



Утверждено  
на педагогическом совете № 1  
от «29» августа 2024 г

*Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
города Нижневартовска детский сад №10 «Белочка»*

Утверждаю:  
Заведующий МАДОУ  
Города Нижневартовска  
С.А.Головина \_\_\_\_\_  
Приказ № 450 от 29.08.2024

**Дополнительная общеобразовательная программа**  
познавательной направленности по развитию  
интеллектуально-творческих способностей у детей 6-7 лет  
*«Система интенсивного развития способностей»*

**Нижневартовск  
2024**

1. Оглавление	2
2. Паспорт программы	3
3. Пояснительная записка	4
4. Содержание программы	8
4.1 Календарно - тематическое планирование работы с детьми	8
4.2 Мониторинг освоения детьми программного материала	16
4.3 Требования к уровню подготовки воспитанников	26
5. Контроль за реализацией программы	26
6. Механизм реализации программы	26
7. Список литературы	27

## 2..Паспорт программы

Наименование программы	Дополнительная общеобразовательная программа познавательной направленности по развитию интеллектуально-творческих способностей у детей 6-7 лет «Система интенсивного развития способностей»
Основание для разработки программы	1. Конвенция о правах ребенка; 2. Закон Российской Федерации от 10.07.1992 №3266-1 "Об образовании" (с изменениями), национальная образовательная инициатива "Наша новая школа", утвержденная Президентом Российской Федерации 04.02.2010 №Пр-271 3. Распоряжение Правительства Ханты-Мансийского автономного округа - Югры от 19.02.2010 №91-рп "О стратегии развития образования Ханты-Мансийского автономного округа - Югры до 2020 года" 4. Буров А.Н., Майорова Е.Г. «Развитие интеллектуальных способностей с использованием СИРС. Быстрое чтение, память, мышление».
Заказчик программы	Родители, педагогический коллектив.
Организация исполнитель программы	Участники образовательного процесса: педагоги, дети, родители.
Целевая группа	Дети от 6 лет до окончания образовательных отношений (посещающие и не посещающие детский сад)
Составители программы	Е.Л. Самойлова
Цель программы	Целенаправленно и непрерывно развивать интеллектуальные и творческие способности с целью значительного повышения успешности обучения дошкольников.
Задачи программы	Развивать высшие психические функции и познавательные процессы: внимание, восприятие, мышление, память, воображение, произвольное поведение, наблюдательность, сообразительность, фантазию. Развивать мелкую моторику рук. Развивать воображение и творческие способности. Стимулирование интереса у дошкольников к познавательной деятельности.
Ожидаемые результаты	Быстрое и качественное усвоение новых знаний; повышение эффективности интеллектуальных возможностей на 20%; Развитие творческих способностей (креативности); Увеличение объема запоминаемой информации в 2 - 3 раза. Повышение уровня удовлетворенности родителей на 10%.
Срок реализации программы	Один год.

### 3. Пояснительная записка

На протяжении всей человеческой истории происходило появление новых знаний и технологий. Современным примером могут служить информатика и информационные технологии, которые уже стали неотъемлемой частью повседневной жизни и современной культуры.

XIX Генеральная конференция ЮНЕСКО определила современное образование как «непрерывное образование» (lifelong learning) (1997 г.) – «...неограниченное ни во времени относительно сроков обучения, ни в пространстве относительно методов обучения; оно объединяет всю деятельность и ресурсы в области образования и направлено на достижение гармоничного развития потенциальных способностей личности и процесса преобразования в обществе». Возможности индивидуализации обучения появляются при использовании образовательных электронных ресурсов и реализации специализированных методов обучения за счет визуализации учебной информации, хранения больших объемов информации с возможностью ее передачи, легкого доступа пользователя к данным, информационно-поисковой деятельности, автоматизации обработки результатов экспериментальной деятельности, контроля за результатами усвоения учебной информации, специализированного единообразного интерактивного диалога.

Проблема развития, коррекции и совершенствования мышления у дошкольников – одна из сложнейших в педагогической практике. Главное для ее решения – рациональная организация всего учебного процесса (создание проблемных ситуаций в обучении, соблюдение принципа диалогичности при проведении занятий), но нельзя пренебрегать и таким средством, как специально организуемые индивидуальные игровые занятия с использованием инновационной компьютерной *Системы интенсивного развития интеллектуальных способностей* (СИРС).

