

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«ЦЕНТР РАЗВИТИЯ РЕБЕНКА «ДЕТСКИЙ САД № 73 СВЕТЛАНА»

Принята  
Советом педагогов  
Протокол № 1  
от «04» 09 2024

Утверждаю  
заведующий  
  
Н.Г. Власова  
Приказ № 57  
от «04» 09 2024

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

«МАЛЫШОК»

Автор: педагог дополнительного образования  
Слесарева В.В.

Принято  
На Педагогическом совете  
Протокол № \_\_\_\_\_  
от « \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20 \_\_\_\_ г

Утверждаю:  
заведующий МДОУ №73  
\_\_\_\_\_ Н.Г. Власова  
Приказ № \_\_\_\_\_  
от « \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20 \_\_\_\_ г.

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

### «МАЛЫШОК»

с использованием интерактивного стола «Уникум»  
стартового уровня, технической направленности для детей  
раннего и младшего дошкольного возраста.

Воспитатель: Слесарева В.В.

## ОГЛАВЛЕНИЕ

### 1. Введение

### 2. Целевой раздел

- 2.1. Пояснительная записка
- 2.2. Цель и задачи
- 2.3. Актуальность

### 3. Содержательный раздел

- 3.1. Принципы
- 3.2. Формы и режим занятий
- 3.3. методы и приёмы обучения
- 3.3. Планируемый результат
- 3.4. Механизм определения результатов освоения программы

### 4. Организационный раздел

- 4.1. Учебный план
- 4.2. Календарно – тематическое планирование
- 4.3. Список литературы

Использование интерактивного стола «Уникум» в совместной и самостоятельной деятельности детей является одним из эффективных способов мотивации и индивидуализации их обучения, созданию благоприятного эмоционального фона.

## **2. Целевой раздел**

### **Пояснительная записка**

В настоящее время компьютерные технологии стали активно применяться в образовательном процессе. Создаётся много простых и сложных компьютерных программ для различных областей познания. В зависимости от возраста детей и применения интерактивный стол может выступать в роли оппонента в игре, быть рассказчиком, репетитором, экзаменатором. Существуют различные компьютерные средства, направленные на развитие различных психических функций детей, таких как зрительное и слуховое восприятие, внимание, память, словесно – логическое мышление, которые можно с успехом применять при обучении детей дошкольного возраста.

Преимущество интерактивных досок ( интерактивный стол).

Обучение детей дошкольного возраста, в том числе детей раннего возраста становится более привлекательным и захватывающим. Интерактивные и мультимедийные средства призваны вдохновлять и призывать их к стремлению новыми знаниями. Интерактивные средства обучения значительно расширяют возможности предъявляемой учебной информации, позволяют усилить мотивацию ребёнка, игровые компоненты включены в мультимедийные программы, активизируют познавательную деятельность и усиливают усвоение материала.

Приобщение к информационной культуре – это не только овладение компьютерной грамотностью, но и приобретение этической, эстетической и интеллектуальной чуткости. То, что дети могут с завидной лёгкостью овладеть способами работы с различными электронными компьютерными новинками, не вызывает сомнения, при этом важно, чтобы они не попали в зависимость от компьютера, а ценили и стремились к живому эмоциональному человеческому общению.

Дидактическая игра занимает важное место в жизни ребёнка раннего возраста. Игра – способ познания окружающего мира. В игре ребёнок изучает цвета, форму, свойство материалов. В настоящее время отдельное место в воспитательно – образовательном процесс ДОУ, отводится компьютерной дидактической игре. Красота и динамичность компьютерных программ, заложенных в интерактивный стол «Уникум», музыкальное оформление, игровая форма, позволяет ребёнку испытывать радость познания, открывать новое. Интерактивные дидактические игры способствуют развитию творческой личности ребёнка. У детей развивается восприятие, зрительно – моторная координация, образное мышление, познавательная мотивация, произвольная память и внимание, умение принять и выполнить задание.

Компьютерная игра в дошкольном периоде (ранний возраст не исключение) – одна из самых новых и актуальных проблем. Особое значение для развития дошкольника имеет его ведущая деятельность – игра, поэтому интерактивный стол (компьютер) в детском саду используется прежде всего как средство игры, с помощью которой ребёнок решает самые разнообразные игровые задачи.

