

ОТДЕЛ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ОРШАНСКОГО РАЙОНА
РЕСПУБЛИКИ МАРИЙ ЭЛ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА
ИМЕНИ ГАЛИНЫ СТЕПАНОВНЫ ЧЕСНОКОВОЙ»

ПРИНЯТО:
педагогическим советом
МУДО «ЦДТ им. Г.С.Чесноковой»
от 05.09.2023
Протокол № 1

УТВЕРЖДАЮ:
Директор
МУДО «ЦДТ им.Г.С.Чесноковой»
Т.Н.Москвичева

Приказ № 60 от 05.09.2023 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ»**

ID программы: 8006
Направленность программы: социально-гуманитарная
Уровень программы: базовый
Категория и возраст обучающихся: дети дошкольного возраста от 5 до 7 лет.
Срок освоения программы: 2 года
Объем часов: 72 часа
Разработчик программы: Ганичева Надежда Федоровна
педагог дополнительного образования

п.г.т. Оршанка
2023 год

Содержание

Раздел 1. Комплекс основных характеристик образования	3-16
1.1 Общая характеристика программы	3
1.2 Цель и задачи программы	4
1.3 Объем программы	5
1.4 Содержание программы	6
1.5 Планируемые результаты	14
Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий	17-27
2.1 Учебный план	17
2.2 Календарный учебный график	19
2.3 Условия реализации программы	23
2.4 Формы, порядок текущего контроля и промежуточной аттестации	23
2.5 Оценочные материалы	24
2.6 Методические материалы	25
2.7 Воспитательная деятельность	25
2.8 Список литературы и электронных источников	27

Раздел 1. Комплекс основных характеристик образования

1.1 Общая характеристика программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Развивающие игры» представляет собой цикл занятий по развитию мыслительных способностей детей дошкольного возраста через развивающие игры.

Развивающие игры — игры, в процессе которых происходит развитие или усовершенствование различных навыков, тренируется мышление, изобретательность, воображение, креативность.

Направленность программы – социально-гуманитарная.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Развивающие игры» (далее - программа) разработана в соответствии со следующими нормативными правовыми документами:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- Приказ Министерства образования и науки РМЭ от 06.07.2021г. № 656 (Об утверждении требований к дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам для прохождения независимой оценки качества (общественной экспертизы) в рамках включения в систему персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Республике Марий Эл.).
- Приказ Министерства просвещения России от 27.07.2022 N 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"

Актуальность программы. Одна из важнейших задач воспитания маленького ребёнка – развитие его ума, формирование таких мыслительных умений и способностей, которые позволяют легко осваивать новое. На решение этой задачи должны быть направлены содержание и методы подготовки мышления дошкольников к школьному обучению. В этом помогают развивающие игры: логические блоки Дьенеша, игра «Сложи круг», «Кубики Никитина», «Математический планшет», «Танграм», «Волшебный круг», «Листик» и другие.

Программа предусматривает работу с интересными, современными, развивающими играми, что и определяет ее актуальность.

Отличительной особенностью программы является то, что она построена на использовании только развивающих игр. В основу развивающих игр, предусмотренных программой, положены два принципа обучения - это «от простого к сложному» и "самостоятельно по способностям". Развивающие игры создают условия, опережающие развитие способностей. Поднимаясь, каждый раз самостоятельно до своего потолка, ребенок развивается наиболее успешно. Развивающие игры разнообразны по своему содержанию, а кроме того, как и любые игры, не терпят принуждения. Игра привлекает и заинтересовывает дошкольников.

Адресат программы. Программа рассчитана на освоение детьми в возрасте 5-7 лет, чьи родители осознают значимость и важность развивающих игр и хотят, чтобы их ребёнок рос любознательным, умным, сообразительным, отлично учился в школе, был коммуникабельным и хорошо социализированным.

Первый год обучения по программе рассчитан на детей в возрасте 5-6 лет.

Второй год обучения по программе рассчитан на детей в возрасте 6-7 лет.

Количество детей в группе 8-12 человек.

Срок освоения программы. Программа предназначена для реализации в учреждениях дополнительного образования и рассчитана на 2 года обучения.

Форма обучения. Программа реализуется в очной форме.

Уровень программы. Базовый.

Особенности организации образовательного процесса.

Занятия по программе проводятся со всем составом группы. Каждое занятие проходит в форме игры. Организация игр может проходить за учебными столами детей, на полу, за столом педагога и др.

Дидактический материал – развивающие игры и пособия к ним раздаются для каждого ребенка индивидуально.

Содержание игр (усложнение или упрощение) изменяется в зависимости от интереса, от базовых знаний и умений детей. Игры преподносятся детям с постепенным усложнением изучаемого материала.

Обучающая задача, поставленная в игре, имеет преимущество: ребенку понятна сама необходимость приобретения новых знаний и способов действий. Ребенок, увлеченный замыслом игры, не замечает сам, как он учится, хотя он то и дело сталкивается с затруднениями, которые требуют перестройки представлений и познавательной деятельности.

Режим занятий. Занятия проводятся в течение учебного года один раз в неделю продолжительностью один час. 36 учебных недель.

1.2 Цель и задачи программы

Цель - развитие логического мышления, как основы интеллектуального развития дошкольников в процессе развивающей игры.

