

УТВЕРЖДЕНА
Заведующий МБДОУ ДС№9
«Малахитовая шкатулка»
_____ В.Н. Ефимова
Приказ №415 от 24.08. 2023

ПРОГРАММА ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ПЛАТНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ УСЛУГИ

«Хочу все знать»

**«Проведение занятий по развитию интеллектуальных способностей у детей
на основе технологии «СИРС»» на 2023 -2024 учебный год**

Программа рассчитана на детей старшего дошкольного возраста (от 5 до 7 лет)

Срок реализации программы 1 год

Составитель: воспитатель
Гук Надежда Федоровна

г. Нижневартовск 2023г

СОДЕРЖАНИЕ

1	Паспорт программы	3-4
1.1	Пояснительная записка	5
1.2	Цели и задачи программы	6
1.3	Ожидаемые результаты	6
1.4	Характеристика особенностей развития детей старшего дошкольного возраста	6-8
1.5	Принципы реализации программы	8
2	Содержание и структура программы	9
2.1.	Содержание Программы	9-11
2.2.	Формы, методы, приемы	11
2.3	Календарно – тематическое планирование	12-14
2.4	Перспективный план работы с родителями	15
3.	Организационно-педагогические условия реализации Программы	16
3.1	Учебный план	16
3.2.	Расписание занятий	16
3.3	Календарный учебный график	17-20
3.4.	Материально – техническое обеспечение программы	21
3.5.	Система педагогической диагностики (мониторинга) достижения детьми планируемых результатов освоения Программы	22-25
4	Литература	26
	ПРИЛОЖЕНИЕ	

1. Паспорт программы

Наименование Программы	Программа дополнительной платной образовательной услуги «Хочу все знать» с использованием компьютерной технологии «Система интенсивного развития интеллектуальных способностей»
Основание для разработки Программы	Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» п.4 ч.2 ст.29, ч.3 ст.30, с ч.1 ст.91, ч.1 ст.101; Постановлением Правительства РФ от 15.08.2013 № 706 «Об утверждении Правил оказания платных образовательных услуг» ; Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 15.05.2013 №26 «Об утверждении СанПиН 2.4.1.3049-13 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций»; Уставом МБДОУ ДС № 9
Заказчик Программы	Родители, (законные представители) детей посещающих детский сад.
Юридический адрес	Ханты-Мансийский Автономный округ - Югра, г. Нижневартовск, Северная, 66 а,
Телефон	(3466) 26-55-29, 26-87-07 Факс: (3466) 26-65-22,
Составители Программы	Гук Надежда Федоровна воспитатель высшей категории
Исполнители Программы	Педагоги, родители, дети
Цель Программы	Развитие интеллектуальных способностей как формирование предпосылок к учебной деятельности.
Задачи Программы	1. Развитие интеллекта, индивидуальных способностей, природного потенциала. 2. Формирование общей интеллектуальной раскованности и отработка средств, обеспечивающих общую организованность мыслительного процесса. 3. Развитие умения подчинять свою деятельность системе обязательных для всех правил.
Срок реализации Программы	1 год

<p>Ожидаемые конечные результаты реализации Программы</p>	<p>Повышение эффективности интеллектуальных возможностей у детей: -быстрое и качественное усвоение новых знаний; -увеличение объема запоминаемой информации в 2- 3 раза; Высокий уровень сформированности элементарных мыслительных операций (анализ, синтез, сравнение, выделение существенного), нестандартность мышления. Развита способность доводить начатое дело до конца, организованности, дисциплинированности.</p>
<p>Система контроля за выполнением Программы</p>	<p>При реализации программы может проводиться индивидуальная оценка развития детей. Такая оценка производится педагогическим работником в рамках педагогической диагностики исключительно для решения следующих образовательных задач: индивидуализации образования; оптимизации работы с группой детей.</p>

1.1. Пояснительная записка

Современное общество предъявляет новые требования к системе образования подрастающего поколения. Мы живем в стремительно изменяющемся мире, в эпоху информации и не представляем свою жизнь без компьютеров, спутникового телевидения, мобильной связи, Интернета и т. п. Информационные технологии дают нам все новые возможности, но и многого требуют от нас: понимать и принимать новые реалии, быстро ориентироваться, обучаться.

Современные тенденции социального развития в рамках образовательных учреждений и интеллектуальное производство - один из решающих факторов экономического развития. Важнейшим приоритетом в такой ситуации становится интеллект, а важнейшим резервом человеческой цивилизации являются интеллектуальные способности.

Современный этап развития социума характеризуется огромным потоком информации различного уровня, а ребенок открыт изменяющемуся миру, он вольно или невольно впитывает не всегда полезную информацию. А ведь именно дошкольный возраст является наиболее благоприятным для развития интеллектуально-познавательной активности детей. Чем раньше начинается развитие способностей, тем больше шансов на оптимальное их развитие. Арсенал технологий и методик для решения данной задачи велик. Технология СИРС «Система Интенсивного Развития Способностей», разработанная кандидатом физико-математических наук, директором Центра интенсивных технологий в образовании и медицине, доцентом кафедры специальной психологии НГПУ Буровым Александром Николаевичем призвана реализовывать потенциал интеллектуальных и креативных способностей дошкольников. Одним из важных показателей успешности внедрения компьютерной программы является умение детей пользоваться своими интеллектуальными способностями (дети стали информационно развитыми и эрудированными, с высоким уровнем познавательных интересов). СИРС является уникальным программным продуктом, который предназначен для **непрерывного, интеллектуального и творческого** развития человека. Уникальность СИРС заключается в **комплексном** подходе к интенсивному, опережающему развитию **общеучебных и творческих (креативных) способностей детей**.

Система Интенсивного Развития Способностей позволяет развивать у дошкольников:

- ✓ навыки классификации знаний (навыки классификации знаний позволяют значительно сократить время усвоения информации);
- ✓ память - образную, механическую и ассоциативную (одновременное использование всех видов памяти значительно повышает эффективность усвоения новой информации. Однако, иногда, развитие только одного компонента памяти может привести к прекрасным результатам);
- ✓ пространственные представления, мышление, восприятие.

