


Частное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад «Орлёнок»

309301, Белгородская область, Ракитянский район,
с. Солдатское, мкр. «Ясные Зори», ул. Центральная, 12

Рассмотрена
на педагогическом Совете
Протокол № 1
от «6» 12 20 14 г.

Утверждена
Приказом № 9 от «12» 12 20 14 г.
Директор ЧДОУ «Детский сад «Орлёнок»
 М.В. Славникова

Дополнительная образовательная программа
по обучению компьютерной грамотности
«Компьютер и детство»

(возраст 5-7 лет)



Разработана коллективом
ЧДОУ «Детский сад «Орлёнок»
Руководитель старший воспитатель
Кучеревская Марина Владимировна

Содержание

I. Пояснительная записка	3
1.1. Актуальность.....	4
1.2. Новизна.....	5
1.3. Цель Программы.....	5
1.4. Задачи Программы.....	5
1.5. Концепция Программы	6
1.6. Педагогические принципы построения Программы.....	6
1.7. Условия реализации программы.....	7
II. Содержание Программы	
2.1. Перспективное планирование учебного материала (первый год обучения)	8
2.2. Перспективное планирование учебного материала (второй год обучения)	10
III. Ожидаемые результаты	11
IV. Методический инструментарий	12
4.1. Формы.....	13
4.2. Методы и приемы.....	13
4.3. Средства.....	13
V. Список литературы	14

I. Пояснительная записка

Мир компьютеров все больше и больше вторгается в нашу жизнь. Использование новых информационных технологий требует хорошей компьютерной подготовки, причем проникновение в этот удивительный мир человек может начать не только окончив школу, но и гораздо раньше. В сегодняшних условиях родители и педагоги должны быть готовы к тому, что при поступлении в школу ребенок столкнется с применением вычислительной техники. Поэтому заранее необходимо готовить ребенка к предстоящему взаимодействию с информационными технологиями. В связи с этим знакомство с новыми компьютерными технологиями в дошкольном возрасте считается оправданным.

Для успешного обучения в школе важен не столько набор знаний, сколько развитое мышление, умение получать знания, использовать имеющиеся навыки для решения различных учебных задач. Большие возможности при этом раскрываются при работе с компьютером.

Одним из факторов, обеспечивающих эффективность образования, является непрерывность и преемственность в обучении.

Программа по компьютерной грамотности «Компьютер и детство» построена по методу последовательного углубления и усложнения материала, рассчитана для детей 5-7 лет, на 2 года обучения.

Она согласуется с программой по информатике для начальной школы «Информатика в играх и задачах» А.В.Горячева, рекомендованной Министерством образования РФ и является начальным звеном непрерывного курса информатики 0-11, который разрабатывается в рамках Образовательной программы «Школа 2100» под руководством А.В.Горячева.

Программа «Компьютер и детство» реализуется с детьми дошкольного возраста в игровой форме и совместной деятельности в утренние и вечерние часы используя интеграцию образовательного процесса без увеличения учебной нагрузки на ребенка.

Программа «Компьютер и детство» разработана на основе следующих нормативно-правовых документов:

- ✦ Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ 1 сентября 2013 г. № 1014 «Об образовании в Российской Федерации».
- ✦ Приказ Министерства образования и науки РФ от 17 октября 2013 года № 1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования».
- ✦ Приказ Минобрнауки от 30.08.2013 г. № 1014 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам – образовательным программам дошкольного образования».
- ✦ Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 15 мая 2013 г. N 26 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций».

✿ Устав ЧДОУ «Детский сад «Орлёнок».

Срок реализации программы рассчитан на два учебных года. Возраст детей – старший дошкольный 5-7 лет.

Работа с дошкольниками строится на основе дифференцированного подхода подачи материала, интегрированной формы ведения занятия с детьми с включением различных видов детской деятельности – игровой, учебной, досуговой

Рекомендуемая схема организации деятельности по реализации программы:

- В основе лежит дидактическая игра, создающая мотивацию к деятельности.

Детям предлагается дидактическая игра, в ходе которой они вспоминают то, что поможет им познакомиться с новой темой (актуализация знаний и умений). Игра должна быть такой, чтобы в ходе ее в деятельности ребенка не возникало затруднения. Каждый ребенок должен принять участие в игре.

- Затруднение в игровой ситуации.

