международно-правовыми актами;
- Декларацией прав ребенка (Провозглашена резолюцией 1386 (XIV) Генеральной Ассамблеи от 20 ноября 1959 года);
- Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. №273-ФЗ;

- Федеральным государственным стандартом дошкольного образования от 17.10.2013г. № 1155 (далее ФГОС ДО); СанПиН 2.4.3648-20.

- «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».

- «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций», требований Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования.

- Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам-образовательным программам дошкольного образования, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 30 августа 2013г. № 1014;

- Письмом Минобрнауки РФ от 11.12.2006 № 06-1844 «О Примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;

- Положением о лицензировании образовательной деятельности, утвержденным постановлением Правительства РФ от 28 октября 2013 № 966;

- Постановлением Администрации города № 9788 от 20.12.2012г. «Об утверждении стандарта качества муниципальной услуги «Дошкольное образование в образовательных учреждениях, реализующих программу дошкольного образования»;

- Постановлением Администрации города «О внесении изменений в постановление Администрации города от 20.12.2012г. № 9788 «Об утверждении стандарта качества муниципальной услуги «Дошкольное образование в образовательных учреждениях, реализующих программу дошкольного образования» от 26.03.2014г. № 1986;

- Уставом и локальными правовыми актами МАДОУ №38.

Адресат программы: программа предусмотрена для детей старшего дошкольного возраста с 5 до 7 лет.

Возрастные особенности

Техническое детское творчество – это конструирование приборов, моделей, механизмов и других технических объектов. Процесс технического детского творчества условно делят на 4 этапа:

1. постановка технической задачи
2. сбор и изучение нужной информации
3. поиск конкретного решения задачи
4. материальное осуществление творческого замысла

В дошкольном возрасте техническое детское творчество сводится к моделированию простейших механизмов, моделированию действий.

Детское творчество и личность ребёнка

Детское творчество, как один из способов интеллектуального и эмоционального развития ребёнка, имеет сложный механизм творческого воображения, делится на несколько этапов и оказывает существенное влияние на формирование личности ребёнка.

Механизм творческого воображения

Процесс детского творчества делится на следующие этапы: накопление и сбор информации, обработка накопленных данных, систематизирование и конечный результат. Подготовительный этап включает в себя внутреннее и внешнее восприятие ребёнка окружающего мира. В процессе обработки ребёнок распределяет информацию на части, выделяет преимущества, сравнивает, систематизирует и на основе умозаключений создаёт нечто новое.

Работа механизма творческого воображения зависит от нескольких факторов, которые принимают различный вид в разные возрастные периоды развития ребёнка: накопленный опыт, среда обитания и его интересы. Существует мнение, что воображение у детей намного богаче, чем у взрослых, и по мере того, как ребёнок развивается, его фантазия уменьшается. Однако, жизненный опыт ребёнка, его интересы и отношения с окружающей средой элементарней и не имеют той тонкости и сложности, как у взрослого человека, поэтому воображение у детей беднее, чем у взрослых.

Механизм творческого воображения детей зависит от факторов, влияющих на формирование «Я»: возраст, особенности умственного развития (возможные нарушения в психическом и физическом развитии), индивидуальность ребёнка (коммуникации, самореализация, социальная оценка его деятельности, темперамент и характер), воспитание и обучение.

Этапы детского творчества

В творческой деятельности ребёнка выделяют три основных этапа:

1. Формирование замысла. На этом этапе у ребёнка возникает идея (самостоятельная или предложенная родителем/воспитателем) создания чего-то нового. Ребёнок старшего дошкольного возраста имеет опыт творческой деятельности, он учится воплощать изначальную задумку в реальность. (Создание исполнителя в программе «Пиктомир»)
2. Реализация замысла. Используя воображение, опыт и различные инструменты, ребёнок приступает к осуществлению идеи. Этот этап требует от ребёнка умения владеть выразительными средствами и различными способами творчества (Написание программы действий для своего исполнителя в программе «Пиктомир»).
3. Анализ творческой работы. Является логическим завершением первых этапов. После окончания работы, ребёнок анализирует получившийся результат, привлекая к этому взрослых и сверстников (Презентация своего проекта).

Влияние детского творчества на развитие личности ребёнка

Важной особенностью детского творчества является то, что основное внимание уделяется самому процессу, а не его результату. То есть важна сама творческая деятельность и создание чего-то нового. Вопрос ценности созданной ребёнком модели отступает на второй план. Однако дети испытывают большой душевный подъём, если взрослые отмечают оригинальность и самобытность творческой работы ребёнка. Детское творчество неразрывно связано с игрой, и, порой, между процессом творчества и игрой нет границы. Творчество является обязательным элементом гармоничного развития личности ребёнка, в младшем возрасте необходимое, в первую очередь, для саморазвития. По мере взросления, творчество может стать основной деятельностью ребёнка.

Отличительные особенности данной дополнительной образовательной программы от уже существующих образовательных программ заключаются в ее ориентированности на научно – техническую профессиональную ориентацию в связи с особенностями градообразующих предприятий города Сургута: внедрение наукоёмких технологий, автоматизация производства, недостаток квалифицированных специалистов, реально решает проблему непрерывности дошкольного и школьного образования.

Принципы комплектования:

Количество воспитанников в группе от 7 до 12 человек. Увеличение количества детей в группе не рекомендовано, так как программа требует постоянного внимания и индивидуального подхода к каждому ребенку.

Режим занятий: 2 раза в неделю по 1 академическому часу.

Объем программы: 76 часов

Срок освоения программы: 1 год

Формы и режим.

Формой организации образовательного процесса является групповая и индивидуально-групповая.

Работа педагога с детьми осуществляется на основе наглядности, доступности, систематичности, закрепление навыков, индивидуального подхода, сознательности.

Виды занятий: игровое занятие, комплексное, сюжетное, учебно-практические с роботом и планшетом, беседы.

Методы и формы организации занятий:

- словесное объяснение;
- показ выполнения;
- игровая форма;

- целесообразное использование оборудования;
- использование музыкального сопровождения;
- использование повторной наглядной и словесной инструкции

Формы подведения итогов

Для определения динамики эффективности проводимых занятий и уровня физического развития занимающихся необходимо использовать мониторинговые исследования:

- метод педагогического наблюдения;
- тестирование;

А так же в форме практического занятия.

Специфика данной программы дополнительного образования

Основным содержанием программы являются общеразвивающие и специально подобранные физические упражнения, и игры, направленные на формирование правильной осанки и профилактику плоскостопия. В программе предусмотрено отслеживание результатов воздействия упражнений на организм дошкольника посредством мониторинга физического развития и физической подготовленности.

Теоретический материал программы дается темами, сообщение знаний организовывается в форме бесед в процессе занятия, во время выполнения двигательных действий или после занятия (группой или индивидуально). Такие беседы знакомят дошкольников не только с необходимостью формировать правильную осанку, вести здоровый образ жизни, но и с техникой выполнения тех или иных видов физических упражнений и их значимостью на организм человека.

1.1. Цели и задачи программы

Цель: развитие творческих способностей детей, умения анализировать, сравнивать, сопоставлять, логического мышления, первоначальных умений и навыков решения логических и алгоритмических задач.

Задачи программы

Обучающие

1. Совершенствовать формирования основ безопасности собственной жизнедеятельности и окружающего мира: формирования представлений о правилах безопасного поведения при работе с электротехникой, организации игр;

2. Познакомить дошкольников с основными изучаемыми понятиями: информация, алгоритм, модель – и их свойствами;
3. Формировать знания об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с одним из языков программирования и основными алгоритмическими структурами;
4. Научить их приемам организации, формализации и структурирования информации;

Развивающие

1. Развивать познавательную активность старших дошкольников, через формирование основ алгоритмического и логического мышления, как умения решать задачи различного происхождения, требующих составления плана действий для достижения желаемого результата.
2. Развивать внимание, воображение, фантазию, зрительную память, восприятие;
3. Развивать дисциплинированность, настойчивость, организованность, умение управлять своими поступками и чувствами.

Воспитательные

1. Воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду других людей и его результатам;
2. Формировать навыки сотрудничества: работа в коллективе, в команде, малой группе (в паре).

Для получения лучших результатов соблюдаются следующие принципы:

Принцип систематичности и последовательности предполагает, что усвоение материала идет в определенном порядке, системе; доступность и привлекательность предлагаемой информации.

«Все должно вестись в неразрывной последовательности так, все сегодняшнее закрепляло вчерашнее и пролагало дорогу для завтрашнего» - Я.А. Каменский.

Принцип сочетания научности и доступности материала, учитывая приоритет ведущей деятельности дошкольника – игры.

Сущность состоит в том, чтобы ребенок усваивал реальные знания, правильно отражающие действительность. Материал дается в игровой форме с использованием определенных методов и приемов.

Принцип новизны дает возможность опираться на непроизвольное внимание, вызывая интерес к деятельности путем постановки последовательной системы задач, максимально активизируя познавательную среду дошкольника.

Принцип интеграции знаний в единое поле деятельности способствует адаптации к дальнейшей жизни в современном обществе.

Принцип культуросообразности предлагает опору в развитии и воспитании детей на общечеловеческие ценности (добро, милосердие, любовь).

Принцип развивающего обучения.

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

Принцип воспитывающего обучения.

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

Принцип индивидуализации.

На каждом учебном занятии подходить к каждому ребенку как к личности. Каждое занятие должно строиться в зависимости от психического, интеллектуального уровня развития ребенка, должен учитываться тип нервной системы, интересы, склонности ребенка, темп, уровень сложности определяться строго для каждого ребенка.

Принцип связи с жизнью.

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

3. Содержание общеразвивающей программы

Сроки реализации дополнительной образовательной программы – 2021-2022 гг.

Программа рассчитана на детей старшего дошкольного возраста от 5 до 7 лет, в объеме 76 занятий по 30 минут (между занятиями перерыв не менее 10 мин.) согласно СанПиН 2.4.3648-20 .

«Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей», Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций», учебного плана программы на 2021-2022 гг. по реализации дополнительной общеразвивающей программы «Пиктомир».

3.1. Учебно–тематический план

№	Раздел. Тема	Количество часов			Формы аттестации /контроля
		Теоретическая часть	Практическая часть	Всего часов	
1.	Знакомство с составляющими компьютера. Введение в мир ПО	1	2	3	Тестирование Педагогический контроль
1.1.	«Роботы бывают разные»	1	1	2	Самоконтроль Педагогический контроль
1.2.	«РобоМир»	1	1	2	Самоконтроль Педагогический контроль
1.3.	«КрохаСофт» -клуб для начинающих программистов»	1	1	2	Самоконтроль Педагогический контроль
1.4.	«Программист для робота»	1	1	2	Самоконтроль Педагогический контроль
1.5.	«Управляем реальным роботом»	2	2	4	Самоконтроль Педагогический контроль
1.6.	«Мы роботы Двуноги»	1	1	2	Педагогический контроль Самоконтроль
1.7.	«Робот Двуног и препятствие»	1	1	2	Самоконтроль Педагогический контроль

1.8.	«Робот Двуног. «Готово?» или «Команда невыполнима?»»	1	1	2	Педагогический контроль Самоконтроль Проверь друга
1.9.	«Тренировочная площадка робота Двунога»	1	1	2	Педагогический контроль Самоконтроль Проверь друга
1.10.	«Тренировка роботов Двуногов»	2	2	4	Педагогический контроль Самоконтроль Проверь друга
1.11.	«Реальный робот в «Центре Робота Двунога»	1	1	2	Самоконтроль Педагогический контроль
1.12.	«Реальный робот на тренировочной площадке Двуногов»	1	1	2	Самоконтроль Педагогический контроль
1.13.	«Разрешите представиться, робот Вертун!»	1	1	2	Самоконтроль Педагогический контроль
1.14.	«Ремонтная площадка робота Вертуна»	1	1	2	Педагогический контроль Самоконтроль Проверь друга
1.15.	«Управляем Вертуном»	2	2	4	Самоконтроль Педагогический контроль
1.16.	«Мы роботы Вертуны»	1	1	2	Педагогический контроль Самоконтроль Проверь друга
1.17.	«В поисках погрузочной площадки робота Двигуна»	1	1	2	Педагогический контроль Самоконтроль Проверь друга
1.18.	«Будем знакомы, робот Двигун!»	1	1	2	Педагогический контроль Самоконтроль

1.19.	«Вертуны и Двигуны»	1	1	2	Педагогический контроль Самоконтроль
1.20.	«На платформе-складе робота Двигуна»	1	1	2	Педагогический контроль Самоконтроль
1.21.	«Двигун и «грузики»	1	1	2	Педагогический контроль Самоконтроль
1.22.	«Платформа-склад робота Тягуна»	1	1	2	Педагогический контроль Самоконтроль
1.23.	«Как Тягун помог Двигуну груз вытянуть»	1	1	2	Педагогический контроль Самоконтроль
1.24.	«Тягун и «грузики»	1	1	2	Педагогический контроль Самоконтроль
1.25.	«Братья близнецы»	1	1	2	Самоконтроль Педагогический контроль
1.26.	«Программа для Робота»	1	1	2	Самоконтроль Педагогический контроль
1.27.	«Программа для робота Ползуна»	1	1	2	Педагогический контроль Самоконтроль
1.28.	«Программа для робота Вертуна»	1	1	2	Самоконтроль Педагогический контроль
1.29.	«Программа для робота Двигуна»	1	1	2	Самоконтроль Педагогический контроль
1.30.	«Программа для робота Тягуна»	1	1	2	Самоконтроль Педагогический контроль

1.31.	«Составляем программы для Роботов»	1	1	2	Самоконтроль Педагогический контроль Проверь друга
1.32.	«Внимание! Правила работы с планшетом»	1	1	2	Педагогический контроль Самоконтроль
1.33.	«Допуск к цифровой среде ПиктоМир – получен!»	1	2	3	Тестирование «Научно-технический досуг»
	Итого часов	37	39	76	

3.2. Содержание учебного плана Учебно-тематический план

Программа рассчитана на 76 часов. Занятия проводятся 2 раза в неделю.
Длительность занятия – 1 академический час

1. Знакомство с составляющими компьютера.

Введение в мир ПО

1.1. Знакомство с составляющими компьютера.

Введение в мир ПО

Теория: знакомство детей с понятиями. Беседа «Роботы бывают разные».

Практика: - знакомство с понятиями «робот», «команда» Игра «РобоМир»

1.2. «РобоМир»

Теория: - знакомство с понятиями «робот», «команда», «программист»; Беседа «РобоМир». Беседа «Особенности управления реальным роботом с помощью Пульта»

Практика: знакомство с особенностями управления реальным роботом с помощью Пульта: у Робота свой набор команд – «налево», «направо», «вперед», отдаем их Роботу с помощью Пульта на телефоне (планшете), Робот «слышит» звуковой сигнал и начинает движение, докладывая о выполненном действии «Готово». Игра «Управляем реальным роботом»

1.3. «КрохаСофт» -клуб для начинающих программистов»

Теория: знакомство с правилами поведения в клубе «КрохаСофт». Знакомство с понятиями «робот», «программист».

Практика: экскурсия «Клуб «КрохаСофт». Игра «Правила клуба «КрохаСофт».

1.4.«Программист для робота»

Теория: знакомство с правилами поведения в клубе «КрохаСофт»;

- знакомы с понятиями «робот», «программист», «команда»;

Практика: игра «Правила клуба «КрохаСофт». Игра «Программист для Робота».

1.5. «Управляем реальным роботом»

Теория: знакомство с особенностями управления реальным роботом с помощью Пульта: у Робота свой набор команд – «налево», «направо», «вперед», отдаем их Роботу с помощью Пульта на телефоне (планшете), Робот «слышит» звуковой сигнал и начинает движение, докладывая о выполненном действии «Готово».

Практика: беседа «Клуб «КрохаСофт». Игра «Управляем реальным роботом». Отдаем команду Роботу с помощью Пульта на телефоне (планшете), Робот «слышит» звуковой сигнал и начинает движение, докладывая о выполненном действии «Готово».

1.6. «Управляем реальным роботом»

Теория: знакомство с понятиями «игровое поле», «Командир», «Исполнитель», «программист». Знакомство с особенностями управления реальным роботом с помощью Пульта.

Практика: беседа «Игровые поля». Беседа «Командир – Исполнитель». Игра «Управляем реальным роботом». Робот выполняет свой набор команд – «налево», «направо», «вперед», отдаем их Роботу с помощью Пульта на телефоне (планшете), Робот «слышит» звуковой сигнал и начинает движение, докладывая о выполненном действии «Готово».

1.7. «Мы роботы Двуноги»

Теория: знакомство с понятием «игровое поле». Знакомство с особенностями управления роботом Двуногом с помощью словесных команд: свой набор команд – «шаг вперёд», «шаг назад», «повернуться налево», «повернуться направо», «поднять левую ногу», «поднять правую ногу», «опустить ногу».

Практика: беседа «Робот Двуног». Беседа «Особенности управления роботом Двуногом». Игра «Мы роботы Двуноги» (вариант 1). Управления роботом Двуногом с помощью словесных команд: свой набор команд – «шаг вперёд», «шаг назад», «повернуться налево», «повернуться направо», «поднять левую ногу», «поднять правую ногу», «опустить ногу». Отдает их Командир, произнося вслух. Робот «слышит» команду Командира и начинает движение, докладывая о её выполнении: «Готово» или «Команда невыполнима. Прекращаю работу».

1.8 «Робот Двуног и препятствие»

Теория: знакомство с командами робота Двунога («шаг вперёд», «шаг назад», «повернуться налево», «повернуться направо», «поднять левую ногу», «поднять правую ногу», «опустить ногу») и особенностями их выполнения на игровом поле.

Практика: беседа «Робот Двуног и препятствие». Игра «Мы роботы Двуноги» (вариант 2), робота Двунога («шаг вперёд», «шаг назад», «повернуться налево», «повернуться направо», «поднять левую ногу», «поднять правую ногу», «опустить ногу») и особенностями их выполнения на игровом поле (выполнять действие, стоя в той же клетке, в которой услышал команду, и шагать в центр соседней клетки, продолжая смотреть в ту же сторону, докладывая о выполненном действии: «Готово» или «Команда невыполнима. Прекращаю работу»)

1.9. «Робот Двуног. «Готово?» или «Команда невыполнима?»

Теория: знакомство с командами робота Двунога («шаг вперёд», «шаг назад», «повернуться налево», «повернуться направо», «поднять левую ногу», «поднять правую ногу», «опустить ногу») и особенностями их выполнения на игровом поле.

Практика: беседа «Робот Двуног: «Готово?» или «Команда невыполнима». Игра «Мы Двуноги-2», (доклад о выполненном действии: «Готово» или «Команда невыполнима. Прекращаю работу»).

1.10. «Тренировочная площадка робота Двунога»

Теория: знакомство с понятиями «старт», «финиш», «маршрут», «начальное положение Робота». Знакомство с понятиями «Командир», «Исполнитель». Знакомство с особенностями выполнения команд робота Двунога от старта до

финиша на игровом поле с заданным маршрутом, отдавая команды словесно одну за другой.

Практика: беседа «Игровые поля для Робота бывают разные». Беседа «Знаки-обозначения на схеме игрового поля с заданным маршрутом». Игра «Тренировочная площадка робота Двухнога».