Использование методики СИРС позволяет тонко учитывать индивидуально-психологические особенности каждого

обучаемого, что даёт возможность оптимизировать процесс развития способностей. СИРС отличается от других компьютерных разработок прежде всего тем, что используется интегральный, комплексный подход при непрерывном развитии способностей дошкольников.

Актуальность заключается в комплексном подходе к интенсивному развитию интеллектуальных и творческих способностей детей (самых обычных и одаренных детей).

Программа СИРС обусловлена принципом организации занятий, который заключается в поступенчатом введении материала. Темп перехода от легкого к сложному зависит от индивидуальных особенностей каждого ребенка.

1.2. Цели и задачи Программы

Цель: Развитие интеллектуальных способностей как формирование предпосылок к учебной деятельности.

Задачи:

1. Развитие интеллекта, индивидуальных способностей, природного потенциала.
2. Формирование общей интеллектуальной раскованности и отработка средств, обеспечивающих общую организованность мыслительного процесса.
3. Развитие умения подчинять свою деятельность системе обязательных для всех правил.

1.3. Ожидаемые результаты:

Повышение эффективности интеллектуальных возможностей у детей:

- ✓ быстрое и качественное усвоение новых знаний;
- ✓ увеличение объема запоминаемой информации в 2- 3 раза;
- ✓ Высокий уровень сформированности элементарных мыслительных операций (анализ, синтез, сравнение, выделение существенного), нестандартность мышления.
- ✓ Развита способность доводить начатое дело до конца, организованности, дисциплинированности.

1.4. Характеристика особенностей развития детей старшего дошкольного возраста

У детей старшего дошкольного возраста происходит интенсивное развитие интеллектуальной, нравственно-волевой и эмоциональной сфер личности. Развитие личности и деятельности характеризуется появлением новых качеств и потребностей: расширяются знания о предметах и явлениях, которые ребенок не наблюдал непосредственно. Детей интересуют связи, существующие между предметами и явлениями. Проникновение ребенка в эти связи во многом

определяет его развитие.

В старшем дошкольном возрасте черты произвольности начинают приобретать и психические процессы, протекающие во внутреннем умственном плане: память, мышление, воображение, восприятие и речь (З.М. Истомина, Н.Г. Аганесова, А.В. Запорожец и др.).

Важнейшей особенностью старшего дошкольного возраста является то, что здесь складывается новая система психических функций, центральное место в которой занимает память. То, что память становится в центр сознания ребенка, приводит к существенным следствиям, характеризующим психическое развитие старшего дошкольника.

Прежде всего ребенок приобретает способность действовать в плане общих представлений. С формированием плана представлений связано развитие и эмоциональной сферы. Образные представления ребенка приобретают эмоциональный характер, и вся его деятельность является эмоционально насыщенной. Поэтому все, во что включается дошкольник, должно иметь яркую эмоциональную окраску, иначе деятельность не будет значимой для ребенка и быстро разрушится.

Память становится центральной психической функцией, которая определяет и другие процессы. Так, в процессах восприятия появляется апперцепция (опосредованность прошлым опытом).

Возрастает любознательность ребенка. Увеличивается число объектов, сторон действительности, привлекающих его внимание. Дошкольник начинает открывать новое в знакомых объектах, явлениях, учится задавать вопросы на отвлеченные темы, рассуждать.

Изменяется сам процесс восприятия (С.Л. Рубинштейн). В старшем дошкольном возрасте ребенок научается сознательно проверять возникающие у него истолкования воспринимаемого путем более или менее организованного наблюдения. Появляется умозаключающая интерпретация, которая раскрывает уже абстрактные, не данные чувственно, внутренние свойства явлений и процессов в их существенных взаимосвязях.

Восприятие, становясь управляемым, осмысленным, интеллектуальным процессом, опираясь на использование фиксированных в культуре способов и средств, позволяет глубже проникнуть в окружающее и познать более сложные стороны действительности, в частности семейные ценности. Детям становится доступен структурный способ анализа, посредством которого они начинают рассматривать объекты в системе их связей с другими объектами действительности и который дает возможность им осознать внутренние связи в системе ценностей. Необычное, несовпадающее с их прежними представлениями явление дает толчок мышлению, развитию любознательности.

Мышление ребенка-дошкольника также во многом определяется его памятью. Мыслить для дошкольника - значит вспомнить, т.е. опираться на свой прежний опыт или видоизменить его. Корреляция мышления с памятью в этом возрасте очень высока. Задачей мыслительного акта является для ребенка не логическая структура самих понятий, а конкретное воспоминание своего опыта.

Исследования психологов (Е.Субботский и др.) показывают, что на грани шестилетнего возраста в сознании ребенка происходят важные перемены, начинается перелом, результатом которого является прочное и окончательное преобладание естественно-причинного подхода к объяснению мира. Это очень важный момент, от которого зависят уровень знаний, глубина интересов, направленность личности, будущая мировоззренческая позиция ребенка.

К концу дошкольного возраста начинает складываться логическое мышление. Ребенок может оперировать достаточно абстрактными категориями ценностей и устанавливает различные отношения, которые не представлены в наглядной или модельной форме.

1.5. Принципы реализации программы

- **Принцип развивающего и воспитывающего обучения** означает, что цели, содержание и методы обучения должны способствовать не только усвоению знаний и умений, но и познавательному развитию, а также воспитанию личностных качеств дошкольников.
- **Принцип индивидуализации и дифференциации обучения** состоит в том, что цели содержание и процесс обучения должны как можно более полно учитывать индивидуальные и типологические особенности дошкольников. Реализация этого принципа особенно важна, при обучении одаренных детей, у которых индивидуальные различия выражены в яркой и уникальной форме.
- **Принцип учета возрастных возможностей** предполагает соответствие содержания образования и методов обучения специфическим особенностям детей на разных возрастных этапах.

2. СОДЕРЖАНИЕ И СТРУКТУРА ПРОГРАММЫ

2.1. Содержание программы

СИРС дает возможность легко реализовывать потенциал интеллектуальных и креативных способностей дошкольников, что способствует подготовке детей к школе, а также позволяет эффективно обеспечивать коррекционно-развивающую поддержку дошкольников «группы риска».

СИРС является уникальным программным продуктом, который предназначен для непрерывного, интеллектуального и творческого развития человека (дошкольника, школьника, и т.д.).