С помощью компьютерной Системы интенсивного развития способностей (общеразвивающих и специальных) для старших дошкольников – у детей появилась возможность легко развить потенциал интеллектуальных и творческих (креативных) способностей, что способствует получению максимальных жизненных достижений.

Уникальность программы заключается в комплексном и непрерывном подходе к интенсивному, опережающему развитию старших дошкольников имеющих нарушения зрения, задержки психического развития и признаки одаренности, позволяет подготовить дошкольника к успешному обучению в школе.

*Цель программы* – на основе компьютерных технологий, целенаправленно и непрерывно развивать компоненты способностей с целью значительного повышения успешности обучения дошкольников, повышения эффективности интеллектуального и творческого труда детей.

Программа «Развитие интеллектуальных способностей у детей старшего дошкольного возраста» с использованием инновационной компьютерной *Системы интенсивного развития интеллектуальных способностей* (СИРС) способствует решению следующих задач:

- Формировать личность ребенка-дошкольника: изучать потребности и индивидуальные особенности интеллектуального развития ребенка.
- Развивать высшие психические функции и познавательные процессы: внимание, восприятие, мышление, память, воображение, произвольное поведение, наблюдательность, сообразительность, фантазию.
- Развивать речь: расширять словарный запас, обогащать активный словарь, формировать правильное звукопроизношение, звуковую культуру речи; умение составлять простейшие, но интересные по смысловой нагрузке и содержанию рассказы, грамматически и фонетически правильно строить фразы, композиционно оформлять их содержание.

- Развивать мелкую моторику рук.
- Развивать воображение и творческие способности.
- Стимулирование интереса у дошкольников к познавательной деятельности.

Занятия представлены как путешествие в волшебный Мир Компьютерных знаний, где каждое занятие является самостоятельной единицей, но сохраняет общую логику проведения занятий и реализует задачи, поставленные программой.

Занятия направлены на развитие мыслительных операций, формирование общей интеллектуальной раскованности и отработку средств, обеспечивающих общую организованность мыслительного процесса.

Задания даются в порядке возрастания их сложности и в ряде случаев тематически связаны друг с другом.

Длительность одного занятия – 25 мин. Периодичность проведения занятий – 2 раза в неделю. Общее количество занятий в месяц - 4, в год – 34. Каждое задание «прокручивается» по несколько раз на различном материале в течение нескольких занятий. На каждом последующем занятии отрабатываются уже знакомые детям задания, и предлагается одно новое.

*Задача руководителя кружка* – стимулировать мыслительную активность детей, последовательно проводить мысль о том, что в предлагаемых заданиях не существует одного решения, что правильными могут оказаться разные решения, иногда совсем не похожие друг на друга.

*В основе программы лежат следующие принципы:*

1. Принцип безопасности.
2. Принцип многократного повторения материала для формирования у ребенка не просто умения, но и навыка.
3. Принцип положительного подкрепления.

*Структура развивающих занятий.*

Занятия построены таким образом, что один вид деятельности сменяется другим.

1. *Интеллектуально-развивающие игры и упражнения.* Направлены на развитие памяти, внимания, мышления, воображения, речи, внимания, восприятия (СИРС). /5 мин./

2. *Упражнения для профилактики нарушений зрения и предупреждения зрительного переутомления.* Способствуют снятию рефлекса периферического зрения, ритмированию правого полушария, активизации мозга и межполушарного взаимодействия. /2 мин./

3. *Графические диктанты.* Направлены на развитие умений действовать по правилу и самостоятельно по заданию взрослого, а также развитие пространственной ориентировки и мелкой моторики руки. /5 мин./

4. *Пальчиковая гимнастика.* Способствует развитию психических функций (вниманию, памяти, мышлению и речи), а также подвижности и гибкости кистей рук. /2мин./

5. *Дыхательно-координационные упражнения.* Направлены на активизацию и энергетизацию работы стволовых отделов мозга, ритмирование правого полушария, снятие мышечного напряжения. /1мин./

*Ожидаемые результаты:*

- Повышение уровня усвоения новых знаний на 10%;
- Повышение эффективности интеллектуальных возможностей на 20%;
- Развитие творческих способностей (креативности) на 5%;
- Увеличение объема запоминаемой информации в 2 - 3 раза.;
- Повышение уровня удовлетворенности родителей на 10%.

