

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
города Нижневартовска детский сад №21 «Звездочка»**

**ПРИНЯТА:**

Педагогическим советом  
Протокол №1 города  
от 30.08.2024г.

**УТВЕРЖДЕНО:**

приказом заведующего МАДОУ  
Нижневартовска ДС №21  
«Звездочка» 30.08.2024г.

Г.А. Крамчанинова

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ  
ПРОГРАММА**

**по развитию интеллектуальных способностей у детей  
старшего дошкольного возраста на основе  
компьютерных технологий «Развиваюсь, играя»**

**Составитель:**

**Педагог - психолог  
Попова И.С.**

г. Нижневартовск

## Содержание

Паспорт	3-4
<b>I. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ</b>	5-9
1. Пояснительная записка	
1.1. Цели и задачи реализации Программы	
1.2. Принципы и подходы к формированию Программы	1.3.
Значимые для разработки и реализации Программы характеристики, в том числе характеристики особенностей развития детей дошкольного возраста.	
1.4. Планируемые результаты	<b>II. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ</b>
10-15	
2.1. Особенности реализации программы	
2.2. Содержание программы с детьми 5-7 лет	
<b>III. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ</b>	15-21
3.1. Описание материально-технического обеспечения Программы, обеспеченность методическими материалами и средствами обучения и воспитания	
3.2. Организационно-педагогические условия	
3.2.1. Учебный план	
3.2.2. Расписание занятий	
3.2.3. Календарный учебный план	Список используемой литературы
<b>Паспорт</b>	

<b>Наименование дополнительной платной образовательной услуги</b>	Дополнительная общеразвивающая программа по развитию интеллектуальных способностей у детей старшего дошкольного возраста «Развиваюсь, играя»
---	--

<p><b>Основание для разработки программы</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012г. №273-ФЗ.</li> <li>2. Постановление Правительства РФ от 15.08.2013г. №706 "Об утверждении Правил оказания платных образовательных услуг";</li> <li>3. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.10.2013 №1155г. Москва «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования»</li> <li>4. Приказ Минпросвещения России от 09 ноября 2018г. №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;</li> <li>5. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015г. №09-3242);</li> <li>6. Устав МАДОУ Разработана с учетом: <ul style="list-style-type: none"> <li>Постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020г. № 28 «Об утверждении правил СП 2.4.3648 - 20 "Санитарноэпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;</li> <li>- Постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021г. № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм правил СанПиН1.2.3685 – 21 «Гигиенические нормы и требования к обеспечению безопасности и (или) безопасности для человека факторов среды обитания</li> </ul> </li> </ol>
<p><b>Заказчик Программы</b></p>	<p>Родители (законные представители)</p>
<p><b>Разработчик</b></p>	<p>педагог- психолог</p>
<p><b>программы</b></p>	
<p><b>Исполнители программы</b></p>	<p>Педагог – руководитель дополнительной услуги</p>

<b><i>Сроки реализации программы</i></b>	1 год
<b><i>Цель программы</i></b>	развитие интеллектуальных способностей через использование компьютерных технологий
<b><i>Задачи программы</i></b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Целенаправленное развитие восприятия, внимания, зрительной памяти, мышления с помощью игровых технологий, отслеживание результативности с помощью диагностических средств</li> <li>2. Сформирование элементарных мыслительных операций (анализа, синтеза, сравнения, обобщения и др.);</li> <li>3. Развивать речь: расширять словарный запас, обогащать активный словарь;</li> <li>4. Формировать произвольное поведение</li> <li>5. Развитие коммуникативных навыков через обсуждение проблем, затронутых в обучающих историях, осуществление взаимопомощи при проведении занятий.</li> <li>6. Развитие эмоционально-волевой сферы в процессе работы с дидактическими упражнениями.</li> <li>7. Развитие самостоятельности и уверенности в себе, повышение самооценки.</li> <li>8. Развитие информационной культуры пользователя при работе с компьютером.</li> </ol>
<b><i>Объекты программы.</i></b>	Дети от 5 до 7 лет, посещающие дошкольное учреждение
<b><i>Разработчик</i></b>	Творческая группа под руководством заместителя заведующего по ВиМР

<p><b>Ожидаемые результаты</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Повышение уровня развития восприятия, внимания, зрительной памяти, мышления с помощью игровых технологий</li> <li>2. Повышение уровня сформированности элементарных мыслительных операций (анализа, синтеза, сравнения, обобщения и др.);</li> <li>3. Повышение уровня развития речи: расширение словарного запаса, обогащение активного словаря;</li> <li>4. Сформированность произвольного поведения</li> <li>5. Повышение уровня развития коммуникативных навыков.</li> <li>6. Повышение уровня развития эмоционально-волевой сферы, самостоятельности и уверенности в себе,</li> </ol>
	<p>повышение самооценки.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>7. Развитие информационной культуры пользователя при работе с компьютером.</li> </ol>
<p>Организация контроля за реализацией Программы</p>	<p>Контроль за реализацией программы осуществляет  Заведующий ДОУ  Заместитель заведующего по ВМР  Совет педагогов  Совет родителей (законных представителей)</p>

## I. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

### 1. Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Развиваюсь, играя», разработана на основе методического пособия «Интерактивная обучающая система «Играй и развивайся» Е.Н. Бехтерева, И.И. Пичугина.