В ходе игры должна возникнуть ситуация, вызывающая затруднение в деятельности детей, которое они фиксируют в речи (мы это не знаем, мы это еще не умеем...). Воспитатель выявляет детские вопросы и вместе с детьми определяет тему занятия. В результате ребятами делается вывод, что необходимо подумать, как всем вместе выйти из затруднительной ситуации.

- Открытие нового знания или умения.

С помощью диалога на основе предметной деятельности детей подвести к обучению нового материала. Оформив в речи новое, дети возвращаются к ситуации, вызвавшей затруднение, и проходят ее, используя новый способ действия.

- Повторение и развивающие задания.

Проводятся при наличии свободного времени.

- Итог занятия.

Дети фиксируют в речи, что нового узнали;

Примечание. Во время занятия дети работают с настольными тренажерами за столами 2–5 минут (клавиатурой и мышью). Все остальное время предполагается их перемещение из одного игрового пространства в другое. Дидактические игры проводятся как за столами, компьютерами, так и в свободном игровом пространстве. Физминутки снимают утомление детей средствами релаксационных упражнений.

1.1.Актуальность

«Никакой прогресс и модернизация не возможны без информационных технологий. Мы должны научить людей с самого детства и на всех этапах образовательного процесса не бояться информации, научить ею пользоваться, с ней работать и правильно распоряжаться. Это невозможно сделать без современных информационно-коммуникационных технологий в сфере образования и науки», - отметил премьер министр страны Д.А. Медведева.

Программа является хорошим стартом для ознакомления дошкольников с компьютерными технологиями, реализует принцип преемственности и обеспечивает развитие и воспитание дошкольников в соответствии с концепцией образовательной системы общего образования.

Отличительная особенность программы «Компьютер и детство» состоит в том, что она решает проблему непрерывности дошкольного и школьного образования.

1.2. Новизна

Новизна программы «Компьютер и детство» предполагает использование компьютера как самого совершенного информационного средства, наряду с использованием калькулятора, книги, авторучки, телевизора и пр., совершенствует процесс обучения. Эволюция компьютеров и программного обеспечения привела к достаточной простоте их освоения для самых неподготовленных пользователей, в том числе младших школьников и даже дошкольников.

Программа использует современные компьютерные программы:

- «Компьютер для дошкольника»(2008г. «Одиссей»),
- «Пазлы для всей семьи» и игровые презентации для обрабатывания навыков по управлению мышью и клавиатурой.
- «Мир информатики», «Кирилл и Мефодий»

Все программы лицензированы и допущены Министерством образования - позволяют в игровой форме ознакомить детей с историей компьютера, с его составными частями, правилами поведения и техникой безопасности работы на компьютере.

1.3. Цель Программы

Целью программы «Компьютер и детство» является обучение дошкольников основам компьютерной грамотности, расширение кругозора знаний об ИКТ, формирование мотивационной, операционной и интеллектуальной готовности ребёнка к использованию ИКТ.

1.4. Задачи Программы

- Познакомить детей с компьютером, как современным инструментом для обработки информации:
 - познакомить с историей ЭВМ;
 - познакомить с назначением ЭВМ;
 - познакомить с устройством ЭВМ.
- Познакомить детей с правилами безопасной работы на компьютере.
- Помочь преодолеть при необходимости психологический барьер между ребенком и компьютером.
- Сформировать начальные навыки работы за компьютером:
 - познакомить с манипулятором «Мышь»
 - познакомить с клавиатурой;

- Формировать опыт практической, познавательной, творческой и другой деятельности с современным программным обеспечением.

1.5. Концепция Программы

Программа разработана на основе исследования ученых и специалистов НИИ дошкольного воспитания Центра «Дошкольное детство» им. А.В.Запорожца, ЦНИИ «Электроника», ВНИИ технической эстетики, МГУ им. Ломоносова., НИИ общей и педагогической психологии.

Идея концепции заключается в формировании системы знаний и умений при работе с современными технологиями, в обеспечении развития личности ребенка. В центре образовательного процесса – взаимодействие преподавания и учения, деятельность, как педагога, так и ребенка.

Решающая роль в развитии ребенка принадлежит обучению, происходящему в «зоне ближайшего развития личности» (Л.С. Выготский). Педагогические воздействия опережают, стимулируют, направляют и ускоряют развитие способностей личности, развивая целостную совокупность личностных качеств: знания, умения и навыки; способы умственных действий; самоуправляющиеся механизмы личности; эмоционально-нравственную и деятельностно - практическую сферы.

