

Принята на заседании
педагогического совета
протокол № 1 от «30 августа 2022г

УТВЕРЖДЕНО
приказом от «30» августа 2022г № 58- о
_____ Миролубова И.В.
заведующий

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«РАЗВИВАЙКА»
социально - гуманитарной направленности**

Срок реализации –
один год (для детей 6 -7 лет)
Автор - составитель:
Шагина Надежда Алексеевна,
воспитатель, руководитель кружка

Содержание

1.	Пояснительная записка	3
2.	Учебно-тематический план программы	9
3.	Календарный учебный график	10
4.	Содержание образовательной Программы	11
5.	Методическое и дидактическое обеспечение Программы	15
6.	Диагностический инструментарий	17
7.	Информационное обеспечение Программы	19

Приложения:

Приложение 1. Диагностика уровня развития познавательных процессов дошкольников

Приложение 2. Конспекты занятий

Приложение 3. Картотека игр для детей старшего дошкольного возраста

Приложение 5. Картотека развивающих игр

Приложение 6. Правила для родителей

1. Пояснительная записка

Период дошкольного детства - наиболее интенсивный период развития, фундамент дальнейшего развития человека. В этом возрасте активно развиваются познавательные процессы, являющиеся важнейшей составной частью психического развития ребёнка, которые выступают основой формирования его умственных способностей. Уровень развития познавательных процессов определяет легкость и быстроту в познании окружающего мира, усвоения новых знаний и умений, что имеет особое значение для успешного обучения ребёнка в школе.

Ведущей стороной умственного развития дошкольника является развитие логического мышления, оно подразумевает формирование логических приёмов мыслительной деятельности, а также умения понимать и проследивать причинно - следственные связи явлений и умений выстраивать простейшие умозаключения на основе причинно-следственной связи.

Наиболее реальные предпосылки для развития мыслительных процессов дают развивающие игры - игры, которые при всем своем разнообразии объединены под общим названием не случайно; они все исходят из общей идеи и обладают характерными особенностями. Они важны и интересны для детей, разнообразны по содержанию, очень динамичны и включают излюбленные детьми манипуляции с игровым материалом, который способен удовлетворить ребенка в моторной активности, движении. Помогают детям контролировать правильность выполнения действий. Учат их анализировать, сравнивать, обобщать, классифицировать, рассуждать, доказывать, опровергать. В каждой игре ребенок всегда добивается какого-то «предметного» результата.

Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Развивающие игры создают условия для проявления творчества, стимулирует развитие умственных способностей ребенка. Взрослый лишь использует эту естественную потребность для постепенного вовлечения ребят в более сложные формы игровой активности.

Программа составлена на основе учебного курса для детей 6-7 лет Н.И. Захаровой «Играем с логическими блоками Дьенеша», игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей 3-7 лет «Логические кубы» З. Дьенеша, технологии развивающих игр В.В. Воскобовича, учебно-методического пособия З.А. Михайловой «Математика от трех до семи», при разработке также использована методическая литература по организации развивающих занятий с детьми старшего дошкольного возраста.

Дополнительная образовательная программа «Развивайка» (далее Программа) имеет социально-гуманитарную направленность, соответствует социальному заказу родителей (законных представителей) воспитанников групп детей дошкольного возраста.

В специально разработанных играх и упражнениях с блоками у дошкольников развиваются элементарные навыки алгоритмической культуры мышления, способность производить действия в уме. С помощью логических блоков дети тренируют внимание, память, восприятие.

В развивающих играх удается объединить один из основных принципов обучения «от простого к сложному» с очень важным принципом творческой деятельности «самостоятельно по способностям», когда ребенок может подняться «до потолка» своих возможностей. Этот союз позволяет разрешить в игре сразу несколько проблем, связанных с развитием творческих способностей:

во-первых, развивающие игры могут дать «пищу» для развития творческих способностей с самого раннего возраста;

во-вторых, их задания-ступеньки всегда создают условия, опережающие развитие способностей;

в-третьих, поднимаясь, каждый раз самостоятельно до своего «потолка», ребенок развивается наиболее успешно;

в-четвертых, развивающие игры могут быть очень разнообразны по своему содержанию и, кроме того, как и любые игры, они не терпят принуждения и создают атмосферу свободного и радостного творчества;

в-пятых, играя в эти игры с детьми, взрослые незаметно для себя приобретают очень важное умение – сдерживаться, не мешать малышу размышлять и самому принимать решения, не делать за него то, что он может и должен сделать сам.

Актуальность Программы определяется тем, что современные дети живут в эпоху информатизации и компьютеризации. В условиях быстро меняющейся жизни от человека требуется не только владение знаниями, но и — в первую очередь — умение добывать эти знания самому, оперировать ими, мыслить самостоятельно и творчески. На решение этой задачи должны быть направлены содержание и методы подготовки мышления дошкольников к школьному обучению, в частности — предматематической подготовки.

Данная образовательная Программа педагогически целесообразна, т.к. при её реализации:

- знания не самоцель обучения;
- работа в кружке позволяет приобщать ребенка к игровому взаимодействию, обогащать математические представления, интеллектуально развивать дошкольника.
- конечной целью является вклад в умственное развитие, количественные и качественные позитивные сдвиги в нем;

Новизна программы состоит:

- в использовании системно-деятельного и комплексного подхода к формированию у детей элементарных математических представлений и явлений окружающего мира.
- в использовании в образовательном процессе современных форм и методов обучения;
- отличие данной программы состоит в подаче теоретического и практического материала в игровой форме;
- занятия по данной программе способствуют успешной психологической адаптации детей к условиям школы.