#### 4. Содержание программы

№п/п	Тема занятия	Часы
1.	Знакомство с помещением и компьютером	1
2.	Компьютер— наш помощник	1
3.	Устройства компьютера	1
4.	Рабочий стол	1
5.	Клавиатура и мышь	1
6.	Программа «СИРС» и её интерфейс. Меню программы	1
7.	Правила работы за компьютером	1
8.	Техника безопасности в компьютерном классе	1
9.	Тренажер «Запоминание цветов»	1
10.	Тренажер «Картинки в клетках»	1
11.	Таблица Шульте	1
12.	Логическая игра «Пазлы»	1
13.	Тренажер «Лабиринт»	1
14.	Тренажер «Танграм»	1
15.	Занятие № 1	3
16.	Занятие № 2	3
17.	Занятие № 3	3
18.	Занятие № 4	3
19.	Занятие № 5	3
20.	Занятие № 6	3
21.	Занятие № 7	3
22.	Занятие № 8	3
23.	Занятие № 9	3
24.	Занятие № 10	3
25.	Занятие № 11	3
26.	Занятие № 12	3

27.	Занятие № 13	3
28.	Занятие № 14	3
29.	Занятие № 15	2
30.	Занятие № 16	2
31.	Закрепление. Итоговые занятия.	4
<b>Итого:</b>		<b>64</b>

## 4. Содержание программы.

### 4.1 Календарно - тематическое планирование работы с детьми

#### Тема 1. Знакомство с помещением и компьютером.

Цели, задачи занятий по информатике в доступной для детей форме. Беседа о значении компьютера, о его роли в жизни людей. История возникновения компьютера.

*Требования к знаниям, умениям, навыкам:*

1. Знать о назначении компьютера, о его роли в жизни человека.

#### Тема 2. Компьютер— наш помощник

Повествование, начинаясь с палки, лопаты и плуга (*орудия труда*), постепенно выстраивает фундаментальную цепочку рассуждений:

Компьютер— орудие умственного труда.

Некоторые устройства работают по программам.

Программа— это подробный план действий.

Программа может обеспечивать работу устройства без участия человека. Такие устройства называются автоматами.

В компьютере можно менять программы, и число их не ограничено конструкцией компьютера. В силу этого компьютер является универсальным прибором. А часы, холодильник и стиральная машина— нет.

Программы для компьютеров записывают на специальных языках программирования.

Процесс написания программы называется программированием.

Программист— человек, занимающийся разработкой программ для компьютера, то есть занимающийся программированием.

Разговор о принципах работы компьютера подкрепляется практикумом, в котором дети решают задачи по составленному плану (программе).

#### Тема 3. Устройства компьютера.

Устройства компьютера: монитор, системный блок, мышь, клавиатура, колонки. Названия и их функции.

*Требования к знаниям, умениям, навыкам:*

Знать и уметь называть основные части компьютера и их назначение; устройство ввода и вывода информации

#### Тема 4. Рабочий стол

Учащиеся знакомятся с принципами работы графических операционных систем и методах взаимодействия с ними при помощи манипулятора мышь (щелчки, перетаскивание). Урок подкреплён упражнениями по открытию документов, значки которых лежат на *Рабочем столе*, и занимательным практикумом в программе Извозчик.

Дети естественным образом подходят к абстрактному понятию «объект», который в дальнейшем активно используется в книге:

Этим словом в научной литературе часто называют предметы и явления.

Объектом изучения сегодня на уроке стал компьютер.

Мы будем много работать с объектами на экране монитора (*экранные объекты*). Обычно это— картинки, на которых изображены кнопки, значки, прямоугольные области.

Термин объект очень удобен: им можно заменять несколько слов сразу. Можно говорить: «*на экране мы видим три объекта*» вместо того чтобы длинно перечислять: «*на экране находятся две нарисованных кнопки и одна прямоугольная область с текстом внутри*».