#### **Цель:**

Ознакомление детей с интерактивным столом «Уникум» и способами работы с ним посредством динамических дидактических игр и заданий.

#### **Задачи:**

1. развивать комбинаторные способности, мелкую моторику;
2. содействовать раскрытию индивидуальных творческих способностей ребёнка
3. использовать в обучении детей новейшие образовательные технологии
4. способствовать развитию у ребёнка основных психических процессов
5. создавать благоприятный эмоциональный фон, развивать познавательную мотивацию при выполнении игровых обучающих заданий

#### **Актуальность**

Одним из основных принципов обучения детей являются наглядность, сознательность и активность детей в усвоении и применении знаний. Мощным современным инструментом для реализации ФГОС ДО является использование в образовательном процессе ДОУ интерактивных досок (в нашем случае интерактивного стола «Уникум»)

**Новизна** – система образования предъявляет новые требования к обучению и воспитанию детей, внедрению новых подходов, которые должны способствовать не заменять традиционные методы, а расширять их возможности. Применение мультимедийных технологий, позволяет моделировать различные ситуации. Использование интерактивного стола позволяет перейти от объяснительно – иллюстративного способа обучения к деятельностному, при котором ребёнок становится активным субъектом, а не пассивным объектом педагогического воздействия.

### 3. Содержательный раздел

#### Принципы:

\* принцип научности

в работе используются лицензированные компьютерные программы, методически рекомендуемые

\* принцип доступности

многие компьютерные игры строятся по принципу постепенного усложнения игровой и дидактической задачи, как бы поддерживают ребёнка в «зоне ближайшего развития». Обучение детей игре на интерактивном столе «Уникум» проходит постепенно, поэтапно в совместной, а затем в самостоятельной деятельности детей

- принцип индивидуального и дифференцированного подхода

подбор игр, методов и приёмов работы осуществляется от индивидуальных особенностей детей, темпа овладения новыми информационными технологиями. Если у ребёнка не получается выполнить задание, то используется приём «рука в руке», или, если не удаётся понять игровую задачу, то ребёнку предлагается прослушать задание ещё раз и выполнить его по образцу.

- принцип гуманности

все компьютерные программы, используемые в работе с детьми имеют положительную нравственную направленность, в них нет агрессивности, жестокости, насилия и других моментов, травмирующих детскую психику.

#### Формы и режим занятий

Срок реализации программы – 1 год, занятия проводятся индивидуально и в мини – группах;

Количество детей минимальное – 1 человек, максимально – 4 человека.

Занятия носят игровой характер.

Основные образовательные направления: познавательное: ознакомление с окружающим миром и сенсорика, развитие речи, социализация, безопасность.

Форма организации детей на занятии – очная: индивидуальная, в парах, в мини- группах.

Состав группы – постоянный

Занятия с 01.10 по 01.05, 1 раз в неделю, 4 раза в месяц, 28 занятий в год.

Занятия проводятся во второй половине дня.

Длительность образовательной деятельности составляет 8- 10 минут.

**Методы обучения**, в основе которых лежит способ организации занятия:

- словесные, наглядные, практические
- тренировочные упражнения
- беседа, объяснение, показ педагогом приёмов исполнения
- наблюдение, работа по образцу

**Планируемый результат** освоения дополнительной общеразвивающей программы «Малышок» с использованием интерактивного стола «Уникум»

Ожидаемый результат:

В результате реализации программы, дети освоят элементарные навыки управления компьютером, заложенном в интерактивном столе, а именно:

- \* осознают соотношение действий управлением изображением на экране;
- \* научатся пользоваться средствами ввода информации
- \* научатся достигать результата в играх, решать игровые задачи творчески и самостоятельно;
- \* научатся применять опыт, полученный в процессе компьютерной игры в различных видах деятельности
- \* обогатится и расширится активный словарь детей;
- \* научатся использовать информацию на мультимедийном экране для выполнения поставленных задач, а также как средство самоконтроля и самооценки.

**Диагностика** – цель: выявить уровень понимания и решения развивающих игровых задач.

В результате проведенных занятий дети будут уметь:

- группировать предметы по цвету, размеру, форме (отбирать все большие, все красные, все круглые);

Смогут составлять группы из однородных предметов и выделять одни предметы из других:

Находить один и много предметов;

Различать круг, квадрат, треугольник

Понимать смысл слов утро, день, вечер, ночь

Называть знакомые предметы

Знать некоторые растения (овощи, фрукты) животных и их детёнышей.