Цель Программы: Развитие элементов логического мышления, интеллектуальных и креативных способностей у ребенка-дошкольника через развивающие игры.

Задачи Программы: 6 -7 лет

Образовательные:

- формировать умение разбивать множество по совместимым свойствам, производить логические операции «не», «и», «или»;
- познакомить с приемами решения логических задач;
- формировать классифицирующую и конструктивную деятельность;
- познакомить с правилами (алгоритмами), которые предписывают выполнение практических действий в определенной последовательности;
- создать предпосылки для усвоения идей информатики: алгоритм, блок-схема;

Развивающие:

- способствовать развитию у детей умений: выявлять, абстрагировать и называть наличие или отсутствие свойства предметов; классифицировать и обобщать; кодировать и декодировать информацию;
- развивать умение видоизменять свойства предметов в соответствии со схемой, словесной инструкцией;
- совершенствовать визуальное и аудиальное восприятие, логическое мышление, память (аудиальную, визуальную, моторную), концентрацию и распределение внимания, зрительно-

пространственную ориентацию, воображение, смекалку и сообразительность;

- активизировать в речи детей основные математические понятия;
- упражнять в самостоятельном поиске путей решения, высказывать предположения, доказывать;

Воспитательные:

- воспитывать самоконтроль, умение работать в коллективе, культуру общения;
- прививать интерес к мыслительной деятельности, способность к творческому поиску.

Принципы построения Программы

- принцип развивающего обучения направлен на развитие способностей каждого ребенка;
- принцип доступности обеспечен учетом возрастных способностей и интересов воспитанников;
- принцип систематичности, последовательности и постепенности обучению детей в определенном порядке, соответствует основным дидактическим правилам: идти от легкого к более трудному, от неизвестного к известному;
- принцип учета индивидуальных особенностей обеспечен учетом уровня развития личности ребенка, его индивидуальных способностей;
- принцип воспитания и обучения детей в коллективе — достижение поставленных перед детьми целей осуществляется коллективной и подгрупповой, индивидуальной организацией детей.

Форма и режим занятий

Программа «Развивайка» рассчитана на один год обучения.

Занятия проводятся один раз в неделю; 4 занятия в месяц, 32 занятия в год с октября по май.

Общая продолжительность занятия в соответствии с возрастными особенностями детей и требованиями СанПиН 1.2.3685-21 от 28.01.2021 № 2, приказ Минобрнауки от 31.07.2020 № 373 и составляет один академический час 30 минут.

Количество воспитанников в группе – не более 12 человек. Увеличение количества детей в группе не рекомендовано, так как Программа требует постоянного внимания и индивидуального подхода к каждому ребенку.

Занятия проводятся с учетом предусмотренного учебного плана, во второй половине дня, когда дети не заняты на основных программных занятиях.

Для успешной реализации программных задач используются следующие виды занятий:

Традиционные

Комбинированные

Практические

Открытое занятие

Развлечение

Игры, конкурсы, КВН

Структура занятий

Занятия проводятся: по подгруппам 10-12 человек, два раза в неделю во второй половине дня; рассчитаны на групповую и индивидуальную работу, а также работа с малыми подгруппами.

Занятия носят развивающий характер и, как правило, проходит в игровой форме, с интересным содержанием, творческими, проблемно – поисковыми задачами.

Они построены таким образом, что один вид деятельности сменяется другим. Это позволяет сделать работу динамичной, насыщенной и менее утомительной, при этом принимать во внимание способности каждого ребенка в отдельности, включая его по мере возможности в

групповую работу, моделируя и воспроизводя ситуации, трудные для него, но возможные в обыденной жизни. Их анализ и проигрывание могут стать основой для позитивных сдвигов в развитии личности дошкольника.

Структурно занятия представлены из 4 – 6 взаимосвязанными между собой по содержанию, но разной степени сложности играми, знакомыми и новыми для детей.

Примерная структура занятия:

Разминка.

Основное содержание - изучение нового материала.

Физминутка.

Закрепление, повторение материала.

Развивающие игры на развитие логического мышления.

Разминка в виде загадки, стиха, задачи - шутки, считалки, знакомства со сказочным персонажем и др. позволяет активизировать внимание детей.

Основное содержание представляет собой совокупность игр и упражнений, направленных на исследование и решение поставленных задач данного занятия.

Физминутка позволяет детям расслабиться, переключиться с одного вида деятельности на другой, способствует развитию крупной и мелкой моторики.

Закрепление нового материала даёт педагогу возможность оценить степень овладения детьми новым знанием и поставить цель к следующему занятию.

Развивающая игра, работа в тетради по теме, работа с палочками, полосками, геометрическим материалом, кубиками Никитиных, палочками Кюизенера и пр., в конце занятия является своеобразной рефлексией, логическим окончанием проделанной работы и служит стимулом для ее продолжения.

В занятия включены:

Работа с занимательным материалом.

Работа с развивающими, дидактическими играми.

Физкультминутки.

Работа с дидактическими пособиями

Примерная структура занятия-игры:

Введение в игровую ситуацию.