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 современных условиях родители (законные представители) 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. Все это предъявляет качественно новые требования и к дошкольному воспитанию - первому звену непрерывного образования, одна из главных задач которого - заложить потенциал обогащенного развития личности ребенка. Поэтому в систему дошкольного воспитания и обучения необходимо внедрять новые информационные технологии. Актуальность программы состоит в том, что интеллектуальное развитие современного дошкольника сегодня невозможно представить без компьютера, который является для него самым современным игровым инструментом, вместе с тем служит мощным техническим средством обучения и играет роль незаменимого помощника в воспитании и развитии. Ребенок в сегодняшнем мире не может гармонично развиваться без овладения навыками работы с электронными средствами. Техника заняла прочные позиции во многих областях современной жизни, быстро проникла в школы и дома. Научно-техническая революция расширила понятие грамотности: теперь грамотным человеком считается тот человек, который не только пишет, читает, считает, но и умеет пользоваться персональным компьютером. В процессе непосредственно-образовательной деятельности дошкольников на компьютерах улучшается их память и внимание, интеллект, моторику рук. Общение с компьютером вызывает живой интерес сначала как игровая деятельность, а затем и как учебная. Именно он (интерес) лежит в основе формирования важных структур: познавательной мотивации, произвольной памяти и внимания, и именно они обеспечивают психологическую готовность ребенка к обучению в школе. Использование новых информационных технологий в детском саду предусматривает не обучение детей школьным основам информатики и вычислительной техники, а преобразование предметно - развивающей среды ребенка. Использование игровых возможностей компьютера в сочетании с дидактическими возможностями позволяет обеспечить более плавный переход к учебной деятельности. Применение интерактивного оборудования позволяет сделать занятие привлекательным и по-настоящему современным, осуществлять индивидуализацию обучения, объективно и своевременно проводить контроль и подведение итогов. Компьютерные технологии позволяют ставить перед ребенком и помогать ему решать познавательные и творческие задачи с опорой на наглядность (опосредованность) и ведущую для этого возраста деятельность - игру. Разнообразное использование образовательного

материала позволяет развивать творческий потенциал каждого ребенка в соответствии с индивидуальными наклонностями. В ходе игровой деятельности дошкольника, обогащенной компьютерными средствами, возникают психические новообразования (теоретическое мышление, развитое воображение, способность к прогнозированию результата действия, проектные качества мышления и др.), которые ведут к повышению творческих способностей детей. У ребенка развивается: восприятие, зрительно-моторная координация, образное мышление;

- познавательная мотивация, произвольная память и внимание;
- «знаковая функция сознания»;
- произвольность, умение построить план действий, принять и выполнить задание. Разработанная рабочая учебная программа «Развиваюсь, играя» построена по методу последовательного углубления и усложнения материала, рассчитана для воспитанников 5-7 лет, на 1 год. Программа «Развиваюсь, играя» реализуется с воспитанниками дошкольного возраста в игровой форме и совместной деятельности в вечерние часы, используя интеграцию образовательного процесса без увеличения образовательной нагрузки на ребенка.

### **1.1. Цели и задачи программы**

**Цель программы:** развитие интеллектуальных способностей через использование компьютерных технологий

#### **Задачи.**

1. Целенаправленное развитие восприятия, внимания, зрительной памяти, мышления с помощью игровых технологий, отслеживание результативности с помощью диагностических средств
2. Сформирование элементарных мыслительных операций (анализа, синтеза, сравнения, обобщения и др.);
3. Развивать речь: расширять словарный запас, обогащать активный словарь;
4. Формировать произвольное поведение
5. Развитие коммуникативных навыков через обсуждение проблем, затронутых в обучающих историях, осуществление взаимопомощи при проведении занятий.
6. Развитие эмоционально-волевой сферы в процессе работы с дидактическими упражнениями.
7. Развитие самостоятельности и уверенности в себе, повышение самооценки. Развитие информационной культуры пользователя при работе с компьютером.

