Утвержден

Заведующий МАДОУ

Детский сад №97

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Салимгареева Ф.А.

**План кружковой работы**

**«Маленький гений»**

**2013-2014 уч. год**

Руководитель:

педагог II квалификационной категории

Грицук В.А.

**Анализ программы**

Работа кружка «Маленький гений» проводится на базе программы раннего развития IBM Kidsmart, которая помогает повысить уровень подготовки учеников и устранить «цифровое неравенство», разделяющее людей на тех, у кого есть доступ к информационным технологиям и тех, у кого такого доступа нет. Эта программа отражает тот факт, что многие дети сегодня живут в насыщенной информационной среде. Программа позволяет научить маленьких детей новым формам творчества, развить навыки взаимодействия и совместной работы, имеющее очень важное значение для обучения и работы в экономике знаний.

Программа раннего обучения Kidsmart предназначена для обучения детей среднего(4-5 лет) и старшего(6-7 лет) дошкольного возраста путем использования информационных и коммуникационных технологий и создания стимулирующей среды обучения, способствующей социальному и когнитивному развитию детей. Благодаря данной программе дети дошкольного возраста получают доступ к информационным технологиям и в игровой форме осваивают основы естественных наук.

Образовательная программа IBM Kidsmart знакомит детей 4-6 лет с понятиями пространства и времени, помогает узнать названия континентов, океанов и других географических объектов и их местоположение, учит составлять карты и различать направления, соотносить карту с тем, что видит водитель автомобиля, помогает узнать о масштабе, понять соотношения между картой и реальным ландшафтом, развить творческие способности, помогая детям сформировать прочную основу дальнейшего освоения естественных наук.

**Цель программы:** сформировать у старших дошкольников первоначальные представления о компьютере как об образовательном ресурсе.

**Задачи:**

* расширить и углубить умения детей работать на компьютере;
* создать модели применения компьютера для воспитания, обучения и развития детей дошкольного возраста;
* изучить влияние компьютера на поведение, интеллектуальное и творческое развитие детей, а также возможности его применения для коррекционной работы с детьми, имеющими отклонения в физическом и психическом развитии;
* создать предпосылки для успешного усвоения детьми курса информатики в начальной школе.

Срок освоения программы - 2 года. Учебный период рассчитан на 2 занятия в неделю; продолжительность занятия в средней группе - 20 мин., в старшей и подготовительной группе -25 мин.

**Ожидаемые результаты программы:**

* сформированные элементарные технические навыки работы за компьютером;
* осознание ребёнком цели игры:
* принятие и понимание условия игры;
* осознанное применение способов и методов решения игровых задач;
* умение ориентироваться в пространстве;
* наличие абстрактного мышления в процессе овладения символами;
* обогащение познавательной основы личности, расширение и углубление знаний;
* умение пользоваться обобщенными образами;
* способность к моделированию, экспериментированию.

Программа включает в себя 6 научных домиков.

**Домик времени и пространства Труни.** Пять игровых ситуаций приведут ребенка в восторг веселой музыкой, удобным управлением и множеством дружелюбных персонажей.

 Игра знакомит с понятиями пространства и времени, помогая детям приобрести прочную основу для освоения естественных наук. Труня поможет научиться узнавать время, освоить понятие временного отрезка и единицы измерения времени, понять связь между землей, земным шаром и картой мира, узнать названия континентов, океанов и других географических объектов и их местоположение, научиться составлять карты и различать направления (как абсолютное, так и относительное), научиться соотносить карту с тем, что видит водитель автомобиля, узнать о масштабе, понять соотношение между картой и реальным ландшафтом, развить творческие способности… и многое другое.

 Игра «*Домик времени и пространства Труни*» поощряет исследование и настойчивость. У каждой игры есть режим изучения и режим заданий. Это позволяет ребенку или свободно двигаться по игре, направляя свое обучение, или получать ненавязчивую помощь, подсказки и обратную связь. Сложность игры можно изменять, чтобы дети были заинтересованы, но не перегружены.

 В игре «*Домик времени и пространства Труни*» соединились современные технологии и проверенные методы обучения. Это гарантирует, что дети с самыми разными интересами и способностями смогут добиться успеха. Все инструкции к играм озвучены, что позволяет как умеющим, так и не умеющим читать детям обучаться самостоятельно. В эту программу встроена функция последовательного выбора. При использовании компьютера как средства обучения у детей появляется ощущение успеха и знания, которые приобретаются в процессе создания предметов, игры и обучения.