На этом этапе осуществляется ситуационно подготовленное включение детей в познавательную активность. Это означает, что началу занятий должна предшествовать ситуация, мотивирующая детей к дидактической игре.

Затруднение в игровой ситуации.

Организуется актуализация знаний и предметная деятельность детей, возникшая в мотивированной ситуации. Завершение этапа связано с фиксированием затруднения в предметной деятельности и установлением его причины.

«Открытие» нового способа действий.

Детям предлагается и после согласования с ними, принимается новый способ действий.

Воспроизведение нового способа действий в типовой ситуации.

На этом этапе осуществляется выход из затруднения с помощью построенного способа действий и его использование в аналогичных ситуациях.

Повторение и развивающие задания.

Если позволяет время, в заключительную часть занятия возможно включение игры, направленной на развитие ранее сформированных способностей.

Рефлексия: совместно с детьми организуется осмысление их деятельности на занятии.

Примерная структура занятия - путешествия и исследования:

Занятие в форме путешествия строится на последовательном «передвижении» детей от одного пункта назначения к другому.

Материал, который широко используется в «путешествиях» (карты придуманной страны, знакомого микрорайона, детской площадки; стрелки, указатели, схемы), направляет внимание ребенка, развивает умения ориентироваться в пространстве, на плоскости, обозначить пространственные отношения на плане, схеме. Такая форма занятия требует от детей организованности, а от взрослого – умение, поддерживать интерес детей, стимулировать активность.

Для создания положительного эмоционального настроения в данном виде деятельности используются любимые мультипликационные и сказочные герои, сюжеты.

Примерная структура занятия – беседы:

Занятие в форме беседы предполагает организацию познавательного общения педагога с детьми

и детей между собой. Педагогу очень важно создать условия для развития речевой активности ребенка – подобрать вопросы, которые не требуют ответа «да» или «нет», наглядный материал. Познавательное общение предполагает обмен информацией, наблюдениями, впечатлениями, высказывание своего отношения к обсуждаемому. В процессе такого занятия дети учатся диалогу.

Занятие – беседа помогает приобрести умения отстаивать свою точку зрения, аргументировать высказывания, формирует культуру общения.

Большое значение придается созданию непринужденной обстановки: дети выполняют занятия за столом, на ковре, у мольберта.

Планируемые результаты для детей 6 - 7 лет

Умеют разбивать множество по совместимым свойствам, производить логические операции «не», «и», «или»

Знакомы с приемами решения логических задач

Умеют классифицировать и конструировать

Умеют выполнение практических действий в определенной последовательности по алгоритму

Способны выявлять, абстрагировать и называть наличие или отсутствие свойства предметов; классифицировать и обобщать; кодировать и декодировать информацию

Умеют видоизменять свойства предметов в соответствии со схемой, словесной инструкцией

Используют в речи основные математические понятия

Могут самостоятельно искать путей решения, высказывать предположения, доказывать

Умеют работать в коллективе, осуществлять самоконтроль

Проявляют интерес к мыслительной деятельности, способность к творческому поиску.

Планируемые результаты ориентированы не только на сформированность отдельных математических представлений и понятий у детей, но и на развитие умственных возможностей и способностей, чувство уверенности в своих знаниях, интереса к познанию, стремление к преодолению трудностей, интеллектуальному удовлетворению.

Способы определения результативности Программы

Оценки результативности выполнения программы осуществляется в форме:

мониторинга скрытого тестирования, контрольных срезов знаний по разделам программы (для отслеживания результатов создаются диагностические таблицы);

наблюдения;

личных бесед с детьми и их родителями;

анализа продуктов деятельности детей;

итогового занятия в виде викторины или досуга - праздника.

Содержательная оценка результатов дошкольников предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения предмета ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми.

В ФГОС дошкольного образования к целевым ориентирам относят такие социальные и психологические характеристики личности ребёнка как инициативность и самостоятельность в разных видах деятельности, развитое воображение, развитые творческие способности, любознательность, умение наблюдать, экспериментировать, принимать собственные решения. Эти интегративные качества развития ребёнка отслеживаются путем наблюдения.

Специфика контрольных заданий заключается в применении игровых приемов. Выполнению каждого задания предшествует его естественная мотивировка, которая переходит в инструкцию по его выполнению.

Уровень степени сформированности умений, навыков и информированности определяется как низкий, средний и высокий, что соответствует обозначенному проценту выполнения предложенных заданий: низкий - <50%, средний - 51 - 69%; высокий - 70 - 100%.

Высокий уровень - 70%-100%.баллов

Ребёнок владеет учебным материалом в соответствии с требованиями программы, применяет знания на практике не только в типовой ситуации. Ребёнок активен, инициативен, способен выполнять практическую работу преимущественно самостоятельно, для него характерна и творческая деятельность.

Средний уровень - 51-69% баллов

Ребёнок владеет основными знаниями и умениями в соответствии с требованиями программы, но для его практической деятельности характерен в основном репродуктивный уровень. Усвоенные знания он применяет в типовых ситуациях.

Низкий уровень -50% и ниже баллов

Ребёнок не усвоил материал учебной программы в полном объеме. Он владеет основными знаниями и умениями, но применение их на практике вызывает у него затруднения.

