Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

«Средняя общеобразовательная школа №1»

**Программа**

**подготовки дошкольников**

**к обучению в школе**

**с использованием возможностей развивающих онлайн игр**

**Автор-составитель: Глазунова Н.А.**

****

округ Муром 2012 г.

**СОДЕРЖАНИЕ**

**Паспорт программы**………………………………………….с.3-5

**Пояснительная записка**.…………………………………….с.6-13

**Содержание программы**………………………………….....с.14-15

**Тематический план**................................................................с.16-17

**Список используемой литературы**…………………….…..с.18-19

**Приложение**…………………………………………………….с.20

***Паспорт программы***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Наименование программы | Подготовка дошкольников к школьному обучению  с использованием возможностей развивающих онлайн игр |
| 2 | Основание для разработки программы | Программа является программой подготовки будущих первоклассников к школьному обучению с использованием возможностей развивающих онлайн игр |
| 3 | Основные разработчики программы | Учитель начальных классов Глазунова Наталья Александровна |
| 4 | Основная цель программы | Расширение возможностей использования современных информационных компьютерных технологий, способствующих повышению качества подготовки будущих первоклассников к обучению в школе, содействию освоения детьми дошкольного возраста элементарной компьютерной грамотностью, созданию условий для успешной социализации детей в обществе, формированию у детей самостоятельности, целеустремленности, умения ставить перед собой задачу и добиваться её решения, нормализации эмоционально-волевой и личностной сферы дошкольников. |
| 5 | Задачи программы | * организация процесса обучения, воспитания и развития детей на этапе предшкольного образования с учетом потребностей и возможностей детей этого возраста; * укрепление и развитие эмоционально-положительного отношения ребенка к школе, желания учиться; * формирование социальных черт личности будущего первоклассника, необходимых для благополучной адаптации к школе. * развитие логического мышления; * развитие алгоритмических навыков и системных подходов к решению поставленных задач; * формирование элементарных компьютерных навыков  (знакомство с компьютером, с элементарными понятиями из сферы информационных технологий). |
| 6 | Условия достижения цели и задач программы | Организация обучения дошкольников будущими учителями первых классов в специализированных кабинетах |
| 7 | Основные направления программы | Адаптация к школьному обучению проходит через:   * формирование базовых умений, необходимых для обучения в школе; * расширение знаний об окружающем предметном мире, природной и социальной среде; * обогащение активного словаря ребенка, связной речи; * логическую и символическую пропедевтику. * формирование начал компьютерной грамотности. |
| 8 | Пользователи основных мероприятий программы | Дети 6-летнего возраста, которые готовятся поступить в 1 класс |
| 9 | Ожидаемые результаты | * обеспечение единых стартовых возможностей будущих первоклассников, * развитие личности ребенка старшего дошкольного возраста, * формирование его готовности к систематическому обучению |

***Пояснительная записка***

Использование информационно – компьютерных технологий становится неотъемлемой частью образовательного процесса. Современная ситуация в новом информационном пространстве школы диктует свои требования к педагогам. Старые формы работы уже не могут в полной мере обеспечить соответствие быстрому изменению общества и технологий. Компьютеризация окружающего мира требует нового подхода и в обучении детей.

Компьютер, являясь самым современным инструментом для обработки информации, служит мощным техническим средством обучения и играет роль незаменимого помощника в воспитании и общем психическом развитии дошкольников. И уже почти никто не задает вопрос: почему? Да потому, что компьютер привлекателен для детей, как любая новая игрушка, а именно так в большинстве случаев они смотрят на него.

Общение детей дошкольного возраста с компьютером начинаем с компьютерных игр, тщательно подобранных с учетом возраста и учебной направленности. Компьютер выступает особым интеллектуальным средством для решения задач разнообразных видов деятельности.