Задачи

Первый год обучения

Обучающие задачи

- Закреплять у детей знание и умение определять форму, цвет, размер, толщину в играх с логическими блоками Дьенеша.
- Формировать представление о математических понятиях: кодирование, декодирование информации.

Развивающие задачи

- Развивать у детей с помощью развивающих игр логические приемы мышления: анализ, синтез, обобщение, классификация, абстрагирование.

- Развивать пространственное воображение, сообразительность, графические способности, цветоощущение.
- Развивать умение варьировать цвет и форму, создавать новые образы.
- Развивать мелкую моторику и координацию движений руки.
- Развивать индуктивное и дедуктивное мышление, дать представление о симметрии, трансформации размера, формы, числа, формирование логико - математических представлений у детей.

Воспитательные задачи

- Воспитывать у детей точность, аккуратность, усидчивость и целеустремленность.
- Формировать умение доводить полученное в игре задание до конца.
- Способствовать развитию интереса, любознательности, наблюдательности.

Второй год обучения

Обучающие задачи

- Дать представление о симметрии, трансформации размера, формы, числа.
- Закреплять представления о математических понятиях: алгоритм, кодирование, декодирование информации.
- Предоставить возможность освоения различных приемов в решении логических задач.
- Формировать логико - математические представления у детей.

Развивающие задачи

- Развивать у детей с помощью развивающих игр логические приемы мышления: анализ, синтез, обобщение, классификация, абстрагирование.
- Развивать пространственное воображение, сообразительность, графические способности, цветоощущение.
- Развивать умение варьировать цвет и форму, создавать новые образы.
- Развивать умение ориентироваться на плоскости и решать задачи в системе координат.
- Развивать умение работать по схеме, видеть связь между предметами и явлением окружающего мира и его абстрактными изображениями.
- Развивать мелкую моторику и координацию движений руки.
- Развивать индуктивное и дедуктивное мышление.

Воспитательные задачи

- Продолжать формировать у детей аккуратность, усидчивость и целеустремленность.
- Продолжать развивать и поддерживать у детей интерес, любознательность, наблюдательность.

1.3 Объем программы

Количество учебных часов, запланированных на весь период обучения, необходимых для освоения программы – 72 часа.

Первый год обучения – 36 часов. Второй год обучения – 36 часов.

1.4 Содержание программы

Первый год обучения

1. Логические блоки Дьенеша

1.1 Введение

1.1.1 Знакомство с логическими блоками Дьенеша.

Практическая часть. Знакомство с логическими блоками Дьенеша. Игра «Найди все фигуры как эта (по цвету, размеру, форме, толщине)»

Форма контроля. Наблюдение.

1.1.2 Игра «Найди клад или куда спрятался щенок»

Практическая часть. Перед ребенком лежат 16 блоков. В их число входят все блоки одного цвета, но разной формы, размера, толщины. Спрятана картинка, например, щенок.

Кладоискатель отворачивается, ведущий под одним из блоков прячет клад. (*картинку щенка*). Кладоискатель ищет его, называя различные свойства блоков. Если ребенок находит клад, то забирает его себе. Ведущий вначале сам выполняет роль кладоискателя и показывает, как вести поиск клада. Называет различные свойства блоков. Выигрывает тот, кто найдет больше кладов.

При повторении игры на следующем занятии блоки меняют, увеличивается их количество до 24: все одинаковые по размеру, но разные по форме, цвету и толщине или все одинаковые по толщине, но разные по форме, цвету и размеру. При поиске указывается сразу три свойства.

Форма контроля. Наблюдение.

1.2 Выявление и абстрагирование свойств

1.2.1 Игра «Загадки» (построй предмет)

Практическая часть. Детям предлагаются загадки, отгадав которые дети выкладывают отгадку из блоков, обозначенных кодовыми знаками.

Форма контроля. Наблюдение.

1.2.2 Игра «Транспорт к выезду готов»

Практическая часть. Дети- спасатели. Их задача подготовить транспорт к выезду в район бедствия. Собрать изображение транспорта по кодовым знакам.

Форма контроля. Наблюдение.

1.2.3 Игра «Восстанавливаем разрушенный город»

Практическая часть. Дети- спасатели. Их задача из блоков по схемам как можно быстрее выложить дома. Дополнительное задание: придумайте и зарисуйте свои дома, которые возможно будут стоять на улице Спасателей.

Форма контроля. Наблюдение.

1.2.4 Игра «Где, чей гараж»

Практическая часть. Перед детьми таблица. У каждого ребенка блоки- машинки. Надо поставить каждую машинку в свой гараж. Знаки на развилке дорог показывают на какую дорожку должна свернуть машина.

Форма контроля. Наблюдение.

1.2.5 Игра «Магазин»

Практическая часть. Дети приходят в магазин, где представлен большой выбор игрушек. У каждого ребенка 3 логические фигуры "денежки". На одну "денежку" можно купить только одну игрушку. Правила покупки: купить можно только такую игрушку, в которой есть хотя бы одно свойство логической фигуры. Правило можно усложнить выбор игрушки по двум свойствам (например, большой квадрат, синий квадрат и т.д.)

Форма контроля. Наблюдение.