Оценка результатов работы детей для родителей проводится в виде:

фотовыставок:

диагностики (мониторинга);

консультирование родителей на конец учебного года по вопросам динамики развития;

познавательной деятельности ребёнка, выдача заключительных методических рекомендаций родителям.

Данная диагностика носит рекомендательный характер, позволяет оценить общий уровень развития познавательных процессов дошкольников.

Все результаты заносятся в сводную таблицу в начале и в конце года. Сравнение первоначальных и итоговых результатов позволяет оценить уровень усвоения программного материала на каждом этапе реализации программы.

Диагностика представлена в приложении № 1.

Оценка результатов учащихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения предмета ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми.

Формы подведения итогов реализации Программы

Математический праздник «Умницы и умники»

КВН

Викторина

Интегрированные занятия

Отчет работы руководителя кружка

2. Учебно–тематический план 6 -7 лет

Месяц	Тематика занятий	Всего часов	Теория	Практика
Октябрь	1	Игротека (диагностическое занятие)	0,2	0,8
	2	Сказочный цветок	0,2	0,8
	3	Школа Сказочника	0,2	0,8
	4	Сказочник из сказочного патруля	0,2	0,8
Ноябрь	5	Головоломки в играх	0,5	0,5
	6	Решаем головоломки	0,2	0,8
	7	Путешествие в Простоквашино	0,2	0,8
	8	Готовимся к поиску Атлантиды	0,2	0,8
	9	Ищем Атлантиду	0,2	0,8
Декабрь	10	Тайны руин	0,2	0,8
	11	Книга игр и загадок 1	0,2	0,8
	12	В Антарктиде	0,2	0,8
	13	Волшебный ларец	0,2	0,8
Январь	14	К звездам	0,2	0,8
	15	Город геометрических фигур	0,2	0,8
	16	Город геометрических фигур	0,2	0,8
Февраль	17	Город геометрических фигур	0,2	0,8
	18	Кроссвордомания 1	0,5	0,5
	19	Там на неведомых дорожках	0,5	0,5
	20	Маугли и его друзья	0,2	0,8
Март	21	Пчела Кай и ее соты	0,5	0,5
	22	Приключения пчелы Кай	0,2	0,8
	23	Лучший космонавт	0,2	0,8
	24	Книга игр и загадок 2	0,2	0,8
	25	В магазине	0,2	0,8
Апрель	26	Не тающие льдинки озера Айс	0,5	0,5
	27	Козни Незримки Всяся	0,2	0,8
	28	В гости к деду Юку и его паучатам	0,5	0,5
	29	Кроссвордомания 2	0,2	0,8
Май	30	Картинная галерея	0,2	0,8
	31	Лесная школа	0,2	0,8

	32	Игротека (диагностическое занятие)	0,2	0,8
Итого				32

3. Календарный учебный график

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Развивайка» рассчитана на один год обучения. Занятия проводятся с детьми 6 -7 лет один раз в неделю; 4 занятия в месяц, 32 занятия в год с октября по май.

Возраст	Продолжительность занятия	Периодичность занятий в неделю	Количество академических часов	Общее число часов в год
6 – 7 лет	1 академический час*	1 раз	1	32

4. Содержание образовательной Программы

№ занятия	Содержание
1	Игротека (диагностическое занятие) Дидактические игры и упражнения: «Найди и покажи» - нахождение блока по заданному свойству; «Раздели на группы» - классификация по самостоятельно выделенным свойствам; «Дерево» - классификация по заданным свойствам; «Продолжи ряд» - установление и продолжение закономерности; «Два (три) обруча» - классификация по двум (трем) свойствам.
2	Сказочный цветок. Завязка игрового сюжета: помочь цветку распуститься. «Найди и покажи» - подбор блоков с опорой на информацию о наличии или отсутствии определенных свойств у предметов по их знаково-символическим обозначениям, «Положи в круг» - игра с тремя обручами, вспомнить правила пересечения двух обручей, совместно проговорить о пересечении трех обручей, сформулировать получившееся условие, «Дерево» - распределение блоков по заданному символами условию (разветвленный алгоритм - «Выращивание дерева»), самопроверка, «Дорожка» - выполнение цепочки действий по строго заданным правилам, взаимопроверка, «Выложи из палочек» - выкладывание фигур из счетных палочек по словесной инструкции. Контроль выполнения задания
3	Школа Сказочника. Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Танграм» составление изображения по схеме, «Ясновидец» кодирование и декодирование информации, «Таинственные тени» развитие воображения, «Волшебная дверь» изменение фигуры по 2-3 свойствам, выкладывание и изменение фигур из счетных палочек по словесной инструкции. Контроль правильности выполнения заданий.
4	Сказочник из сказочного патруля. Завязка игрового сюжета: аудиозапись «Песня гениального сказочника» Дидактические игры и упражнения: «Портрет Сказочника» - составление разрезной картинке в парах, взаимопроверка, «Разгадаем шифр» - объяснение правила работы, совместная расшифровка, «Идем по следу» - фронтальная работа с логическим лабиринтом, «Картинка» -