Как известно, игра является одной из форм практического мышления. Играя в компьютерные игры, ребенок учится планировать, выстраивать логику элемента конкретных событий, представлений, у него развивается способность к прогнозированию результата действий. Он начинает думать прежде, чем делать. Объективно все это означает начало овладения основами теоретического мышления, что является важным условием при подготовке детей к обучению в школе. В играх новые знания усваиваются гораздо легче! Именно поэтому **детские развивающие игры** – это прекрасный способ сделать процесс обучения ребёнка увлекательным и более эффективным. Именно игры позволяют совершать действия в благоприятных условиях, активизируют эмоциональный, мыслительный, контактный настрой.

Применение компьютерных игр способствует повышению интереса к обучению, его эффективности, всестороннему развитию дошкольника, вовлекают его в развивающую деятельность, формируют культурнозначимые умения и знания.

Компьютерные игры выстроены так, что ребенок может получить себе не единичное понятие или конкретную учебную ситуацию, но получит обобщенное представление обо всех похожих предметах или ситуациях. Таким образом, у него формируются столь важные операции мышления, как обобщения, классификация. Компьютерные игры повышают самооценку дошкольников. Дети чувствуют большую уверенность в себе, осваиваются наглядно-действенные операции мышления.

**Целью** программы является расширение возможностей использования современных информационных компьютерных технологий, способствующих повышению качества подготовки будущих первоклассников к обучению в школе, содействию освоения детьми дошкольного возраста элементарной компьютерной грамотностью, созданию условий для успешной социализации детей в обществе, формированию у детей самостоятельности, целеустремленности, умения ставить перед собой задачу и добиваться её решения, нормализации эмоционально-волевой и личностной сферы дошкольников.

**Основные задачи программы** кратко можно сформулировать следую­щим образом:

* организация процесса обучения, воспитания и развития детей на этапе предшкольного образования с учетом потребностей и возможностей детей этого возраста;
* укрепление и развитие эмоционально-положительного отношения ребенка к школе, желания учиться;
* формирование социальных черт личности будущего первоклассника, необходимых для благополучной адаптации к школе.
* развитие логического мышления;
* развитие алгоритмических навыков и системных подходов к решению поставленных задач;
* формирование элементарных компьютерных навыков  (знакомство с компьютером, с элементарными понятиями из сферы информационных технологий).

Занятия детей с компьютером включают четыре взаимосвязанных компонента:

• активное познание детьми окружающего мира;

• поэтапное усвоение все усложняющихся игровых способов и средств решения игровых задач;

• изменение предметно–знаковой среды на экране монитора;

• активизирующее общение ребенка со взрослыми и другими детьми.

Использование возможностей развивающих онлайн игр способствует:

– активизации познавательной, творческой деятельности;

– достижению целей обучения и воспитания с помощью современных электронных учебных материалов;

– развитию навыков самообразования и самоконтроля;

– повышению уровня комфортности обучения;

–снижению дидактических затруднений у дошкольников;

– повышению активности и инициативности детей;

– приобретению навыков работы на компьютере.

Благодаря мультимедийному способу подачи информации достигаются следующие **результаты**:

* дети легче усваивают понятия формы, цвета и величины;
* глубже постигаются понятия числа и множества;
* быстрее возникает умение ориентироваться на плоскости и в пространстве;
* тренируется внимание и память;
* активно пополняется словарный запас;
* развивается мелкая моторика, формируется тончайшая координация движений глаз.
* уменьшается время, как простой реакции, так и реакции выбора;
* воспитывается целеустремлённость и сосредоточенность;
* развивается воображение и творческие способности;
* развиваются элементы наглядно-образного и теоретического мышления.

В работе педагога можно выделить несколько преимуществ использования информационно-компьютерных технологий:  
1. Повышенный интерес детей ко всему, что связано с компьютерами;  
2. Широкие мультимедийные возможности (хорошая графика, качественный звук, трехмерное изображение, динамика);  
3. Возможность учитывать индивидуальные особенности и возможности каждого ребенка;  
4. Интерактивность компьютерных программ;  
5. Экономия временных ресурсов.