1.11. «Тренировка роботов Двухногов»

Теория: знакомство с понятиями «старт», «финиш», «маршрут», «начальное положение Робота». Знакомство с особенностями управления роботом Двухногом с помощью словесных команд: свой набор команд – «шаг вперёд», «шаг назад», «повернуться налево», «повернуться направо», «поднять левую ногу», «поднять правую ногу», «опустить ногу».

Практика: беседа «Карточки-обозначения на схеме игрового поля». Игра «Тренировка роботов Двухногов» (вариант 1). Отдает их Командир, произнося вслух. Робот «слышит» команду Командира и начинает движение, докладывая о ее выполнении: «Готово» или «Команда невыполнима. Прекращаю работу».

1.12. «Тренировка роботов Двухногов»

Теория: знакомство с правилами поведения в клубе «КрохаСофт»; знакомство с особенностями управления роботом Двухногом с помощью словесных команд: свой набор команд – «шаг вперёд», «шаг назад», «повернуться налево», «повернуться направо», «поднять левую ногу», «поднять правую ногу», «опустить ногу».

Практика: беседа «Правила клуба «КрохаСофт». Игра «Тренировка роботов Двухногов» (вариант 2). Отдает их Командир, произнося вслух. Робот «слышит» команду Командира и начинает движение, докладывая о ее выполнении: «Готово» или «Команда невыполнима. Прекращаю работу».

1.13. «Реальный робот в «Центре «Робота Двухнога»

Теория: знакомство с понятием Робот как Исполнитель команд: у каждого робота свой определенный набор команд; Роботом можно управлять с помощью Пульта (компьютера) или отдавая словесные команды. Знакомство с понятиями «старт», «финиш», «маршрут», «начальное положение Робота».

Практика: беседа «Робот Двухног». Беседа «Способы управления Роботами: словесные команды или Пульт». Игра «Маршрут для Робота» Робот выполняет команды Командира или программиста. Командир только отдает

команды. Программу для Робота из определенного набора команд составляет программист;

1.14. «Реальный робот на тренировочной площадке Двухогов»

Теория: знакомство с понятиями «Командир», «Робот – Исполнитель команд», «программист»; знакомство с понятиями «старт», «финиш», «маршрут»; «начальное положение Робота»; знакомство с особенностями управления реальным роботом по заданному маршруту с помощью Пульта, учитывая «Начальное положение Робота» на старте.

Практика: беседа «Маршруты для Робота». Игра «Реальный робот на тренировочной площадке роботов Двухогов».

1.15. «Разрешите представиться, робот Вертуна!»

Теория: знакомство с понятиями «маршрут», «старт», «финиш», «начальное положение Робота», «игровое поле». Знакомство с легендой и командами робота Вертуна; знакомство с понятием «пиктограмма команды, знакомство с понятием «пиктограмма команды».

Практика: беседа «Маршруты для Робота». Игра «Путь к «посланию» робота Вертуна». Беседа «Легенда и команды робота Вертуна». Игра «Пиктограммы команд Вертуна для маршрута Робота на игровом поле».

1.16. «Ремонтная площадка робота Вертуна»

Теория: знакомство с легендой робота Вертуна, знакомство с понятиями «пиктограмма команды», «маршрут», «старт», «финиш», «начальное положение Робота». Знакомство с выполнением команд робота Вертуна от старта до финиша, ориентируясь на «Схему игрового поля».

Практика: беседа «Легенда робота Вертуна». Беседа «Ремонтная площадка – игровое поле для робота Вертуна». Игра «Ремонтная площадка робота Вертуна».

1.17. «Управляем Вертуном»

Теория: знакомство с легендой робота Вертуна; знакомство с понятиями «пиктограмма команды», «маршрут», «старт», «финиш», «начальное положение Робота». Знакомство с особенностями управления роботом Вертуном от старта до финиша, ориентируясь на схему игрового поля и пиктограмму команды.

Практика: беседа «Схема игрового поля с заданным маршрутом для робота Вертуна. Пиктограмма команды для выполнения действия Роботом вместо стрелки-указателя направления движения на заданном маршруте». Игра «Управляем Вертуном».

1.18. «Управляем Вертуном»

Теория: знакомство с понятиями «Командир», «Робот - Исполнитель команд», «пиктограмма команды», «маршрут», «старт», «финиш», «начальное положение Робота». Знакомство с особенностями управления роботом Вертуном от старта до финиша, ориентируясь на «Схему игрового поля» и пиктограмму команды.

Практика: беседа «Последовательность из пиктограмм команд для заданного маршрута робота Вертуна на игровом поле». Игра «Управляем Вертуном - 2».

1.19. «Мы роботы Вертуны».

Теория: знакомство с правилами поведения в клубе «КрохаСофт»; знакомство с пиктограммой каждой команды робота Вертуна. Знакомство с особенностями управления роботом Вертуном от старта до финиша, ориентируясь на пиктограмму команды.

Практика: беседа «Вспомним правила клуба «КрохаСофт». Беседа «Команды робота Вертуна». Игра «Мы роботы Вертуны».

1.20. «В поисках погрузочной площадки робота Двигуна»

Теория: знакомство со знаками-обозначениями в заданиях для робота Вертуна («стена», «финиш» («заправка» робота Вертуна)), «коврику-клетке «нужен ремонт», «коврик-клетка «отремонтирован»). Знакомство с особенностями управления роботом Вертуном от старта до финиша, ориентируясь на знаки-обозначения и пиктограмму команды.

Практика: беседа «Знаки-обозначения на схеме платформы в задании для робота Вертуна». Беседа «Схема игрового поля с заданным маршрутом».

Игра «Путь от «Центра робота Вертуна» до «Центра роботов Двигуна и Тягуна».

1.21. «Будем знакомы, робот Двигун!»

Теория: знакомство с легендой робота Двигуна. Знакомство с пиктограммой каждой команды робота Двигуна. Знакомство с особенностями управления

роботом Вертуном («вперед», «налево», «направо», «закрасить») и роботом Двигуном: («вперед», «налево», «направо»), у каждого свой набор команд, которые Робот понимает и умеет выполнять.

Практика: беседа «Легенда робота Двигуна». Беседа «Пиктограмма команды робота Двигуна». Игровая ситуация «Команды для робота Вертуна и для робота».

1.22. «Вертуны и Двигуны»

Теория: знакомство с легендой робота Двигуна. Знакомство с пиктограммой каждой команды робота Двигуна. Знакомство с особенностями управления роботом Вертуном («вперед», «налево», «направо», «закрасить») и роботом Двигуном: («вперед», «налево», «направо»), у каждого свой набор команд, которые Робот понимает и умеет выполнять.

Практика: беседа «Предназначение робота Вертуна и робота Двигуна на их платформах-космодромах». Игра «Вертуны и Двигуны».

1.23. «На платформе-складе робота Двигуна»

Теория: знакомство с легендой робота Двигуна. Знакомство со знаками-обозначениями в заданиях для робота Двигуна («Исходное положение ящика», «Место, куда нужно задвинуть ящик», «Исходное положение бочки», «Место, куда нужно задвинуть бочку», «Финиш» (место для «зарядки» робота Двигуна по завершению выполнения задания). Знакомство с особенностями управления роботом Двигуном от старта до финиша, ориентируясь на знаки-обозначения на игровом поле и пиктограмму команды.

Практика: беседа «Платформа-склад робота Двигуна». Беседа «Знаки-обозначения на схеме игрового поля и платформе-складе робота Двигуна». Игра «Двигун и «грузик»».

1.24. «Двигун и «грузики»

Теория: знакомство с легендой робота Двигуна. Знакомство со знаками-обозначениями в заданиях для робота Двигуна («Исходное положение ящика», «Место, куда нужно задвинуть ящик», «Исходное положение бочки», «Место, куда нужно задвинуть бочку», «Финиш» (место для «зарядки» робота Двигуна по завершению выполнения задания). Знакомство с особенностями управления роботом Двигуном от старта до финиша, ориентируясь на знаки-обозначения на игровом поле и пиктограмму команды.

Практика: игровая ситуация «Пиктограмма команды робота Двигуна». Беседа «Схемы игровых полей с заданием для робота Двигуна». Игра «Двигун и «грузики».

1.25. «Платформа-склад робота Тягуна»

Теория: знакомство с легендой робота Тягуна. Знакомство со знаками-обозначениями в заданиях для робота Тягуна («Исходное положение ящика», «Место, куда нужно задвинуть ящик», «Исходное положение бочки», «Место, куда нужно задвинуть бочку», «Финиш» (место для «зарядки» робота Тягуна по завершению выполнения задания). Знакомство с понятиями «маршрут», «старт», «финиш», «начальное положение Робота», «пиктограмма команды». Знакомство с выполнением команд робота Тягуна и робота Двигуна.

Практика: беседа «Платформа-склад робота Двигуна и Тягуна». Игра «Двигуны и Тягуны».

1.26. «Как Тягун помог Двигуну груз вытянуть»

Теория: знакомство с легендой робота Тягуна. Знакомство со знаками-обозначениями в заданиях для робота Тягуна и Двигуна. Знакомство с особенностями управления роботом Двигуном и роботом Тягуном на платформе-складе космических космодромов. У каждого свой набор команд, свое предназначение. Двигун может придвинуть груз к стенке, но не может отодвинуть груз от стенки. Тягун, наоборот, не может груз придвинуть к стенке, зато может груз от стенки отодвинуть. Знакомство с особенностями управления роботом Тягуном от старта до финиша, ориентируясь на знаки-обозначения на игровом поле и пиктограмму команды.

Практика: игровая ситуация «Команды робота Двигуна и команды робота Тягуна». Беседа «Платформы-склады робота Двигуна». Игровая ситуация «Как передвинуть груз?» Обсуждение «Почему не получилось сдвинуть «груз». Игра «Как Тягун помог Двигуну «груз» передвинуть».