	запоминание изображений без установки, ответы на вопросы по картинке, «На что похоже?» - подбор блоков по инструкции, согласно символам свойств и их отрицания, создание изображения путем комбинирования 3 блоков и обведения их по контуру, демонстрация результатов.
5	Головоломки в играх Рассказ воспитателя о истории возникновения ребусов с опорой на наглядность. Дидактические упражнения: «Буква и картинка» - формулировка правила разгадывания ребуса, разгадывание данной группы ребусов, «Если нравится тебе...» - подвижная игра, «Ребус для мамы» - раскрашивание заготовки ребуса на пройденное правило. Фронтальная беседа по результатам занятия.
6	Решаем головоломки. Дидактические игры и упражнения: «Отгадай ребус» - работа в парах, закрепление ранее полученных знаний о правилах отгадывания ребусов, взаимопроверка, «Поменяем картинки» - распределение картинок на плоскости по словесной инструкции, изменение их местоположения, «Что изменилось?» - нахождение и формулировка изменения по заданному условию, «Эхо» - проговаривание предложенного слова без первого звука, «Таинственные запятые» - объяснение правила решения ребусов данной группы, совместное решение ребусов, «Ребус для папы» - раскрашивание заготовки ребуса на пройденное правило. Фронтальная беседа по результатам занятия.
39	Путешествие в Простоквашино. Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Машина» - выкладывание изображения по общей схеме в парах кубиками «Сложи узор», «Кого мы видим в лесу» - рассматривание картинки со спрятанным изображением, «Дощечка с гвоздиками. Кораблик» - знакомство с игрой, совместное создание изображения по словесной инструкции, «Загадки-шутки» - совместное решение с объяснением, «Задачи для внимательных» - установление взаимосвязи между предметами на основе отрицания их свойств. Контроль правильности выполнения заданий.
7	Готовимся к поиску Атлантиды. Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Лабиринт» - проведение дорожки, самоконтроль, «Отгадай название подводной лодки» - подбор блоков по заданному условию на карточках-подсказках с символами свойств и их отрицания, чтение названия, «Экипировка» - выкладывание изображения в парах по выбранной схеме кубиками «Сложи узор», контроль работы в микрогруппах, «Кто живет в океане» - словесная игра по правилу «снежный ком», «Знакомство с капитаном Немо» - рассказ воспитателя, «Встреча с морскими обитателями» - поиск недостающего изображения в логической таблице. Контроль правильности выполнения заданий.
8	Ищем Атлантиду. Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Найди недостающую фигуру» - выстраивание логического ряда, взаимоконтроль, «Осьминог» - решение логической задачи, «Найди такую же» - нахождение признаков сходства и различия, самоконтроль, «Вьетнамская игра» - индивидуальное выкладывание изображения, сравнение со схемой, демонстрация, «Где сокровища?» - ориентировка на листе бумаги в клетку по словесной инструкции, самоконтроль, исправление ошибок, «Девятая кошка» - работа с логической таблицей. Контроль правильности выполнения заданий.

9	<p>Тайны руин. Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Гончарная мастерская» - нахождение недостающего элемента на основе зрительного анализа, дорисовка и раскрашивание, «Мозаичное панно» - выкладывание изображения «Вьетнамская игра», сравнение со схемой, демонстрация, «Вопросики» - поиск ответа на логический вопрос, пояснение, «Цветные обручи» - игра с тремя обручами, совместно проговорить о пересечении трех обручей, сформулировать получившееся условие. Контроль правильности выполнения заданий.</p>
10	<p>Книга игр и загадок 1. Дидактические игры и упражнения: «Картинки из палочек» - выкладывание и преобразование фигур путем сочетания практических и мыслительных проб с обоснованием хода решения, «Полминутки для шутки» - поиск ответов на логические вопросы, «Муха» - зрительная ориентировка на листе бумаги в клетку, «Заполни пустые клетки» - поиск недостающей фигуры на основе анализа горизонтальных и вертикальных рядов, «Цветная мозаика» - выкладывание изображения кубиками игры «Сложи узор», по предварительно запомненной схеме, самопроверка по карточкам-подсказкам, демонстрация, «Вирус-ребус» - решение с формулировкой объяснения. Фронтальная беседа по результатам занятия.</p>
11	<p>В Антарктиде. Завязка игрового сюжета: приглашение к путешествию. Аудиозапись «В Антарктиде». Дидактические игры и упражнения: «Чудомобиль» - конструирование из блоков с соблюдением правил цепочки действий, обратный отсчет, «Лабиринт» - нахождение выхода на основе зрительного прослеживания зодов, «Ледяные кубики» - знакомство с элементами игры «Кубики для всех», совместное конструирование по схеме, взаимопроверка, «Задачи пингвинят» - решение логических задач с формулировкой объяснения. Контроль правильности выполнения заданий.</p>
13	<p>Волшебный ларец. Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Набери код» - подбор числа по условию, путем сочетания практических и мыслительных проб с обоснованием хода решения, «Дедушкины чертежи» - нахождение признаков отличия одной группы от другой, обоснование, «Разложим по местам» - распределение предметов в горизонтальных рядах с соблюдением условия не повторения рядов, «Какая фигура лишняя?» - нахождение предмета, которого не должно быть в группе, на основе зрительного анализа и обоснования выбора, «Зеркальное отражение» - подбор расстановка кубиков игры IQ кубики «Силуэты», таким образом, чтобы правая композиция стала зеркальным отражением левой, взаимоконтроль.</p>
14	<p>К звездам. Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Звезды на небе» - работа в парах, поиск недостающей фигуры на основе анализа горизонтальных и вертикальных рядов, взаимоконтроль, «Кто быстрее к солнцу» - установление взаимосвязи между предметами на основе отрицания их свойств, «Орел» - выкладывание изображения игрой «Колумбово яйцо», «Созвездие» - выкладывание изображения счетными палочками и звездами по словесной инструкции, демонстрация. Контроль правильности выполнения заданий.</p>
15	<p>Город геометрических фигур Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и</p>