Уникальность СИРС заключается в комплексном подходе к интенсивному, опережающему творческих (креативных) способностей детей (детей дошкольного возраста, талантливых и одаренных детей).

В образовательном учреждении СИРС используется:

- для реализации потенциала интеллектуальных и креативных способностей одаренных детей;
- при обеспечении коррекционно-развивающей поддержки дошкольников «группы риска»;
- при подготовке детей к школе;
- в качестве оказания дополнительных образовательных услуг.

Каждый комплекс СИРС позволяет развивать способности в широком возрастном диапазоне.

СИРС-1

В состав СИРС-1 входит:

1. Быстрое чтение:

- тренажеры для увеличения скорости, объема зрительного восприятия и ширины поля зрения, в том числе на основе последовательности числовых матриц от 3*3 до 7*7 и на основе лабиринтов (10 уровней сложности).

2. Развитие памяти для дошкольников – содержит:

- тренажеры для развития зрительной памяти;
- тренажер для развития ассоциативной памяти.

3. Развитие пространственных представлений. При развитии пространственных представлений используется поэтапное формирование умственных действий:

- в плоском случае - тренажеры для развития навыков пространственных представлений со сдвигом, вращением и зеркальным отображением образов;

- в трехмерном случае – тренажеры для работы с развертками куба. Быстрое чтение - комплекс содержит 4 тренажера: - Таблица: увеличение поля зрения, устойчивость внимания, увеличение скорости зрительного восприятия. - Пословицы, антонимы: способствует увеличению скорости мыслительных процессов и понятийного переключения.

СИРС-2

1. ЭУМК Танграм предназначен для развития наглядно-образного мышления и креативности на основе конструирования около 100 фигур (например: зайчик, буйвол, ежик, ...) с помощью 7 геометрических элементов.

Имеются возможности вращения, перемещения и автоматической стыковки элементов.

Содержит автоматическое распознавание правильности выполнения упражнения – проверка правильности сборки фигуры с занесением результатов выполнения заданий в базу данных. Имеется несколько уровней сложности выполнения заданий в зависимости от уровня развития наглядно-образного и креативного мышления, а также в зависимости от скорости и объема зрительного восприятия графических образов с 2 режимами работы: Диагностика и Обучение.

2. ЭУМК Развитие понятийного мышления

Основные комплексы ЭУМК: Стихи, Словарь, Понятийное мышление.

Комплекс Стихи предназначен для диагностики и развития понятийного мышления, чувства стихосложения.

Комплекс содержит 3 тренажера: Последовательности, Окончания, Чувство стихосложения.

Комплекс Словарь предназначен для пополнения словарного запаса воспитанников, повышения уровня понимания и частоты употребления глаголов.

Комплекс содержит три тренажера: Словарь, Словарь наоборот, Глаголы.

Комплекс Понятийное мышление содержит следующие тренажеры: Ориентировка в тексте, Анекдоты, Пословицы, Фразеологизмы, Переносный смысл слов, Существенное понимание.

Комплекс предназначен для диагностики и развития навыков и умений понятийного мышления, таких как чувства юмора, понимание переносного смысла слов, фразеологизмов, пословиц, понимание целого текста и умение выделять его главную мысль, а также для развития ориентировки в тексте.

Комплекс Инструментальные средства позволяет редактировать базу тренажеров: добавлять новые задания, редактировать или удалять уже существующие в базе задания для каждого тренажера.

Комплекс Установки позволяет менять цветовой фон, режим работы, уровень сложности тренажеров, количество заданий, количество вариантов ответов. Понятийное мышление. Стихи - комплекс содержит 3 тренажера: - Последовательности: развитие навыков понятийного мышления, логического мышления, процесса анализа, планирования действий и чувства стихосложения. - Окончания: развитие навыков понятийного мышления, смысловой догадки. - Чувство стихосложения: развитие навыков понятийного мышления, смысловой догадки, чувства стихосложения Словарь - комплекс содержит 3

тренажера: - Словарь: пополнение словарного запаса дошкольников, развитие мышления. - Словарь наоборот: пополнение словарного запаса школьников, развитие мышления. - Глаголы: пополнение словарного запаса дошкольников, развитие мышления. Понятийное мышление - комплекс содержит 5 тренажеров: - Анекдоты: развитие логических аспектов понятийного мышления, смысловой догадки и чувства юмора. - Пословицы: развитие навыков логического аспекта понятийного мышления. - Фразеологизмы: развитие навыков понятийного мышления. - Переносной смысл слов: развитие навыков логического аспекта понятийного мышления. - Существенное понимание: развитие навыков понятийного мышления, навыков отделения существенных признаков от несущественных.

СИРС-3

1. ЭУМК Развитие приемов умственной деятельности (анализ, синтез, аналогии, обобщения и т.д.). Комплекс содержит 5 блоков по 12 задач в усложняющей последовательности, на основе прогрессивных матриц Равена (1, 2*2, 3*3), с 2 режимами работы: Диагностика и Обучение.

2. Устный счет предназначен для развития навыков устного счета. Программа «СИРС – орешки для ума» обусловлена принципом организации занятий, который заключается в поступенчатом введении материала. Темп перехода от легкого к сложному, зависит от индивидуальных особенностей каждого ребенка. Тематика занятий усложняется с учетом возрастных особенностей детей.

Компьютерное занятие для дошкольников имеет следующую структуру:

Если ребенок успешно прошел первый уровень сложности, то применяются различные режимы работы в порядке усложнения.

Занятие продолжительностью - 30 минут, состоит из трех частей:

- 1 часть - приветствие (1мин),
- 2 установочный раздел (2 мин),
- 3 работа на компьютере (15 мин),
- 4 гимнастика для глаз (1мин);
- 5 часть - развивающие игры (10 мин)
- 6 часть - прощание (1мин)

2.2.Формы, методы, приемы

В процессе овладения новыми тренажерами используются следующие приемы:

Показ и объяснение заданий. Наиболее сложные и новые задания преподаватель показывает в сочетании с детальным описанием техники их выполнения.

Средства наглядности. Все тренажеры в виде наглядных схем с изображением на экране (есть цветные и черно белые). Ребенок по картинке должен собрать «Пазлы», «Танграм», «Найти нужный не достающий элемент» и т.д.