1.27. «Тягун и «грузики»

Теория: знакомство со знаками-обозначениями в заданиях для робота Тягуна («Исходное положение ящика», «Место, куда нужно задвинуть ящик», «Исходное положение бочки», «Место, куда нужно задвинуть бочку», «Финиш» (место для «зарядки» робота Тягуна по завершению выполнения задания). Знакомство с особенностями управления роботом Тягуном от старта

до финиша, ориентируясь на знаки-обозначения на игровом поле и пиктограмму команды.

Практика: игровая ситуация «Команды робота Двигуна и команды робота Тягуна». Беседа «Платформы-склады робота Двигуна». Игровая ситуация «Как передвинуть груз?» Обсуждение «Почему не получилось сдвинуть «груз». Игра «Как Тягун помог Двигуну «груз» передвинуть».

1.28. «Братья близнецы»

Теория: знакомство с легендой и командами экранного робота Ползуна. Знакомство с понятием «виртуальный робот», «старт», «финиш», «начальное положение Робота». Знакомство со знаками-обозначениями в заданиях для робота Ползуна («старт», «цифра», «финиш», «начальное положение Робота»). Знакомство с выкладыванием в определенной последовательности пиктограммы команды, при прокладывании маршрута для робота Ползуна от старта до финиша, с помощью знаков-обозначений и пиктограммы команды.

Практика: беседа «Схемы игровых полей с заданием для робота Тягуна». Игра «Тягун и «грузики».

1.29. «Программа для Робота»

Теория: знакомство с особенностями управления Роботами клуба «КрохаСофт» и среды «ПиктоМир» (словесные команды; Пульт, установленный на смартфон; компьютер/планшет). Знакомство с понятием «программа» для Робота. Знакомство с особенностями составления программы для робота Ползуна из магнитных карточек с пиктограммой команды, ориентируясь на схему игрового поля с заданием для робота Ползуна.

Практика: беседа «Роботы клуба «КрохаСофт» и среды «ПиктоМир». Особенности их управления». Беседа «Программа для Робота». Игра «Программа для робота».

1.30. «Программа для робота Ползуна»

Теория: знакомы с командами виртуальных роботов среды «ПиктоМир». Знакомство с понятием «программа» для Робота, «маршрут». Знакомство с особенностями составления программы для робота Ползуна из магнитных карточек с пиктограммой команды, ориентируясь на изображение клетчатого поля экранного Ползуна в среде ПиктоМир.

Практика: беседа «Виртуальные роботы среды ПиктоМир и команды, которые они знают и умеют выполнять». Беседа «Маршрут для Робота. Пиктограмма команды для выполнения действия Роботом и стрелка-указатель направления движения на заданном маршруте ». Игра «Программа для робота Ползуна».

1.31. «Программа для робота Вертуна»

Теория: знакомство с особенностями платформы-космодрома, платформы-склада и клетчатым полем, по которым перемещаются виртуальные роботы среды ПиктоМир. Знакомство с понятием «программа» для Робота, «маршрут». Знакомство с особенностями составления программы для робота Вертуна из магнитных карточек с пиктограммой команды, ориентируясь на изображение платформы-космодрома робота Вертуна в среде ПиктоМир.

Практика: беседа «Платформа-космодром робота Вертуна, платформа-склад робота Тягуна и Двигуна, клетчатое поле экранного робота Ползуна». Беседа «Платформа-космодром робота Вертуна и игровое поле с заданием для робота Вертуна». Игра «Программа для робота Вертуна».

1.32. «Программа для робота Двигуна»

Теория: знакомство со знаками-обозначениями на платформе-космодроме робота Вертуна, платформе-складе роботов Тягуна и Двигуна, клетчатом поле экранного робота Ползуна в среде ПиктоМир и схеме игрового поля с заданием для Робота. Знакомство с особенностями составления программы для робота Двигуна из магнитных карточек с пиктограммой команды, ориентируясь на схему игрового поля с заданием для Робота.

Практика: беседа «Знаки-обозначения в заданиях для виртуальных роботов среды ПиктоМир». Игровая ситуация «Платформа-космодром и клетчатое поле для Роботов среды ПиктоМир». Игра «Программа для робота Двигуна».

1.33. «Программа для робота Тягуна»

Теория: знакомство с особенностями схем игровых полей с заданным маршрутом и платформ-космодромов с заданием для виртуальных роботов среде ПиктоМир. Знакомство с особенностями составления программы для робота Тягуна из магнитных карточек с пиктограммой команды, ориентируясь на изображение платформы-склада робота Тягуна в среде ПиктоМир и схему игрового поля с заданным маршрутом.

Практика: игровая ситуация «Найди схему игрового поля с заданным маршрутом для Робота, ориентируясь на изображение платформы-космодрома или клетчатое поле виртуального Робота среды ПиктоМир». Беседа «Знаки-обозначения на схеме игрового поля Робота и платформы-космодрома в среде ПиктоМир». Игра «Программа для робота Тягуна».

1.33. «Программа для робота Тягуна»

Теория: знакомство с особенностями схем игровых полей с заданным маршрутом и платформ-космодромов с заданием для виртуальных роботов среде ПиктоМир. Знакомство с особенностями составления программы для робота Тягуна из магнитных карточек с пиктограммой команды, ориентируясь на изображение платформы-склада робота Тягуна в среде ПиктоМир и схему игрового поля с заданным маршрутом.

Практика: игровая ситуация «Найди схему игрового поля с заданным маршрутом для Робота, ориентируясь на изображение платформы-космодрома или клетчатое поле виртуального Робота среды ПиктоМир». Беседа «Знаки-обозначения на схеме игрового поля Робота и платформы-космодрома в среде ПиктоМир». Игра «Программа для робота Тягуна».

1.34. «Составляем программы для Роботов»

Теория: знакомство с понятием «программа», «программист». Знакомство с особенностями составления программы для роботов Вертуна, Двигуна, Тягуна и Ползуна из пиктограмм команд, ориентируясь на изображение схемы игрового поля с заданием для Робота.

Практика: беседа «Программист. Программа для Робота». Беседа «Программа для схемы игрового поля с заданием для Робота». Игровая ситуация «Составь программу для виртуального робота среды ПиктоМир».

1.35. «Внимание! Правила работы с планшетом»

Теория: знакомство с понятием «виртуальный робот» среды ПиктоМир. Знакомство с правилами работы в клубе «КрохаСофт». Знакомство с понятием «планшет». Знакомство с правилами работы с планшетом.

Практика: Беседа «Виртуальные роботы» среды ПиктоМир. Игровая ситуация «Правила работы в клубе «КрохаСофт». Беседа «Планшет. Правила работы с планшетом». Игровая ситуация «Правила работы с планшетом».

1.36. «Допуск к цифровой среде ПиктоМир – получен!»

Теория: знакомство с понятием «планшет». Знакомство с правилами работы с планшетом. Знакомство с последовательностью действий запуска Игры в цифровой среде «ПиктоМир» на планшете.

Практика: беседа «Планшет. Правила работы с планшетом». Беседа «Этапы запуска Игры в Цифровой среде ПиктоМир». Игровая ситуация «Запусти Игру в среде ПиктоМир».

2. Планируемые результаты освоения программы

Метапредметные результаты:

- Умеют работать по правилу, образцу, схеме;
- Умеют отвечать на вопросы по основам алгоритмики ;
- Умеют принимать технические решения в среде программирования;
- Умеет корректировать алгоритмы действий исполнителя;
- Умеют проявляет инициативу и самостоятельность в среде программирования;
- Умеют выбирать участников команды, малой группы (в пары) и активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми в совместной игровой и моделирующей деятельности;
- Умеют осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности в среде программирования при работе с кубиками, магнитными карточками и условными моделями – исполнителями (роботы);
- Качественно владеет разными формами и видами творческо-технической игры, знаком с основными составными частями компьютера (планшета); основными понятиями, командами применяемые в начальной алгоритмике, ;
- Качественно создает алгоритмы действий с помощью кубиков и карточек на магнитной доске для исполнителей и с помощью педагога запускает их самостоятельно;
- Сформированы графические умения программирования и технические навыки работы с различными источниками информации в техническом творчестве;

Личностные результаты:

- Развивают навык сотрудничества со взрослыми и сверстниками;
- Формируют установки на положительные отношения к компьютеру (планшету);
- Формируют установки на положительные отношения к разным видам технического труда, другим людям и самому себе;
- При поддержке окружающих дают оценку своим поступкам и поступкам других людей и обладает чувством собственного достоинства;

- Выражают свои эмоции, соблюдая этические нормы и правила безопасного поведения при работе с электротехникой, предметами, необходимыми при организации игр с моделями – исполнителями, игр-театрализаций с детьми;
- Развивают усидчивость, наблюдательность, творческое воображение, аккуратность, дисциплинированность, память, восприятие, настойчивость и крупную и мелкую моторику при работе с кубиками, магнитными карточками и условными моделями – исполнителями.

Предметные результаты:

- Овладевают начальными знаниями и элементарными представлениями об алгоритмике, компьютерной среде, включающую в себя графический язык программирования;
- Создает действующие модели исполнителей; демонстрирует технические возможности исполнителей с помощью создания алгоритма их действий, создает алгоритмы действий на магнитной доске для исполнителей (робота) и запускает робота-ползуна самостоятельно;
- Способны взаимодействовать со сверстниками по правилам поведения в совместной игровой и моделирующей деятельности при работе с карточками, кубиками и условными моделями – исполнителями;
- Умеет создавать действующие модели исполнителей с помощью создания алгоритма их действий;
- Выполняет запуск условных моделей – исполнителей (робота) самостоятельно;
- Умеют слушать взрослого и выполнять его инструкции; договариваться и согласовывать свои действия со сверстником;
- Умеют контролировать свои действия и действия партнёра, исправлять свои и его ошибки.