	<p>упражнения: «Геовизор» - создание изображение по словесной инструкции, расчленение на треугольники, «Сколько треугольников» - нахождение спрятанного изображения, пояснение, «Найди одинаковые крыши» - рассматривание, сравнение и нахождение двух одинаковых по 2-3 характерным признакам треугольников, «Витражи» - выкладывание изображений из треугольников разного размера, «Гости» - составление треугольника ящерками Эшера</p> <p>Контроль правильности выполнения заданий.</p>
16	<p>Город геометрических фигур Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Цепочки» - самостоятельное решение задачи на нахождение признаков отличия одной группы фигур от другой, доказательство правильности или ошибочности решений сверстников, «Круг на круг» - воспроизведение расположения кругов на столе, через анализ расположения наложенных кругов на схеме, взаимопроверка, «Кто больше» - за отведенное время нарисовать как можно больше круглых предметов, демонстрация, «Волшебный круг» - выкладывание изображения по схеме, взаимопроверка.</p>
17	<p>Город геометрических фигур. Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Шел по городу Волшебник» - дорисовывание фигур, демонстрация; «Найди ошибку» - уточнение знаний о ромбе, нахождение и исправление ошибки, обоснование; «Спор жителей» - рассматривание трапеции, обоснование, вывод; «Четырехугольники» - выкладывание из палочек всех известных четырехугольников, название и демонстрация.</p>
18	<p>Кроссвордомания</p> <p>1. Рассказ воспитателя о истории появления кроссвордов с показом разновидностей; совместная формулировка основных правил разгадывания кроссворда; разгадывание кроссворда, взаимопроверка. Фронтальная беседа по итогам занятия.</p>
19	<p>Там на неведомых дорожках. Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Вопросы Избушки» - нахождение ответов на логические вопросы, «Жители волшебного леса» - рассматривание и знакомство с IQ кубиками «Контур», «Дары леса» - совместное выкладывание дорожек по словесной инструкции, взаимопроверка, «История про ежика» - работа в парах, выкладывание кубиков иллюстрируя рассказ воспитателя, взаимопроверка, «Лесные совы» - работа с логическими таблицами.</p> <p>Контроль правильности выполнения заданий.</p>
20	<p>Маугли и его друзья. Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Дорожки в джунглях» - восстановление замкнутой дорожки IQ кубиками «Контур», работа в парах; «Найди Балу» - нахождение изображения отличающегося от других, пояснение, «Мудрый Ка» - установление причинно-следственных связей в природных явлениях, «Багира» - выкладывание изображения элементами игры «Танграм». Фронтальная беседа по итогам занятия.</p>
21	<p>Пчела Кай и ее соты. Завязка игрового сюжета: загадка Дидактические игры и упражнения: «Найди силуэт» - рассматривание и сравнение изображений, «Соты»</p>

	<p>- знакомство с игрой, рассматривание и сравнение элементов, «Цветок» - построение одноцветной фигуры из элементов на горизонтальной плоскости, демонстрация, «Кто рядом» - нахождение изображений на спрятанной картинке, «Какая сота лишняя» - анализ элементов с рисунком, взаимоконтроль; «Поворачиваем соты» - выкладывание и видоизменение фигуры из трех одинаковых элементов, поворотом, перестановкой двух элементов, работа в парах; «Необычные изображения» - выкладывание изображений детьми по собственному замыслу, придумывание названий и демонстрация.</p>
22	<p>Приключения пчелы Кай. Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «На помощь белочке и Ежику» - выкладывание лабиринта, по которому нельзя пройти, IQ кубиками «Контур», выполнение перестановки 1-2 кубиков, «Стрелочка» - выкладывание и видоизменение фигуры из 4-х одинаковых элементов, поворотом, перестановкой элементов, работа в парах; «Домино» - игроки по очереди берут верхний элемент из стопки и кладут элемент на стол так, чтобы цвет граней совпал. Контроль правильности выполнения заданий.</p>
23	<p>Лучший космонавт. Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Прокладываем маршрут» - решение арифметических примеров, соотнесение числа и цифры, взаимопроверка, «На Луне» - составление изображения лунохода элементами «Сот Кайе»; «Марс» - логическая задача на поиск недостающей фигуры с тремя закономерностями на основе анализа горизонтальных и вертикальных рядов, «Венера» - воспроизведение расположения цветных многоугольников на столе, через анализ расположения наложенных цветных многоугольников на схеме, взаимопроверка; «Возвращение домой» - построение дорожки блоками по блок-схеме, взаимопроверка.</p>
24	<p>Книга игр и загадок 2. Дидактические игры и упражнения: «Логический поезд» - поочередное выкладывание картинок, связывая их между собой логически, формулировка объяснения; «Навстречу друг другу» - игра в парах IQ кубиками «Контур», поочередное выкладывание кубиков, создание непрерывной дорожки, контроль работы в микрогруппах, взаимоконтроль; «Судоку» - IQ кубиками «Силуэты», нахождение недостающей фигуры, взаимоконтроль; «Олень» - выкладывание изображения счетными палочками по общей схеме, преобразование фигуры путем сочетания практических и мыслительных проб с обоснованием хода решения.</p>
25	<p>В магазине. Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Машины с товаром» - нахождение лишнего изображения, обобщение оставшихся предметов, «В продуктовом магазине» - заполнение таблицы с установлением места пересечения по условию вертикальных и горизонтальных рядов, «Посуда» - выкладывание изображения по схеме палочками Кюизенера, «Обувной» - индивидуально распределение предметов в горизонтальных рядах с соблюдением условия не повторения рядов. Контроль правильности выполнения заданий.</p>
26	<p>Не тающие льдинки озера Айс. Дидактические игры и упражнения: «Встреча с Вороном» - завязка игрового сюжета; «Задания Хранителя» - работа в парах, нахождение лишнего элемента с объяснением, нахождение закономерности и</p>