Применение наглядных схем способствует развитию у детей умственных способностей.

Оценка результата высвечивается на экране, что даёт ребёнку желание двигаться дальше и выполнять более сложные задания.

Для закрепления материала используются дидактические игры за столами, на ковре, групповые индивидуально на развитие

мышления, памяти, воображения «Пазлы», «Танграм», «Лабиринты и др. Диагностические задания дети выполняют самостоятельно.

2.3. Календарно – тематическое планирование

№ п/п	Название раздела	№ занятия/ название тренажера	Кол-во занятий
1 нед.	Раздел: Развитие памяти	Занятие № 1-2 Тренажер: «Запоминание цвета» Тренажер: Клетки воды	2
2 нед.	Раздел: Пространственное мышление	Занятие № 3-4 Тренажер: «Плоские буквы» Тренажер: «лабиринты»	2
3 нед.	Раздел: Система развития наглядно-образного и творческого мышления	Занятие № 5-6 Тренажер: Тест Равенна Тренажер: Клетки воды	2
4 нед	Раздел: Понятийное мышление	Занятие № 7-8 Тренажер: Стихи (чувство стихосложения, последовательности) Тренажер: Спички	2
5 нед.	Раздел: Пространственное мышление	Занятие № 9-10 Тренажер: «Картинки в клетке» Тренажер: «лабиринты»	2
6 нед.	Раздел: Система развития наглядно-образного и творческого мышления	Занятие № 11-12 Тренажер: Танграм Тренажер: Спички	2
7 нед.	Раздел: Понятийное мышление	Занятие № 13-14 Тренажер: Понятийное мышление (переносной смысл	2

		слов, фразеологизмы, существенное понимание) Тренажер: «Запоминание цвета»	
8 нед	Раздел: Понятийное мышление	Занятие № 15-16 Тренажер: Словарь (словарь, словарь 2наоборот, глаголы) Тренажер: «Запоминание цвета»	2
9 нед.	Раздел: Развитие памяти	Занятие № 17-18 Тренажер: «Цифры и буквы»	2
10нед.	Раздел: Пространственное мышление	Занятие № 19-20 Тренажер: «Кубики» Тренажер: «лабиринты»	2
11 нед.	Раздел: Пространственное мышление	Занятие №21-22 Тренажер: «лабиринты» Тренажер: Клетки воды	2
12нед.	Раздел: Пространственное мышление	Занятие № 23-24 Тренажер: Клетки воды Тренажер: «Запоминание цвета»	2
13 нед.	Раздел: Пространственное мышление	Занятие № 25-26 Тренажер: Клетки воды Тренажер: «Запоминание цвета»	2
14 нед.	Раздел: Система развития наглядно-образного и творческого мышления	Занятие № 27-28 Тренажер: Тест Равенна Тренажер: Танграм	2
15 нед.	Раздел: Развитие памяти	Занятие № 29-30 Тренажер: «Запоминание цвета» Тренажер: Клетки воды	2
16 нед	Раздел: Пространственное мышление	Занятие № 31-32 Тренажер: «Плоские буквы» Тренажер: «лабиринты»	2
17нед.	Раздел: Система развития наглядно-образного и творческого мышления	Занятие № 33-34 Тренажер: Тест Равенна Тренажер: Клетки воды	2
18нед.	Раздел: Пространственное мышление	Занятие № 35-36 Тренажер: «Картинки в клетке» Тренажер: «лабиринты»	2
19 нед.	Раздел: Система развития наглядно-	Занятие № 37-38	2

	образного и творческого мышления	Тренажер: Танграм Тренажер: Спички	
20 нед	Раздел: Понятийное мышление	Занятие № 39-40 Тренажер: Понятийное мышление (переносной смысл слов, фразеологизмы) Тренажер: «Запоминание цвета»	2
21 нед.	Раздел: Развития быстрого чтения	Занятие № 41-42 Тренажер: Таблица (увеличение поля зрения, устойчивость внимания, увеличение скорости зрительного восприятия)	2
22 нед.	Раздел: Понятийное мышление	Занятие № 43-44 Тренажер: Словарь (словарь, словарь наоборот, глаголы) Тренажер: «Запоминание цвета»	2
23 нед.	Раздел: Развитие памяти	Занятие № 45-46 Тренажер: «Цифры и буквы» Тренажер: Таблица (увеличение поля зрения, устойчивость внимания, увеличение скорости зрительного восприятия)	2
24 нед.	Раздел: Пространственное мышление	Занятие № 47-48 Тренажер: «Кубики» Тренажер: «Лабиринты»	2
25 нед.	Раздел: Пространственное мышление	Занятие № 49-50 Тренажер: Тест Равенна Тренажер: Клетки воды	2
26 нед.	Раздел: Пространственное мышление	Занятие № 51-52 Тренажер: Клетки воды Тренажер: «Запоминание цвета»	2
27 нед.	Раздел: Система развития наглядно-образного и творческого мышления	Занятие № 53-54 Тренажер: Тест Равенна Тренажер: Танграм	2
28 нед.	Раздел: Развитие памяти	Занятие № 55-56 Тренажер: «Запоминание цвета» Тренажер: Клетки воды	2
29 нед.	Раздел: Система развития наглядно-образного и творческого мышления	Занятие № 57-58 Тренажер: Тест Равенна Тренажер: Клетки воды	2

2.4 Перспективный план работы с родителями

№	Мероприятия	Дата	Ответственный
1.	Праздник «День знаний».	сентябрь	Педагог реализующий программу
2.	День открытых дверей для родителей с целью ознакомления с условиями для развития интеллектуальных способностей детей	октябрь	Педагог реализующий программу
3.	Презентация для родителей инновационной технологии СИРС с последующим апробированием тренажеров.	октябрь	Педагог реализующий программу
4.	Оформление информационного стенда «Развиваем интеллектуальные способности детей».	ноябрь	Педагог реализующий программу
5.	Выступление на родительских собраниях: - Дискуссия «Компьютерные игры для детей - за и против»; « Как воспитать умного и успешного ребенка».	ноябрь	Педагог реализующий программу
6.	Распространение памяток: - Тренировка у детей памяти и наблюдательности - Создание благоприятной семейной атмосферы - Как развить творческий потенциал ребенка - Играем с детьми в интеллектуальные игры	в течение года	Педагог реализующий программу
7.	Консультации: - Межличностные отношения как условия развития ребенка - Играем с детьми в интеллектуальные игры - Роль родителей в интеллектуальном развитии детей.	в течение года	Педагог реализующий программу
8.	Индивидуальные беседы и консультации по вопросам интеллектуального развития детей (по запросам).	В течение года	