4.Комплекс организационно-педагогических условий

4.1 Условия реализации программы

Инвентарь и оборудование используемое на занятиях:

Специально оборудованное помещение:

1. Для подготовки к занятиям с комплектом заданий используйте следующий протокол:
2. Установка на каждый компьютер программное обеспечение «Пиктомир»
3. Организованное для каждого воспитанника группы рабочее место с свободным местом для выполнения заданий на бумаге.
4. Отдельный шкаф, полки для хранения наборов.
5. Место, для размещения дополнительного материала: книги, фотографии, карты – всё, что относится к изучаемой теме.

№	Наименование оборудования	Кол-во (шт.)
1	Магнитная доска	1
2	Планшет (для педагога)	1
3	Робот Ползун	1
4	Мягкие игрушки- роботы: Тягун, Прыгун, Зажигун, Вертун	4
5	Набор: - кубики со стрелочками; - магнитные карточки со стрелочками	1 набор 1 набор
6	Набор цветных напольных ковриков	1 набор

Кадровое обеспечение:

Занятия ведет педагог дополнительного образования: воспитатель Барышникова Н.В. 1КК

Образование: высшее педагогическое

Переподготовка по программе «Практическая дошкольная педагогика и психология образования в соответствии с ФГОС ДО»

Педагогический стаж работы: 14 лет

Методические материалы:

Таблицы, карточки, схемы, комплексы упражнений для глаз, картотека упражнений физкультурных минуток и физкультурных пауз, подборка физкультминуток для снятия утомления, подборка физкультминуток для улучшения кровообращения плечевого пояса и рук, а также картотека профилактической гимнастики для дошкольников: зрительная гимнастика во время работы на компьютере, зрительная гимнастика, зрительная гимнастика после компьютерного занятия, гимнастика для снятия общего утомления; подборка игр, правила безопасности на занятии и правилами поведения в клубе «КрохаСофт», картотека с дидактическими играми, специальный инвентарь и оборудование.

4.2. Формы аттестации и контроля

Комплексная оценка индивидуального развития

Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы:

-выполнение детьми тестовых заданий,

-творческое программирование с использованием игр проводится по подгруппам.

Итоги реализации дополнительной образовательной программы оцениваются по критериям:

- 3 – ребёнок полностью и самостоятельно справился с заданием;
- 2 –ребёнок при выполнении задания допустил незначительные неточности;
- 1 – ребёнок справился с заданием с помощью педагога.

Педагогический анализ индивидуального развития ребенка дошкольного возраста проводится 2 раз в год.

Оптимальный: Познавательное отношение у ребенка к программированию устойчиво. Он проявляет инициативу и творчество в решении задач графической среде. Самостоятельно планирует предстоящую деятельность. Осознанно выбирает фон сцены, исполнителя, костюм исполнителя и спрайты в различных ящиках и в соответствии с их назначением. Действует планомерно. В диалоге со взрослым поясняет ход деятельности исполнителя. Формулирует в речи: достигнут или нет результат, замечает неполное соответствие полученного результата гипотезы. Делает выводы. Умеет презентовать свой проект. Объясняет все действия исполнителя.

Достаточный: В большинстве случаев ребенок проявляет активный познавательный интерес к программированию. Колеблется в выборе сцены, исполнителя, костюм исполнителя, путает спрайты в различных ящиках, не знает их значения. Испытывает сложности в презентации своего проекта и в объяснениях действий своего исполнителя.

Низкий: ребенок включаются в программирование, но его активность быстро затухает. Он боится проявить самостоятельность и инициативу в выборе фона сцены, исполнителя, костюма исполнителя и спрайтов в различных ящиках. Дошкольник действует хаотично в выборе действий для исполнителя. Испытывает сложности в презентации своего проекта, путается в объяснениях действий своего исполнителя.

Методы исследования.

Для определения динамики эффективности проводимых занятий необходимо использовать мониторинговые исследования:

- метод педагогического наблюдения;
- тестирование;

Динамику развития физических качеств дошкольников позволяют оценить контрольные тесты, проводимые 2 раза в год - в сентябре, перед началом цикла занятий и в июне – после прохождения программы.

Критерии оценивания результатов:

Диагностическая карта

№ п/п	Ф.И. ребенка	Направление: Техническое							
		Умение редактировать сцену, фон, добавлять новые спрайты	Умение рисовать новые объекты	Знание и использование по назначению синего ящика(команды движения)	Знание и использование по назначению темно зеленого ящика (команды рисования)	Знание и использование по назначению фиолетового ящика (внешний вид)	Умение оживлять объект при помощи добавления костюма	Знание и использование по назначению лилового ящика (добавление звуков)	Итоговый показатель
ИТОГО:									
Оптимальный (чел., %)									
Достаточный (чел., %)									
Низкий (чел., %)									

Кол-во обследова нных детей (чел., %)									
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--

При заполнении карты используется трехбалльная шкала оценок, где каждой уровневой оценке соответствует качественная характеристика:

- 1 - низкий уровень (Н);
- 2 – достаточный (средний) уровень (Д);
- 3 – оптимальный (высокий) уровень (О).

Условные обозначения:

н.г. – начало года, к.г. – конец года

Список используемой литературы

1. Наука. Энциклопедия. – М., «РОСМЭН», 2019. – 125 с.
2. Горячев А.В., Ключ Н.В. Все по полочкам. Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников. – М., 2018.
3. Горячев А.В., Ключ Н.В. Все по полочкам. Пособие для дошкольников. – М., 2016.
4. Горвиц Ю.М., Чайнова Л.Д., Поддъяков Н.Н., Зворыгина Е.В. и др. Новые информационные технологии в дошкольном образовании. – М.: ЛИНКА-ПРЕСС, 2019.
5. Государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования. – М., 2017, с. 11-12, 57-58.
6. Сборник материалов международной конференции «Педагогический процесс, как непрерывное развитие творческого потенциала личности» Москва.: МГИУ, 2016г.
7. Марьясова И.П. Компьютер в детском саду./Информатика в школе. Авторские курсы и методики. Методические рекомендации. Сб. Вып. 2.- Пермь, 2018. С. 63-87.
8. Золотарева А., Терещук М. «Факультативные занятия по информатике в дошкольном учреждении» //Дошкольное воспитание. – 2017. - № 6. – С. 74.
9. Новые информационные технологии в дошкольном образовании /Под ред. Ю.М. Горвича. – М., 2019.
10. Программа воспитания и обучения в детском саду /Под ред. М.А. Васильевой. – М., 2015.
11. Могилева В.Н. Психофизиологические особенности дошкольника и их учет в работе с компьютером. – М., 2017.

Перечень интернет-ресурсов:

1. <http://aboutstudy.ru/> Сайт Обучение.RU. Образование / Дошкольное. Образование / Методики.
2. <http://dob.1september.ru> /Газета «Дошкольное образование».
3. Российское образование. Федеральный портал <http://www.edu.ru/>
4. Всё образование. Каталог ссылок <http://catalog.alledu.ru/>
5. В помощь учителю Федерация Интернет-образования <http://som.fio.ru/>
6. Российский образовательный портал. Каталог справочно-информационных источников [http://www.school.edu.ru/catalog.asp?catalog no=1165](http://www.school.edu.ru/catalog.asp?catalog%20no=1165).
7. <http://edu.rin.ru/> Наука и образование.
8. Новая методика обучения детей <http://www.metodika.ru/>

Для детей:

- 1.Энциклопедический словарь юного техника. – М., «Педагогика», 2017. – 463 с.
- 2.Дошкольник и компьютер /Под ред. Л.А.Леоновой. – М., 2019.
- 3.Каримов М., Рабдулисманова Л. «Новые информационные технологии в дошкольном образовании» //Дошкольное воспитание. – 2016. - № 4.
- 4.Кривич Е.Я. Компьютер для дошколят. – М., 2017.
- 5.Симонович С. Веселая энциклопедия по компьютерам и информатике. – СПб., 2019.
- 6.Симонович С., Евсеев Е. Занимательный компьютер. – М., 2019.
7. Сеницына Е. Веселые уроки для дошкольников в играх, сказках, упражнениях, рассказах. – М., 2017.
8. Сеницына Е. Умные занятия и игры. – М., 2018.

Приложение 1.

КОМПЛЕКСЫ УПРАЖНЕНИЙ ДЛЯ ГЛАЗ

Упражнения выполняются сидя или стоя, отвернувшись от экрана, при ритмичном дыхании, с максимальной амплитудой движения глаз.

Вариант 1

1. Закрывать 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.

2. Посмотреть на переносицу и задержать взор на счет 1 - 4. До усталости глаза не доводить. Затем открыть глаза, посмотреть вдаль на счет 1 - 6. Повторить 4 - 5 раз.

3. Не поворачивая головы, посмотреть направо и зафиксировать взгляд на счет 1 - 4, затем посмотреть вдаль прямо на счет 1 - 6. Аналогичным образом проводятся упражнения, но с фиксацией взгляда влево, вверх и вниз. Повторить 3 - 4 раза.

4. Перенести 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.

Вариант 2

1. Закрывать глаза, не напрягая глазные мышцы, на счет 1 - 4, широко раскрыть глаза и посмотреть вдаль на счет 1 - 6. Повторить 4 - 5 раз.

2. Посмотреть на кончик носа на счет 1 - 4, а потом перевести взгляд вдаль на счет 1 - 6. Повторить 4 - 5 раз.

3. Не поворачивая головы (голова прямо), делать медленно круговые движения глазами вверх-вправо-вниз-влево и в обратную сторону: вверх-влево-вниз-вправо. Затем посмотреть вдаль на счет 1 - 6. Повторить 4 - 5 раз.

4. При неподвижной голове перевести взор с фиксацией его на счет 1 - 4 вверх, на счет 1 - 6 прямо; после чего аналогичным образом вниз-прямо, вправо-прямо, влево-прямо. Прodelать движение по диагонали в одну и другую стороны с переводом глаз прямо на счет 1 - 6. Повторить 3 - 4 раза.