**«Математика с Буренкой».** Математика с Буренкой состоит из семи игр, которые помогают детям выучить цифры, научиться считать, складывать, вычитать, решать примеры и задачи, узнавать геометрические фигуры и делать многое другое. В шести из семи игр есть режим изучения и режим заданий, а также режим вопросов и ответов, поэтому дети смогут научиться выбирать как несколько правильных ответов, так и единственно правильный ответ. Эти игры помогут создать базу для дальнейшего изучения математики и развития мышления, что необходимо детям для понимания и осознания окружающего мира.

Комбинация современных технологий и проверенных методов обучения обеспечивает успешное освоение игр самыми разными детьми. Встроенная функция последовательного выбора предназначена для пользователей однокнопочных устройств ввода. Четкая оцифрованная речь является отличным образцом для детей, изучающий русский язык как иностранный, и для развития речи в раннем возрасте. «*Математика с Буренкой*» может использоваться и как дополнительное средство при обучении детей математике.

«*Математика с Буренкой*» помогает детям научиться самообладанию и поверить в свои силы. Используя компьютер для учебы, дети повышают свой образовательный уровень и приобретают навыки, выполняя творческие задания, играя и обучаясь.

**Научный домик Шуры.** «*Научный домик Шуры*» включает пять игр, развивающих такие качества, как умение классифицировать предметы и устанавливать последовательность, наблюдательность, умение прогнозировать и конструировать. Дети обучаются простой научной классификации и узнают о жизни животных и растений рядом с водоемом. Дети собирают игрушки и машины, изображения которых затем можно напечатать. Кроме того, они могут прочитать и распечатать «Блокнот натуралиста», содержащий любопытные сведения о разных животных.

Для четырех игр предусмотрен режим изучения и режим заданий, таким образом, дети пользуются и дивергентным, и конвергентным мышлением. Все это способствует развитию навыков как творческого, так и логического мышления у детей.

В игре «*Научный домик Шуры*» соединились современные технологии и проверенные методы обучения. Это гарантирует, что дети с самыми разными интересами и способностями смогут добиться успеха. Все инструкции к играм озвучены, что позволяет как умеющим, так и не умеющим читать детям обучаться самостоятельно. В программу встроена функция последовательного выбора. Используя компьютер для учебы, дети повышают свой образовательный уровень и приобретают навыки, выполняя творческие задания, играя и обучаясь.

**«Размышлялки. Сборник 1»**. С помощью игры *«Размышлялки. Сборник 1»* они смогут развивать такие мыслительные навыки, как память, критическое мышление, решение проблем и творчество.

*«Размышлялки. Сборник 1*» – это собрание самых разнообразных интеллектуальных задач для детей. Игра с Гариком-Гагариком и его ксилофонами рассчитана на развитие музыкального и ритмического мышления. Игры с летающими объектами – на развитие визуального и пространственного мышления, а «Чудо-Юдный магазин» и игра с пернатыми друзьями направлены на развитие логических и математических способностей детей. В ситуациях, которые могут представлять сложность для детей, «*Размышлялки. Сборник 1*» создает дружелюбную атмосферу, в которой повышается уверенность ребенка в себе, развиваются исследовательские и творческие способности, а настойчивость вознаграждается.

 Особое внимание в игре «*Размышлялки. Сборник 1*»уделено тому, каким образом дети обучаются. Запоминает ли ребенок лучше то, что видит (зрительное восприятие), или то, что слышит (слуховое восприятие)? Каким образом ребенок обучается? Сначала высказывает предположение, а затем проверяет свою догадку? Узнав что-либо, пробует ли использовать эту информацию другим способом, чтобы посмотреть, что произойдет? Играя в Чудо-Юдном магазине, предпочитает ли ребенок, чтобы покупатели заходили в магазин (слуховое и зрительное восприятие), или чтобы заказы поступали по телефону (слуховое восприятие) либо по факсу (зрительное восприятие)? Набор игр «*Размышлялки. Сборник 1*» помогает успешному развитию наклонностей ребенка и, наряду с этим, развивает его навыки в других областях.

