



Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Межшкольный учебный комбинат»

ЦЕНТР ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Рассмотрена и принята
на заседании методического совета,
от 29.08.2016 протокол № 1
Председатель МС Л.П.Калинина

Утверждена приказом
от 31.08.2016 № 368.1.
Директор МАУДО «МУК»
Д.С.Лавров Д.С.Лавров

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа

Название курса: «Компьютерные игры, развивающие интеллект дошкольника»

Направленность: социально-педагогическая

Количество часов: 17

Категория слушателей: 6 – 7 лет (дошкольники)

Срок реализации: 1 год

Составители:
педагог дополнительного образования: Смирнова А.В.
педагог дополнительного образования: Павлова З.Н.

Программа «Компьютерные игры, развивающие интеллект дошкольника» 2016 г. разработана на основе следующих нормативных актов и методических документов:

- Федерального закона от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 03.07.2016) "Об образовании в Российской Федерации" (с изм. и доп., вступ. в силу с 15.07.2016);
- Постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 года N 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей"»;
- Устава Муниципального автономного учреждения дополнительного образования «Межшкольный учебный комбинат»;
- Дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Компьютерные игры, развивающие интеллект дошкольника». Составители Набокова Е.О., Павлова З.Н.– Кириши, 2015 г.;
- Методических рекомендаций «Проектирование дополнительных общеразвивающих программ» 2015 г.

Пояснительная записка

Направленность программы: социально-педагогическая.

Педагогическая целесообразность программы:

Дошкольное детство - важный период развития человека. В дошкольном возрасте под влиянием обучения и воспитания происходит интенсивное развитие всех познавательных психических процессов.

Память. Дошкольное детство это возраст, наиболее благоприятный для развития памяти. Ни до, ни после этого периода ребенок не запоминает с такой легкостью самый разнообразный материал. Однако память дошкольника имеет специфические особенности. У младших дошкольников память непроизвольна. Ребенок не ставит перед собой цели что-то запомнить или вспомнить и не владеет специальными способами запоминания. Интересные для него события, действия, образы легко запечатлеваются, непроизвольно запоминается и словесный материал, если он вызывает эмоциональный отклик.

Кроме того, появляющаяся в дошкольном возрасте способность к рассуждению (ассоциациям, обобщениям и так далее, независимо от их правомерности) также связана с развитием памяти.

Восприятие в дошкольном возрасте благодаря появлению опоры на прошлый опыт становится многоплановым. Постепенно начинает развиваться апперцепция — влияние на восприятие собственного опыта. С возрастом роль апперцепции постоянно повышается. В связи с появлением и развитием в дошкольном возрасте апперцепции восприятие становится осмысленным, целенаправленным, анализирующим. В нем выделяются произвольные действия — наблюдение, рассматривание, поиск.

Мышление. Основная линия развития мышления — переход от наглядно-действенного к наглядно-образному, а затем — к словесному мышлению. Основным видом мышления тем не менее является наглядно-образное. К концу дошкольного возраста появляется тенденция к

общению, установлению связей. Возникновение ее важно для дальнейшего развития интеллекта.

Компьютер – специфическое «интеллектуальное орудие» человека, позволяющее выйти на новый информационный уровень. В настоящее время он является современным средством деятельности дошкольника.

Ребёнок решает задачу, преобразуя изображение на экране опосредованно, с помощью компьютерных средств – клавиатуры, джойстика или мышки.

Компьютер с огромной памятью, разнообразными операторами и дополнительными функциональными устройствами развивает особые личностные свойства ребёнка и позволяет ему работать в индивидуальном темпе. Рекомендуется использовать компьютерные программы для регулярных игр и занятий с детьми, начиная с пяти лет. Ребёнок в этом возрасте способен осознанно выбирать способ действия, принимать особые условия, предлагаемые компьютерной технологией. Принять эти условия он может потому, что к пяти годам у детей в полной мере развивается символическая функция наглядно-образного мышления, что становится основной характеристикой достижений умственного развития в этом возрасте.

Работая на компьютере, ребёнок действует с наглядными экранными образами, которые он наделяет символическим, в том числе игровым, значением. Ребёнок переходит от привычных практических действий с предметами к действию с ними в образном (модельном, символическом) плане.

Освоение компьютерных средств формирует у дошкольников предпосылки теоретического мышления, для которого характерен осознанный выбор способа действия, направленного на решение задачи. Дошкольник, овладевший «компьютерной технологией», более готов «думать в уме», что является одним из основных требований к мышлению детей, поступающих в школу.