3. Организационно-педагогические условия реализации Программы

3.1. Учебный план

Наименование услуги	Форма проведения	Количество детей	Количество занятий в неделю	Количество занятий в месяц
Проведение занятий по развитию интеллектуальных способностей у детей на основе технологии «СИРС»	групповая	5	2	8

3.2. Расписание занятий

Вторник – четверг	1 группа -15.30-16.00
	2 группа -16.10-16.40

3.3. Годовой календарный учебный график

СОГЛАСОВАНО:

Решением педагогического совета №5

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий МБДОУ ДС №9
_____ В. Н. Ефимова
приказ № 141 от 25. 05. 2020 г.

**Календарный учебный график дополнительной платной программы дошкольного образования
«Хочу все знать» (5-7 года)**

- 4 ноября - День народного единства**
- 1 - 10 января - праздничные дни, Новый год**
- 7 января - Рождество Христово**
- 23 февраля - День защитника Отечества**
- 8 марта - Международный женский день**
- 1 мая - праздник весны**
- 9 мая - День Победы**
- 12 июня - День России**

Начало учебного года: 01.09.2020

1 полугодие: 16 недель, 65 дней - 01.09.2020 - 31.12.2020

Конец учебного года:
31.05.2020

2 полугодие: 19 недель 3 дня, 98 дней - 09.01.2020- 29.05.2021

Летний период: 01.06.2020 - 31.08.2021

Количество учебных недель, дней в году:

всего: 32 недель 2 дня, 72 учебных дня

у	учебный день
в	выходной день
п	праздничный день
л/ п	летний оздоровительный период

Месяц	Сентябрь																														итого:
Неделя	1						2						3						4						4 недели						
Дата	1	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	-	
	в			у		у	в	в		у		у		в	в		у		у		в	в		у		у		в	в	-	
Количество учебных дней																															

Месяц	Октябрь																															итого:
Неделя	5					6						7						8						9				4 недели				
Дата	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	3 дня
		у		у		в	в		у		у		в	в		у		у		в	в		у		у		в	в				
Количество учебных дней	1					2						2						2						1				8				

Месяц	Ноябрь																															итого:
Неделя	9			10					10				11				11				12				12		13				4 недели	
Дата	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	-	2 дня
			в	п	в	у		у		в	в		у		у		в	в		у		у		в	в		у		у		-	
Количество учебных дней				2					2				2				2				2					8						

Месяц	Декабрь																															итого:	
Неделя	14						15						16						17						4 недели								
Дата	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1 день	
	в	в		у		у		в	в		у		у		в	в		у		у		в	в		у		у		у		в	в	
Количество учебных дней	2						2						2						2							8							

Месяц	Январь																															итого:
Неделя	17																18				19				20				20		21	3 недели
Дата	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	2 дня

	п	в	в	в	в	в	п	в		у		в	в		у		у		в	в		у		у		в	в		у		у					
Количество учебных дней										1						2						2						2						7		
Месяц	Февраль																												итого:							
Неделя	21			21			22			22			23			23			24			24			25						4 недели					
Дата	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	-	-	-					
		в	в		у		у		в	в		у		у		в	в		у		у		п	в		у		у	-	-	-					
Количество учебных дней				2						2						2						2						-			-			8		

Месяц	Март																												итого:							
Неделя	25			25			26			26			27			27			28			28			29						4 недели					
Дата	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31					
		в	в		у		у	п	в	в		у		у		в	в		у		у		в	в		у		у	в	в						
Количество учебных дней				2						2						2						2						-			-			8		

Месяц	Апрель																												итого:				
Неделя	29			30			30			31			31			32			32			33			33						4 недели		
Дата	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	-		
		у		у		в	в		у		у		в	в		у		у		в	в		у		у		в	в		-			
Количество учебных дней	2						2						2						2						-			-			8		

Месяц	Май																												итого:		
Неделя				33			34			34			35			35			36			36			36			3 недели			
Дата	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	п	п	п	в	в				п	в	в	в		у		у		в	в		у		у		в	в		у		у	
Количество учебных дней				1						2						2						2						3			

Месяц	Июль																																
Неделя	5						6						7						8						9								
Дата	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31		
Период	Летний период																																
Количество учебных дней																																	

Месяц	Июль																																
Неделя	1								2								3								4					5			
Дата	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30			
Период	Летний период																																-
Количество учебных дней																																	

Месяц	Август																																
Неделя	9			10							11							12							13								
Дата	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31		
Период	Летний период																																
Количество учебных дней																																	

3.4. Материально – техническое обеспечение программы

Вид помещения	Оснащение помещения	Материалы для непосредственной работы с детьми
Кабинет	<p>Компьютеры – 5 шт. Стулья -10 шт. Столы – 5 шт. Доска интерактивна – 1 шт. Проектор – 1 шт. Конструктор деревянный – 2 шт Игры «Танграм». «Колубовое яйцо», «Слажи квадрат» - по 10 шт. Домино – 2 шт. Лего – 1 шт. Вкладыши – 5 шт. Пазлы – 3 шт. Шнуровка – 5 шт. Деревянный зоопарк. Наличие программно-методического материала: - программа; - методическая литература по обучению детей.</p>	<p>Буров А.Н. Электронной учебно-методический комплекс (Система интенсивного развития способностей) – – Новосибирск, 1987-2015г.г. СИРС -1 1. Быстрое чтение. 2. Развитие памяти 3. Развитие пространственных представлений. СИРС – 2 1. ЭУМК Танграм 2. ЭУМК Развитие понятийного мышления СИРС – 3 1. ЭУМК Развитие приёмов умственной деятельности 3. Устный счёт Дидактические и развивающие игры «Танграм». «Колубовое яйцо», «Слажи квадрат», вкладыши, шнуровки, « Пазлы». Конструкторы – деревянный, лего.</p>

3.5. Система педагогической диагностики (мониторинга) достижений детьми планируемых результатов освоения Программы

При реализации Программы проводится **оценка индивидуального развития детей**. Такая оценка производится педагогическим работником в рамках **педагогической диагностики** в целях отслеживания эффективности о Педагогическая диагностика достижений ребенка в рамках освоения Программы направлена на изучение:

- *знаний воспитанников* (основные части компьютера и их назначение, последовательности работы на компьютере в системе интенсивного развития способностей СИРС);
- *умений воспитанников*

Комплекс Развитие памяти:

- увеличение количества запоминаемых цветов: запоминание расположения 10 цветов за 10 секунд,
- увеличение объема запоминаемой информации за единицу времени, увеличение количества запоминаемых клеток,
- развитие ассоциативной памяти,
- увеличение количества запоминаемых фигурок,
- увеличение количества запоминаемых картинок,
- увеличение объема оперативной памяти и скорости восприятия зрительной информации.