**Соответственно, на каждом занятии решается комплекс задач, направленный на развитие:**

-произвольной ассоциативной памяти (зрительной, слуховой, тактильной, моторной);

-произвольного и непроизвольного внимания;

-повышения культуры мышления (умение анализировать, обобщать, сравнивать);

-творческого воображения;

-мелкой моторики рук и укрепление соматического и психического здоровья;

-формирование позитивной мотивации.

В основе программы лежат следующие **принципы:**

- сочетание игровой и учебно-игровой видов деятельности;

-постепенный переход от игр-забав к учебно-познавательной деятельности;

-поэтапное, дозированное, дифференцированное усложнение игр;

-развитие творческого потенциала всех детей и индивидуальных возможностей каждого.

В ходе занятий проходят онлайн игры на сайте “Играемся” на общее развитие ребёнка, игры на внимание и память, логику и мышление, различные раскраски, пазлы, ребусы, загадки, головоломки, а также многие другие интересные задания.

Все представленные игры созданы коллективом сайта при сотрудничестве с профессиональными иллюстраторами и детскими психологами.

Данный детский сайт абсолютно безопасен для ребёнка. Здесь нет непристойного контента и агрессивной рекламы. *Детские развиваюшие игры онлайн* помогают обогатить речь ребёнка, расширить его кругозор.

Занятие длится до 35 минут в зависимости от возраста детей и состоит из трех последовательных частей: подготовительной, основной и заключительной.

В подготовительной части занятия идет погружение ребенка в сюжет занятия, подготовка к компьютерной игре через беседы, конкурсы; привлекается опыт детей по наблюдению; создается определенная предметно–ориентированная игровая среда, аналогичная компьютерной игре, стимулирующая воображение ребенка, побуждающая его к активной деятельности, помогающая понять и осуществить задание на компьютере. Подготовительная часть является необходимым звеном развивающих занятий с использованием компьютера, поскольку, в силу возрастных особенностей мышления детей дошкольного возраста, без предварительной предметно–опосредованной деятельности им затруднительно освоить манипуляции с экранными образами. Включается также пальчиковая гимнастика для подготовки моторики рук к работе.

Основная часть занятия строится на работе в группах и включает в себя овладение способом управления программой для достижения результата и самостоятельную игру ребенка за компьютером, карточки с заданиями по развитию мелкой моторики. Используется несколько способов «погружения» ребенка в компьютерную программу:

1. Последовательное объяснение ребенку назначения каждой клавиши с подключением наводящих и контрольных вопросов.

2. Ориентируясь на приобретенные ребенком навыки работы с компьютером, познакомить с новыми клавишами и их назначением.

3. Ребенку предлагается роль исследователя, экспериментатора, предоставляется возможность самостоятельно разобраться со способом управления программой.

4. Ребенку предлагается карточка–схема, где задается алгоритм управления программой. На первых этапах дети знакомятся с символами, проговаривают и отрабатывают способы управления с педагогом, а в дальнейшем самостоятельно «читают» схемы.

В заключительной части подводится итог, делается оценка выполнения и закрепления в памяти ребенка необходимых для условий действий, понятий и смысловых структур и правил действия с компьютером. И чтобы достичь этой цели используются конструирование, рисование, различные малоподвижные игры. Также заключительная часть занятия необходима для снятия зрительного напряжения (проводится гимнастика для глаз), для снятия мышечного напряжения (физкультминутки, массаж, комплекс физических упражнений, расслабление под музыку).

Занятия строятся на игровых методах и приемах, позволяющих детям в интересной, доступной форме получить знания, решить поставленные педагогом задачи. При этом компьютер является мощным средством повышения эффективности обучения, значительно расширяя возможности предъявления образовательной и развивающей информации. Применение цвета, графики, звука, современных средств видеотехники позволяет моделировать различные ситуации и среды.

Учитывая интересы детей, природную наблюдательность и любознательность дошкольников данная программа будет способствовать повышению мыслительной деятельности, обогащению речи, расширению кругозора, формированию эстетического, нравственного отношения к окружающему миру.

