



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

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

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
Итого:		64

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

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.