1.6. Педагогические принципы построения Программы

Программа построена с учетом *принципа интеграции* образовательных областей в соответствии с возрастными особенностями и возможностями обучающихся, спецификой и возможностями образовательных областей;

- ✓ *принцип единства* воспитательных, развивающих и обучающих целей и задач процесса образования детей дошкольного возраста;
- ✓ *принцип личностно – ориентированного общения* – индивидуально – личностное формирование и развитие морального облика человека. В процессе обучения дети выступают как активные исследователи окружающего мира вместе с педагогом, а не просто пассивно перенимают его опыт. Партнерство, соучастие и взаимодействие – приоритетные формы общения педагога с детьми;
- ✓ *принцип комплексно-тематического построения образовательного процесса* - предполагает подачу изучаемого материала по тематическим блокам;
- ✓ *принцип наглядности* - широкое представление соответствующей изучаемому материалу наглядности.
- ✓ *принцип последовательности* – предполагает планирование изучаемого материала последовательно (от простого к сложному, чтобы дети усваивали знания постепенно, в определенной системе);
- ✓ *принцип занимательности* – изучаемый материал интересен, увлекателен для детей, этот принцип формирует у детей желание выполнять предлагаемые виды заданий, стремиться к достижению результата.

1.7. Условия реализации программы

Для решения поставленных программой задач необходимо выполнение следующих педагогических условий:

Социальные условия:

- деловые, профессиональные и партнерские отношения дошкольного образовательного учреждения с органами управления образованием;
- взаимодействие частного дошкольного учреждения с социальными партнерами (школа, библиотеки).

Организационные условия:

- организация образовательного процесса в детском саду (документы, регламентирующие реализацию Программы: устав, программа, комплексно-тематическое планирование, контроль за ходом образовательного процесса и т. д.);
- оснащение развивающей предметно-пространственной среды: компьютерный класс оснащенный компьютерами, наглядными пособиями и т.д.

Кадровые условия:

- реализация Программы обеспечивается руководящими, педагогическими работниками;
- комплектование детского сада высококвалифицированными педагогами и сотрудниками: поиск и включение в коллектив молодых, творчески работающих педагогов;
- педагогические работники, реализующие Программу, должны обладать основными компетенциями в вопросе компьютерных технологий, информатики.

Содержательные условия:

- создание и отработка комплексно-тематического планирование;
- анализ и использование передового педагогического опыта, накопленного в районе, области, стране.

Психолого-педагогические условия:

- методическое обеспечение Программы, работа над совершенствованием методов и форм организации образовательного процесса;
- высокий уровень психолого-педагогической подготовки родителей к работе: родительские собрания, экскурсии, открытые занятия с участием самих родителей, совместные мероприятия (выставки, конкурсы и т.д.)).

Материальные условия:

- наличие материальной базы, соответствующей современным требованиям.

II. Содержание Программы
2.1. Перспективное планирование учебного материала
(первый год обучения)

Раздел	Тема занятия	Цель	Содержание	Средства
Компьютерная азбука	Знакомство с компьютером 4 часа	Дать общие сведения о компьютере, его свойствах, назначении	Для чего нужен компьютер? Где можно встретить компьютер?	CD «Компьютер для дошкольников»
	Правила работы в компьютерном классе 4 часа	Познакомить с правилами работы в компьютерном классе	Как правильно себя вести за компьютером? Инсценировка различных ситуаций.	Презентация «Правила поведения в компьютерном классе»
	Правила техники безопасности 5 часов	Познакомить с техникой безопасности работы с компьютером, с гимнастикой для глаз	Знакомство со Смайликом. Рассказ Смайлика о запрещающих и разрешающих знаках (в картинках)	Карточки с изображением Смайликов CD «Компьютер для дошкольников» Презентация гимнастика для глаз
	Устройство компьютера 6 часов	Познакомить с составными частями компьютера	Рассмотреть составные части: монитор, системный блок, приборы ввода информации, мышь	CD «Компьютер для дошкольников» Лого пеналы с муляжами Мышь
Учимся работать на компьютере	Знакомство с мышью 4 часа	Познакомить с устройством ввода МЫШЬ	Рассказ Смайлика об устройстве ввода-мышь, рассмотреть действующие кнопки и колесико, нажатие на кнопки мыши – дидактическое задание «Повтори»	CD «Компьютер для дошкольников» Презентация «Мышка» Лого пеналы с муляжами Мышь
	Знакомство с мышью. Один щелчок мыши. 4 часа	Научить нажимать на левую кнопку мыши один раз	Рассказ Смайлика о левой кнопке мыши, демонстрация одиночного щелчка мыши – дидактическое задание «Повтори»	Презентация «Мышка» Лого пеналы с муляжами Мышь
	Знакомство с мышью. Двойной щелчок мыши. 4 часа	Научить нажимать на левую кнопку мыши два раза, выполнять двойной щелчок	Рассказ Смайлика о левой кнопке мыши, демонстрация двойного щелчка мыши. Практическое	Презентация «Мышка» Лого пеналы с муляжами Мышь