## 1.2. Принципы и подходы к формированию Программы

### **Принцип доступности.**

Заключается в том, что уровень развития мышления и зрительно-моторной координации обычного ребенка позволяет ему освоить работу за компьютером (не планшетом), начиная с трех лет, а темы занятий и дидактические материалы к ним разработаны педагогами с учетом психологофизиологических особенностей детей и уже апробированы в дошкольных общеобразовательных учреждениях. **Принцип индивидуальной направленности.**

Осуществляется в процессе индивидуальной работы на компьютере в индивидуальном темпе, соответствующем развитию ребенка. **Принцип лично-ориентированной направленности.**

Известно, что в условиях групповой деятельности в дошкольном учреждении ребенку не хватает внимания со стороны педагога, вынужденного разделять его со всеми детьми. При осуществлении индивидуальной работы за компьютером ребенок осознает, что компьютерная программа предназначена именно для него, и он является хозяином игровой ситуации. Именно он – единственный и главный объект внимания электронного наставника, и это имеет особую ценность для ребенка и обуславливает его интерес и успешность деятельности. **Принцип сознательности и активности.**

Сознательное усвоение знаний, являющееся необходимым условием превращения общественного опыта в личный, осуществляется эффективно только в самостоятельной активной деятельности. Компьютер можно рассматривать как универсальную игрушку, умеющую настраиваться на конкретного ребенка, терпеливо реагировать на его различные действия, общаться с ним, обеспечивая адекватную самостоятельную деятельность в зоне его ближайшего развития.

### **Принцип наглядности и моделирования.**

Наглядно-образные компоненты мышления играют исключительно важную роль в развитии дошкольника. Графические и интеллектуальные возможности компьютера позволяют осуществлять моделирование дидактических понятий, создавая новую предметную реальность, в которой ребенок является уже не просто созерцателем, но и активным деятелем.

### **Принцип познавательной мотивации.**

Для реализации своих игровых потребностей ребенок должен уметь играть, а, значит, иметь соответствующий уровень развития. Таким образом, стремление хорошо играть и получать от этого удовольствие, в условиях специально организованной дидактической среды побуждает его обладать необходимыми для этого знаниями, умениями и навыками. **Принцип проблемности.**

В ходе проведения игры ребенок должен решить конкретную дидактическую проблему, используя для этого необходимые накопленные знания, выработанные умения и навыки. Находясь в новых практических условиях, ребенок осуществляет самостоятельную поисковую деятельность, активно развивая при этом интеллектуальную, мотивационную, волевую, эмоциональную и другие сферы своей индивидуальности. **Принцип прочности и связи теории с практикой.**

Принцип прочности вытекает уже из реализации вышеперечисленных принципов. Кроме того, необходимо отметить, что полученные знания и умения имеют ценность в глазах ребенка только тогда, когда их можно использовать в своих интересах. Они быстро утрачиваются без регулярного практического применения. Поэтому практическое использование полученных знаний и умений в условиях игровой компьютерной среды является эффективным способом продолжения их усвоения. **Принцип системности и последовательности.**

Реализация этого принципа проводится путем системной организации и последовательного изложения дидактического материала для достижения заявленной цели. Нельзя развивать изолированно лишь один из познавательных процессов, не воздействуя на другие, связанные с ним (например, нельзя добиться успехов в развитии зрительной памяти, не обеспечив при этом соответствующего уровня развития внимания). Поэтому в рамках реализации программы проводится комплексное развитие познавательных процессов: восприятия, внимания, зрительной памяти, мышления, осуществляемое систематично и последовательно.

### **1.3. Значимые для разработки и реализации Программы характеристики, в том числе характеристики особенностей развития детей дошкольного возраста.**

Основными участниками реализации программы дополнительной платной услуги являются воспитанники старшего дошкольного возраста.

Программа реализуется на государственном языке согласно ст.14 Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации".

В Программе учитываются индивидуальные потребности ребенка, связанные с его жизненной ситуацией и состоянием здоровья, определяющие особые условия получения им образования, индивидуальные потребности отдельных категорий детей.

**Старший дошкольный возраст (от 5-7 лет).**

Дети шестого года жизни начинают осваивать социальные отношения и понимать подчиненность позиций в различных видах деятельности взрослых. Развивается изобразительная деятельность детей. Конструирование характеризуется умением анализировать условия. Продолжает совершенствоваться восприятие цвета, формы и величины, строения предметов; систематизируются представления детей. Продолжают развиваться образное мышление и совершенствоваться обобщения. Продолжает совершенствоваться речь, развиваются фонематический слух, интонационная выразительность речи. Развивается связная речь. Восприятие в этом возрасте характеризуется анализом сложных форм объектов; развитие мышления сопровождается освоением мыслительных средств; развиваются умение обобщать, причинное мышление, воображение, произвольное внимание, речь, образ.

Дети старшего дошкольного возраста начинают осваивать сложные взаимодействия людей, отражающие характерные значимые жизненные ситуации. Игровые действия детей становятся более сложными, игровое пространство усложняется. Изобразительная деятельность становится сложнее. Продолжает развиваться восприятие. Развивается образное мышление. Продолжают развиваться навыки обобщения и рассуждения. Внимание становится произвольным. Продолжает развиваться речь: ее звуковая сторона, грамматический строй, лексика. Развивается связная речь. Основные достижения детей к концу подготовительной группы связаны с освоением мира вещей как предметов человеческой культуры; освоение форм позитивного общения с людьми; развитием половой идентификации, формированием позиции школьника

#### **1.4. Планируемые результаты**

1. Повышение уровня развития восприятия, внимания, зрительной памяти, мышления с помощью игровых технологий
2. Повышение уровня сформированности элементарных мыслительных операций (анализа, синтеза, сравнения, обобщения и др.);
3. Повышение уровня развития речи: расширение словарного запаса, обогащение активного словаря;
4. Сформированность произвольного поведения
5. Повышение уровня развития коммуникативных навыков.
6. Повышение уровня развития эмоционально-волевой сферы, самостоятельности и уверенности в себе, повышение самооценки.
7. Развитие информационной культуры пользователя при работе с компьютером.