У дошкольников формируются предпосылки мотивационной, интеллектуальной и операциональной готовности к жизни в информационном обществе.

Преимущества по сравнению с традиционными формами обучения:

1. Предъявление информации на экране компьютера в игровой форме вызывает у детей огромный интерес к деятельности с ним.
2. Компьютер несёт в себе образный тип информации, понятный дошкольникам, которые пока не умеют читать и писать. Движения, звук, мультипликация надолго привлекают внимание ребёнка.
3. Компьютер является достаточно хорошим средством поддержки задач обучения. Проблемные задачи, поощрение ребёнка при их правильном решении самим компьютером является стимулом познавательной активности детей.
4. Компьютер предоставляет возможность индивидуализации обучения. Ребёнок сам регулирует темп и количество решаемых игровых обучающих задач. В процессе своей деятельности за компьютером ребёнок приобретает уверенность в себе, в том, что он многое может.
5. Компьютер позволяет моделировать такие жизненные ситуации, которые нельзя увидеть в повседневной жизни (ледоход, полёт ракеты или спутника, превращение куколки в бабочку, неожиданные и необычные эффекты).
6. Компьютер очень «терпелив», никогда не ругает ребёнка за ошибки, а ждёт, пока он сам исправит их.

Использование компьютера в игре создаёт условия, при которых ребёнок начинает постепенно осознавать (рефлексировать) способы своих действий, направленных на решение возникшей игровой задачи, создаваемой им самим на экране компьютера. Осознание способа своего действия в процессе решения задачи является основой возникновения у детей теоретического мышления.

В результате проводимых в разное время исследований, выявлено, что предельно допустимая длительность игровых занятий на компьютере для детей пяти - семи лет не должна превышать 10-15 минут. Для поддержания устойчивого уровня работоспособности и сохранения здоровья большое значение имеют условия, в которых проходят занятия за компьютером, для этого и была выбрана игровая форма проведения занятий.

Актуальность данной рабочей программы в том, что компьютерные игры, включённые в систему обычных игр, вносят свой вклад в совершенствование воспитания всесторонне развитой творческой личности ребёнка и обеспечивают необходимый уровень интеллектуальной готовности к обучению в школе.

Отличительные особенности данной образовательной программы от предыдущей состоят в следующем:

На основании методических рекомендаций «Проектирование дополнительных общеразвивающих программ» 2015 г. отредактированы пояснительная записка, учебно-тематический план, содержание программы, методическое сопровождение, список литературы, добавлено учебно-календарное планирование.

Для учащихся с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов обучение проводится с учетом особенностей их психофизического развития на основании заключения психо-медицинско-педагогической комиссии (ПМПК) в соответствии с разработанным индивидуальным образовательным маршрутом.

Цель - разностороннее, воспитание и развитие ребенка до семи лет. Программа имеет базисную и вариативную составляющие. Является программой открытого типа, предполагающей использование самых разнообразных педагогических технологий.

Основная цель программы - формирование разносторонне развитой личности в возрасте до 7 лет, ее универсальных, в том числе творческих, способностей до уровня, соответствующего возрастным возможностям

ребенка; обеспечение для каждого ребенка равного старта развития; сохранение и укрепление здоровья.

Основу программы составляют: концепция психологического возраста как этапа развития ребенка, имеющего свою структуру и динамику, а также научное положение А.В. Запорожца об амплификации (обогащении) детского развития, взаимосвязи всех его сторон. И программа «Истоки» (Л. А. Парамонова, Т. И. Алиева, А. Н. Давидчук и др.). Основанная на многолетних психологических и педагогических исследованиях; учитывает современные тенденции развития общественного дошкольного образования.

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Компьютерные игры, развивающие интеллект дошкольника» имеет социально-педагогическую направленность и разработана для детей 6 – 7 лет (в том числе детей с ограниченными возможностями здоровья, детей-инвалидов). Для детей с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов обучение проводится с учетом особенностей их психофизического развития на основании заключения психолого-медицинско-педагогической комиссии (ПМПК) в соответствии с разработанным индивидуальным образовательным маршрутом.

Технические средства обучения (минимальные)

1. Компьютерный класс с компьютерами класса не ниже Pentium.
2. Программное обеспечение: операционная система.
3. Сборник развивающих компьютерных игр Gcompris.
4. Программа для создания графических рисунков.