			упражнение – «Сделай сам»	
	Знакомство с мышью 4 часа	Научить перетаскивать с помощью мыши	Рассказ Смайлика о левой кнопке мыши, демонстрация способа перетаскивания мышью. Развивающая программа «Пазлы для всей семьи»	Презентация «Мышка» Лого пеналы с муляжами Мышь «Пазлы для всей семьи»
	Тестовое задание «Компьютер – что это?» 1 час	Выявить уровень знаний и умений		
ИТОГО	36 часов			

2.2. Перспективное планирование учебного материала (второй год обучения)

Раздел	Тема занятия	Цель	Содержание	Средства
Компьютерная азбука	Знакомство с компьютером 2 часа	Продолжать знакомство с компьютером, его свойствами, назначением. Познакомить с историей возникновения.	Для чего нужен компьютер? История возникновения компьютера. Кому нужен компьютер в работе? Где можно увидеть компьютер?	CD «Компьютер для дошкольников»
	Правила работы с компьютером 4 часа	Закрепить правила работы в компьютерном классе, технику	Рассказ Смайлика о правилах работы с компьютером, о технике безопасности. Продолжать знакомство с запрещающими и разрешающими знаками (картинками). Инсценировка различных ситуаций.	Презентация «Правила поведения в компьютерном классе». CD «Компьютер для дошкольников». Презентация гимнастики для глаз.
	Устройство компьютера 6 часов	Познакомить с составными частями компьютера, с устройствами ввода и вывода информации	Рассказ Смайлика о составных частях приборах ввода и вывода информации – принтер, колонки; дидактическая игра «Назови правильно»	Презентация «Из чего состоит компьютер»

Учимся работать на компьютере	Знакомство с рабочим столом 4 часа	Дать понятие «рабочий стол», научить украшать «рабочий стол»	Рассказ Смайлика о Пиктограммах, ярлыках. Практическое задание «Украсть рабочий стол»	CD «Компьютер для дошкольников»
	Мышь и ее устройство 4 часа	Продолжать знакомить с устройством ввода – МЫШЬ. Закрепить умение выполнять щелчок и двойной щелчок, перетаскивание элементов с помощью мыши.	Рассказ Смайлика об устройстве ввода – МЫШЬ, ее свойствах, устройстве, функции. Практическое задание: один щелчок мыши, двойной щелчок мыши. Перетаскивание.	Презентация «Мышка»
	Знакомство с клавиатурой 5 часов	Познакомить с устройством ввода – клавиатурой, учить пользоваться некоторыми кнопками	Рассказ Смайлика об устройстве ввода информации клавиатуре, о ее свойствах, устройстве, о некоторых кнопочках: кнопки – буквы; кнопки – цифры, кнопки – ENTER; delete; стрелки, пробел.	Презентация «Клавиатура»
	Знакомство с программами 5 часов	Дать понятие «программа», учить различать ярлычки программ	Рассказ Смайлика о ярлычках знакомых программ: Paint, Тух Paint. Дидактическая игра «Раскрась», «Найди ярлычок»	CD «Компьютер для дошкольников»
	Знакомство с файлами и папками 5 часов	Дать понять «папки», «файл», учить различать ярлыки	Рассказ Смайлика о папках и файлах. Дидактическая игра «Найди и назови отличие»	CD «Компьютер для дошкольников»
	Тестовое задание «Компьютер – что это?» 1 час	Выявить уровень знаний и умений		
ИТОГО	36 часов			

III. Ожидаемые результаты

По окончании 2-х годовичного курса

Ребенок узнает:

- правила техники безопасности при работе на ЭВМ;
- название и функциональное назначение основных устройств компьютера, иметь представление о сущности информационных процессов, об основных носителях информации, процессе передачи информации;
- сущность понятия алгоритма ввода информации, правила работы с исполнителями алгоритмов правила работы, основные функции графического редактора;

Ребенок будет уметь:

- ✚ иметь навык работы с клавиатурой, мышкой ориентироваться на экране монитора;
- ✚ пользоваться графическим редактором: создание рисунков, с использованием различных инструментов (карандаш, кисть, распылитель, заливка, фигуры), закрашивание рисунков с помощью заливки, распылителя;
- ✚ составлять словесные алгоритмы для решения логических задач;
- ✚ пользоваться игровыми и обучающими программами;
- ✚ понимать язык стрелок.