#### Тема 5. Клавиатура и мышь.



Знакомим с устройством «мышь». Правила управления мышью нужно тщательно обговорить с детьми, так как они часто допускают ошибки в его использовании (сильно напрягают руку; указательный палец не находится на левой кнопке, что не позволяет осуществить выбор с первого раза; перемещают ее задом - наперед: выходят за поверхность стола. Демонстрируется воспитанникам постановка руки при управлении мышью и сообщаются правила (перемещение по поверхности стола; указательный палец находится на левой кнопки мыши).

Особое внимание нужно обратить на правила выбора:

- подвести указатель к нужному объекту;
- нажать левую кнопку мыши - кнопку выполнения.

Необходимо проверить у детей умения отличать левую и правую руку. Можно предложить небольшую игру: по команде воспитанники поднимают соответствующую руку.

### Тема 6. Программа «СИРС» и её интерфейс

Тема закладывает понятийные основы функционирования оконных программы «СИРС» и объясняет принципы работы с ней. Урок поддержан обширной практикой на компьютере.

### Тема 7. Меню программы

Тема начинается с репортажей из школьной столовой и кафе— здесь меню привычны и предельно понятны.

Обобщаем привычное и замечаем, что:

*Меню*— это не только список блюд в столовой, кафе, ресторане. Так называют приём, с помощью которого из нескольких вариантов можно *выбирать* нужные.

Меню— основа компьютерного интерфейса. Урок демонстрирует, объясняет и организует практику работы с компьютерными меню разного типа:

Текстовый список	Шарик   Бобик   Жучка
Набор пиктограмм	
Обычные кнопки	<input type="button" value="Шарик"/> <input type="button" value="Бобик"/> <input type="button" value="Жучка"/>
Радиокнопки	<input checked="" type="radio"/> да <input type="radio"/> нет <input type="radio"/> не знаю
Разворачивающийся список	<input type="text" value="кошки"/> собаки кролики

### Тема 8. Техника безопасности в компьютерном классе.

Правила техники безопасности при работе за компьютером. Инсценировка различных ситуаций по технике безопасности.

*Требования к знаниям, умениям, навыкам:*

1. Знать и уметь правила работы на компьютере

2. Уметь выполнять все виды щелчков мышью (двойной, одинарный), перетаскивание мышью.

### **Тема 9. Правила работы за компьютером.**

Правила работы за компьютером. Клавиатура. Мышь. Разновидности щелчков мышью. Упражнения в их выполнении. Правильная посадка за компьютером. гимнастика для глаз.

*Требования к знаниям, умениям, навыкам:*

1. Знать правила работы за компьютером

### **Тема 10. Запоминание цветов**

Цель: развитие цветной образной памяти.

Методика: На 1, 5, 10, 15 и 16-м занятиях проводится **Диагностика**. На остальных занятиях проводится **Стандартный тренинг**. Количество цветов — 1.

Идентификация: на вдохе обучаемый смотрит, впитывает цвета, а на выдохе закрывает глаза и пытается воспроизвести увиденные на внутреннем экране мысленно.

Время тренинга зависит от утомляемости обучаемого (делает много ошибок). Обычно это — 5-10 минут. Желательно, чтобы на каждом следующем занятии обучаемый запоминал большее количество цветов, чем на предыдущем.

Результат: Увеличение количества запоминаемых цветов на тренинге (10) и успешная диагностика: запоминание расположения 10 цветов за 10 секунд.

Средние результаты по возрастным группам показаны в *Таблице 2* (Результаты по комплексу «Развитие памяти») в 4-м столбце.

### **Тема 11. Картинки в клетках**

#### *А. клетки воды*

Цель: развитие образной памяти, увеличение объема запоминаемой информации.

Методика: Диагностика первая.

Поле 8x8. Количество элементов — 1. Время — 30 сек.

Упражнение делается до первой ошибки.

Тренинг. Поле 4x4. Начальное количество элементов определяется начальной диагностикой.

Время — 30 сек.

Если на поле 4x4 запомнено 8 клеток, то поле ставим 5x5 и начальное количество клеток — 8.

Если запомнено 12 клеток на поле 5x5, то поле ставим 6x6 и количество клеток — 12.