	<p>продолжение логического ряда, объединение элементов для получения заданной фигуры, нахождение недостающей части для получения целого, получение целого из равных и неравных частей, взаимоконтроль; «Образы Хранителя» - складывание изображения из пластинок по схеме, работа в парах. Контроль правильности выполнения заданий.</p>
27	<p>Козни Незримки Всяся. Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Девять квадратов» - получение целого из равных и неравных частей по условию, взаимоконтроль; «Разные и одинаковые» - сравнение и нахождение фигур по схемам собранных из одних и тех же пластин; «Картинки-перевертыши» - выкладывание картинки по схеме, переворачивание, придумывание названия; «Вертикальное домино» - совместная игра. Фронтальная беседа по итогам занятия.</p>
28	<p>В гости к деду Юку и его паучатам. Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Картинка» - рассматривание картинки и формулировка принципа ее построения; «Длинная паутинка» - выполнение изображения по показу взрослого, «Найди паучат» - нахождение изображений на спрятанной картинке, показ; «Непослушные паучата» - трансформация геометрических фигур; «Портрет» - выкладывание изображения счетными палочками по схеме, демонстрация. Фронтальная беседа по итогам занятия.</p>
29	<p>Кроссвордомания 2. Дидактические игры и упражнения: «Сколько букв в картинке» - нахождение наложенных изображений, взаимопроверка, «Кроссворд» - совместное решение кроссворда загадок с записью на индивидуальных основах, запись ответа на демонстрационной основе одним из детей взаимоконтроль и самопроверка.</p>
30	<p>Картинная галерея. Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Зима. Снежинка» - отгадывание загадок, совместное восстановление частичного изображения палочками Кюизенера по схеме; «Весна. Подснежник» - составление логических пар, выкладывание изображения палочками Кюизенера индивидуально; «Лето. Бабочка» - нахождение признаков отличия одной группы фигур от другой, выкладывание изображения палочками Кюизенера в паре, взаимоконтроль; «Осень. Кленовый листок» - работа с логической таблицей, выкладывание изображения палочками Кюизенера индивидуально. Контроль правильности выполнения заданий.</p>
	<p>Лесная школа. Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Урок математики» - решение логических задач, «Урок русского языка» - решение ребусов, «Переменка» - игра «Буги-Вуги», «Урок литературы» - вычленение и объяснение лишнего изображения, «Урок рисования» - выкладывание изображения играми «Пентамино», «Танграм», «Колумбово яйцо» на выбор детей по памяти. Контроль правильности выполнения заданий.Игротека (диагностическое занятие) Дидактические игры и упражнения: «Найди и покажи» - нахождение блока по заданному свойству; «Раздели на группы» - классификация по самостоятельно выделенным свойствам; «Дерево» - классификация по заданным свойствам; «Продолжи ряд» - установление и продолжение закономерности; «Два (три) обруча» - 31 классификация по двум (трем) свойствам.</p>

32	<p>Игротека (диагностическое занятие) Дидактические игры и упражнения: «Найди и покажи» - нахождение блока по заданному свойству; «Раздели на группы» - классификация по самостоятельно выделенным свойствам; «Дерево» - классификация по заданным свойствам; «Продолжи ряд» - установление и продолжение закономерности; «Два (три) обруча» - классификация по двум (трем) свойствам.</p>
----	---

5. Методическое и дидактическое обеспечение Программы

№ П/П	Форма занятия	Приемы и методы	Дидактический материал	Техническое оснащение занятий
1	<p>Традиционные Комбинированные Практические Открытое занятие Развлечение Игры, конкурсы, КВН</p>	<p>Словесный – обучения: объяснение, беседа, устное изложение, диалог, рассказ. Практический - упражнения, выполнение работ на заданную тему, по инструкции. Наглядный - с помощью наглядных материалов: картинок, рисунков, плакатов, фотографий. Поисковый - моделирование, опыты, эксперименты. Информационно - компьютерные технологии: электронные пособия, презентации, показ мультимедийных материалов.</p>	<p>Разнообразные трафареты Счетные палочки Схематические изображения разных предметов Блоки Дьенеша Игры Воскобовича Палочки Кьюзенера Наборы разрезных картинок Наборы предметных картинок Комплекты для проведения упражнения «Выложи узор» кубики Никитина Шапочки для подвижных игр Наборы геометрических фигур Ленточки и флажки разных разметов Пирамидки,</p>	<p>Ноутбук Проектор Экран Музыкальный центр</p>