Основными задачами программы являются:

✓ воспитательные:

- 1) организовывать личное информационное пространство;
- 2) расширять кругозор;
- 3) развивать творческое воображение, художественный вкус;

- 4) обогащение эмоциональной сферы
- 5) прививать самостоятельность в принятии решений.

✓ **развивающие:**

- 1) развитие творческого потенциала обучающихся;
- 2) развитие внимания и памяти восприятие, мышление;
- 3) развитие познавательных процессов (память, внимание, восприятие, мышление);

✓ **обучающие:**

- 1) привитие умений ориентироваться в пространственных отношениях предметов;
- 2) формирование умения выделять признаки одного предмета, выделять и обобщать признаки, свойственные предметам группы, выделять лишний предмет из группы предметов;
- 3) Выделять свойства предмета, считать до 20 в прямом и обратном порядке, решать простые задачи на сложение и вычитание, владеть геометрическими понятиями.
- 4) Самостоятельно применять изобразительные умения и навыки, передавать форму, величину и цвет предметов.

Планируемые результаты реализации программы:

Личностные:

- ✓ научится работать в команде.

Метапредметные:

- ✓ определять и формулировать свои мысли на уроке с помощью учителя;
- ✓ учиться высказывать своё предположение;
- ✓ учиться работать по предложенному учителем плану;
- ✓ находить ответы на вопросы в, иллюстрациях;
- ✓ делать выводы в результате совместной работы класса и учителя.

Предметные:

- ✓ научится работать за компьютером и выполнять развивающие задания.

После изучения программы учащиеся должны:

✓ знать:

- ✓ Правила ТБ при работе на ПК
- ✓ Основные устройства ПК и их назначение

✓ уметь:

- ✓ Пользоваться мышью и клавиатурой.
- ✓ Правильно работать с развивающими играми.
- ✓ Получать необходимый результат в процессе игр.
- ✓ Адекватно выражать свои эмоции и чувства.

Возраст детей, участвующих в реализации программы – 5-6 лет.

Сроки реализации программы: 1 год (17 учебных часов). Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 часу.

Форма обучения – очная.

Форма организации деятельности учащихся на занятии – индивидуальная, групповая.

Форма проведения занятий – аудиторные: учебное занятие, игровые.

Итоговая аттестация обучающихся проводится в игровой форме.

Учебно-тематический план

№	Название разделов и тем	Общее кол-во часов	Кол-во часов	
			теория	практика
I.	Введение в мир ПК	2	2	
II.	Ориентировка в системе развивающих игр	14	2	12
III.	Подведение итогов	1	1	
Итого		17	5	12

Содержание программы

Введение в мир ПК (2 часа):

- ✓ Понятие ПК.
- ✓ Техника безопасности.
- ✓ Устройство клавиатуры.
- ✓ Мышка и ее функции.

Ориентировка в системе развивающихся игр (14 часов):

Сборник развивающих компьютерных игр GCompris (<http://gcompris.net/>), в него входит около 100 развивающих игр, которые по своей направленности разделены на:

- 1) логические – направленные на развитие логики ребенка;
- 2) обучающие – игры направленные на обучение счета, письма и чтения;
- 3) развивающие игры – игры направленные на развитие психических качеств, таких как восприятие, внимание, воображение, память, мышление и речь.

А также Интернет-школа "Уроки Мудрой Сосы" на сайте «Логозаврия» (<http://www.logozavr.ru/>). В учебной программе Интернет-школы - более 400 бесплатных игровых упражнений для дошкольников и младших школьников. Игры для изучения букв и звуков.

Детская программа для рисования «Рисуем вместе с Тух», которая легка в использовании и увлекательна для детей дошкольного возраста.

Подведение итогов (1 час):

Проведение серии развивающих игр «Мудрая сова», для проверки закрепленных знаний и умений ребенка.