Если запомнено 18 клеток на поле 6x6, то поле ставим 7x7 и количество клеток — 18.

Если запомнено 24 клетки на поле 7x7, то поле ставим 8x8 и количество клеток — 24.

Если запомнено 32 клетки на поле 8x8, то поле ставим 9x9 и количество клеток — 32. Время работы в тренажере — 10 минут.

Нельзя сразу начинать тренинг на большом поле, следует постепенно переходить от простого уровня к сложному.

Методика запоминания: посмотреть несколько секунд на клетки, показанные на экране монитора, закрыть глаза и мысленно представить себе картинку расположения клеток. Повторить несколько раз, пока клетки не исчезнут с экрана.

Это обязательный тренинг. Он проводится на каждом уроке.

Желательно, чтобы на каждом следующем занятии обучаемый запоминал на 1-2 клетки больше по сравнению с предыдущим занятием.

Постепенно увеличивается объем запоминаемой информации за единицу времени.

Результат: Увеличение количества запоминаемых клеток.

Средние результаты по возрастным группам показаны в *Таблице 2* (Результаты по комплексу «Развитие памяти») во 2-м столбце.

### ***Б. трехмерные фигуры***

Цель: развитие образной памяти, увеличение объема запоминаемой информации.

Методика: Диагностика первая. Поле 6x6. Количество — 1. Время — 30 сек. До первой ошибки.

Тренинг. Поле 4x4. Начальное количество элементов определяется начальной диагностикой.

Время — 30 сек.

Если на поле 4x4 запомнено 11 фигурок, то поле ставим 5x5 и количество фигурок — 9.

Если запомнено 17 фигурок на поле 5x5, то поле ставим 6x6 и количество фигурок — 15.

Если запомнено 24 фигурки на поле 6x6, то поле ставим 7x7 и количество фигурок — 22.

Время работы в тренажере — 10 минут.

Методика запоминания: посмотреть несколько секунд на фигурки, показанные на экране монитора, закрыть глаза и мысленно представить себе картинку расположения фигурок. Повторить несколько раз, пока фигурки не исчезнут с экрана.

Желательно, чтобы на каждом следующем занятии обучаемый запоминал на 1-2 фигурки больше по сравнению с предыдущим занятием.

Результат: Увеличение количества запоминаемых фигурок.

Запоминать трехмерные фигурки сложнее, чем клетки воды, поэтому прогресс (т.е. увеличение количества запоминаемых фигурок) будет медленнее.

Средние результаты по возрастным группам показаны в *Таблице 2* (Результаты по комплексу «Развитие памяти») в 3-м столбце.

### ***В. морфинг, квадратики, спички***

Цель: развитие образной памяти, увеличение объема запоминаемой информации.

Методика: Аналогично варианту Б.

Время работы в тренажере — 10 минут.

Тренинг проводится по желанию и при наличии времени. Или в том случае, когда с запоминанием *трехмерных фигур* возникают сложности.

Результат: Увеличение количества запоминаемых картинок.

### **Тема 12. Таблица Шульте**

Цель: Диагностика и увеличение поля зрения, а также диагностика и тренинг переключаемости внимания, устойчивости внимания, увеличение скорости зрительного восприятия.

Методика: Упражнение делаем в начале и в конце каждого урока по чтению.

Установки для диагностики стандартные. Для тренинга ослабленным обучаемым можно ставить нумерацию с 1, или установки для детей, но предпочтительней делать установки стандартные.

Задание: Смотреть в центр таблицы, боковым зрением искать по порядку числа от 25 до 49 (в DOS-версии от 26 до 50).

Если сложно, то можно двигаться глазами по центральному столбику сверху вниз и боковым зрением захватывать область слева и область справа (на образце показано стрелкой).

Если сложен и предыдущий вариант, то можно двигаться глазами по квадрату 3x3 (на образце более темный), захватывая боковым зрением внешний и внутренний квадрат.

Для детей задание может быть таким: как можно быстрее найти по порядку числа.

Результат: Уменьшение времени, затрачиваемого на таблицы, увеличение поля зрения.

Средние результаты по возрастным группам показаны в *Таблице 1* (Результаты по комплексу «Быстрое чтение») в 4-м столбце.

