

РАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА "ШКОЛА ЛОГОЗАВРОВ"

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Развивающая программа "Школа логозавров" (далее – Программа) составлена на основании опыта применения ИКТ в дошкольных образовательных учреждениях г. Калининграда с 2016 года и может быть использована в домашней деятельности практически на любом техническом устройстве (компьютере, ноутбуке, планшете, смартфоне). Она имеет социально-гуманитарную направленность и реализует базисные задачи познавательного развития детей 5-7 лет.

Программа базируется на комплексном использовании современных методов и средств обучения и воспитания, опирающихся на игровые интересы дошкольников. В состав учебно-методического комплекта вошли как традиционные пособия (конспект занятий с иллюстрациями, рабочая тетрадь), так и набор обучающих видеороликов, комплекты компьютерных игр (как для самостоятельного освоения их заданий, так и для диагностики полученных знаний и умений по каждой учебной теме), а также авторская сказочная история, на которую опирается учебная программа.

Основной целью программы является развитие познавательной мотивации ребенка в предшкольный период с помощью современных информационных технологий.

Образовательные задачи программы направлены на формирование дополнительных знаний об окружающем мире (явлений природы, жизни животных, проблем экологии).

Развивающие задачи предназначены для формирования умений и навыков учебной, практической, умственной деятельности ребенка, развития его познавательных процессов (память, мышление, внимание, воображение, восприятие), умений применять базовые логические операции (анализ, синтез, сравнение, классификация), а также для дальнейшего развития волевой и эмоциональной сфер.

Воспитательные задачи программы направлены на формирование учебной мотивации, воспитание нравственного и эмоционального отношения к природе, развитие морально-этических норм поведения в окружающей среде.

Объем программы – 25 учебных тем, каждая из которых проходит за 4 урока.

Первый урок – актуализация материала по теме.

Второй урок – освоение компьютерных игр по теме.

Третий урок – работа в тетради для закрепления материала.

Четвертый урок – проведение итоговых компьютерных игр.

Рекомендуемое количество занятий в неделю – 4 (одна учебная тема).

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Название темы	Цели и содержание
1.	Кто такие динозавры?	Знакомство с главными персонажами сказочной истории.
2.	Хитрые устройства	Развитие представлений о запирающих устройствах (ключах и замках), придуманных человеком.
3.	Морское дело	Развитие представлений о морских профессиях и устройствах, применяемых в мореплавании.
4.	Что мы знаем о здоровье?	Развитие представлений о здоровом образе жизни (физической культуре и питании).
5.	Питание животных	Развитие представлений о классификации животных по питанию.
6.	Красота внешняя и красота внутренняя	Развитие представлений о духовной красоте.
7.	Охота и охотники	Развитие представлений об особенностях охоты людей и животных, невидимых связях в природе.
8.	Самый простой выход	Решение комбинаторных заданий, связанных с размещением предметов.
9.	Хороший глазомер	Знакомство с оптическими иллюзиями, развитие глазомера.
10.	Взаимопомощь у животных	Развитие представлений о взаимопомощи в мире животных.
11.	Географическая карта	Развитие представлений о географии и ориентировании на местности.
12.	Полезные вещи	Развитие представлений о полезных предметах, необходимых для жизни на природе.
13.	Наша планета	Развитие представлений о некоторых географических понятиях.

14.	Перевёртыши	Знакомство с изображениями, в результате переворота которых возникают другие изображения.
15.	Природные явления	Развитие представлений об основных природных явлениях, связанных с погодой.
16.	В одиночку мы слабы, а вот вместе – так сильны	Развитие представлений о взаимопомощи в мире животных и людей.
17.	Что такое экология?	Развитие представлений об экологии, проблемах утилизации отходов жизнедеятельности людей.
18.	Лестницы-чудесницы	Развитие представлений о различных видах лестниц, используемых людьми.
19.	Хитрые задачки	Решение простейших эвристических задач.
20.	Древние люди	Развитие представлений о жизни древних людей.
21.	Умная голова	Решение простейших логических задач.
22.	История книги	Развитие представлений об истории книги и ее значении в жизни детей.
23.	Ценные вещи	Развитие представлений о ценности предметов, связанных с бытом человека.
24.	Настоящие сокровища	Развитие представлений об исключительной важности знаний в жизни человека.
25.	Наш чудесный мир	Обобщение основных представлений, полученных в результате прохождения программы.

Учебно-методическое обеспечение:

- 1) "Сокровища затонувшего корабля" – сказочная история.
- 2) Конспект занятий на все темы.
- 3) Рабочая тетрадь на все темы.
- 4) Конспект занятий на каждую тему – 25 шт.
- 5) Рабочая тетрадь на каждую тему – 25 шт.
- 6) Видеоролики для каждого урока – 100 шт.
- 7) Комплект компьютерных игр – 2 набора (172 + 150) игр.

Автор программы: Варченко В.И., кандидат педагогических наук, доцент, директор ООО "АртельНатива".