IV. Методический инструментарий

Методологической основой программы «Компьютер и детство» является **деятельностный подход** к применению новых информационных технологий в детском саду, который строит в том, что в результате обучения по данной программе ребенок приобретает знания необходимые для овладения практическими умениями и знаниями, которые заданы целями обучения.

Основные методические подходы:

- Организуемая деятельность имеет гибкую структуру.
- На занятиях организуются беседы, дискуссии, создаются проблемные и игровые ситуации.
- Создаются педагогические ситуации общения на занятии, позволяющие каждому ребенку проявить инициативу, самостоятельность, избирательность в способах работы.
- Образовательный процесс строится на основе применения современных педагогических технологий.

Личностно-ориентированный подход предполагает специальное конструирование образовательного процесса, типов диалога с обучающимися, форм контроля за личностным развитием ребенка в ходе освоения программы. На основе личностно-ориентированного подхода разработана поуровневая диагностика освоения программы. Реализация программы предполагает не только коллективные занятия, но и

индивидуальную работу с помощью составления индивидуальных маршрутов развития отдельных воспитанников.

Игровая технология позволяет строить образовательный процесс как целостное образование, охватывающее определенную его часть и объединяет общим содержанием, сюжетом. На первом занятии дети отправляются в увлекательное путешествие в «Компьютерную страну». Все последующие занятия строятся в виде игры – путешествия в ходе, которого дети получают определенные знания и умения. В ходе реализации программы поддерживаются определенные правила поведения в компьютерном классе и имеются определенные атрибуты – Лого мышка.

Применение ИКТ необходимо для разработки презентаций, наглядного и раздаточного материала, различных схем. Отличительной особенностью мышления детей дошкольного возраста является наглядно-образность. Использование презентаций, наглядности позволяет педагогу, опираясь на знание особенностей детского мышления, привлечь их внимание к объяснению новой, достаточно сложной информации, внести в занятия сюрпризный момент.

4.1. Формы

Программа «Компьютер и детство» представляет собой систему занятий и совместной деятельности с детьми старшего дошкольного возраста по формированию умений и навыков работы на компьютере с использованием новых информационных технологий:

- учебный план, рассчитанный на два года обучения (36 занятий в год), по 25 - 30 минут (каждые 10 минут физминутка: гимнастика для глаз, пальчиковая гимнастика);
- деятельность по обучению компьютерной грамотности с детьми на компьютерах проводятся после дневного сна; проходит в игровой форме с использованием компьютерных игр, электронных пособий) и компьютерных тестов.

4.2. Методы и приемы

В программе «Компьютер и детство» используются классические методы и приемы: наглядный, словесный (объяснение, пояснение, вопросы, беседа, художественное слово), игровой, диагностический; метод авансирования личности, метод мозгового штурма, а так же интерактивный метод.

Интерактивный метод взаимный, «act» - действовать) – означает взаимодействовать, находится в режиме беседы, диалога с кем-либо. Другими словами, в отличие от активных методов, интерактивные ориентированы на более широкое взаимодействие детей не только с педагогом, но и друг с другом и на доминирование активности воспитанников в процессе обучения. Место педагога на интерактивных занятиях сводится к направлению деятельности на достижение целей. Педагог также разрабатывает план

занятия (обычно, это интерактивные упражнения и задания, в ходе выполнения которых ребенок изучает материал).

Следовательно, основными составляющими интерактивных занятий являются интерактивные упражнения и задания, которые выполняются детьми. Важное отличие интерактивных упражнений и заданий от обычных в том, что выполняя, их дети не только и не столько закрепляют уже изученный материал, сколько изучают новый.

4.3. Средства

Для реализации программы «Компьютер и детство» необходимо:

Компьютерный класс: компьютер с мультимедийным проектором для демонстрации материала; компьютеры для детей для получения новых знаний и закрепления навыков работы; принтер для печати детских рисунков, микрофон и наушники.