Вариант 3

1. Голову держать прямо. Поморгать, не напрягая глазные мышцы, на счет 10 - 15.

2. Не поворачивая головы (голова прямо) с закрытыми глазами, посмотреть направо на счет 1 - 4, затем налево на счет 1 - 4 и прямо на счет 1 - 6. Поднять глаза вверх на счет 1 - 4, опустить вниз на счет 1 - 4 и перевести взгляд прямо на счет 1 - 6. Повторить 4 - 5 раз.

3. Посмотреть на указательный палец, удаленный от глаз на расстояние 25 - 30 см, на счет 1 - 4, потом перевести взор вдаль на счет 1 - 6. Повторить 4 - 5 раз.

4. В среднем темпе проделать 3 - 4 круговых движения в правую сторону, столько же в левую сторону и, расслабив глазные мышцы, посмотреть вдаль на счет 1 - 6. Повторить 1 - 2 раза.

Приложение 9

КОМПЛЕКСЫ УПРАЖНЕНИЙ ФИЗКУЛЬТУРНЫХ МИНУТОК

Физкультминутка (ФМ) способствует снятию локального утомления. По содержанию ФМ различны и предназначаются для конкретного воздействия на ту или иную группу мышц или систему организма в зависимости от самочувствия и ощущения усталости.

Физкультминутка общего воздействия может применяться, когда физкультпаузу по каким-либо причинам выполнить нет возможности.

ФМ общего воздействия

1 комплекс

1. И.п. - о.с. 1 - 2 - встать на носки, руки вверх-наружу, потянуться вверх за руками. 3 - 4 - дугами в стороны руки вниз и расслабленно скрестить перед грудью, голову наклонить вперед. Повторить 6 - 8 раз. Темп быстрый.

2. И.п. - стойка ноги врозь, руки вперед, 1 - поворот туловища направо, мах левой рукой вправо, правой назад за спину. 2 и.п. 3 - 4 - то же в другую сторону. Упражнения выполняются размашисто, динамично. Повторить 6 - 8 раз. Темп быстрый.

3. И.п. 1 - согнуть правую ногу вперед и, обхватив голень руками, притянуть ногу к животу. 2 - приставить ногу, руки вверх-наружу. 3 - 4 - то же другой ногой. Повторить 6 - 8 раз. Темп средний.

2 комплекс

1. И.п. - о.с. 1 - 2 - дугами внутрь два круга руками в лицевой плоскости. 3 - 4 - то же, но круги наружу. Повторить 4 - 6 раз. Темп средний.

2. И.п. - стойка ноги врозь, правую руку вперед, левую на пояс. 1 - 3 - круг правой рукой вниз в боковой плоскости с поворотом туловища направо. 4 - заканчивая круг, правую руку на пояс, левую вперед. То же в другую сторону. Повторить 4 - 6 раз. Темп средний.

3. И.п. - о.с. 1 - с шагом вправо руки в стороны. 2 - два пружинящих наклона вправо. Руки на пояс. 4 - и.п. 1 - 4 - то же влево. Повторить 4 - 6 раз в каждую сторону. Темп средний.

3 комплекс

1. И.п. - стойка ноги врозь, 1 - руки назад. 2 - 3 - руки в стороны и вверх, встать на носки. 4 - расслабляя плечевой пояс, руки вниз с небольшим наклоном вперед. Повторить 4 - 6 раз. Темп медленный.

2. И.п. - стойка ноги врозь, руки согнутые вперед, кисти в кулаках. 1 - с поворотом туловища налево "удар" правой рукой вперед. 2 - и.п. 3 - 4 - то же в другую сторону. Повторить 6 - 8 раз. Дыхание не задерживать.

4 комплекс

1. И.п. - руки в стороны. 1 - 4 - восьмеркообразные движения руками. 5 - 8 - то же, но в другую сторону. Руки не напрягать. Повторить 4 - 6 раз. Темп медленный. Дыхание произвольное.

2. И.п. - стойка ноги врозь, руки на поясе. 1 - 3 - три пружинящих движения тазом вправо, сохраняя и.п. плечевого пояса. 4 - и.п. Повторить 4 - 6 раз в каждую сторону. Темп средний. Дыхание не задерживать.

3. И.п. - о. с. 1 - руки в стороны, туловище и голову повернуть налево. 2 - руки вверх. 3 - руки за голову. 4 - и.п. Повторить 4 - 6 раз в каждую сторону. Темп медленный.

Физкультминутка для улучшения мозгового кровообращения

Наклоны и повороты головы оказывают механическое воздействие на стенки шейных кровеносных сосудов, повышают их эластичность; раздражение вестибулярного аппарата вызывает расширение кровеносных сосудов головного мозга. Дыхательные упражнения, особенно дыхание через нос, изменяют их кровенаполнение. Все это усиливает мозговое кровообращение, повышает его интенсивность и облегчает умственную деятельность.

1 комплекс

1. И.п. - о.с. 1 - руки за голову; локти развести пошире, голову наклонить назад. 2 - локти вперед. 3 - 4 - руки расслабленно вниз, голову наклонить вперед. Повторить 4 - 6 раз. Темп медленный.

2. И.п. - стойка ноги врозь, кисти в кулаках. 1 - мах левой рукой назад, правой вверх - назад. 2 - встречными махами переменить положение рук. Махи заканчивать рывками руками назад. Повторить 6 - 8 раз. Темп средний.

3. И.п. - сидя на стуле. 1 - 2 отвести голову назад и плавно наклонить назад. 3 - 4 - голову наклонить вперед, плечи не поднимать. Повторить 4 - 6 раз. Темп медленный.

2 комплекс

1. И.п. - стоя или сидя, руки на поясе. 1 - 2 - круг правой рукой назад с поворотом туловища и головы направо. 3 - 4 - то же левой рукой. Повторить 4 - 6 раз. Темп медленный.

2. И.п. - стоя или сидя, руки в стороны, ладони вперед, пальцы разведены. 1 - обхватив себя за плечи руками возможно крепче и дальше. 2 - и.п. То же налево. Повторить 4 - 6 раз. Темп быстрый.

3. И.п. - сидя на стуле, руки на пояс. 1 - повернуть голову направо. 2 - и.п. То же налево. Повторить 6 - 8 раз. Темп медленный.

3 комплекс

1. И.п. - стоя или сидя, руки на поясе. 1 - махом левую руку занести через правое плечо, голову повернуть налево. 2 - и.п. 3 - 4 - то же правой рукой. Повторить 4 - 6 раз. Темп медленный.

2. И.п. - о.с. Хлопок в ладоши за спиной, руки поднять назад возможно выше. 2 - движение рук через стороны, хлопок в ладоши впереди на уровне головы. Повторить 4 - 6 раз. Темп быстрый.

3. И.п. - сидя на стуле. 1 - голову наклонить вправо. 2 - и.п. 3 - голову наклонить влево. 4 - и.п. Повторить 4 - 6 раз. Темп средний.

4 комплекс

1. И.п. - стоя или сидя. 1 - руки к плечам, кисти в кулаки, голову наклонить назад. 2 - повернуть руки локтями кверху, голову наклонить вперед. Повторить 4 - 6 раз. Темп средний.

2. И.п. - стоя или сидя, руки в стороны. 1 - 3 - три рывка согнутыми руками внутрь: правой перед телом, левой за телом. 4 - и.п. 5 - 8 - то же в другую сторону. Повторить 4 - 6 раз. Темп быстрый.

3. И.п. - сидя. 1 - голову наклонить вправо. 2 - и.п. 3 - голову наклонить влево. 4 - и.п. 5 - голову повернуть направо. 6 - и.п. 7 - голову повернуть налево. 8 - и.п. Повторить 4 - 6 раз. Темп медленный.

Физкультминутка для снятия утомления

с плечевого пояса и рук

Динамические упражнения с чередованием напряжения и расслабления отдельных мышечных групп плечевого пояса и рук улучшают кровоснабжение, снижают напряжение.

1 комплекс

1. И.п. - о.с. 1 - поднять плечи. 2 - опустить плечи. Повторить 6 - 8 раз, затем пауза 2 - 3 с, расслабить мышцы плечевого пояса. Темп медленный.

2. И.п. - руки согнуты перед грудью. 1 - 2 - два пружинящих рывка назад согнутыми руками. 3 - 4 - то же прямыми руками. Повторить 4 - 6 раз. Темп средний.

3. И.п. - стойка ноги врозь. 1 - 4 - четыре последовательных круга руками назад. 5 - 8 - то же вперед. Руки не напрягать, туловище не поворачивать. Повторить 4 - 6 раз. Закончить расслаблением. Темп средний.

2 комплекс

1. И.п. - о.с. - кисти в кулаках. Встречные махи руками вперед и назад. Повторить 4 - 6 раз. Темп средний.

2. И.п. - о.с. 1 - 4 - дугами в стороны руки вверх, одновременно делая ими небольшие воронкообразные движения. 5 - 8 - дугами в стороны руки расслабленно вниз и потрясти кистями. Повторить 4 - 6 раз. Темп средний.

3. И.п. - тыльной стороной кисти на пояс. 1 - 2 - свести вперед, голову наклонить вперед. 3 - 4 - локти назад, прогнуться. Повторить 6 - 8 раз, затем руки вниз и потрясти расслабленно. Темп медленный.

3 комплекс

1. И.п. - стойка ноги врозь, руки в стороны, ладони кверху. 1 - дугой кверху расслабленно правую руку влево с хлопками в ладони, одновременно туловище повернуть налево. 2 - и.п. 3 - 4 - то же в другую сторону. Руки не напрягать. Повторить 6 - 8 раз. Темп средний.

2. И.п. - о.с. 1 - руки вперед, ладони книзу. 2 - 4 - зигзагообразными движениями руки в стороны. 5 - 6 - руки вперед. 7 - 8 - руки расслабленно вниз. Повторить 4 - 6 раз. Темп средний.