1.3 Сравнение, классификация, обобщение

1.3.1 Игра «Выкладываем дорожки»

Практическая часть. Дети играют, строя дорожки для игрушек, ориентируясь на три свойства: построить дорожку так, чтобы рядом были фигуры одного цвета, но разные по форме и размеру; одной формы, но разного цвета и размера; одинаковые по размеру и цвету, но разные по форме; разные по цвету, форме и размеру и т.д.

Форма контроля. Наблюдение.

1.3.2 Игра «Загадки без слов»

Практическая часть. Взрослый предлагает детям отгадать необычные загадки: «Это загадки без слов. Для загадывания загадок дети используют кодовые карточки утверждения.

Форма контроля. Наблюдение

1.3.3 Игра «Засели домики»

Практическая часть. Перед детьми карточки с домиками. Это новые дома в городе логических фигур. Но жители города – фигуры – никак не могут расселиться в домиках так, как приказал мэр. Для этого на домиках есть специальные указатели. В начале дети заселяют жильцов в одноэтажные дома (учитывая одно свойство), затем – двухэтажные (учитывая два свойства).

На втором занятии дети классифицируют фигуры сразу по трем свойствам (цвет, форма, толщина). У каждого ребенка два домика – большой и маленький. Задача расселить фигуры в два эти домика так, чтобы в каждой квартире оказались все одинаковые фигуры. При этом в маленьком домике поселяются маленькие фигуры, а в большом – большие.

Форма контроля. Наблюдение.

1.4 Логические действия и операции

1.4.1 Игра «Помоги фигурам выбраться из леса»

Практическая часть. Перед детьми таблица с изображением леса, в котором заблудились фигурки. Нужно помочь им выбраться из чащи. Сначала дети устанавливают, для чего на разветвлениях дороги расставлены знаки (Каждый знак разрешает идти по своей дорожке только таким фигурам, как он сам). Затем дети разбирают фигурки и по очереди выводят их из леса. При этом рассуждая вслух, на какую дорожку каждый раз надо свернуть.

Усложнения в игре происходят за счет увеличения количества знаков – меняются таблицы.

Форма контроля. Наблюдение.

1.4.2 Игра «Загадки без слов»

Практическая часть. Взрослый предлагает детям отгадать необычные загадки: «Это загадки без слов. Я буду показывать карточки со знаками. Знаки подсказывают, какие блоки загаданы. А вы отгадайте эти блоки».

Взрослый показывает карточку, например, маленький домик. Дети ищут соответствующий блок- маленький домик - оставляют его себе. Тот, кто допустил ошибку, остается без блока.

На первом занятии детям предлагается карточки, обозначающие сразу два совместимых свойства: размер и толщина, цвет и размер, цвет и форма и другие.

На втором занятии при загадывании указывается сразу три свойства: форма, размер и толщина; цвет, форма и размер; цвет, форма и толщина.

Форма контроля. Наблюдение.

1.4.3 Игра «Построй дом»

Практическая часть. Дети получают карточки с домиками. Ведущий по очереди достает из коробочки фигуру, называя ее свойства. Первый из детей, кто первым найдет соответствующее обозначение на карточке, тот закрывает его прямоугольником-кирпичиком. Тот, кто правильно закроет все знаки на своей карточке (построит свой дом, становится ведущим).

На первом занятии используются карточки, которые требуют выделения 1-2 свойств. На втором - трех свойств.

Форма контроля. Наблюдение.

1.4.4 Игра «Раздели блоки»

Практическая часть. На полу на расстоянии метра друг от друга расположены две игрушки. Они собрались строить ля себя дома из блоков, но поссорились из-за того, что не могут разделить между собой. Взрослый предлагает помирить игрушки и помочь им разделить блоки, так чтобы у одной игрушки оказались все красные блоки, а у другой все не красные.

Затем разделить блоки так, чтобы у одной игрушки были все маленькие, а у другой – все не маленькие.

Затем следующий набор блоков- цветов нужно разделить по вазочкам – коробочкам так, чтобы в одной вазе оказались все прямоугольные, а в другой - не прямоугольные.

Блоки могут наделяться самыми разными образами: обруч- пруд, блоки – утята; обруч – домик, блоки – его жильцы и т.д.)

Форма контроля. Наблюдение.

2.Развивающая игра «Сложи узор»

2.1 Первоначальное знакомство. Работа по схемам в масштабе 1:1.

Практическая часть. Игра состоит из 16 одинаковых кубиков. Все 6 граней каждого кубика окрашены по-разному в 4 цвета. Это позволяет составлять из них 1-, 2-, 3- и даже 4-цветные узоры в громадном количестве вариантов. Дети складывают узоры в соответствии с темой занятия.

Дети работают с альбомом "Чудо-кубики". В альбом включены игровые задания, практически апробированные в индивидуальной и коллективной работе с детьми. Кубики на схемах нарисованы в масштабе 1:1, что является

необходимым условием для работы с детьми младшего дошкольного возраста и позволяет ребенку моделировать изображение методом наложения. В процессе игры дети тренируют навыки счета, конструктивные способности, учатся ориентироваться в пространстве и во времени, развивают внимание, логическое мышление, воображение, память, мелкую моторику и речь.

Форма контроля. Наблюдение.

2.2 Выкладывание картинок и дополнительные задания к ним.