Методическое обеспечение программы

Модуль I «Компьютерные игры, развивающие интеллект дошкольников»						
№	Тема	Форма занятия	Тип занятия	Методы обучения	Дидактический материал и ТСО	Форма подведения итогов
I.	Введение в мир ПК					
1.1	Введение. Охрана труда. Знакомство с компьютером	Беседа, лекция	Подача нового материала	Лекция	Памятка по технике безопасности ПК Презентация «Из чего состоит компьютер»	Опрос
1.2	Работа с клавиатурой и мышью	Сказка	Комбинированное	Объяснительно- практический	Презентация, Игра для работы с мышкой: ледяное царство зверей Игры: Лабиринт; Пингвиненок в лабиринте.	Проверка результатов работы
II.	Ориентировка в системе развивающих игр					
2.1	Развитие восприятия	Беседа с игровым и элементами	Комбинированное	Объяснительно- илюстративный практический	Карточки с заданиями	Проверка результатов работы

2.2	Развитие восприятия	Игровая	Комбинированное	Объяснительно-иллюстративный практический	Карточки с заданиями	Проверка результатов работы
2.3	Развитие памяти	Беседа с игровым и элементами	Комбинированное	Объяснительно-иллюстративный практический	Карточки с заданиями. Игры: Железная дорога; Волшебные картинки; Музыкальный пингвиненок	Проверка результатов работы
2.4	Развитие памяти	Игровая	Комбинированное	Объяснительно-иллюстративный практический	Карточки с заданиями. Игры: Железная дорога; Волшебные картинки; Музыкальный пингвиненок	Проверка результатов работы
2.5	Развитие внимания	Беседа с игровым и элементами	Комбинированное	Объяснительно-иллюстративный практический	Карточки с заданиями. Игры: Фантазия 1	Проверка результатов работы
2.6	Развитие внимания	Игровая	Комбинированное	Объяснительно-иллюстративный практический	Карточки с заданиями. Игры: Фантазия 1	Проверка результатов работы
2.7	Развитие наглядно-образного мышления	Беседа с игровым и элементами	Комбинированное	Объяснительно-иллюстративный практический	Карточки с заданиями Игры: Связанные предметы; Угадай какая рука; Парковка.	Проверка результатов работы

2.8	Развитие наглядно-образного мышления	Игровая	Комбинированное	Объяснительно-иллюстративный практический	Карточки с заданиями Игры: Связанные предметы; Угадай какая рука; Парковка.	Проверка результатов работы
2.9	Развитие логического и понятийного мышления	Беседа с игровым и элементами	Комбинированное	Объяснительно-иллюстративный практический	Карточки с заданиями Игры: Алгоритм событий; Продолжи алгоритм; Собери пирамидку; Танграмм.	Проверка результатов работы
2.10	Развитие логического и понятийного мышления	Игровая	Комбинированное	Объяснительно-иллюстративный практический	Карточки с заданиями Игры: Алгоритм событий; Продолжи алгоритм; Собери пирамидку; Танграмм.	Проверка результатов работы
2.11	Развитие математических способностей	Беседа, лекция	Комбинированное	Объяснительно-иллюстративный практический	Карточки с заданиями Игры: "Уроки Мудрой Совы" на сайте «Логозаврия» (http://www.logozavr.ru/).	Проверка результатов работы

2.12	Развитие математических способностей	Игра	Применение полученных знаний	Объяснительно-иллюстративный практический	Карточки с заданиями Игры: <u>"Уроки Мудрой Совы"</u> на сайте «Логозаврия» (http://www.logozavr.ru/).	Проверка результатов работы
2.13	Обучение созданию графических рисунков	Беседа с игровым и элементами	Комбинированное	Объяснительно-иллюстративный практический	Карточки с заданиями Игры: <u>"Уроки Мудрой Совы"</u> на сайте «Логозаврия» (http://www.logozavr.ru/).	Проверка результатов работы
2.14	Развитие творческих навыков при создании графических рисунков	Игра	Применение полученных знаний	Практический	Картинки художников и рисунки других ребят.	Проверка результатов работы
III.	Подведение итогов	Интеллектуальная игра	Закрепление полученных знаний и навыков	Практический	Игры по выбору «Мудрая сова».	Проверка результатов работы

Список литературы

Для педагога:

1. М.В. Ильина. Развитие верbalного воображения. – М.: Прометей; Книголюб, 2003. – 64 с. (Психологическая служба)
2. К. Фопель. Как научить детей сотрудничать? Психологические игры и упражнения: Практическое пособие. – М.: Генезис, 1999. – 160 с.
3. Л.В. Фомина. Сенсорное развитие: программа для детей в возрасте (4) 5-6 лет. – М.: ТЦ Сфера, 2001. – 80 с.
4. В.Г. Колесников, А.Г. Лидерс. Журнал «Психолог в детском саду». – М.: «Исследовательская группа». – 129 с.
5. А.А. Осипова. Диагностика и коррекция внимания: Программа для детей 5-9 лет. – М.: ТЦ Сфера, 2002. – 104 с.
6. А.В. Александрова. Вопросы психологии: Научный журнал. – М.: Школа – Пресс, 1998. – 128 с.
7. Новосёлова С.Л., Петку Г.П. Компьютерный мир дошкольника. – М.: Новая школа, 1997. – 128с.
8. Программа «Истоки» / Под ред. Л.А. Парамоновой и др. – М.: Просвещение, 2003. – С.294-298.
9. Программа «Истоки» под редакцией центра "Дошкольное детство" им. А. В. Запорожца под руководством доктора педагогических наук Л.А. Парамоновой М., 2003г.