Комплекс «Пространственное мышление», «Логическое мышление»

- способность к абстрагированию.
- развитие пространственного, логического мышления, ориентировка в пространстве, развитие мелкой моторики,
- сокращение количества попыток выполнения задания,
- сокращение времени выполнения заданий,
- уменьшение времени, затрачиваемого на тренажеры,
- увеличение количества правильных ответов и эффективности.

Комплекс «Система развития наглядно-образного мышления»

- уменьшение времени, затрачиваемого на тренажеры,

- увеличение количества правильных ответов и эффективности,
- выполнение упражнения без подсказки на экране или сетки,

- выполнение задания с ограничением во времени,
- развитие мелкой моторики.

Принципы педагогической диагностики

Принцип объективности означает стремление к максимальной объективности в процедурах и результатах диагностики, избегание в оформлении диагностических данных субъективных оценочных суждений, предвзятого отношения к диагностируемому.

Принцип целостного изучения педагогического процесса предполагает (для того чтобы оценить общий уровень развития ребенка, необходимо иметь информацию о различных аспектах его развития. Важно помнить, что развитие ребенка представляет собой целостный процесс, и что направление развития в каждой из сфер не может рассматриваться изолированно. Различные сферы развития личности связаны между собой и оказывают взаимное влияние друг на друга).

Принцип процессуальности предполагает изучение явления в изменении, развитии.

Принцип компетентности означает принятие педагогом решений только по тем вопросам, по которым он имеет специальную подготовку; запрет в процессе и по результатам диагностики на какие-либо действия, которые могут нанести ущерб испытуемому.

Принцип персонализации требует от педагога в диагностической деятельности обнаруживать не только индивидуальные проявления общих закономерностей, но также индивидуальные пути развития, а отклонения от нормы не оценивать как негативные без анализа динамических тенденций становления.

Методы проведения педагогической диагностики

Формализованные методы: диагностическое задание, тренинг

Педагогическая диагностика проводится два раза в год (в сентябре и мае).

Оценка педагогического процесса связана с уровнем овладения каждым ребенком необходимыми навыками и умениями по заданным критериям, обозначенных в методике исследования.

Ведомость педагогической диагностики заполняются дважды в год (в сентябре и мае).

Оценочные материалы: инструментарий педагогической деятельности

Критерии	Описание
<i>Картинки в клетках</i>	<p>В ведомость заносим количество запомненных картинок (первая цифра) и размер поля (цифра после черты).</p> <p>На первой диагностике заносим результат, который был до первой ошибки.</p> <p>Например диагностируемый успешно запомнил 1,2,3,4 и 5 картинок, а при восстановлении 6 картинок ошибся и верными оказались только 3 картинки, то в ведомости фиксируем 5 картинок.</p> <p>Образец: Для клеток воды: 5/8 Для трёхмерных фигурок: 5/6</p> <p>При тренинге записываем лучший результат.</p> <p>Например, в течение 10 минут обучаемый запомнил 12 и 13 картинок на поле 5x5, а попытки запомнить 14 картинок оказались неудачными, и в последний раз он запомнил 8 из 14 картинок. Тогда в ведомости фиксируем 13 картинок.</p> <p>Образец: 13/5</p>
<i>Цифры и буквы</i>	<p>В соответствующую графу ведомости заносим количество запомненных знаков и время, за которое запомнили эти знаки.</p> <p>На диагностике заносим результат, который был до первой ошибки.</p> <p>Например диагностируемый успешно запомнил 3, 4 и 5 знаков, а при восстановлении 6 знаков ошибся и верными оказались только 3 знака, то в ведомости фиксируем 5 знаков.</p> <p>Образец: 5 зн. 1 с и 5 зн. 1/16 с</p> <p>При тренинге записываем лучший результат.</p> <p>Например, в течение 5 минут обучаемый запомнил 6 знаков за 1 и за 1/2 с, а попытки запомнить за 1/4 с оказались неудачными, и в последний раз он запомнил 4 из 6 знаков. Тогда в ведомости фиксируем 6 знаков и время 1/2 с.</p>

	Образец: 6 зн. 1/2 с	
<i>Запоминание цветов.</i>	<p>В ведомость заносим вид работы: диагностика (Д) или тренинг (Т), количество запомненных цветов и количество предложенных для запоминания (при диагностике можно не указывать, т. к. их всегда 10)</p> <p>Указывается лучший результат.</p> <p>Образец: Д-8 или Т-5(8) Это означает, что обучаемый запомнил 5 из 8 предложенных цветов.</p>	
<i>Пространственное мышление</i>	<p>Результаты вносим в соответствующую тренажѐру ячейку ведомости.</p> <p>Сначала фиксируем вид работы: диагностика (Д) или тренинг (Т).</p> <p>Если проведена диагностика, то в ведомость вносим количество верных ответов и общее время.</p> <p>Образец: Д-5 0:58</p> <p>Если проведен тренинг, то в ведомость вносим количество верных ответов, количество повторов (в скобках) и общее время. Образец: Т-5(15) 1:42</p>	

4. Литература

1. Методическое пособие «Методические разработки для проведения занятий по развитию памяти с использованием компьютера на основе «СИРС» Бурова А.Н.
2. Методическое пособие «Электронное учебное пособие по развитию понятийного мышления старших дошкольников и школьников младших классов» Бурова А.Н., Калашникова Д.Г. и др.
3. Методическое пособие «Развитие когнитивных способностей на основе СИРС» Быстрое чтение, память, мышление» Бурова А.Н., Майорова Е.Г.
4. Методическое пособие «Развитие понятийного мышления».
5. Методические рекомендации Электронная информационная среда «Дифференциация звуков» (Электронный программно-методический комплекс «Логопед»).