Практическая часть. Дети работают с альбомом «Чудо-кубики 2. Сложи узор», в котором предложено 62 красочные странички, на которых нужно выложить интересные картинки и выполнить дополнительные задания к ним. В игровом материале все задачи построены по возрастанию уровня сложности, всего их 4. Задания 4-го уровня самые трудные, это настоящие головоломки.

Форма контроля. Наблюдение.

2.3 Узоры «Квадраты»

Практическая часть. Дети складывают узоры в соответствии с темой занятия.

Форма контроля. Наблюдение.

2.4 Узоры «Зоопарк»

Практическая часть. Дети складывают узоры в соответствии с темой занятия.

Форма контроля. Наблюдение.

2.5 Узоры «Предметы»

Практическая часть. Дети складывают узоры в соответствии с темой занятия.

Форма контроля. Наблюдение.

2.6 Узоры «Алфавит» и «Цифры»

Практическая часть. Дети складывают узоры в соответствии с темой занятия.

Форма контроля. Наблюдение.

3. Итоговое занятие

Практическая часть. Занятие проходит в игровой форме с выполнением заданий из разных развивающих игр.

Форма контроля. Наблюдение.

Второй год обучения

1. Логические блоки Дьенеша

1.1 Игра «Выкладываем дорожки»

Практическая часть. Смысл игры заключается в том, чтобы выложить дорожку из плиток с учетом разных свойств:

Выложить дорожку так, чтобы рядом были фигуры одного цвета (формы, размера, толщины)

Выложить дорожку так, чтобы рядом были фигуры одного цвета, но разной формы;

Выложить дорожку так, чтобы рядом были фигуры одного размера, но разные по цвету, форме и размеру. И т.д.

Форма контроля: наблюдение

1.2 Игра «Поиск затонувшего клада»

Практическая часть. В трюме затонувшего корабля найден запечатанный сундук с большим количеством камней разной формы, цвета, размера и толщины. Средних – 48 камней обладают необычными свойствами. Как обнаружить их среди других? Оказывается, свойства этих камней зашифрованы на шести листах с помощью знаков-символов, а чтобы их расшифровать, необходимо решить примеры каждого задания (описать цвет, форму, размер, толщину камней) и помогут в этом «БлокиДженеша».

Как обнаружить необыкновенные камни?

Давайте внимательно посмотрим на один из шестилистов-лист№1.

Мы увидим - 4 ряда знаков-символов - символы формы, цвета, толщины, размера. А под каждым символом - два примера.

Всего на листе восемь заданий. Каждое выполненное задание дает возможность найти один драгоценный камень.

Решать примеры в задании нужно по вертикали-сверху вниз. А ответ примера позволяет нам выбрать знак- символ.

$5+1=6$ -цвет камня – желтый.

$5+5=10$ - камень - не тонкий, а значит толстый $1+2=3$ -камень-маленький.

Форма контроля: наблюдение

2.Развивающая игра «Танграм»

Практическая часть. Игра состоит из семи плоских фигур, которые складывают определённым образом для получения другой, более сложной, фигуры (изображающей человека, животное, предмет домашнего обихода, букву или цифру и т. д.). Фигура, которую необходимо получить, при этом обычно задаётся в виде силуэта или внешнего контура. При решении головоломки требуется соблюдать два условия: первое — необходимо использовать все семь фигур танграма, и второе — фигуры не должны накладываться друг на друга.

На первых занятиях ребенок складывает из 7 элементов квадрат. Если не получается можно воспользоваться образцом. Затем можно предложить контурные образцы, они более сложны для воспроизведения.

Форма контроля: наблюдение

3. Развивающая игра «Сложи узор»

Практическая часть. Детям дается самый сложный вид задания: самостоятельное придумывание и составление узоров из кубиков.

Форма контроля: наблюдение.

4.Вьетнамская игра «Волшебный круг»

Практическая часть. Круг из 7 частей, из которых равны между собой 2 части, имеющие сходство с треугольником; остальные 3 части – разные по размеру и форме. Части округлой формы, полученные в результате разреза, нацеливают детей на составление силуэта о животных, птиц, насекомых.

Правила игры: использовать для составления силуэтов все 7 частей, не накладывая одну часть на другую.

Из набора можно составить много разных забавных фигурок, присоединяя одну часть к другой.

Форма контроля: наблюдение

5. Развивающая игра «Листик»

Практическая часть. Игра «Листик» – геометрическая фигура сложной конфигурации, напоминающая схематичное изображение человеческого сердца или листа дерева, разделенная на 9 элементов.

Правила игры: использовать для составления силуэтов всех 9 частей, не накладывая одну часть на другую. Из набора можно составить много разных забавных фигурок, присоединяя одну часть к другой.

Форма контроля: наблюдение

6. Развивающая игра «Кубики для всех»

6.1 Игра «Уголки»

Практическая часть. В состав набора входит 9 одинаковых фигур уголков, каждый из которых "склеен" из 3-х одинаковых кубиков. Из уголков ребенок может составлять плоские или объемные фигуры, по образцу (приведены в приложении) или, руководствуясь собственной фантазией. В игре Уголки используется самое простое соединение кубиков. Как убрать желтые кубики? Сможем ли мы с тобой собрать фигуры так, чтобы они поместились в коробочку. Взрослый берет элементы и присоединяет их к длине и высоте коробки. Сколько отдельных кубиков составляет длину и высоту коробки? Ребенок убеждается, что длина и высота коробки равны трем кубикам.