Цифровые образовательные ресурсы:

1. Несерьезные уроки. Готовимся к школе играя! 3-8 лет (DVD-ROM), 2005 г.
2. Несерьезные уроки. Учимся легко и весело 4-9 лет (DVD-ROM), 2005г.
3. Баба – Яга. Пойди туда, не знаю куда... Игры на развитие памяти и логики для детей от 5 до 7 лет (CD-ROM), 2004 г.
4. Артур. Конкурс добрых дел 4-8 лет (CD-ROM), 2006 г.
5. Артур. На работу с родителями 4-8 лет (CD-ROM), 2006 г.
6. Гарфилд малышам. Учим цифры 3-5 лет(CD-ROM), 2005 г.
7. «Nikita». Развивающие компьютерные игры 5-7 лет (CD-ROM), 1997 г.

Для обучающихся:

Цифровые образовательные ресурсы:

1. Несерьезные уроки. Готовимся к школе играя! 3-8 лет (DVD-ROM), 2005 г.
2. Несерьезные уроки. Учимся легко и весело 4-9 лет (DVD-ROM), 2005г.
3. Баба – Яга. Пойди туда, не знаю куда...Игры на развитие памяти и логики для детей от 5 до 7 лет (CD-ROM), 2004 г.
4. Артур. Конкурс добрых дел 4-8 лет (CD-ROM), 2006 г.
5. Артур. На работу с родителями 4-8 лет (CD-ROM), 2006 г.
6. Гарфилд малышам. Учим цифры 3-5 лет(CD-ROM), 2005 г.
7. «Nikita». Развивающие компьютерные игры 5-7 лет (CD-ROM),1997 г.

Календарно-тематическое планирование

Программа: «Компьютерные игры, развивающие интеллект дошкольников»

Модуль: «Компьютерные игры, развивающие интеллект дошкольников»

Группа №1, 2, 9, 10

Педагог дополнительного образования: Смирнова А.В.

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов			Дата проведения
		Всего	Теория	Практика	
I.	Введение в мир ПК	2	2		
1.1	Введение. Охрана труда. Знакомство с компьютером	1	1		14.09.2016
1.2	Работа с клавиатурой и мышью	1	1		21.09.2016
II.	Ориентировка в системе развивающих игр	14	2	12	
2.1	Развитие восприятия	1		1	28.09.2016
2.2	Развитие восприятия	1		1	05.10.2016
2.3	Развитие памяти	1		1	12.10.2016
2.4	Развитие памяти	1		1	19.10.2016
2.5	Развитие внимания	1		1	26.10.2016
2.6	Развитие внимания	1		1	02.11.2016
2.7	Развитие наглядно-образного мышления	1		1	09.11.2016
2.8	Развитие наглядно-образного мышления	1		1	16.11.2016
2.9	Развитие логического и понятийного мышления	1		1	23.11.2016
2.10	Развитие логического и понятийного мышления	1		1	30.11.2016
2.11	Развитие математических способностей	1	1		07.12.2016
2.12	Развитие математических способностей	1		1	14.12.2016
2.13	Обучение созданию графических рисунков	1	1		21.12.2016
2.14	Развитие творческих навыков при создании графических рисунков	1		1	28.12.2016
III	Подведение итогов	1	1		11.01.2016
	Итого	17	5	12	

Календарно-тематическое планирование

Программа: «Компьютерные игры, развивающие интеллект дошкольников»

Модуль: «Компьютерные игры, развивающие интеллект дошкольников»

Группа №3, 4

Педагог дополнительного образования: Смирнова А.В.