**Необходимыми требованиями являются:**

1) доступность обучения;

2) развитие творческих способностей через развивающие игры и упражнения;

3) развитие логического мышления через умение решать логические задачи на смекалку (соответствующие дошкольному возрасту);

4) умение совершать мыслительные операции на основе сравнения, используя приемы классификации и систематизации, а также обобщения и конкретизации.

ОСОБОГО ВНИМАНИЯ ТРЕБУЕТ ОРГАНИЗАЦИЯ ЗАНЯТИЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ КОМПЬЮТЕРОВ:

– продолжительность непрерывной работы с компьютером - не более 10 минут;

– гигиенически рациональная организация рабочего места за компьютером: соответствие мебели росту ребенка, оптимальное освещение, соблюдение электромагнитной безопасности;

– компьютерная техника, которая используется в ОУ, обязательно должна иметь гигиеническое заключение (сертификат), подтверждающий ее безопасность для детей;

– освоение детьми основ компьютерной грамотности не следует рассматривать как самоцель, а использовать как одну из составляющих образовательного процесса;

– использование ИКТ не предусматривает обучение детей основам школьной информатики и вычислительной техники.

***Содержание программы***

Предлагаемая программа рассчитана на 14 часов.

1. *Знакомство. Компьютер и его части. Средства управления. Мышь. Перемещение объектов по экрану мышью –* ***1 ч***

Дети знакомятся с устройством компьютера, правилами поведения в компьютерном классе, осваивают основные действия управления мышкой в онлайн игре, собирая пазлы «Курочка Ряба».

1. *Развитие мышления –* ***3 ч***

Дети играют в игры: пазлы «Слоник», «Четвертый лишний», «Укрась ёлку», насыщенные логическим содержанием, в них моделируются логические конструкции. Учатся выделять один или несколько предметов из группы по определенным признакам, развивают наблюдательность. Учатся выявлять закономерности, мысленно устанавливать сходства и различия предметов по существенным признакам.

1. *Развитие воображения –* ***2 ч***

На занятиях происходит развитие представления у учащихся о цветах. Формируется умение находить цвета в окружающем мире, усвоение цветовых понятий, отработка навыка узнавания основных цветов. Игры про цвета, раскраска «Дед Мороз». Уточняются и углубляются представления об окружающем. Создавая изображения, ребёнок осмысливает качества предметов, запоминает их характерные особенности и детали, овладевает изобразительными навыками и умениями, учится осознанно их использовать, самостоятельно отбирать способы изображения и выразительные средства, передавать характерные особенности образа.

1. *Развитие произвольного внимания –* ***3ч***

Формирование представлений о счёте. Игра соедини по точкам «Кот».

Развитие сосредоточенности и концентрации внимания. Развитие скорости распределения и переключения внимания, наблюдательности. Найди отличия «Морские жители», Найди пару «На лужайке».

1. *Развитие зрительной и слуховой памяти –* ***3 ч***

Детям предстоит находить сходства или отличия между картинками, подбирать пары и определять лишние или одинаковые предметы. Игры «Кто спрятался?», «Снежинки». В процессе специальных игр и упражнений у детей развивают способность узнавать и различать неречевые звуки. Игра «Чей голос на ферме?».

1. *Развитие восприятия –* ***2 ч***

Узнавание и называние основных сенсорных эталонов, определение недостающего предмета или его части, различение направления в пространстве. Игра «Собери чашку». Дети должны уметь прокомментировать свои действия, объяснить все, что они делают. **На занятиях** используются упражнения по закреплению умений воспринимать форму предметов и их элементов, цвета предметов, их величину, высоту, длину, ширину и т. Д. Сравнение предметов по размеру. Игры «Выше – ниже», «Большой – маленький».