-Давай попробуем оставить колодец.

Я беру два уголка и кладу их вот так. А ты опусти ведерком колодец. Я закрою уголком одну «клетку», а ты закрой другой. Давай построим куб вместе. У нас с тобой по два уголка. Положи один свой, и я положу один. Вот и получился куб. А теперь сам составь желтый куб из уголков, но уже по-другому. Я тебе помогу. Сложи три одинаковых блока, каждый из двух уголков и положи их плашмя. А теперь один из них поставь, а второй положи рядом с первым вдоль первого, а третий на второй, напротив первого. У тебя осталось три элемента. Догадайся, как их положить, чтобы получился куб.

Форма контроля: наблюдение

6.2 Игра «Собирай-ка»

Практическая часть. Игра состоит из шести фигур, склеенных из четырёх кубиков похожих на букву «Г», и одного «уголка».

Форма контроля: наблюдение

6.3 Игра «Эврика»

Практическая часть. Игра состоит из восьми фигур: пять «уголков», две фигуры, похожие на букву «Г», и одна фигура, похожая на букву «Т».

Форма контроля: наблюдение

6.4 Игра «Фантазия»

Практическая часть. Игра состоит из шести элементов: один «уголок», две фигуры, похожие на букву «Г», одна фигура, похожая на зигзаг, и две «арки» с башней.

Форма контроля: наблюдение

6.5 Игра «Загадка»

Практическая часть. Самое сложное соединение отдельных кубиков в игре № 5 «Загадка» состоит из семи неправильных (отличных от параллелепипедов) трёхмерных фигур, составленных из трёх или четырёх одинаковых кубиков, соединённых гранями. Общее число кубиков в головоломке двадцать семь.

Форма контроля: наблюдение

7. Развивающая игра «Математический планшет»

7.1 Тема «Узор по образцу»

Практическая часть. Педагог даёт ребёнку планшет, просит сосчитать штырьки, а потом, взяв резиночки (небольшое количество), показывает, как натягивать резинки на штырьки. Необходимо объяснить ребёнку, что сначала цепляем резиночку за штырёк, а потом тянем снизу вверх или слева направо. Обратите его внимание, что это можно делать не только по прямой, но и наискосок, разворачивая резинку; что резиночек может быть не одна, а две, три, да ещё разного цвета - пусть ребенок попробует пофантазировать. В процессе игры можно практиковать счёт: сколько штырьков внутри фигуры, сколько попериметру. Как вариант условно делим готовый планшет пополам. С одной стороны «рисует» педагог, с другой – ребенок повторяет рисунок педагога.

Форма контроля: наблюдение

7.2 Тема «Геометрия»

Практическая часть. Рисую резиночками, дети знакомятся с понятиями: отрезок, ломаная линия, острый, тупой и прямой угол, маленький, побольше, поменьше, самый маленький. Рисуют разные виды четырехугольников.

Форма контроля: наблюдение

7.3 Тема «Ориентировка в пространстве»

Практическая часть. Дети рисуют резиночками узоры, изучая понятия: слева-справа, сверху-внизу, левый и правый верхние углы, левый и правый нижние углы, внутри, снаружи, поперёк, осваивают систему координат.

Форма контроля: наблюдение

7.4 Тема «Счет. Форма»

Практическая часть. Детям предлагается нарисовать резиночками столбики и посчитать их. Нарисовать строки и посчитать их. Соединить столбики и строки. Сколько всего квадратов получилось? «Поиграть с резиночками, убирая их, читать квадратики.

Форма контроля: наблюдение

7.5 Тема «Симметрия»

Практическая часть. Детям предлагается «рисовать» симметричные узоры по шаблону; очки, божья коровка, бабочка, кувшин, репка, домик.

Форма контроля: наблюдение.

8. Развивающая игра «Уникуб»

Практическая часть.

Задания к игре:

У-1. Сложи кубики в коробку, чтобы все ряды были красными.

Останется один кубик без красных граней. Его можно уложить последними в середине, чтобы было похоже на фонарик.

У-2. Кто сумеет сложить кубики так, чтобы донышко было синим, серединка – желтой, а верх – красным?

У-3. Красный поезд. Нужно сложить из кубиков поезд, как показано на рисунке. Длина поезда может быть и точно такая, как на рисунке, и больше. Это зависит от настроения «машиниста». В этом задании точность в числе кубиков можно не соблюдать. Главная задача одновременно следить за двумя-тремя плоскостями и отбирать подходящие кубики с соответствующими гранями.

У-4. Желтая квадратная коробка. Ребенок должен решить, какие кубики надо взять, чтобы 4 боковые грани были желтыми?

У-5. Сложить квадратную площадку из 9 кубиков. Все 4 боковые ее грани желтые.

У-6. Сложить синюю квадратную площадку из 16 кубиков. Все грани, кроме нижней, синие.

У-7. Красная квадратная площадка из 25 кубиков. Здесь уже надо различать, какие «сорта» кубиков надо укладывать по периметру и какие в центр модели, иначе может нехватить кубиков нужного цвета.