ИГРЫ, РАЗВИВАЮЩИЕ ЛОГИЧЕСКОЕ, ОБРАЗНОЕ МЫШЛЕНИЕ И РЕЧЬ КОНСТРУКТОР

Цель игры: развить внимание, аналитические способности, воображение, умение концентрироваться на одном задании, усидчивость.

Необходимые материалы и наглядные пособия: схематичные картинки-образцы с изображением тех предметов, которые составляет ребенок (примерный размер — тетрадный лист), комплект деталей, из которых можно составить эти картинки.

Ход игры

Ребенок усаживается за стол, ему сообщается о цели данной игры — собрать определенную картинку. Ему раздается комплект деталей. Затем показывается первая картинка. Когда ребенок начинает раскладывать, вы должны наблюдать и при возникающих затруднениях помогать. На одну картинку должно уходить не больше 15 минут.

Примерные варианты картинок и наборов деталей:

девочка — туловище (трапеция), ноги (2 маленьких прямоугольника), руки (2 маленьких треугольника), голова (круг);

дом — основа дома (большой квадрат), крыша (треугольник), окошко (маленький квадрат), маленький прямоугольник (труба на крыше);

грузовик — основной корпус (большой прямоугольник), 2 колеса (2 кружочка), кабина — трапеция, окошко в кабине (маленький прямоугольник).

СКАНВОРД

Цель игры: расширить словарный запас, развить внимание, умение концентрироваться, аналитическое мышление.

Необходимые материалы и наглядные пособия: чистый лист бумаги в клеточку, карандаш.

Ход игры

В этой игре ваш ребенок должен попробовать самостоятельно составить сканворд. Перед тем как начать игру, вам нужно нарисовать основу для сканворда, в которую будут вписываться слова. После этих приготовлений вы можете пригласить ребенка и объяснить ему задание. Оно заключается в следующем: ваш малыш должен вписать свои слова в заготовленную вами основу, чтобы получился настоящий сканворд.

При этом слова, которые он вписывает, должны быть ему знакомы. Так, рядом ему нужно будет написать определение к ним или задать вопрос. Для первых игр нужно выбирать небольшой сканворд, состоящий из 5—10 слов. Впоследствии можно увеличивать их размеры.

Если в игре участвует несколько человек, то после его составления всем можно обменяться

сканвордами и уже заняться их разгадыванием.

МАГИЧЕСКИЙ КВАДРАТ

Цель игры: развить внимание, аналитические способности, расширить словарный запас.

Необходимые материалы и наглядные пособия: чистый листок бумаги в клетку и карандаши.

Ход игры

В этой игре может участвовать неограниченное количество игроков, но идеально участие 3 человек.

На чистом листе бумаги нужно начертить квадрат размером 6 x 6 клеток. Затем в третьем или четвертом ряду нужно написать слово из 6 букв (например, собака), и первый, участник должен подписать к этому слову 1 букву, чтобы получилось новое слово. Например, подписав букву «К» к буква Л «О», можно получить слово «сок». Следующий участник должен получить новое слово путем прибавления еще 1 буквы и т. д. В этой игре нельзя использовать имена собственные или название городов. Случайно образовавшиеся слова не считаются.

Проигравшим в этой игре окажется тот, кто не сможет придумать очередного слова. Если количество участников больше 3 человек, то по кругу можно пустить несколько квадратов. Размеры квадрата могут варьироваться как в сторону увеличения, так и в сторону уменьшения.

ЦВЕТОЧКИ

Цель игры: развить мышление, словарный запас.

Ход игры

В начале игры все садятся в круг, выбирается определенная тема (например, цветы) и ведущий, который назовет первое слово. Затем участники игры должны вспомнить все, что можно перечислить к этой теме.

Когда будет объявлено о начале игры, ведущий назовет первое слово (например, тюльпан). Следующий за ним участник говорит название нового цветка, которое должно начинаться с последней буквы предыдущего слова (например, незабудка). Следующий игрок называет цветок, название которого начинается с буквы «а» (например астра) и т. д.

В этой игре побеждает тот, кто назовет последним новый цветок.

БУКВЕННЫЙ ЛАБИРИНТ

Цель игры: развить аналитические способности, наблюдательность, память, расширить словарный запас.

Необходимые материалы и наглядные пособия: чистые листы бумаги, карандаши для каждого участника.

Ход игры

На листе бумаги рисуется квадрат размером 6x6 клеток. Затем в каждой клетке пишутся буквы алфавита в хаотичном порядке. Суть этой игры состоит в том, чтобы из букв сложить слова. Двигаться можно и в прямом, и в обратном направлении.

Движение по диагонали тоже возможно. Главное, чтобы направление движения не нарушалось. Не принимаются имена собственные и названия городов. Проигравшим считается тот, кто последним не сможет придумать нового слова.

ИГРЫ, РАЗВИВАЮЩИЕ ЦВЕТОВОЕ ВОСПРИЯТИЕ

МОЗАИКА

Цель игры: развить внимание, логическое мышление, умение различать цвета.

Необходимые материалы и наглядные пособия: чистый альбомный лист, 5 фломастеров разного цвета.

Ход игры

В этой игре могут участвовать как 2, так и несколько игроков.

Участники игры должны сесть за стол и положить на его середину альбомный лист и фломастеры. Затем тот участник, который делает первый ход, должен нарисовать на этом листе любую геометрическую фигуру, кроме круга. Желательно, чтобы она была небольшого размера и обязательно закрашенная фломастером одного цвета. Это может быть квадрат, прямоугольник, ромб, различные многоугольники и т. д. Следующий участник должен нарисовать новую фигуру на одной из сторон первой, но уже фломастером другого цвета. Затем новую фигуру рисует следующий игрок и т. д.

Главное правило заключается в том, чтобы ни одна из сторон новой фигуры не соприкасалась с фигурой того же цвета.

Победителем в этой игре считается тот, кто последним нарисует фигуру нового цвета.