Образец таблицы 5x5

25	32	42	29	36
34	39	45	30	46
40	27	35	48	43
37	31	49	26	33
28	44	38	41	47

### 1 занятие

**1. Картинки в клетках/клетки воды.** Поле 8x8. Количество — 1. Время — 30 сек.  
До первой ошибки.

**2. Картинки в клетках/трехмерные фигуры.** Поле 6x6. Количество — 1. Время — 30 сек. До первой ошибки.

**3. Запоминание цветов.** Диагностика.

### 2 занятие

**1. Таблица.** Установки: стандартные: поле 5x5, с увеличением, нумерация с 25.

**2. Картинки в клетках/клетки воды.** Поле 4x4. Количество сколько на диагностике запомнил. Время — 30 сек.

Если на поле 4x4 запомнено 8 клеток, то поле ставим 5x5 и количество клеток — 8.

Если запомнено 12 клеток на поле 5x5, то поле ставим 6x6 и количество клеток — 12.

Если запомнено 18 клеток на поле 6x6, то поле ставим 7x7 и количество клеток — 18.

Если запомнено 24 клетки на поле 7x7, то поле ставим 8x8 и количество клеток — 24.

Если запомнено 32 клетки на поле 8x8, то поле ставим 9x9 и количество клеток — 32.

**3. Картинки в клетках (трехмерные фигуры).** Поле 4x4. Количество — сколько на диагностике запомнил. Время — 30 сек.

Если на поле 4x4 запомнено 11 фигурок, то поле ставим 5x5 и количество фигурок — 8.

Если запомнено 17 фигурок на поле 5x5, то поле ставим 6x6 и количество фигурок — 15.

### **3 занятие**

**1. Таблица.** Установки: стандартные: поле 5x5, с увеличением, нумерация с 25.

**2. Картинки в клетках (клетки воды).** Поле и количество — максимальный результат предыдущего занятия + 1 клетка. Время — 30 сек.

**3. Картинки в клетках/трехмерные фигуры.** Поле и количество — максимальный результат предыдущего занятия + 1 фигура. Время — 30 сек.

**4. Запоминание цветов. Стандартный тренинг.** Количество цветов — 1.

### **4 занятие**

**1. Таблица.** Установки: стандартные: поле 5x5, с увеличением, нумерация с 25.

**2. Картинки в клетках/клетки воды.** Поле и количество — максимальный результат предыдущего занятия + 1 клетка. Время — 30 сек.

**3. Картинки в клетках (трехмерные фигуры).** Поле и количество — максимальный результат предыдущего занятия + 1 фигура. Время — 30 сек.

**4. Запоминание цветов. Стандартный тренинг.** Количество цветов — 1.

### **5 занятие**

**1. Таблица.** Установки: стандартные: поле 5x5, с увеличением, нумерация с 25.

**2. Картинки в клетках/клетки воды.** Поле и количество — максимальный результат предыдущего занятия + 1 клетка. Время — 30 сек.

**3. Картинки в клетках/трехмерные фигуры.** Поле и количество — максимальный результат предыдущего занятия + 1 фигура. Время — 30 сек.

**4. Запоминание цветов. Диагностика.**

### **6 занятие**

**1. Таблица.** Установки: стандартные: поле 5x5, с увеличением, нумерация с 25.

**2. Картинки в клетках/клетки воды.** Поле и количество — максимальный результат предыдущего занятия + 1 клетка. Время — 30 сек.

**3. Картинки в клетках/трехмерные фигуры.** Поле и количество — максимальный результат предыдущего занятия + 1 фигура. Время — 30 сек.

**4. Запоминание цветов. Стандартный тренинг.** Количество цветов — 1.

### **7 занятие**

**1. Таблица.** Установки: стандартные: поле 5x5, с увеличением, нумерация с 25.

**2. Картинки в клетках (клетки воды).** Поле и количество — максимальный результат предыдущего занятия + 1 клетка. Время — 30 сек.

**3. Картинки в клетках (трехмерные фигуры).** Поле и количество — максимальный результат предыдущего занятия + 1 фигура. Время — 30 сек.