У-8. Классификация по красным. Разложите кубики по «сортам» или лучше сложить «три поезда». В первом поезде все вагоны с одной красной крышей, во втором – с красными крышами и одной красной стенкой, в третьем – с красной крышей и двумя красными стенками. Получаются три поезда разной длины и один тепловоз (кубик без красных граней).

У-9. Посчитайте, сколько вагонов в поезде, где у вагонов только красные крыши. Сколько вагонов в поезде с красными крышами и одной красной стенкой? Сколько вагонов в третьем поезде? Из кубиков какого «сорта» можно сложить малый куб (из 8 кубиков) одного цвета?

У-10. Три беговые дорожки на стадионе из 9 кубиков разного цвета. Боковые грани имеют цвет прилегающей дорожки.

У-11. Сложить синюю букву П.

У-12. Красная буква Н. Также можно складывать любые буквы, которые хорошо получаются из кубиков (Г, О, С, Т, Ч и др.).

У-13. Трехцветная скамейка для электрички. К сожалению, на невидимой стороне только сиденья скамейки можно сделать того же цвета, что и на видимой, а спинки получаются другого.

У-14. Рыцарский замок с 4 башенками по углам.

У-15. Атомный ледокол с красной палубой, синими бортами и желтыми палубными надстройками.

У-16. Разноцветная крепость с бойницей.

У-17. Цирковая лесенка с синими ступенями с двух сторон. Сколько кубиков надо для такой лесенки?

У-18. Шахматная доска 5x5 с желто-красными клетками. Четыре боковые грани тоже с шахматной окраской. Возможны варианты: красно-синяя, желто-синяя.

У-19. Египетская пирамида. Правые и левые стенки – красные, передние и

задние – желтые, «крыши» всех ярусов – синие. Для пирамиды не обязательно иметь 30 кубиков, вполне достаточно 27 кубиков.

У-20. Желтое шоссе размером 3х9 с одним красным квадратом в центре. Четыре боковые грани–желтые.

У-21. Красный пятиэтажный дом с окошками, с синими крышами на всех этажах и красными полами во всех комнатах. Задняя стена дома и стены комнат могут быть любого цвета.

У-22,23,24. Три водонапорные башни разной высоты. Кроме соблюдения порядка окраски здесь есть еще «секрет» технологии строительства. Без открытия этого «секрета» построить 2-ю, а особенно 3-ю башню очень трудно. Пусть ребенок сам откроет этот «секрет». («Секрет» состоит в порядке складывания: сначала надо заготовить все этажи, но складывание надо начинать с верхнего этажа, а не с нижнего, как принято во всяком строительстве.)

У-25. Малый куб красного цвета. Все 6 граней должны быть красными. Варианты: желтый и синий кубики. К сожалению, их нельзя сложить одновременно, а только последовательно.

У-26. Малый куб трех цветов. По 2 соседние (примыкающие) грани одинакового цвета

У-27. Малый куб двух цветов. Три грани, образующие одну вершину,–синие, три другие–желтые. Варианты: желто-красный и красно-синий.

У-28. Малый куб трех цветов. Противоположные грани одного цвета.

У-29. Малый куб двух цветов. Нижняя, задняя и верхняя грани синего цвета, а левая, передняя и правая – красного. Варианты – иные сочетания цветов.

У-30. Синяя вокзальная скамейка. Со всех сторон она окрашена в синий цвет (кроме «дна»). Можно сложить такую же скамейку красного или желтого цвета.

У-31. Красный колодец. Снаружи он со всех сторон красный, а внутри – синий («вода»). К сожалению, для внутренней краски недостает одной синей грани, в колодце виден «песок» (одна желтая грань).

Форма контроля: наблюдение

9.Итоговое занятие

Практическая часть. Занятие проводится в игровой форме. Детям предлагается выполнить проверочные задания с использованием разных знакомых игр.

Форма контроля: наблюдение.

1.5 Планируемые результаты

Предметные результаты

К концу первого года обучения обучающиеся должны знать:

· форму, цвет, размер, толщину, предметов-блоков;

уметь:

· уметь складывать предметы из частей;

· выявлять и абстрагировать свойства предметов;

- сравнивать и обобщать предметы по заданным свойствам;
- уметь кодировать и декодировать информацию о свойствах предметов.

К концу второго года обучения обучающиеся должны уметь:

- читать схему;
- видеть связь между предметами и явлением окружающего мира и его абстрактными изображениями;
- кодировать и декодировать информацию;
- ориентироваться на плоскости;
- уметь собирать фигуры по заданным схемам и придумывать новые;
- складывать предметы из частей по образцу;
- анализировать, синтезировать информацию.

Метапредметные результаты.

Регулятивные универсальные учебные действия

По итогам освоения содержания программы у обучающихся будут сформированы умения:

- работать по предложенному педагогом плану;
- проговаривать последовательность действий на занятии;
- учиться высказывать свое предположение (версию) во время выполнения задания для игры;
- отличать верно выполненное задание от неверного;
- совместно с педагогом и другими ребятами давать эмоциональную оценку своей деятельности на занятии и деятельности всего коллектива;
- оценивать результаты своей работы.