ЦВЕТНАЯ КАРТИНКА

Цель игры: развить цветовое восприятие, внимание, умение сосредоточиться.

Необходимые материалы и наглядные пособия: любая книжка с цветными картинками.

Ход игры

Расположитесь с ребенком за столом и возьмите выбранную вами книжку. Откройте первую картинку и предложите вашему малышу рассказать о том, что на ней изображено, какие события разворачиваются.

Затем дайте задание ребенку еще раз внимательно просмотреть эту картинку и выписать все цвета, которые встречаются на ней. Если у ребенка возникают затруднения, сконцентрируйте его внимание на отдельном предмете. Выяснив, какого он цвета, переходите к следующему.

Если ваш малыш уже хорошо разбирается в основной цветовой гамме (красный, синий, зеленый, черный, белый, желтый), назовите и покажите ему новые цвета (оранжевый, фиолетовый, сиреневый и др.).

СИНИЙ ИЛИ КРАСНЫЙ!

Цель игры: развить слуховое восприятие цвета, внимание, умение концентрироваться, воображение, логическое мышление.

Необходимые материалы и наглядные пособия: вам потребуется сказка или рассказ, который ваш ребенок хорошо знает.

Ход игры

Перед тем как начать игру, вам необходимо переделать выбранный рассказ. Для этого нужно заменить все названия цветов на самые необычные и нелогичные. Например: красный волк, оранжевая шапочка, зеленое небо, розовый лес и т. д. Затем вам необходимо объяснить ребенку, что ему предстоит прослушать сказку, в которой перепутаны все названия цветов. Его цель — найти все ошибки и исправить, назвав правильный цвет.

Если у него возникают затруднения и он не может запомнить все ошибки сразу, прочитайте сказку определенными фрагментами или предложениями. Помимо этого, вы можете голосом делать акценты на тех местах, где содержатся ошибки.

ИГРЫ, РАЗВИВАЮЩИЕ ПАМЯТЬ И ВНИМАНИЕ НАЙДИ ИГРУШКУ

Цель игры: развить память, внимание, аналитические способности.

Необходимые материалы и наглядные пособия: игрушка.

Ход игры

Завяжите глаза вашему ребенку (или нескольким детям) и объясните, что сейчас вы спрячете его игрушку, которую ему затем необходимо будет найти. При этом вы не прячете игрушку, а кладете ее на самое видное место. Когда вы развяжете ему глаза, он должен приступить к поискам. Если в игре участвует несколько детей, то победителем окажется тот участник, который первым найдет «спрятанную» игрушку.

ОПРЕДЕЛИ НА ОЩУПЬ

Цель игры: развить память, внимание, наблюдательность, восприятие формы и качества предмета.

Необходимые материалы и наглядные пособия: стол, 10—15 различных предметов.

Ход игры

На столе нужно разложить все предметы. Затем в течение нескольких минут дать возможность ребенку изучить эти предметы (если он совсем маленький, можно предоставить больше времени и дать возможность ему поиграть с этими предметами). Затем вы должны завязать ему глаза и внести среди этих предметов какие-то изменения. Вы можете заменить один предмет другим, можете поменять их местами и т. д. Ваш малыш должен обнаружить все изменения и рассказать вам о них. Если с закрытыми глазами ему это не удастся, можно проводить это упражнение и с открытыми глазами.

ПОИСК ПО ПАМЯТИ

Цель игры: развить память, координацию, внимание.

Необходимые материалы и наглядные пособия: различные предметы (мягкие игрушки, кубики, машинки). Желательно подготовить какой-нибудь приз.

Ход игры

Эту игру необходимо проводить в помещении, которое хорошо знакомо вашему ребенку.

Разложите все выбранные игрушки на полу. Сообщите вашему малышу, что сейчас ему необходимо запомнить, где лежат игрушки, так как позже ему предстоит найти их все с закрытыми глазами. На запоминание дайте 2—3 минуты. Затем завяжите ему глаза, покрутите несколько раз вокруг своей оси и начинайте засекаать время поиска.

Эту игру можно усложнить.

Во-первых, можно не показывать ребенку разбросанные игрушки, т. е. сначала нужно завязать ему глаза, а уже затем раскидать все предметы. Во-вторых, можно сократить время поиска. В этом варианте комната должна быть максимально безопасной, чтобы ребенок не мог пораниться.

ПЕРЕВЕРТЫШ

Цель игры: развить речь, внимание, умение сосредоточиться, мышление.

Ход игры

Суть этой игры состоит в произнесении слов по буквам, и наоборот. Ее можно проводить как в компании, так и наедине с вашим малышом.

Методические указания: начинать эту игру лучше с небольших слов (из 3—4 букв), постепенно увеличивая их количество в слове. Параллельно с увеличением количества букв нужно увеличивать скорость их произнесения.

Если ваш ребенок уже знает алфавит, то можно попрактиковаться в его быстром произнесении. Сначала в прямом, затем в обратном порядке.

ЛОГИЧЕСКИЕ ПАЗЛЫ

Цель игры: развить внимание, усидчивость, аккуратность, целеустремленность, аналитические способности.

Необходимые материалы и наглядные пособия: чистые листы бумаги, цветные карандаши, ножницы, небольшой рассказ из нескольких предложений.

Ход игры

Эту игру можно проводить как в два, так и в один этап. Сначала разберем двухэтапную игру. Первый этап в ней включает подготовительную часть работы.

Дайте ребенку цветные карандаши и чистый лист бумаги. Предложите ему нарисовать какой-нибудь рисунок. Когда он выполнит это задание, разделите рисунок на равные части (например, на 9 частей). Возьмите ножницы и предложите ребенку самому разрезать картинку.

Следите, чтобы он правильно пользовался ножницами и не поранился.

Затем предложите ему отдохнуть, а сами в этот момент на обратной стороне элементов рисунка напишите подготовленный заранее текст — по одному предложению на каждом элементе. Причем располагаться предложения должны так, чтобы ребенок, сложив их в правильный текст и перевернув, получил свою картинку.

Второй вариант проще по скорости выполнения. Картинку здесь ребенок не рисует. Вам нужно самим ее найти. Это может быть старая раскраска или какие-нибудь иллюстрации. Дальнейший ход игры как в первом варианте.