3. И.п. - о.с. 1 - руки свободно махом в стороны, слегка прогнуться. 2 - расслабляя мышцы плечевого пояса, "уронить" руки и приподнять их скрестно перед грудью. Повторить 6 - 8 раз. Темп средний.

4 комплекс

1. И.п. - о.с. 1 - дугами внутрь, руки вверх - в стороны, прогнуться, голову назад. 2 - руки за голову, голову наклонить вперед. 3 - "уронить" руки. 4 - и.п. Повторить 4 - 6 раз. Темп средний.

2. И.п. - руки к плечам, кисти в кулаках. 1 - 2 - напряженно повернуть руки предплечьями и выпрямить их в стороны, кисти тыльной стороной

вперед. 3 - руки расслабленно вниз. 4 - и.п. Повторить 6 - 8 раз, затем расслабленно вниз и встряхнуть кистями. Темп средний.

3. И.п. - о.с. 1 - правую руку вперед, левую вверх. 2 - поменять положение рук. Повторить 3 - 4 раза, затем расслабленно опустить вниз и потрясти кистями, голову наклонить вперед. Темп средний.

Физкультминутка для снятия утомления с туловища и ног

Физические упражнения для мышц ног, живота и спины усиливают венозное кровообращение в этих частях тела и способствуют предотвращению застойных явлений крово- и лимфообращения, отечности в нижних конечностях.

1 комплекс

1. И.п. - о.с. 1 - шаг влево, руки к плечам, прогнуться. 2 - и.п. 3 - 4 - то же в другую сторону. Повторить 6 - 8 раз. Темп медленный.

2. И.п. - стойка ноги врозь. 1 - упор присев. 2 - и.п. 3 - наклон вперед, руки впереди. 4 - и.п. Повторить 6 - 8 раз. Темп средний.

3. И.п. - стойка ноги врозь, руки за голову. 1 - 3 - круговые движения тазом в одну сторону. 4 - 6 - то же в другую сторону. 7 - 8 - руки вниз и расслабленно потрясти кистями. Повторить 4 - 6 раз. Темп средний.

2 комплекс

1. И.п. - о.с. 1 - выпад влево, руки дугами внутрь, вверх в стороны. 2 - толчком левой приставить ногу, дугами внутрь руки вниз. 3 - 4 - то же в другую сторону. Повторить 6 - 8 раз. Темп средний.

2. И.п. - о.с. 1 - 2 - присед на носках, колени врозь, руки вперед - в стороны. 3 - встать на правую, мах левой назад, руки вверх, 4 - приставить

левую, руки свободно вниз и встряхнуть руками. 5 - 8 - то же с махом правой ногой назад. Повторить 4 - 6 раз. Темп средний.

3. И.п. - стойка ноги врозь. 1 - 2 - наклон вперед, правая рука скользит вдоль ноги вниз, левая, сгибаясь, вдоль тела вверх. 3 - 4 - и.п. 5 - 8 - то же в другую сторону. Повторить 6 - 8 раз. Темп средний.

3 комплекс

1. И.п. - руки скрестно перед грудью. 1 - взмах правой ногой в сторону, руки дугами книзу, в стороны. 2 - и.п. 3 - 4 - то же в другую сторону. Повторить 6 - 8 раз. Темп средний.

2. И.п. - стойка ноги врозь пошире, руки вверх - в стороны. 1 - полуприсед на правой, левую ногу повернуть коленом внутрь, руки на пояс. 2 - и.п. 3 - 4 - то же в другую сторону. Повторить 6 - 8 раз. Темп средний.

3. И.п. - выпад левой вперед. 1 - мах руками направо с поворотом туловища направо. 2 - мах руками налево с поворотом туловища налево. Упражнения выполнять размашисто расслабленными руками. То же с выпадом правой. Повторить 6 - 8 раз. Темп средний.

4 комплекс

1. И.п. - стойка ноги врозь, руки вправо. 1 - полуприседая и наклоняясь, руки махом вниз. Разгибая правую ногу, выпрямляя туловище и передавая тяжесть тела на левую ногу, мах руками влево. 2 - то же в другую сторону. Упражнения выполнять слитно. Повторить 4 - 6 раз. Темп средний.

2. И.п. - руки в стороны. 1 - 2 - присед, колени вместе, руки за спину. 3 - выпрямляя ноги, наклон вперед, руками коснуться пола. 4 - и.п. Повторить 6 - 8 раз. Темп средний.

3. И.п. - стойка ноги врозь, руки за голову. 1 - резко повернуть таз направо. 2 - резко повернуть таз налево. Во время поворотов плечевой пояс оставить неподвижным. Повторить 6 - 8 раз. Темп средний.

КОМПЛЕКСЫ УПРАЖНЕНИЙ ФИЗКУЛЬТУРНЫХ ПАУЗ

Физкультурная пауза (ФП) - повышает двигательную активность, стимулирует деятельность нервной, сердечно-сосудистой, дыхательной и мышечной систем, снимает общее утомление, повышает умственную работоспособность.

Физкультурная пауза 1

Ходьба на месте 20 - 30 с. Темп средний.

1. Исходное положение (и.п.) - основная стойка (о.с.). 1 - руки вперед, ладони книзу. 2 - руки в стороны, ладони кверху, 3 - встать на носки, руки вверх, прогнуться. 4 - и.п. Повторить 4 - 6 раз. Темп медленный.

2. И.п. - ноги врозь, немного шире плеч. 1 - 3 наклон назад, руки за спину. 3 - 4 - и.п. Повторить 6 - 8 раз. Темп средний.

3. И.п. - ноги на ширине плеч. 1 - руки за голову, поворот туловища направо. 2 - туловище в и.п., руки в стороны, наклон вперед, голову назад. 3 - выпрямиться, руки за голову, поворот туловища налево. 4 - и.п. 5 - 8 - то же в другую сторону. Повторить 6 раз. Темп средний.

И.п. - руки к плечам. 1 - выпад вправо, руки в стороны. 2 - и.п. 3 - присесть, руки вверх. 4 - и.п. 5 - 8 - то же в другую сторону. Повторить 6 раз. Темп средний.

И.п. - ноги врозь, руки на пояс. 1 - 4 - круговые движения туловищем вправо. 5 - 8 - круговые движения туловищем влево. Повторить 4 раза. Темп средний.

И.п. - о.с. 1 - мах правой ногой назад, руки в стороны. 2 - и.п. 3 - 4 - то же левой ногой. Повторить 6 - 8 раз. Темп средний.

И.п. - ноги врозь, руки на пояс. 1 - голову наклонить вправо. 2 - не выпрямляя головы, наклонить ее назад. 3 - голову наклонить вперед. 4 - и.п. 5 - 8 - то же в другую сторону. Повторить 4 - 6 раз. Темп средний.

Физкультурная пауза 2

Ходьба на месте 20 - 30 с. Темп средний.

1. И.п. - о.с. Руки за голову. 1 - 2 - встать на носки, прогнуться, отвести локти назад. 3 - 4 - опуститься на ступни, слегка наклониться вперед, локти вперед. Повторить 6 - 8 раз. Темп медленный.

2. И.п. - о.с. 1 - шаг вправо, руки в стороны. 2 - повернуть кисти ладонями вверх. 3 - приставить левую ногу, руки вверх. 4 - руки дугами в стороны и вниз, свободным махом скрестить перед грудью. 5 - 8 - то же влево. Повторить 6 - 8 раз. Темп средний.

3. И.п. - стойка ноги врозь, руки в стороны. 1 - наклон вперед к правой ноге, хлопок в ладони. 2 - и.п. 3 - 4 то же в другую сторону. Повторить 6 - 8 раз. Темп средний.

4. И.п. - стойка ноги врозь, левая впереди, руки в стороны или на поясе. 1 - 3 - три пружинистых полуприседа на левой ноге. 4 - поменять положение ног. 5 - 7 - то же, но правая нога впереди левой. Повторить 4 - 6 раз. Перейти на ходьбу 20 - 25 с. Темп средний.

5. И.п. - стойка ноги врозь пошире. 1 - с поворотом туловища влево, наклон назад, руки назад. 2 - 3 - сохраняя положение туловища в повороте, пружинистый наклон вперед, руки вперед. 4 - и.п. 5 - 8 - то же, но поворот туловища вправо. Повторить по 4 - 6 раз в каждую сторону. Темп медленный.

6. И.п. - придерживаясь за опору, согнуть правую ногу, захватив рукой за голень. 1 - вставая на левый носок, мах правой ногой назад, правую руку в сторону - назад. 2 - и.п. 3 - 4 - то же, но согнуть левую ногу. Повторить 6 - 8 раз. Темп средний.

7. И.п. - о.с. 1 - руки назад в стороны, ладони наружу, голову наклонить назад. 2 - руки вниз, голову наклонить вперед. Повторить 6 - 8 раз. Темп медленный.

Физкультурная пауза 3

Ходьба на месте 20 - 30 с. Темп средний.

1. И.п. - о.с. Правой рукой дугой внутрь. 2 - то же левой и руки вверх, встать на носки. 3 - 4 - руки дугами в стороны. И.п. Повторить 4 - 6 раз. Темп медленный.

2. И.п. - о.с. 1 - с шагом вправо руки в стороны, ладони кверху. 2 - с поворотом туловища направо дугой кверху левую руку вправо с хлопком в ладони. 3 - выпрямиться. 4 - и.п. 5 - 8 - то же в другую сторону. Повторить 6 - 8 раз. Темп средний.

3. И.п. - стойка ноги врозь. 1 - 3 - руки в стороны, наклон вперед и три размашистых поворота туловища в стороны. 4 - и.п. Повторить 6 - 8 раз. Темп средний.

4. И.п. - о.с. 1 - 2 - присед, колени врозь, руки вперед. 3 - 4 - встать, правую руку вверх, левую за голову. 5 - 8 - то же, но правую за голову. Повторить 6 - 10 раз. Темп медленный.