Коммуникативные универсальные учебные действия

По итогам освоения содержания программы у обучающихся будут сформированы умения:

- включаться в диалог, в коллективное обсуждение, проявлять инициативу и активность;
- обращаться за помощью к педагогу, сверстникам;
- формулировать свои затруднения;
- предлагать помощь и сотрудничество;
- слушать собеседника;
- сохранять доброжелательное отношение друг к другу не только в случае общей заинтересованности, но и в нередко возникающих на практике ситуациях конфликтов интересов;
- учиться выполнять различные роли при совместной работе.

Личностные результаты.

Сформированность положительной мотивации к учебной деятельности: «Я хочу учиться!» - самый желаемый планируемый личностный результат.

По итогам освоения содержания программы у обучающихся будут сформированы следующие личностные результаты:

- точность, аккуратность, усидчивость и целеустремленность;
- умение доводить полученное в игре задание до конца;
- любознательность и наблюдательность;
- умение выражать свои эмоции, соблюдая этические нормы.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Учебный план

Первый год обучения

N п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы промежуточной аттестации/текущего контроля
		Всего	В том числе		
			Теоретические занятия	Практические занятия	
1.	Логические блоки Дьенеша	20	-	25	наблюдение
1.1	Введение	2	-	2	наблюдение
1.1.1	Знакомство с логическими блоками Дьенеша	1	-	1	наблюдение
1.1.2	Игра «Найди клад или куда спрятался щенок»	1	-	1	наблюдение
1.2	Выявление и абстрагирование свойств	10	-	10	наблюдение
1.2.1	Игра «Загадки» (построй предмет)	3	-	3	наблюдение
1.2.2	Игра «Транспорт к выезду готов»	3	-	3	наблюдение
1.2.3	Игра «Восстанавливаем разрушенный город»	1	-	1	наблюдение
1.2.4	Игра «Где, чей гараж»	2	-	2	наблюдение
1.2.5	Игра «Магазин»	1	-	1	наблюдение
1.3	Сравнение, классификация, обобщение	3	-	3	наблюдение
1.3.1	Игра «Выкладываем дорожки»	1	-	1	наблюдение
1.3.2	Игра «Загадки без слов»	1	-	1	наблюдение
1.3.3	Игра «Засели домики»	1	-	1	наблюдение
1.4	Логические действия и операции	5	-	5	наблюдение
1.4.1	Игра «Помоги фигурам выбраться из леса»	1	-	1	наблюдение
1.4.2	Игра «Загадки безслов»	1	-	1	наблюдение
1.4.3	Игра «Построй дом»	2	-	2	наблюдение
1.4.4	Игра «Раздели блоки»	1	-	1	наблюдение
2.	Развивающая игра «Сложиузор»	15	-	16	наблюдение
2.1	Первоначальное знакомство. Работа по схемам в масштабе 1:1	3	-	3	наблюдение
2.2	Выкладывание картинок и дополнительные задания к ним	4	-	4	наблюдение
2.3	Узоры «Квадраты»	2	-	2	наблюдение
2.4	Узоры «Зоопарк»	2	-	2	наблюдение
2.5	Узоры «Предметы»	2	-	2	наблюдение
2.6	Узоры «Алфавит» и «Цифры»	2	-	2	наблюдение
3.	Итоговое занятие	1	-	1	наблюдение
	ИТОГО объем программы	36	-	36	

Второй год обучения

N п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы промежуточн ой аттестации/те кущего контроля
		Всего	В том числе		
			Теорети ческие занятия	Практич еские занятия	
1.	Логические блоки Дьенеша	7	-	7	наблюдение
1.1	Игра «Выкладываем дорожки»	2	-	2	наблюдение
1.2	Игра «Поиск затонувшего клада»	5	-	5	наблюдение
2.	Развивающая игра «Танграм»	3	-	3	наблюдение
3.	Развивающая игра «Сложи узор»	2	-	2	наблюдение
4.	Вьетнамская игра «Волшебный круг»	2	-	2	наблюдение
5.	Развивающая игра «Листик»	2	-	2	наблюдение
6.	Развивающая игра «Кубики для всех»	10	-	10	наблюдение
6.1	Игра «Уголки»	1	-	1	наблюдение
6.2	Игра «Собирай-ка»	1	-	1	наблюдение
6.3	Игра «Эврика»	2	-	2	наблюдение
6.4	Игра «Фантазия»	3	-	3	наблюдение
6.5	Игра «Загадка»	3	-	3	наблюдение
7.	Развивающая игра «Математический планшет»	5	-	5	наблюдение
7.1	Тема «Узор пообразцу»	1	-	1	наблюдение
7.2	Тема «Геометрия»	1	-	1	наблюдение
7.3	Тема «Ориентировка в пространстве»	1	-	1	наблюдение
7.4	Тема «Счет. Форма»	1	-	1	наблюдение
7.5	Тема «Симметрия»	1	-	1	наблюдение
8.	Развивающая игра «Уникуб»	4	-	4	наблюдение
9.	Итоговоезанятие	1	-	1	наблюдение
	ИТОГО объем программы	36	-	36	