## **II. Содержательный раздел**

### **2.1. Особенности реализации программы**

Программа «Играя развиваюсь» построена с учетом возрастных особенностей, рассчитана на 1 год обучения, ориентирована на детей в возрасте 5-7 лет. Представляет собой серию упражнений и игр, закладывающих первые представления о знаковом мире, способах получения информации, правилах обращения с компьютером, его составных частей, таких понятий как компьютерная графика, конструирование. Происходит формирование основ логического, системного мышления, умений систематизировать, выделять часть из общего, умения находить закономерности, различать и выделять признаки, состав предметов, формируются такие понятия как: истинность и ложность высказывания, кодирование, множество, сопоставление, отрицание, знаки и символы.

#### **Структура построения образовательной деятельности.**

При организации образовательной деятельности с использованием компьютера руководствуемся СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03 «Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы» и СанПиН 2.4.1.3049-13 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы в дошкольных учреждениях».

При построении образовательной деятельности учитываются возрастные психические и физические особенности детей старшего и подготовительного возраста. Непосредственная деятельность с детьми включает смену видов деятельности и физкультминутки и имеет следующую структуру построения:

1. Введение (беседа, фронтальный опрос, фронтальная игра).
2. Работа за ноутбуком, на интерактивном столе, на интерактивной доске, интерактивной песочнице (объяснение педагога, самостоятельная работа с программой под руководством педагога).
3. Зрительная гимнастика.
4. Дидактические игры: задания-игры, конструирование, парные и групповые дидактические игры.
5. Физкультминутка.

В зависимости от цели занятия педагог может изменить структуру занятия, поменять местами блоки, заменить физкультминутку подвижным заданием или подвижной игрой. Занятия построены на игровых методах и приемах, позволяющих воспитанникам в интересной, доступной форме получить знания, решить поставленные педагогом задачи. Проходят в игровой форме с использованием компьютерных игр и компьютерных тестов.

**Структурно** программа состоит из четырех развивающих блоков: восприятия, внимания, мышления, творческого – для первого года обучения; и внимания, зрительной памяти, мышления, творческого – для второго года. В каждом занятии используется работа со всеми блоками, в приведенном выше порядке. Четвертый блок – творческий – используется в качестве призового, релаксационного.

### **Организация занятий.**

Изучение учебной темы делится на четыре стадии.

***Первая стадия (вводная)*** посвящена знакомству с обучающей историей, связанной с изучаемым (закрепляемым) игровым материалом. Чтение истории сопровождается показом иллюстраций (с помощью диапроектора, интерактивной доски или просто одного из компьютеров). В завершении проводится обсуждение проблемы, поставленной в тексте. Форма работы – коллективная. Продолжительность стадии – 10 мин.

***Вторая стадия (уточняющая)*** – знакомство с изучаемым (закрепляемым) компьютерным упражнением. На этой же стадии дети могут получать разъяснения по предстоящему выполнению упражнений в рабочих тетрадях (первое занятие по изучению темы) или на компьютерах (второе занятие по изучению темы). Форма работы – коллективная. Продолжительность стадии – 5-10 мин.

***Третья стадия (подготовительная)*** – выполнение упражнений в рабочих тетрадях. Материалы упражнений связаны с содержанием текущей обучающей истории и предыдущей (для закрепления). Форма работы – индивидуальная. Продолжительность стадии – 10 мин.

***Четвертая стадия (рабочая)*** – выполнение заданий на компьютерах. Первое игровое упражнение посвящено изучаемому материалу, уже проработанному на предыдущей стадии, следующие три – закреплению материала развивающих блоков (перечисленных выше), последнее – творческое задание (работа с графическими конструкторами: раскраской, орнаментом или мозаикой). Форма работы – индивидуальная. Продолжительность стадии – 15 мин.

### **Формы и методы, средства обучения**

Педагогический процесс строится в виде:

Интерактивных занятий по подгруппам. По форме проведения занятия представляют собой «игры-путешествия» или «игры-открытия». Ведущим принципом построения занятия является принцип развивающего обучения. Все занятия – интерактивны. Дети выполняют задания за ноутбуком, на

интерактивной доске или интерактивной доске, решая занимательные задачи, а также выполняют задания на компьютерах, закрепляя полученные знания и навыки работы на компьютере: собирают пазлы, рисуют, играют. В такой атмосфере гораздо легче запоминаются термины и понятия информатики. Познавательных бесед – развивающих мышление ребенка, осмысленное восприятие получаемой информации. Беседы организуются как итоговые по окончании определенной темы, так и исторические - в которых дети узнают о истории возникновения компьютера и компьютерной техники, о видах компьютеров

Компьютерные игры – самое сильное средство для обучения, развития ребенка. Компьютерные игры подбираются в соответствии с требованиями: игры русифицированы; имеют звуковое сопровождение; действия в игре развиваются не стремительно, с учетом восприятия детей дошкольного возраста; игры отражают действительность; не развивают агрессию.

### УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Тема	Изучаемая игра	Блок	Цель
1.	Знакомство	"Составь картинку"	Развитие восприятия	Знакомство с главными героями обучающих историй, компьютерными играми.
2.	Игровая среда "Развивайка".	"Найди отличия"	Развитие внимания	Освоение сознательной деятельности компьютерной среде "Развивайка".
3.	Призы и очки.	"Укажи лишнее"	Развитие мышления	Продолжение освоения сознательной деятельности в среде "Развивайка".
4.	Игры для маленького гения	"Найди пару" Различия предметов.	Развитие восприятия	Развитие восприятия по форме, размеру и цвету предметов.
5.	Всеми свое место.	"Конструктор автомобиля"	Развитие внимания	Развитие внимания по соответствию частей целому.
6.	Невидимые связи.	"Найди пары"	Развитие мышления	Развитие мышления по соответствию признаков.
7.	Создаем орнамент.	"Продолжи узор", "Орнамент"	Развитие восприятия	Развитие восприятия по образу, знакомство с конструктором орнаментов.
8.	Что куда?	"Пазлы"	Развитие внимания	Развитие внимания по образу, создание орнаментов с различными периодами.

9.	Делим на группы.	"Раздели на группы"	Развитие мышления	Развитие мышления путем классификации предметов по внешним признакам (объему).
10.	Игры на интерактивной песочнице	"Заполни" Как расположить красиво?	Развитие восприятия	Развитие восприятия порядка расположения предметов.
11.	Запомним, чтобы найти.	"Найди место"	Развитие внимания	Развитие внимания путем узнавания зрительных образов.
12.	Исключаем лишнее.	"Укажи лишнее"	Развитие мышления	Развитие мышления путем выявления логической закономерности.
13.	Находим путь.	"Лабиринт"	Развитие восприятия	Развитие пространственного восприятия.
14.	. Игры для маленького гения	"Найди отличия" Находим	Развитие внимания	Развитие внимания путем нахождения различий между двумя похожими картинками.

		отличия		
15.	Находим пары по смыслу.	"Найди пары"	Развитие мышления	Развитие мышления путем нахождения логического соответствия.
16.	Находим пары по образу.	"Найди пары"	Развитие восприятия	Развитие восприятия путем сравнения зрительных образов.
17.	Собираем пазлы.	"Пазлы"	Развитие внимания	Развитие внимания по образу.
18.	Климат и животные.	"Раздели на группы"	Развитие мышления	Развитие мышления путем нахождения логического соответствия.
19.	Пища и зубы.	"Заполни"	Развитие восприятия	Развитие восприятия порядка расположения предметов.
20.	. Игры для маленького гения	"Что куда?" Форма и размер	Развитие внимания	Развитие внимания путем сравнения предметов по форме и размеру.
21.	Форма и цвет.	"Укажи лишнее"	Развитие мышления	Развитие мышления путем нахождения логического соответствия.
22.	Учимся рисовать.	"Продолжи узор", "Мозаика"	Развитие восприятия	Развитие восприятия по образу, знакомство с геометрическим конструктором.
23.	Будем внимательны!	"Найди отличия"	Развитие внимания	Развитие внимания путем нахождения различий между двумя сходными картинками.
24.	Игры на интерактивной песочнице	"Заполни" Ни что не повторяется!	Развитие мышления	Развитие мышления путем нахождения логической закономерности в расположении фигур.

25.	Если ошибешься, то назад вернешься.	"Лабиринт"	Развитие восприятия	Развитие пространственного восприятия.
26.	Находим и узнаём.	"Найди место"	Развитие внимания	Развитие внимания путем узнавания зрительных образов.
27.	Хищники и травоядные	"Найди пары"	Развитие мышления	Развитие мышления путем определения зависимости одного от другого.
28.	Горизонтальная симметрия.	"Найди пару"	Развитие восприятия	Развитие восприятия путем нахождения симметрии.
29.	Двойная симметрия.	"Пазлы"	Развитие внимания	Развитие внимания путем нахождения симметрии.
30.	Какая бывает симметрия?	"Раздели на группы"	Развитие мышления	Развитие мышления путем нахождения симметрии.
31.	Рисуем домик.	"Продолжи узор"	Развитие восприятия	Развитие восприятия порядка расположения предметов.
32.	Рисуем отражение в воде.	"Найди отличия"	Развитие внимания	Развитие внимания путем нахождения симметрии.
33.	Двойное отражение.	"Заполни"	Развитие мышления	Развитие мышления путем нахождения логической закономерности в расположении фигур.
34.	Геометрия вокруг нас.	"Составь картинку"	Развитие восприятия	Развитие восприятия порядка расположения предметов.
35.	Фантазия цвета.	"Пазлы"	Развитие внимания	Развитие внимания по образу.
36.	Чему мы научились?	"Конструктор"	Развитие восприятия	Развитие восприятия порядка расположения предметов. Завершение занятий.