		<p>Интегрированный метод - проектная деятельность.</p> <p>Метод игры - дидактические игры, развивающие игры, ребусы, лабиринты, логические задачи, на развитие внимания, памяти, блоки Дьенеша, Палочки Кьюзенера; игры-конкурсы, соревнования.</p>	<p>матрешки разных размеров</p> <p>Игрушки</p> <p>Макеты</p> <p>Карточки с изображением цифр</p> <p>Лабиринты</p>	
--	--	---	---	--

6. Диагностический инструментарий

Мониторинг развития логического мышления у детей
в начале и конце каждого года обучения

№	Фамилия, имя ребенка	Знание геометрических фигур, умение показать по слову	Знание 4-х свойств (цвет, форма, величина, толщина)	Нахождение по карточке-схеме	Нахождение по слову, удержание в памяти	Отсутствие свойства с использованием карт «НЕ»	Умение оперировать двумя св-ми	Умение оперировать тремя св-ми	Умение устанавливать закономерность

Карта наблюдений за детьми старшего возраста по выявлению уровня развития логического мышления у дошкольников логическими блоками Дьенеша.

Задачи	Методы обследования	Критерии оценки	Уровни освоения
Знание геометрических фигур и умение показать их по слову	Беседа, показ	- Называют все геометрические фигуры, находят по слову - Называют, но сами найти по слову затрудняются - Не знают	- высокий - средний - низкий
Знание 4-х свойств: цвет, форма, величина, толщина	Наглядное описание блока	- Знание всех 4-х св-в - Частичное знание (2-3 свойства) - Знание 1-го из 4-х св.	- Высокий - Средний - низкий
Нахождение блоков по карточке-схеме	Игры (показ)	- Легко находят нужные блоки - Находят по наводящим вопросам - Затрудняются в поиске	- Высокий - Средний - Низкий
Нахождение блоков по слову, удерживая в памяти	Игры	- Свободно находят нужные блоки - Находят по наводящим вопросам - Не справляются с поставленной задачей	- Высокий - Средний - Низкий
Отсутствие свойства с использованием карточек «НЕ»	Игры с карточками, где свойство перечеркнуто двумя линиями	- Задача не составляет труда - Требуется время для анализа - Не могут найти нужный блок	- Высокий - Средний - Низкий
Умение оперировать двумя свойствами	Игры	- Свободно оперируют двумя свойствами - Требуется разъяснение - Не справляются даже после разъяснения	- Высокий - Средний - низкий
Выявление умений оперировать тремя свойствами	Игры	- Легко ориентируются - Требуется помощь - Путаются даже после разъяснений	- Высокий - Средний - Низкий
Выявление умения устанавливать закономерность	Игры	- Устанавливают самостоятельно - Требуется помощь - Не справляются	- Высокий - Средний - Низкий

7. Информационные ресурсы

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013 г. № 1155).
3. СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденными постановлением главного санитарного врача от 28.09.2020 № 28;
4. СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания», утвержденными постановлением главного санитарного врача от 28.01.2021 № 2;
5. Постановление Правительства РФ от 15.09.2020г. № 1441 «Об утверждении правил оказания платных образовательных услуг»;
6. Приказ департамента образования Ярославской области «Об утверждении Правил персонализированного финансирования дополнительного образования детей в Ярославской области»
7. Устав муниципального дошкольного образовательного учреждения детского сада № 71
8. Давайте вместе поиграем. Комплект игр с блоками Дьенеша / Под ред. Б.Б.Финкельштейн. - Спб.: Корвет, 2001
9. Давайте поиграем: Математические игры для детей 5-6 лет / Под ред. А.А.Столяра. - М.: Просвещение, 1991
10. Демонстрационный материал к счетным палочкам Кюизенера и логическим блокам Дьенеша / Б.Бфинкельштейн. - Спб.: Корвет, 2015
11. Захарова Н.И. Играем с логическими блоками Дьенеша: Учебный курс для детей 5-6 лет. - Спб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2017
12. Кайе В.А. Методическое пособие. Развивающая предметно-игровая система Соты Кайе - Спб.: Корвет, 2018
13. Ларечина Е.В. Развивающие занятия для детей. – Спб.: Речь, 2015
14. Михайлова Л. В. Логические блоки Дьенеша — всесторонняя развивающая игра // Молодой ученый. — 2015. — №1. — С. 460-464
15. Праздник в стране блоков (альбом к блокам Дьенеша) / Б. Бфинкельштейн. - Спб.: Корвет, 2015
16. Поиск затонувшего клада (альбом к блокам Дьенеша) / Б. Бфинкельштейн. - Спб.: Корвет, 2015
17. Савина Л.П. Пальчиковая гимнастика для развития речи дошкольников. – М.: Просвещение, 2011
18. Спасатели приходят на помощь (альбом к блокам Дьенеша) / Б. Бфинкельштейн. - Спб.: Корвет, 2015
19. Тихомирова Л.Ф. Развитие познавательных способностей детей. – Ярославль, 2007
20. Тихомирова Л.Ф. Упражнения на каждый день: развитие внимания и воображения дошкольников. – Ярославль, 2008
21. Чудо — кубики (альбом заданий для игры Сложи узор) / Н.Г.Семенова - Спб.: Корвет, 2015