5. И.п. - о.с. 1 - выпад влево, руки в стороны. 2 - 3 - руки вверх, два пружинистых наклона вправо. 4 - и.п. 5 - 8 - то же в другую сторону. Повторить 4 - 6 раз. Темп средний.

6. И.п. - правую руку на пояс, левой поддерживаться за опору. 1 - мах правой ногой вперед. 2 - мах правой ногой назад, захлестывая голень. То же проделать левой ногой. Повторить по 6 - 8 махов каждой ногой. Темп средний.

7. И.п. - о.с. 1 - 2 - правую ногу назад на носок, руки слегка назад с поворотом ладоней наружу, голову наклонить назад. 3 - 4 ногу приставить, руки расслабленно опустить, голову наклонить вперед. 5 - 8 то же, отставляя другую ногу назад. Повторить 6 - 8 раз. Темп медленный.

ПРОФИЛАКТИЧЕСКАЯ ГИМНАСТИКА ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ

Для снятия статического и нервно-эмоционального напряжения можно использовать обычные физические упражнения, преимущественно для верхней части туловища (рывки руками, повороты, "рубка дров" и т.д.), игры на свежем воздухе. Для снятия напряжения зрения рекомендуется зрительная гимнастика. Даже при небольшой ее

продолжительности (1 мин.), но регулярном проведении она является эффективным мероприятием профилактики утомления. Эффективность зрительной гимнастики объясняется тем, что при выполнении специальных упражнений (описаны ниже) обеспечивается периодическое переключение зрения с ближнего на дальнее, снимается напряжение с цилиарной мышцы глаза, активизируются восстановительные процессы аккомодационного аппарата глаза, в результате чего функция зрения нормализуется. Кроме того, есть специальное упражнение (с меткой на стекле), предназначенное для тренировки и развития аккомодационной функции глаза.

Время и место проведения гимнастики

Зрительная гимнастика проводится в середине занятия с ПЭВМ (после 5 мин. работы - для пятилетних и после 7 - 8 мин. - для шестилетних детей) и в конце или после всего развивающего занятия с использованием ПЭВМ (после заключительной части). Первые три из представленных ниже упражнений проводятся в середине занятия в компьютерном зале, а остальные упражнения - после занятий в игровой комнате.

Длительность зрительной гимнастики как во время, так и после занятия составляет 1 мин. Преподаватель выбирает одно упражнение из трех для проведения во время занятий с ПЭВМ и 1 - 2 упражнения для проведения гимнастики после заключительной части занятия. Через 2 - 4 занятия упражнения рекомендуется менять.

Зрительная гимнастика во время работы на компьютере

Упражнение 1 со зрительными метками

В компьютерном зале заранее подвешиваются высоко на стенах, углах, в центре стены яркие зрительные метки. Ими могут быть игрушки

или красочные картинки (4 - 6 меток). Игрушки (картинки) целесообразно подбирать так, чтобы они составляли единый зрительно-игровой сюжет, например, из известных сказок. Сюжеты преподаватель может придумывать сам и менять их время от времени. Примерами игровых сюжетов могут быть следующие. В центре стены помещается машина (или голубь, или самолетик, или бабочка). В углах под потолком стены - цветные гаражи. Детям предлагается проследить взором проезд машины в гаражи или на ремонтную площадку. Голубь может лететь на веточку или в домик.

Методика проведения упражнения

Поднять детей с рабочих мест: упражнение проводится у рабочего места.

Объяснить детям, что они должны делать: по команде преподавателя, не поворачивая головы, одним взглядом глаз, проследить движение машины в синий гараж, затем в зеленый и т.д.

Преподаватель предлагает переводить взгляд с одной метки на другую под счет 1 - 4.

Целесообразно показывать детям, на каком предмете необходимо каждый раз останавливать взгляд. Можно направлять взгляд ребенка последовательно на каждую метку, а можно - в случайном порядке.

Скорость перевода взгляда не должна быть очень большой. Переводить взгляд надо так медленно, чтобы за все упражнение было не больше 12 фиксаций глаз.

Преподаватель должен вести контроль за тем, чтобы дети во время выполнения упражнения не поворачивали головы.

Упражнение 2 со зрительными

метками и поворотами головы

Выполняется так же, как предыдущее упражнение, но дети должны выполнять его с поворотами головы.

Игровым объектом может служить елочка, которую нужно нарядить. Необходимые для этой цели игрушки и зверушки дети должны отыскивать по всему компьютерному залу.

Методика выполнения упражнения

1. Преподаватель просит детей подняться с рабочих мест и стоять около стула, лицом к преподавателю.

2. Объясняется задача: вот елочка (на столе, или большое изображение елочки на картинке в центре стены или чуть ниже), ее нужно нарядить.

3. Преподаватель просит соблюдать следующие условия: "Стойте прямо, не сдвигая с места ног, поворачивая одну лишь голову, отыщите в компьютерном зале игрушки, которыми можно было бы нарядить елочку и назовите их".

4. Темп выполнения упражнения - произвольный.

5. Продолжительность - 1 мин.

Зрительная гимнастика

после компьютерного занятия

Выполняется сидя или стоя, при ритмичном дыхании, с максимальной амплитудой движения глаз. Рекомендуются следующие варианты упражнений.

Упражнение 1

Закрывать глаза, сильно напрягая глазные мышцы, на счет 1 - 4, затем раскрыть глаза, расслабив мышцы глаз, посмотреть вдаль через окно на счет 1 - 6. Повторить 4 - 5 раз.

Упражнение 2

Не поворачивая головы, посмотреть направо и зафиксировать взгляд на счет 1 - 4, затем посмотреть вдаль прямо на счет 1 - 6. Аналогичным образом проводятся упражнения, но с фиксацией взгляда влево, вверх и вниз. Повторить 2 раза.

Упражнение 3

Голову держать прямо. Поморгать, не напрягая глазные мышцы, на счет 10 - 15.

Упражнение 4

Перенести 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.

Упражнение 5

Закрывать глаза, не напрягая глазные мышцы на счет 1 - 4, широко раскрыть глаза и посмотреть вдаль на счет 1 - 6. Повторить 2 - 3 раза.

Упражнение 6

Не поворачивая головы (голова прямо), делать медленно круговые движения глазами вверх-вправо-вниз-влево и в обратную сторону: вверх-влево-вниз-вправо. Затем посмотреть вдаль на счет 1 - 6.

Упражнение 7

При неподвижной голове перевести взор с фиксацией его на счет 1 - 4 вверх, на счет 1 - 6 прямо; после чего аналогичным образом вниз-прямо, вправо-прямо, влево-прямо. Прodelать движение по диагонали в одну и другую стороны с переводом глаз прямо на счет 1 - 6.

Упражнение 8

В игровой комнате на оконном стекле на уровне глаз ребенка крепятся красные круглые метки диаметром 3 - 5 мм. За окном намечается какой-либо отдаленный предмет для фиксации взгляда вдаль. Ребенка ставят около метки на стекле на расстоянии 30 - 35 см и предлагают ему посмотреть в течение 10 с на красную метку, затем перевести взгляд на отдаленный предмет за окном и зафиксировать взор на нем в течение 10 с. После этого поочередно переводить взгляд то на метку, то на выбранный предмет.

Продолжительность этой гимнастики 1 - 1,5 мин.

Гимнастика для снятия общего утомления

Упражнение 1

Исходное положение - стойка ноги врозь. По счету 1 - руки к плечам; 2 - руки поднять вверх, прогнуться; 3 - руки через стороны опустить вниз; 4 - вернуться в исходное положение. На счете 1 - 2 - вдох, на счете 3 - 4 - выдох. Повторить 3 раза.

Упражнение 2

Исходное положение - ноги врозь, руки перед грудью согнуты в локтях. По счету 1 - 2 - два рывка согнутыми руками назад; по счету 3 - 4

- два рывка назад прямыми руками; 5 - 6 - руки опустить. На счет 1 - 2 - выдох, 3 - 4 - вдох, 5 - 6 - выдох. Повторить 3 - 4 раза.

Упражнение 3

Исходное положение - ноги врозь, руки вверх. По счету 1 - не сдвигая с места ног, повернуть туловище вправо, 2 - прийти в исходное положение, по счету 3 - повернуть туловище влево, по счету 4 - вернуться в исходное положение. На счет 1 - вдох, на счет 2 - выдох, на счет 3 - вдох, на счет 4 - выдох. Повторить 3 - 4 раза.

Упражнение 4

Исходное положение - руки вниз, ноги широко расставить. По счету 1 - 2 - руки соединить в замок и поднять вверх за голову. По счету 3 - резко опустить руки вниз, по счету 4 - вернуться в исходное положение. На счет 1 - 2 - вдох, на счет 3 - 4 - выдох. Повторить 3 раза.

Это упражнение еще называют "рубка дров".

Все эти 4 упражнения выполняются в среднем темпе. Физкультминутку рекомендуется проводить после занятий на компьютере в игровой комнате и в комнате релаксации. Преподаватель по желанию может добавить или заменить некоторые упражнения другими. При этом важно учесть то, что физические упражнения должны быть направлены на снятие напряжения с верхнего плечевого пояса и улучшение кровообращения головы и всего тела ребенка. Недопустимо проведение физкультминуток в помещении компьютерного зала так же, как недопустимо позволять детям бегать и переходить на подвижные игры возле компьютеров.

Продолжительность этой гимнастики - не менее 1 мин., желательно 2 - 3 мин.; можно совмещать с офтальмотренажем.

При выполнении всех физических упражнений и офтальмотренажа необходимо выполнять еще одно условие: соблюдать режим проветривания. Если время летнее, то упражнения можно выполнять при

открытых окнах или на свежем воздухе. Если зимнее время, то помещение проветривается и до, и после гимнастики.