37.	Умные игры.	"Составь картинку"	Развитие внимания	Встреча с главными героями, знакомство с рабочей тетрадью, компьютерными играми.
38.	Развиваемся в "Развивайке".	"Найди место"	Развитие зрительной памяти	Восстановление навыков деятельности в игровой среде "Развивайка", развитие зрительной памяти.
39.	Как сделать красиво?	"Заполни"	Развитие мышления	Развитие мышления путем нахождения закономерности в расположении фигур.
40.	Находим отличия.	"Найди отличия"	Развитие внимания	Развитие внимания путем нахождения различий между двумя очень похожими изображениями.
41.	Проверяем память.	"Найди пары"	Развитие зрительной памяти	Развитие зрительной памяти путем запоминания названий и местоположений предметов.
42.	Находим невидимые связи.	"Найди пары"	Развитие мышления	Развитие мышления по соответствию признаков.

43.	Создаем орнамент.	"Продолжи узор"	Развитие внимания	Развитие внимания по образу.
44.	Тренируем память.	"Запомни"	Развитие зрительной памяти	Развитие зрительной памяти путем запоминания названий и местоположений предметов.
45.	Делим на группы.	"Раздели на группы"	Развитие мышления	Развитие мышления путем проведения классификации по способам действий.
46.	Что такое симметрия?	"Найди пару"	Развитие внимания	Развитие внимания путем нахождения симметрии.
47.	Двойная симметрия.	"Пазлы"	Развитие зрительной памяти	Развитие зрительной памяти путем запоминания образов и местоположений фигур.
48.	Игры для маленького гения.	"Укажи лишнее"	Развитие мышления	Развитие мышления по соответствию признаков.
49.	Игры на интерактивной песочнице	"Найди отличия"	Развитие внимания	Развитие внимания путем нахождения различий между двумя очень похожими изображениями.
50.	Тренируем память.	"Найди пары"	Развитие зрительной памяти	Развитие зрительной памяти путем запоминания названий и местоположений предметов.
51.	Расставляем по порядку.	"Заполни"	Развитие мышления	Развитие мышления путем нахождения закономерности в расположении фигур.
52.	Собираем из частей.	"Составь квадрат"	Развитие внимания	Развитие внимания путем учета симметрии и цвета.
53.	Запомнить, чтобы не теряться.	"Найди место"	Развитие зрительной памяти	Развитие зрительной памяти путем установления соответствий между картиной и ее фрагментами.

54.	Находим соответствие.	"Найди пары"	Развитие мышления	Развитие мышления по соответствию признаков.
55.	Подбираем узоры.	"Продолжи узор"	Развитие внимания	Развитие внимания по образу.
56.	Увидим и запомним.	"Запомни"	Развитие зрительной памяти	Развитие зрительной памяти путем запоминания названий и местоположений предметов.
57.	Мудрая природа.	"Раздели на группы"	Развитие мышления	Развитие мышления путем проведения классификации по внешним признакам.
58.	Всё на свои места.	"Зеркало"	Развитие внимания	Развитие внимания путем нахождения сходства контуров фигур.
59.	Наша планета Земля.	"Пазлы"	Развитие зрительной памяти	Развитие зрительной памяти путем запоминания образов и местоположений фрагментов рисунка.
60.	Когда все правы!	"Укажи лишнее"	Развитие мышления	Развитие мышления с использованием ситуации многозначного выбора.

61.	Развиваем наблюдательность.	"Найди отличия"	Развитие внимания	Развитие внимания путем нахождения различий между двумя очень похожими изображениями.
62.	Развиваем память.	"Найди пары"	Развитие зрительной памяти	Развитие зрительной памяти путем запоминания названий и местоположений предметов.
63.	Все в природе взаимосвязано.	"Заполни"	Развитие мышления	Развитие мышления путем нахождения логической закономерности в расположении фигур.
64.	Игры для маленького гения	"Составь звезду"	Развитие внимания	Развитие внимания путем учета симметрии и цвета.
65.	Сначала запомним, потом – вспомним.	"Найди место"	Развитие зрительной памяти	Развитие зрительной памяти путем установления соответствий между картиной и ее фрагментами.
66.	Игры на интерактивной песочнице	"Найди пары"	Развитие мышления	Развитие мышления по соответствию признаков.
67.	Мудрые решения.	"Продолжи узор"	Развитие внимания	Развитие внимания по образу.
68.	. Игры на интерактивной песочнице	"Запомни" Внимание и память	Развитие зрительной памяти	Развитие зрительной памяти путем запоминания названий и местоположений предметов.
69.	Игры для маленького гения	"Раздели на группы"	Развитие мышления	Развитие мышления путем проведения классификации по внешним признакам.
70.	Как важно быть внимательным.	"Найди пару"	Развитие внимания	Развитие внимания путем нахождения симметрии.
71.	Сложить и узнать!	"Пазлы"	Развитие зрительной памяти	Развитие зрительной памяти путем запоминания образов и местоположений фрагментов рисунка.
72.	Конец – всему делу венец!	"Составь картинку"	Развитие внимания	Завершение занятий.