**Уровень освоения программы:**

**Сформированность:** ребёнок умеет пользоваться средствами ввода информации, самостоятельно, творчески выполняет поставленную задачу, понимает и применяет условие игры, осознаёт способы своих действий. Достигает результата игры любой сложности.

**Находится в стадии формирования:** ребёнок владеет элементарными навыками управления экраном, выполняет задания по словесной инструкции с небольшой помощью педагога, осознаёт игровые задачи. В играх повышенной сложности не всегда достигает результата

Не сформировано: ребёнок недостаточно владеет навыками управления интерактивным столом, играет только вместе с педагогом, выполняя задания по образцу, к результату приходит методом хаотичных проб и ошибок; игровые задачи решает только в отдельных играх.

Критерии	Начало года	Конец года
1. Усвоение детьми элементарных навыков управления экраном интерактивного стола; осознаёт соотношение действий управления с изображением на экране		
2. самостоятельная деятельность ребёнка		
3. уровень творческих направлений деятельности ребёнка: варианты выполнения заданий		
4. осознание ребёнком смысла компьютерной дидактической игры: понимает, принимает, ставит сам игровые цели		
5. Успешность выполнения: завершение компьютерной игры, осознание способов своих действий		

4. Организационный раздел

Учебный план (ранний возраст)

№ п/п	Название раздела	Тема	Кол-во в неделю	Кол-во 1 месяц	Кол-во в год

1.	Познавательное развитие	«Умные малыши»	1	4	4
		«Кто есть кто?»	1	4	6
2.	Развитие речи	Магнитные сказки	1	3	3
		Парочки	1	2	2
3.	Сенсорное развитие	Развивашки	1	4	5
		Сортировка	1	2	2
		Фигуры (силуэты)	1	2	2
		Размер	1	2	2
		Цвет	1	2	2
					28

Календарно – тематический план (ранний возраст)

месяц	Название раздела	тема	Практические задачи	Кол-во занятий
октябрь	познание	«Умные малыши» «Купание кота Тимки»	Развитие моторики, Последовательность действий при купании	1
	Развитие речи	Магнитные сказки «Репка»	Развитие моторики, Согласованность действий персонажей По образцу	2
	сенсорика	Развивашки «Собери пирамидку»	Развитие моторики Последовательность действий	1
ноябрь	познание	«Умные малыши» «Кто что ест»	Узнавать персонажей, выполнять действия с ними	1
	Развитие речи	Магнитные сказки «Репка»	Называть персонажей, выполнять действия, связанные с ними	1
	сенсорика	Развивашки « Рассади птичек по местам»	Определять цвета Красный синий	2
декабрь	познание	«Умные малыши» «Одень белочку (одежда)»	выполнять действия по образцу	2
	Развитие речи	Магнитные сказки «Колобок»»	Называть персонажей, выполнять действия, связанные с ними	1
	сенсорика	«Украшь елочку»	Находить игрушки по силуэтам	1
январь	познание	Кто есть кто (домашние животные)	Узнавать персонажей, выполнять действия с ними	1

	Развитие речи	Магнитные сказки «Колобок»»	Называть персонажей, выполнять действия, связанные с ними	1
	сенсорика	Найди крышку к кастрюльке	Определять цвета Красный синий	1
		«Весёлый паровозик!»	Определять цвета Красный синий желтый	1
февраль	познание	Кто есть кто? (дикие животные)	Узнавать персонажей, выполнять действия с ними	1
	Развитие речи	Магнитные сказки «Колобок»»	Называть персонажей, выполнять действия, связанные с ними	1
	сенсорика	Развивашки «Сними яблоки и сложи в корзину» (размер) и силуэты	Определять размер: большой маленький Действие по образцу	2
март	познание	Кто есть кто? «Транспорт»	Узнавать персонажей, выполнять действия с ними	1
	Развитие речи	Магнитные сказки «Теремок»	Называть персонажей, выполнять действия, связанные с ними	1
	сенсорика	«Загрузи машину овощами» - сортировка	Действовать по образцу	1
апрель	познание	«Наш весёлый огород» (овощи – фрукты)	Действовать по образцу	2
	Развитие речи	Магнитные сказки «Теремок»	Называть персонажей, выполнять действия, связанные с ними	1
	сенсорика	Развивашки «Кораблики» Большой - маленький	Действовать по образцу	1
				28