Компьютеры объединены в локальную сеть, оборудованы приводами CD-ROM. Мониторы соответствуют стандарту ТСО-95, компьютерный класс соответствует требованиям СанПиН.

Игровая зона компьютерного класса – это зона для предкомпьютерной подготовки и после компьютерной релаксации включает в себя:

- раздаточный материал – логопены на каждого ребенка: тетради с игровыми заданиями на каждое занятие игры – головоломки, раздаточный материал, демонстрационные дидактические игры, демонстрационные и индивидуальные плакаты для обучения детей компьютерной грамотности, правилам поведения и правильной осанке

V. Список литературы

1. «Новые информационные технологии в дошкольном образовании Ю.М.Горвица Москва 1998г» Журнал «Детский сад от А до Я» №1 2003 г.
2. «Учимся работать на компьютере» М.К.Антошин Москва 2004г.
3. Интернет – ресурсы www.botik.ru/~robot; kurs@robotland.botik.ru
4. Исследования ученых и специалистов НИИ дошкольного воспитания Центра «Дошкольное детство» им. А.В.Запорожца
5. Саватеева С.С. Как помочь ребенку сохранить хорошее зрение. (Ваш ребенок: азбука здоровья и развития от 6 до 10). - М.: Вента-Графт, 2004.
6. Статьи Гурьева Сергея Владимировича «Компьютер в жизни ребенка» (*кандидата педагогических наук, Российского государственного университета*)
7. Тихомирова Л.Ф. Развитие интеллектуальных способностей школьника. Ярославль. Академия развития, 1996.
8. Тур С. Н. Программирование - М.: Айрис Пресс, 2004.
9. Тур С. Н., Бокучава Т. П. Первые шаги в мире информатики. - М.: Айрис Пресс, 2004.

Зрительная гимнастика во время работы на компьютере

*(Разработана специалистами Института
возрастной физиологии РАО)*

Упражнение со зрительными метками № 1:

В компьютерно-игровом комплексе заранее подвешиваются высоко на стенах, углах, в центре стены яркие зрительные метки. Ими могут быть игрушки или красочные картинки (4-6 меток). Игрушки (картинки) целесообразно подбирать так, чтобы они составляли единый игровой сюжет. И время от времени менять их. Например, в центре стены помещается машина (или бабочка). В углах под потолком - цветные гаражи. Детям предлагается проследить взором проезд машины в гаражи или на ремонтную площадку. Бабочка может перелетать с цветка на цветок.

Методика проведения упражнения:

1. Поднять детей с рабочих мест. Упражнение проводится у рабочего места.

2. Объяснить детям, что они должны делать: по команде воспитателя, не поворачивая головы, одним взглядом глаз проследить движение машины в синий гараж, затем в зеленый и т.д. Очень важно сделать акцент на то, чтобы дети не поворачивали головы.

3. Воспитатель предлагает переводить взор с одной метки на другую под счет 1-4.

4. Целесообразно показывать детям, на каком предмете необходимо каждый раз останавливать взгляд. Можно направлять взор ребенка последовательно на каждую метку, а можно - в случайном порядке.

5. Скорость перевода взора не должна быть большой. Переводить взор надо так медленно, чтобы за все упражнение было не больше двенадцати фиксаций глаз.

6. Продолжительность упражнения - 1 минута.

7. Воспитатель должен следить за тем, чтобы дети во время выполнения упражнения не поворачивали головы.

Упражнение со зрительными метками и поворотами головы № 2:

Выполняется так же, как предыдущее, но с поворотами головы. Игровым объектом может служить елочка, которую нужно нарядить. Необходимые для этой цели игрушки и зверушки дети должны отыскивать по всему компьютерному залу.

Методика выполнения упражнения:

1. Воспитатель просит детей подняться с рабочих мест и стоять около стула, лицом к нему.

2. Объясняется задача: «Вот елочка (она стоит на столе или ее большое изображение висит на стене), ее нужно нарядить».

3. Воспитатель просит соблюдать следующие условия: «Стойте прямо, не сдвигая с места ног, поворачивая одну лишь голову, отыщите в компьютерном зале игрушки, которыми можно было бы нарядить елочку, и назовите их».
4. Темп выполнения упражнения - произвольный.
5. Продолжительность - 1 минута.