

**Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Детская школа искусств» города Богдановича**

ПРИНЯТА:
Решением педагогического совета
МБУ ДО «ДШИ» от 28.08.2025г.



УТВЕРЖДАЮ:
Директор МБУ ДО «ДШИ»
Сопникова Ж.М.

**Дополнительная образовательная
Общеразвивающая программа в области
«Раннее эстетическое развитие детей»
«Развивающие игры»
Возраст 4 года
Срок реализации – 1 год**

**Разработчик:
Некрасова Е.М.
Заведующая РЭО МБУ ДО «ДШИ»**

Содержание.

I. Целевой раздел.

- 1.1. Пояснительная записка.
- 1.2. Цели и задачи Программы.
- 1.3. Принципы формирования Программы.
- 1.4. Планируемые результаты освоения Программы.

II. Содержательный раздел.

2.1. Перспективное планирование по Программе для средней, старшей, подготовительной к школе групп.

2.2. Формы работы по реализации Программы с учетом возрастных и индивидуальных особенностей детей

III. Организационный раздел.

3.1. Материально-технические условия для обеспечения возможности достижения планируемых результатов освоения Программы.

Приложения.

I. Целевой раздел.

1.1 Пояснительная записка.

В настоящее время компьютерные технологии стали активно применяться в образовательном процессе. Создается множество простых и сложных компьютерных программ для различных областей познания. В зависимости от возраста ребенка и применяемых программ компьютер может выступать в роли оппонента по 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 и др., которые можно с успехом применять при обучении детей дошкольного возраста.

Преимущества интерактивной доски:

Обучение детей старшего возраста становится более привлекательным и захватывающим. Интерактивные и мультимедийные средства призваны вдохновить и призвать их к стремлению овладеть новыми знаниями. Интерактивная доска значительно расширяет возможности предъявления учебной информации, позволяет усилить мотивацию ребенка. Применение мультимедиа технологий (цвета, графики, звука, современных средств видеотехники) позволяет моделировать различные ситуации и среды. Игровые компоненты, включенные в мультимедиа программы, активизируют познавательную деятельность обучающихся и усиливают усвоение материала.

Интерактивные средства обучения, такие как интерактивные доски, компьютеры, станут отличными помощниками в диагностики развития детей:

- Развитие внимания
- Памяти
- Мышления
- Речи

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

Экспериментально установлено, что при устном изложении материала ребенок за минуту воспринимает и способен переработать до 1 тысячи условных единиц информации, а при “подключении” органов зрения до 100 тысяч таких единиц. У старшего дошкольника лучше развито непроизвольное внимание, которое становится особенно концентрированным, когда ему интересно, изучаемый материал

отличается наглядностью, яркостью, вызывает у дошкольника положительные эмоции. Использование компьютеров в совместной и самостоятельной деятельности (с точки зрения ребенка) является одним из эффективных способов повышения мотивации и индивидуализации его обучения, развития творческих способностей и создание благоприятного эмоционального фона. Из чего следует очевидность высокой эффективности использования в обучении информационно-коммуникационных технологий.

Использование ИКТ позволяет развивать умение детей ориентироваться в информационных потоках окружающего мира, овладевать практическими способами работы с информацией, развивать умения, позволяющие обмениваться информацией с помощью современных технических средств.

Срок реализации: 1 года.

Программа игровой центр «Сова» и «Волшебная поляна» направлены на развитие познавательных интересов, внимания, памяти, мышления, речи.

Работа проводится со всей группой или подгруппами по 10-12 человек.

Длительность занятий определяется возрастом детей. Занятия по программе проводятся 1 раз в неделю.

- в средней группе не более 15 мин (дети 4-5 лет)

Нормативная база, на основе которой создана программа:

1. Федеральный закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ (ред. от 31.07.2020) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.09.2020).

2. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 17 октября 2013 г. N 1155 г. Москва "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования";

3. Постановление Главного государственного санитарного врача России от 28.09.2020 № СП 2.4.3648-20, Санитарные правила Главного государственного санитарного врача России от 28.09.2020 № 28

4. Письма Министерства образования России от 09.08.2000г. №237 – 23 - 16 «О построении преемственности в программах дошкольного образования и начальной школы»;

5. Методическое письмо Министерства образования РФ от 24.04.1995г. № 46 – 19 – 15;

6. Инструктивно – методическое письмо Министерства образования РФ от 14.03.2000г. № 65 – 23 – 16.

Данная программа оформлена в соответствии с письмом Министерства образования и науки Российской Федерации от 11.12.2006 года №06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей», с учётом требований Положения о

порядке оформления программ дополнительного образования детей в образовательных учреждениях.

1.2 . Цели и задачи Программы

Цель - оптимизация образовательного процесса, для осуществления качественной индивидуализации обучения детей, создание у ребенка более высокой, по сравнению с традиционными методами, мотивационной готовности к обучению, заинтересованности детей к занятиям в современных условиях, развитие логического мышления, внимания, памяти и познавательной активности.

Задачи:

- развитие творческого мышления детей, способности к свободному фантазированию и творчеству;
- развитие коммуникативной компетентности дошкольника в процессе коллективной творческой работы;
- развитие умения ясно и логично излагать свои мысли и идеи окружающим, обосновывать свои мысли и высказывания;
- развитие навыка работы в интерактивных средах, умения творчески моделировать объекты, изменять их свойства для решения задач;
- развитие и коррекция психических процессов: памяти, внимания, воображения, мышления, восприятия;
- развитие познавательной активности, самоконтроля;
- активизация словаря;
- закрепление знания букв, цифр;
- развитие мелкой моторики руки;
- создание положительного эмоционального фона;
- помочь освоить детьми модели коммуникации с вымышленными героями мультимедийных разработок, как основные для освоения межличностной коммуникации;
- воспитание стремления достичь положительного результата в работе.