#### Формы проведения итогов реализации программы

- оформление фотоотчетов
- открытые занятия для родителей

#### Учебный план ( младшая группа)

№ п/п	Название раздела	Тема	Кол-во в неделю	Кол-во 1 месяц	Кол-во в год
1.	Познавательное развитие	«Умные малыши»	1	4	4
		«Домашние и дикие животные»	1	2	2

		«Животные и их детёныши»	1	4	4
2.	Развитие речи	Магнитные сказки	1	3	3
		«Найди и назови»	1	2	2
		«Весёлый паровозик»	1	2	2
3.	Сенсорное развитие	Развивашки (логика)	1	4	5
		Сортировка	1	2	2
		Фигуры пазлы, контуры	1	2	2
		Части (часть и целое)	1	2	2
		Цвет (основные цвета + белый, черный)	1	2	2
					30

Календарно – тематический план ( младший возраст)

месяц	Название раздела	тема	Практические задачи	Кол-во занятий
октябрь	познание	«Умные малыши» « Весёлый огород»	Развитие моторики, Последовательность действий при сортировке овощей	1
	Развитие речи	Магнитные сказки «Теремок»	Развитие моторики, Согласованность действий персонажей По образцу	2
	сенсорика	Развивашки «Половинки»	Развитие моторики Последовательность действий	1
ноябрь	познание	«Умные малыши» «Чей домик?»	называть персонажей, расселять их в домики	1
	Развитие речи	Магнитные сказки «Теремок»	Называть персонажей, выполнять действия, связанные с ними	1
	сенсорика	Развивашки « Цветные карандаши», рисуем пальчиками	Определять основные цвета	2
декабрь	познание	«Умные малыши» «Что лишнее» (одежда)	выполнять действия по образцу	2
	Развитие речи	Магнитные сказки «Три медведя»	Называть персонажей, выполнять действия, связанные с ними	1
	сенсорика	«Зажжём огоньки на елочке»	Находить игрушки по силуэтам, закреплять основные цвета	1

январь	познание	Кто есть кто (дикие животные)	Узнавать персонажей, выполнять действия с ними	1
	Развитие речи	Магнитные сказки «Три медведя»	Называть персонажей, выполнять действия, связанные с ними	1
	сенсорика	«Большой маленький	Определять цвета и размер	1
		«Весёлый паровозик!	Определять цвета сортировка	1
февраль	познание	Кто есть кто? (дикие животные и их детёныши)	Узнавать персонажей, выполнять действия с ними	1
	Развитие речи	Магнитные сказки «Три медведя»	Называть персонажей, выполнять действия, связанные с ними	1
	сенсорика	Развивашки пазлы часть - целое	Действие по образцу составлять целое из частей	2
март	познание	Кто есть кто? «Транспорт» (воздушный)	Узнавать воздушный транспорт выполнять действия с ними	1
	Развитие речи	Магнитные сказки «Теремок»	Называть персонажей, выполнять действия, связанные с ними	1
	сенсорика	«Загрузи машину овощами» - сортировка	Действовать по образцу	1
апрель	познание	«Наш весёлый огород» (овощи – фрукты)	Действовать по образцу	2
	Развитие речи	Магнитные сказки «Теремок»	Называть персонажей, выполнять действия, связанные с ними	1
	сенсорика	Развивашки» Кораблики» Большой - маленький	Действовать по образцу	1
				28

#### Формы проведения итогов реализации программы

- оформление фотоотчетов
- открытые занятия для родителей

## **Материально – техническое обеспечение программы**

- Интерактивный стол «Уникум»
- Специальное программное обеспечение INTERWRITE

### Список литературы

1. Горвиц Ю.М. «Новые информационные технологии в дошкольном образовании» М.- 1998
2. Подъякова Н.Н. «Особенности психического развития детей дошкольного возраста» М.1996
3. Обухова М.Ф. «Этапы развития детского мышления» М.1972
4. Машбиц Е.И. «Психолого – педагогические проблемы компьютеризации обучения» М.-1988
5. Антошин М.К. «Учимся работать на компьютере» М.2007
6. Журнал «Дошкольное воспитание» №9 . 1989; №2, 1989