### **III. Организационный раздел**

#### **3.1. Описание материально-технического обеспечения Программы, обеспеченность методическими материалами и средствами обучения и воспитания**

##### **Программно - методическое обеспечение**

Методическое пособие «Интерактивная обучающая система «Играй и развивайся» Е.Н. Бехтерева, И.И. Пичугина.

## Перечень программно - методического обеспечения

1. Дроговцова, Н. О. Познавательный диалог в компьютерной игровой среде / Н. О. Дроговцова, // Детский сад от А до Я. 2010. – № 2.
2. Ломбина, Т. Н. Психологические особенности взаимодействия дошкольников с информационными технологиями /Т. Н. Ломбина, В. Г. Лукша // Детский сад от А до Я. – 2010. – № 2. – С. 23 - 30.
3. Новоселова, С. Л. Компьютерный мир дошкольника /С. Л. Новоселова, Г. П. Петку. – М.: Новая школа
4. Сафонова Л. А. О проблеме выбора обучающих компьютерных программ для детей // Проблемы образования в условиях инновационного развития: сб. ст. по материалам Всерос. заочной науч.-практ. конф. «Проблемы образования в условиях инновационного развития» (25 февраля – 01 апреля 2014 г.) [материалы] [Электронный ресурс] / редкол.: Т. И. Шукшина (отв. ред.), С. Н. Горшенина; Мордов. гос. пед. ин-т. – Саранск, 2014. – С. 79-81
5. Степанова, М. И. Правила безопасного общения с компьютером /М. И. Степанова //Детский сад от А до Я. – 2003. – № 1. – С. 40 - 50.  
Дошколенок + компьютер: перспективно-тематическое планирование. Конспекты занятий с детьми 5-7 лет/ авт.сост. Л.А. Коч, Ю.А. Бревнова.- Волгоград: Учитель, 2011.- 179 с. 2
6. Зылевич И. А. Рабочая программа по компьютерному обучению в детском саду «Игровая информатика» для детей старшего дошкольного возраста [Текст] //Актуальные вопросы современной педагогики: материалы VII междунар. науч. конф. (г. Самара, август 2015 г.). - Самара: Асгард, 2015. .
7. Комарова И.И., Туликов А.В. Информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовании /Под ред. Т.С. Комаровой.- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2016.-192 с. 4.
8. Компьютерные игры в обучении детей 4-7 лет: программа, развернутое планирование, модели занятий/ авт.сост. Л.К. Балабанова.- Волгоград: Учитель, 2012.-175 с.
9. Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет: планирование занятий, рекомендации, дидактический материал, консультации для родителей/ авт.-сост. З.М. Габдуллина.- Изд.2-е.- Волгоград: Учитель, 2016.
10. Варченко В.И., Тупичкина Е.А. Дидактические основы использования компьютерных игр в условиях предшкольного образования». / «Детский сад: теория и практика», «Эдиссон Пресс», №6, – М.:, 2011.
11. Варченко В.И., Клетнова Л.И., Ларина А.Б. Уроки Логозаврии: весело и быстро готовимся к школе. – Ростов н/Д: Феникс, 2013. – 143 с.

12. Новые информационные технологии в дошкольном образовании / под ред. Ю.М. Горвица, [и др.]. – М.: Линка-Пресс, 1998. – 328 с.
13. Сайт технической поддержки – [www.logozavr.ru](http://www.logozavr.ru)
14. Интернет-поддержка программы – [www.logozavr.ru/2371](http://www.logozavr.ru/2371)

### **Материально-техническое обеспечение**

Материально - техническое обеспечение Программы соответствует требованиям СанПиН, ФГОС ДО. Для реализации программы, предусмотрен оборудованный кабинет

#### **Основное оборудование:**

1. Ноутбук
2. Интерактивный стол
3. Интерактивный комплекс «Колибри»
4. Интерактивная песочница
5. Интерактивная доска
6. Интерактивная система