**4. Запоминание цветов. Стандартный тренинг.** Количество цветов — 1.

### **8 занятие**

**1. Таблица.** Установки: стандартные: поле 5x5, с увеличением, нумерация с 25.

**2. Картинки в клетках/клетки воды.** Поле и количество — максимальный результат предыдущего занятия + 1 клетка. Время — 30 сек.

**3. Картинки в клетках/трехмерные фигуры.** Поле и количество — максимальный результат предыдущего занятия + 1 фигура. Время — 30 сек.

**4. Запоминание цветов. Стандартный тренинг.** Количество цветов — 1.



**2. Картинки в клетках/клетки воды.** Поле и количество — максимальный результат предыдущего занятия + 1 клетка. Время — 30 сек.

**3. Картинки в клетках/трехмерные фигуры.** Поле и количество — максимальный результат предыдущего занятия + 1 фигура. Время — 30 сек.

**4. Запоминание цветов. Стандартный тренинг.** Количество цветов — 1.

#### **16 занятие**

**1. Таблица.** Установки: стандартные: поле 5x5, с увеличением, нумерация с 25.

**2. Картинки в клетках (клетки воды).** Поле и количество — максимальный результат предыдущего занятия + 1 клетка. Время — 30 сек.

**3. Картинки в клетках/трехмерные фигуры.** Поле и количество — максимальный результат предыдущего занятия + 1 фигура. Время — 30 сек.

**4. Запоминание цветов. Диагностика.**

### 4.3 Требования к уровню подготовки воспитанников

Воспитанник должен	Основной компонент	Компонент ДОУ
<b>Знать</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Правила работы в компьютерном кабинете.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Называть части компьютера и назначение.</li> <li>✓ Использовать в своей работе клавиатуру и манипулятор «мышь».</li> </ul>
<b>Иметь представление</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Находить предметы с одинаковым значением признака (цвет, форма, размер и др.).</li> <li>✓ Находить лишний предмет в группе однородных;</li> <li>✓ Выделять группы однородных предметов среди разнообразных и называть их.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Развития кратковременной зрительной памяти, узнавания однородных и разнородных объектов;</li> <li>✓ Узнавания объектов, различающихся мелкими деталями.</li> </ul>
<b>Уметь</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Осуществлять необходимые операции при работе в различных программах.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Прослеживание движения объекта и координированная работа «глаз – рука».</li> </ul>

## **5. Контроль за реализацией программы**

Беседа с родителями, контрольные самостоятельные задания, непрерывный мониторинг уровня развития способностей.

Материал программы распределен по времени с учетом его достаточности для качественного овладения школьно - значимыми умениями и навыками.

## **6. Механизм реализации программы**

### **1. Мониторинг:**

- сохранения и укрепления здоровья детей;
- состояния эмоционального благополучия детей;
- качества результатов воспитания и обучения дошкольников: уровня усвоения программного содержания; уровня сформированности социальной, коммуникативной, информационной и деятельностной компетентностей; уровня готовности детей к школе;
- непрерывного повышения уровня профессиональной компетентности педагогов.

### **2. Организация рефлексии всех субъектов образовательного процесса через различные формы и структуры**

(рефлексивно-аналитические семинары, Педсоветы, родительские собрания и т.д.).

### **4. Корректировка целей, задач и действий по реализации Программы.**

## 7. Список литературы

1. Буров А.Н., Майорова Е.Г. Развитие когнитивных способностей на основе СИРС. Быстрое чтение и память. Методическое пособие.- Новосибирск, Прайс-куррьер,2007-64с..
2. Методические разработки для проведения занятий по развитию памяти с использованием компьютера на основе СИРС. Методическое пособие.- Новосибирск, РИЦ «Эмари»,2005-48с..
3. Типичные методические ошибки преподавателя при проведении курсов «Быстрое чтение, память, мышление». Методическое пособие.- Новосибирск, Принт-куррьер,2007-24с..
4. Сажина С.Д. Составление учебных рабочих программ для ДОУ. Москва 2006. с. 21.
5. Управление дошкольным образовательным учреждением. Зеленская В.А., 2008- № 6 с. 74.
6. Габдуллина З.М. Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет. Планирование занятий, рекомендации, дидактический материал. консультации для родителей , Волгоград: Учитель,2009,- с. 139.