**«Размышлялки. Сборник 2».** «*Размышлялки. Сборник 2*» способствует развитию мышления. Традиционно общество считало интеллект единым измеряемым фактором, который определяет успех ребенка в будущем, теперь это представление изменилось, и человеческий потенциал оценивают как совокупность множества способностей. Вы заметите, что восприимчивость детей к музыке и чувство ритма станут гораздо выше, после того как они разучат песенки с Гарик-Гагариком или создадут собственную ритмичную музыку для группы Оранги.

Вы заметите развитие у детей пространственного мышления, по мере того как они будут осваивать «Объемные картинки» и «Шуструю змейку». Каждая игра является прекрасным упражнением для ума, стимулирующим интеллектуальное развитие детей. Каждая игра повышает уверенность ребенка, побуждает к исследованию, эксперименту и творчеству, и настойчивость вознаграждается.

 Особое внимание в игре «Размышлялки. Сборник 2» уделено тому, каким образом дети обучаются. Как ребенок обнаружил новые инструменты в играх «Объемные картинки» и «Шустрая змейка»? Узнав о возможностях одного инструмента, совмещает ли ребенок этот инструмент с другими, чтобы увидеть, что произойдет? Заметили ли вы, что, играя с Чудиками-Юдиками, одни дети лучше запоминают то, что видят (зрительное восприятие), а другие – то, что слышат (слуховое восприятие)? Вы можете контролировать успехи детей с помощью шкал сложности «Смотреть» и «Слушать».

 Мы думаем, что сочетание проверенных методов обучения и новаторских технологий представляет собой уникальный способ обучения, стимулирующий познавательную активность детей.

**«Размышлялки 3»**

*«Размышлялки 3»* – это собрание самых разнообразных интеллектуальных задач для детей. Детям приходится сталкиваться с быстро увеличивающимся потоком самой разнообразной информации, и обеспечить их всеми знаниями, которые понадобятся им в будущем, просто невозможно. Но игры, представленные в этом сборнике, помогут детям развивать мыслительные навыки, которые в будущем помогут им эффективно справляться с различной информацией, научиться мыслить критически и успешно разрешать возникающие проблемы.

 Детский ум поразительно быстро развивается, чему способствуют различные упражнения, основанные на творческих способностях и стремлении к исследованию, а также на умении логически мыслить. Игра «*Размышлялки. Сборник 3*»была разработана для детей 8-12 лет. Игры, представленные в этом сборнике, вырабатывают навыки решения проблем, знакомят детей с основами программирования, развивают дедуктивные и индуктивные способности, знакомят с простыми физическими понятиями, такими как трение, сила тяжести, движение и инерция.

 «*Размышлялки. Сборник 3*» – это набор игр, богатых обучающими возможностями, для детей, занимающихся самостоятельно, вместе с другими детьми или со взрослыми. Пусть дети показывают вам свои творения и рассказывают о том, с какими проблемами им пришлось столкнуться и как они их разрешили. Игры «Биржа Осьминога» и «Квартирный вопрос» помогут детям развивать навыки логического умозаключения, «Сценарий шоу» и «Затейники» – навыки пространственного и последовательного мышления, а «Игры с силой притяжения» – способность экспериментировать и предсказывать результаты.

**Календарный план кружка «Маленький гений»**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Месяц** | **Название домика** | **Название игры** |
| Октябрь | Размышлялки2  Математика с  Бурёнкой. | Поиграем с Чудиками-Юдиками  Нарисуй гусеницу. |
| Ноябрь | Математика с Бурёнкой.  Размышлялки1 | Нарисуй гусеницу  Гарик-Гарик. |
| Декабрь | Математика с Бурёнкой. | Числовая машина |
| Январь | Научный домик Шуры.  Домик времени и пространства Труни. | Сортировочная  станция  Веселые часики |
| Февраль | Научный домик Шуры  Размышлялки1 | Сортировочная  станция  Киноцех |
| Март | Размышлялки1 | Чудо - Юдный магазин |
| Апрель | Размышлялки1  Размышлялки2 | Ударник Орангша  Мелодии Гарика |
| Май | Математика с  Бурёнкой. | Малышка,  Серединка и  Великан. |