	<b>Наименование</b>	<b>Количество</b>
1.	Интерактивный комплекс игр «Оживариум»	1
2.	Интерактивный комплекс игр «Лесная поляна»	1
3.	Интерактивный программный комплекс Развивающие игры. Математика	1
4.	Интерактивная развивающая программа «Дошкольное образование. Развивающие игры»	1
5.	Комплект игр «Играя, развиваюсь»	1
6.	Интерактивная развивающая программа «Дошкольное образование. Лого игры»	1
7.	Интерактивное развивающее пособие «Дошкольное образование. Готовимся к школе. Цифры и счет»	1
8.	Интерактивное развивающее пособие «Дошкольное образование. Готовимся к школе. Свойства и расположение предметов»	1
9.	Интерактивная развивающая программа «Дошкольное образование. Шаг за шагом»	1
10.	Интерактивная развивающая программа «Дошкольное образование. Игры для маленького гения»	1
11.	Интерактивная развивающая программа «Дошкольное образование. Игры со словами»	1

12.	Интерактивное развивающее пособие «Дошкольное образование. Готовимся к школе.	1
13.	Интерактивная развивающая программа «Говорящие картинки»	1

### 3.2. Организационно-педагогические условия

#### 3.2.1. Учебный план

Наименование услуги	Количество занятий в неделю	Количество занятий в месяц.	Количество часов в неделю	Количество часов в год
Проведение занятий по развитию интеллектуальных способностей у детей	2	8	2	72

#### 3.2.2. Расписание занятий на 2023-2024 учебный год

Дни недели	Старший дошкольный возраст
Понедельник	15.30 - 18.00
Пятница	15.30 - 18.00

### 3.2.3. Календарный учебный план

<b>Интерактивные игры</b>	<b>сентябрь</b>	<b>октябрь</b>	<b>ноябрь</b>	<b>декабрь</b>	<b>январь</b>	<b>февраль</b>	<b>март</b>	<b>апрель</b>	<b>май</b>
Развивающие игры. Математика.	1				1			2	1
Лого игры		1			1				1
Цифры и счет	2	2		1					
Свойства предметов	1		1	1	1	2	2		1
Расположение предметов		1	1	2					1
Игры для маленького гения	1					1	2	1	
Игры на интерактивной песочнице			2	1	1			1	1
Игры на развитие логики					2	1	2	1	
Игры на развитие мышления	1		1		1	1			
Игры на развитие воображения			1	1			1	2	1
Игры на развитие внимания	1	1	2	1	1	1	1		
Игры на развитие памяти	1	3		1		2		1	2

<b>Итого занятий в месяц</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>8</b>
<b>Итого занятий в год</b>	<b>72</b>								

## Литература

1. Дроговцова, Н. О. Познавательный диалог в компьютерной игровой среде / Н. О. Дроговцова, Е. А. Тупичкина // Детский сад от А до Я. – 2010. – № 2. Ломбина, Т. Н. Психологические особенности взаимодействия дошкольников с информационными технологиями / Т. Н. Ломбина, В. Г. Лукша // Детский сад от А до Я. – 2010. – № 2. – С. 23 - 30.
2. Новоселова, С. Л. Компьютерный мир дошкольника / С. Л. Новоселова, Г. П. Петку. – М.: Новая школа, 1997. – 128 с.
3. Сафонова Л. А. О проблеме выбора обучающих компьютерных программ для детей // Проблемы образования в условиях инновационного развития: сб. ст. по материалам Всерос. заочной науч.-практ. конф. «Проблемы образования в условиях инновационного развития» (25 февраля – 01 апреля 2014 г.) [материалы] [Электронный ресурс] / редкол.: Т. И. Шукшина (отв. ред.), С. Н. Горшенина; Мордов. гос. пед. ин-т. – Саранск, 2014. – С. 79-81
4. Степанова, М. И. Правила безопасного общения с компьютером / М. И. Степанова // Детский сад от А до Я. – 2003. – № 1. – С. 40 - 50. Дошколенок + компьютер: перспективно-тематическое планирование. Конспекты занятий с детьми 5-7 лет/ авт.сост. Л.А. Коч, Ю.А. Бревнова.- Волгоград: Учитель, 2011.- 179 с. 2
5. . Зылевич И. А. Рабочая программа по компьютерному обучению в детском саду «Игровая информатика» для детей старшего дошкольного возраста [Текст] //Актуальные вопросы современной педагогики: материалы VII междунар. науч. конф. (г. Самара, август 2015 г.). - Самара: Асгард, 2015. - С. 30-38. 3.

6. Комарова И.И., Туликов А.В. Информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовании /Под ред. Т.С. Комаровой.- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2013.-192 с. 4.
7. Компьютерные игры в обучении детей 4-7 лет: программа, развернутое планирование, модели занятий/ авт.сост. Л.К. Балабанова.- Волгоград: Учитель, 2012.-175 с.
8. От рождения до школы. Примерная общеобразовательная программа дошкольного образования (пилотный вариант)/ Под ред. Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, М.А. Васильевой.- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2014.-352 с.
9. Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет: планирование занятий, рекомендации, дидактический материал, консультации для родителей/ авт.-сост. З.М. Габдуллина.- Изд.2-е.- Волгоград: Учитель, 2011.-139 с.