1.3 Принципы формирования Программы.

При формировании Программы были учтены основные принципы мультимедийных интерактивных игр:

- от простого к сложному;
- учёт индивидуальных возможностей детей в освоении коммуникативных умений и навыков;
- комплексности решения задач - в разных видах деятельности: игровой, познавательной, речевой;
- учет индивидуальных возможностей и способностей детей;

- уважение к ребёнку, к процессу и результатам его деятельности в сочетании с разумной требовательностью;
- комплексный подход при разработке занятий;
- систематичность и последовательность занятий;
- вариативность содержания и форм проведения занятий;
- наглядность.
- результативности и гарантированности - реализация прав ребёнка на получение помощи и поддержки, гарантии положительного результата независимо от возраста и уровня развития детей.

1.4 Планируемые результаты освоения Программы.

1. Повышение статуса ДШИ как учреждения, реализующего современные инновационные технологии;
2. Расширение видов образовательных услуг в соответствии с запросами воспитанников и их родителей;
3. Приобретение детьми определенных знаний, умений и навыков:
 - дети должны научиться видеть идею мультфильма;
 - развитие умения наблюдать и сравнивать, фантазировать, анализировать и переживать увиденное;
 - развитие умения создавать мультфильмы в предложенных техниках;
4. Воспитание эмоциональной отзывчивости, развитие мышления и воображения;
5. Развитие личностных качеств детей: самостоятельность, инициативность, ответственность, уважение друг к другу, повышение самооценки;
6. Развитие коммуникативных навыков (дети должны научиться задавать вопросы взрослым и сверстникам, опираясь на имеющиеся знания и умения в различных видах деятельности, научиться договариваться, учитывая интересы и чувства других, развитие монологической и диалогической речи).

Условия реализации:

Решение образовательных задач с помощью развивающих мультимедийных разработок встраивается в систему части образовательной программы, формируемая дошкольным учреждением.

Работа с интерактивной доской происходит при первостепенной роли воспитателя по принципу тройственного взаимодействия: воспитатель - интерактивная доска - ребенок.

Методы и приемы:

- игровые;
- экспериментирование;
- моделирование;
- преобразование.

II. Содержательный раздел.

2.1. Перспективное планирование по Программе игровой центр «Сова» и «Волшебная поляна» для средней группы.

ПЕРСПЕКТИВНЫЙ ПЛАН РАБОТЫ СРЕДНЕЙ ГРУППЫ

1 четверть	2 четверть	3 четверть	4 четверть
1. «Чем мы занимались летом»	1. «Как научиться считать»	1. «Лягушка – попрыгушка. Счет»	1. «Космос»
2. «Веселые фигуры»	2. «Бежит-лежит»	2. «Любимые сказки»	2. «Танграм. Цифры. Игра 2»
3. Сказка «Маша и медведь»	3. «Посуда»	3. «Из чего приготовлено?», «Из чего сделано?»	3. «Весна-красна»
4. «Угадай овощи»	4. «Зимующие птицы» - игра «Пазлы»	4. «Веселый счет»	4. «Весенние цветы». Раскраска.
5. «Мир профессии»	5. Понятие величины. «Больше – меньше», «Шире-уже»	5. «Спорт»	5. «День Победы»
6. «Хитрые цифры»	6. «Дикие животные леса». Загадки.	6. «Военные профессии, военная техника»	6. «Ориентировка во времени»
7. «Загадки про животных»	7. «Елочка гори». Раскраска.	7. «Тяжелее – легче», «Холодное – горячее»	7. «Кто, что делает?»
8. «Животные и их детёныши»	8. «Зимушка - зима»	8. «Танграм. Цифры. Игра 1»	8. «Транспорт»
		9. «Оденем куклу на прогулку»	
		10. «Любимая кукла». Раскраска.	

III. Организационный раздел.

3.1 Материально-технические условия для обеспечения возможности достижения планируемых результатов освоения Программы.

- Цифровое оборудование ПК, мультимедийный проектор, интерактивная доска, компьютер.

Интерактивная приставка — это оборудование, работающее как часть системы, в которую так же входят компьютер и проектор. Компьютер передает сигнал на проектор. Проектор высвечивает изображение на экран. Интерактивная приставка работает одновременно и как обычный экран, и как устройство управления компьютером. Достаточно только прикоснуться к поверхности экрана, чтобы начать работу на компьютере.

Список литературы:

1. Примерная образовательная программа «Развитие +»; «Одаренный ребенок» / НОУ «Учебный центр имени Л.А. Венгера «Развитие» Москва 2012 г.
2. Компьютерно-игровой комплекс для дошкольников.
<http://40204s020.edusite.ru/p110aa1.html>
3. Ярусова Е.А. Компьютерные игры – новый вид развивающего обучения.
<http://www.ivalex.vistcom.ru/konsultac203.html>
4. Петрова Е. Развивающие компьютерные игры. Дошкольное воспитание, 2000, № 8.
5. Плужникова Л. Использование компьютеров в образовательном процессе. Дошкольное воспитание, 2000, № 4.
6. Марич Е.М. Внедрение новых форм организации воспитательно-образовательного процесса с применением информационно-коммуникационных технологий в дошкольных организациях. Методические рекомендации, М,:ООО «Интелин»,2014-132 с.
7. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы (Санпин 2.4.2. 178-020), рег. №3997

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 698875933354843316134420126408267428494147114469

Владелец Сотникова Жанна Маратовна

Действителен с 18.04.2025 по 18.04.2026