***Тематическое планирование***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Тема** | **Цели** | **Форма проведения** |
| 1 | Знакомство. Компьютер и его части. Средства управления. Мышь. Перемещение объектов по экрану мышью. | - познакомить детей с правилами поведения в компьютерном классе и правилами безопасной работы на компьютере;  - научить пользоваться мышью (освоить основное действие мыши - щелчок); | Пазлы «Курочка Ряба» |
| 2 | Развитие мышления | -формирование мышления, как свойства личности; -формирование наблюдательности; -коррекция мелкой моторики; -закрепление знаний о геометрических фигурах. | Пазлы «Слоник» |
| 3 | Развитие мышления | Игра «Четвертый лишний» |
| 4 | Развитие мышления | Игра «Укрась ёлку» |
| 5 | Развитие воображения | - развитие воображения; -формирование наблюдательности; -коррекция мелкой моторики; -закрепление знаний о цвете; -расширение словарного запаса. | Игры про цвета |
| 6 | Развитие воображения | Раскраска «Дед Мороз» |
| 7 | Развитие произвольного внимания | - формирование внимания, как свойства личности; -развитие устойчивости  внимания; -формирование наблюдательности; - коррекция мелкой моторики; -формирование представлений о счёте. | Найди отличия «Морские жители» |
| 8 | Развитие произвольного внимания | Найди пару «На лужайке» |
| 9 | Развитие произвольного внимания | Соедини по точкам «Кот» |
| 10 | Развитие зрительной и слуховой памяти | - формирование памяти, как свойства личности; - развитие зрительной памяти; -формирование наблюдательности. | Игра «Кто спрятался?» |
| 11 | Развитие зрительной и слуховой памяти | Игра «Чей голос на ферме?» |
| 12 | Развитие зрительной и слуховой памяти | Игра «Снежинки» |
| 13 | Развитие восприятия | - формирование восприятия, как свойства личности; -развитие внимания; -коррекция точности целостности восприятия; -развитие воображения. | Игры «Выше – ниже», «Большой – маленький» |
| 14 | Развитие восприятия | Игра «Собери чашку» |

***Список используемой литературы***

1. Бардин К.В. Подготовка ребёнка к школе. М.: Знание, 2008.
2. Безруких М.М., Парамонова Л.А., Слободчиков В.И. и др. Предшкольное обучение: «плюсы» и «минусы»//Начальное образование.-2006.-№3.-С.9-11.
3. Возрастная и педагогической психология, - ч. 1 – М.: Просвещение. 2009.
4. Гузеев В.В., Дахин А.Н., Кульбеда Н.В., Новожилова Н.В. Образовательная технология XXI века: деятельность, ценность, успех. - М.: Центр "Педагогический поиск", 2004.
5. Демьяненко Е.Р. «Методические приемы ИКТ, используемые на занятиях в школе будущего первоклассника». Сеть творческих учителей
6. Дубинина О.А. Программа «Предшкольная пора» "http://www.proshkolu.ru/"
7. Езопова С.А. Предшкольное образование, или Образование детей старшего дошкольного возраста: инновации и традиции//Дошкольная педагогика.- 2007.-№6.-С.8-10.
8. Жутикова Н. В. Психологические уроки обыденной жизни. Беседы психолога. Книга для учителей и родителей. - М.: Просвещение, 2000.
9. Захарова И. Г. Информационные технологии в образовании: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений. – М., 2003
10. Использование компьютерных игр для развития детей дошкольного возраста. "http://otherreferats.allbest.ru/pedagogics/" \t "\_blank"
11. Коган И. Д., Леонас В.В. Эта книга без затей про компьютер для детей. М., Педагогика, 1999
12. Кораблёв А. А. Информационно-телекоммуникационные технологии в образовательном процессе// Школа. – 2006. - №2. – с. 37-39
13. Никитин Б.П. Развивающие игры. – М.: Знание, 1994.
14. Сборник игр и заданий для развития мелкой моторики. Часть III <http://www.7ya.ru/pub/prepare/play1.asp>
15. Шаехова Р.К. Предшкольное образование: актуальность, проблемы, стратегия развития/Р.К.Шаехова // Начальная школа плюс до и после.-2006.-№7.-С.54-57.
16. "http://technologies.su/it\_v\_informatike"

***Приложение 1***



***Приложение 2***

******