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов			Дата проведения
		Всего	Теория	Практика	
I.	Введение в мир ПК	2	2		
1.1	Введение. Охрана труда. Знакомство с компьютером	1	1		12.09.2016
1.2	Работа с клавиатурой и мышью	1	1		19.09.2016
II.	Ориентировка в системе развивающих игр	14	2	12	
2.1	Развитие восприятия	1		1	26.09.2016
2.2	Развитие восприятия	1		1	03.10.2016
2.3	Развитие памяти	1		1	10.10.2016
2.4	Развитие памяти	1		1	17.10.2016
2.5	Развитие внимания	1		1	24.10.2016
2.6	Развитие внимания	1		1	31.10.2016
2.7	Развитие наглядно-образного мышления	1		1	07.11.2016
2.8	Развитие наглядно-образного мышления	1		1	14.11.2016
2.9	Развитие логического и понятийного мышления	1		1	21.11.2016
2.10	Развитие логического и понятийного мышления	1		1	28.11.2016
2.11	Развитие математических способностей	1	1		05.12.2016
2.12	Развитие математических способностей	1		1	12.12.2016
2.13	Обучение созданию графических рисунков	1	1		19.12.2016
2.14	Развитие творческих навыков при создании графических рисунков	1		1	26.12.2016
III	Подведение итогов	1	1		16.01.2017
	Итого	17	5	12	

Календарно-тематическое планирование

Программа: «Компьютерные игры, развивающие интеллект дошкольников»

Модуль: «Компьютерные игры, развивающие интеллект дошкольников»

Группа №7, 8

Педагог дополнительного образования: Смирнова А.В.

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов			Дата проведения
		Всего	Теория	Практика	
I.	Введение в мир ПК	2	2		
1.1	Введение. Охрана труда. Знакомство с компьютером	1	1		13.09.2016
1.2	Работа с клавиатурой и мышью	1	1		20.09.2016
II.	Ориентировка в системе развивающих игр	14	2	12	
2.1	Развитие восприятия	1		1	27.09.2016
2.2	Развитие восприятия	1		1	04.10.2016
2.3	Развитие памяти	1		1	11.10.2016
2.4	Развитие памяти	1		1	18.10.2016
2.5	Развитие внимания	1		1	25.10.2016
2.6	Развитие внимания	1		1	01.11.2016
2.7	Развитие наглядно-образного мышления	1		1	08.11.2016
2.8	Развитие наглядно-образного мышления	1		1	15.11.2016
2.9	Развитие логического и понятийного мышления	1		1	22.11.2016
2.10	Развитие логического и понятийного мышления	1		1	29.11.2016
2.11	Развитие математических способностей	1	1		06.12.2016
2.12	Развитие математических способностей	1		1	13.12.2016
2.13	Обучение созданию графических рисунков	1	1		20.12.2016
2.14	Развитие творческих навыков при создании графических рисунков	1		1	27.12.2016
III	Подведение итогов	1	1		10.01.2017
	Итого	17	5	12	

Календарно-тематическое планирование

Программа: «Компьютерные игры, развивающие интеллект дошкольников»

Модуль: «Компьютерные игры, развивающие интеллект дошкольников»

Группа №5, 6, 11, 12

Педагог дополнительного образования: Павлова З.Н.

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов			Дата проведения
		Всего	Теория	Практика	
I.	Введение в мир ПК	2	2		
1.1	Введение. Охрана труда. Знакомство с компьютером	1	1		15.09.2016
1.2	Работа с клавиатурой и мышью	1	1		22.09.2016
II.	Ориентировка в системе развивающих игр	14	2	12	
2.1	Развитие восприятия	1		1	29.09.2016
2.2	Развитие восприятия	1		1	06.10.2016
2.3	Развитие памяти	1		1	13.10.2016
2.4	Развитие памяти	1		1	20.10.2016
2.5	Развитие внимания	1		1	27.10.2016
2.6	Развитие внимания	1		1	03.11.2016
2.7	Развитие наглядно-образного мышления	1		1	10.11.2016
2.8	Развитие наглядно-образного мышления	1		1	17.11.2016
2.9	Развитие логического и понятийного мышления	1		1	24.11.2016
2.10	Развитие логического и понятийного мышления	1		1	01.12.2016
2.11	Развитие математических способностей	1	1		08.12.2016
2.12	Развитие математических способностей	1		1	15.12.2016
2.13	Обучение созданию графических рисунков	1	1		22.12.2016
2.14	Развитие творческих навыков при создании графических рисунков	1		1	12.01.2016
III	Подведение итогов	1	1		19.01.2016
	Итого	17	5	12	