2.2 Календарный учебный график

Первый год обучения

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Время проведения занятия	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
			1 группа	2 группа					
1.	сентябрь	11	17.30-17.55	18.05-18.30	Игра	1	Знакомство с логическими блоками Дьенеша.	каб. № 3	наблюдение
2.	сентябрь	18	17.30-17.55	18.05-18.30	Игра	1	Игра «Найди клад или куда спрятался щенок»	каб. № 3	наблюдение
3.	сентябрь	25	17.30-17.55	18.05-18.30	Игра	1	Игра «Загадки» (построй предмет)	каб. № 3	наблюдение
4.	октябрь	2	17.30-17.55	18.05-18.30	Игра	1	Игра «Загадки» (построй предмет)	каб. № 3	наблюдение
5.	октябрь	9	17.30-17.55	18.05-18.30	Игра	1	Игра «Загадки» (построй предмет)	каб. № 3	наблюдение
6.	октябрь	16	17.30-17.55	18.05-18.30	Игра	1	Игра «Транспорт к выезду готов»	каб. № 3	наблюдение
7.	октябрь	23	17.30-17.55	18.05-18.30	Игра	1	Игра «Транспорт к выезду готов»	каб. № 3	наблюдение
8.	октябрь	30	17.30-17.55	18.05-18.30	Игра	1	Игра «Транспорт к выезду готов»	каб. № 3	наблюдение
9.	ноябрь	6	17.30-17.55	18.05-18.30	Игра	1	Игра «Восстанавливаем разрушенный город»	каб. № 3	наблюдение
10.	ноябрь	13	17.30-17.55	18.05-18.30	Игра	1	Игра «Где, чей гараж»	каб. № 3	наблюдение
11.	ноябрь	20	17.30-17.55	18.05-18.30	Игра	1	Игра «Где, чей гараж»	каб. № 3	наблюдение
12.	ноябрь	27	17.30-17.55	18.05-18.30	Игра	1	Игра «Магазин»	каб. № 3	наблюдение
13.	декабрь	4	17.30-17.55	18.05-18.30	Игра	1	Игра «Выкладываем дорожки»	каб. № 3	наблюдение
14.	декабрь	11	17.30-17.55	18.05-18.30	Игра	1	Игра «Загадки без слов»	каб. № 3	наблюдение
15.	декабрь	18	17.30-17.55	18.05-18.30	Игра	1	Игра «Засели домики»	каб. № 3	наблюдение
16.	декабрь	25	17.30-17.55	18.05-18.30	Игра	1	Игра «Помоги фигурам выбраться из леса»	каб. № 3	наблюдение
17.	январь	8	17.30-17.55	18.05-18.30	Игра	1	Игра «Загадки без слов»	каб. № 3	наблюдение
18.	январь	15	17.30-17.55	18.05-18.30	Игра	1	Игра «Построй дом»	каб. № 3	наблюдение

19.	январь	22	17.30-17.55	18.05-18.30	Игра	1	Игра «Построй дом»	каб. № 3	наблюдение
20.	январь	29	17.30-17.55	18.05-18.30	Игра	1	Игра «Раздели блоки»	каб. № 3	наблюдение
21.	февраль	5	17.30-17.55	18.05-18.30	Игра	1	Первоначальное знакомство. Работа по схемам в масштабе 1:1	каб. № 3	наблюдение
22.	февраль	12	17.30-17.55	18.05-18.30	Игра	1	Первоначальное знакомство. Работа по схемам в масштабе 1:1	каб. № 3	наблюдение
23.	февраль	19	17.30-17.55	18.05-18.30	Игра	1	Первоначальное знакомство. Работа по схемам в масштабе 1:1	каб. № 3	наблюдение
24.	февраль	26	17.30-17.55	18.05-18.30	Игра	1	Выкладывание картинок и дополнительные задания к ним.	каб. № 3	наблюдение
25.	март	4	17.30-17.55	18.05-18.30	Игра	1	Выкладывание картинок и дополнительные задания к ним.	каб. № 3	наблюдение
26.	март	11	17.30-17.55	18.05-18.30	Игра	1	Выкладывание картинок и дополнительные задания к ним.	каб. № 3	наблюдение
27.	март	18	17.30-17.55	18.05-18.30	Игра	1	Выкладывание картинок и дополнительные задания к ним.	каб. № 3	наблюдение
28.	март	25	17.30-17.55	18.05-18.30	Игра	1	Узоры «Квадраты»	каб. № 3	наблюдение
29.	апрель	1	17.30-17.55	18.05-18.30	Игра	1	Узоры «Квадраты»	каб. № 3	наблюдение
30.	апрель	8	17.30-17.55	18.05-18.30	Игра	1	Узоры «Зоопарк»	каб. № 3	наблюдение
31.	апрель	15	17.30-17.55	18.05-18.30	Игра	1	Узоры «Предметы»	каб. № 3	наблюдение
32.	апрель	22	17.30-17.55	18.05-18.30	Игра	1	Узоры «Предметы»	каб. № 3	наблюдение
33.	апрель	29	17.30-17.55	18.05-18.30	Игра	1	Узоры «Предметы»	каб. № 3	наблюдение
34.	май	6	17.30-17.55	18.05-18.30	Игра	1	Узоры «Алфавит» и «Цифры»	каб. № 3	наблюдение
35.	май	13	17.30-17.55	18.05-18.30	Игра	1	Узоры «Алфавит» и «Цифры»	каб. № 3	наблюдение
36.	май	20	17.30-17.55	18.05-18.30	Игра	1	Итоговое занятие	каб. № 3	наблюдение

Второй год обучения

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Время проведения занятия	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
			1 группа	2 группа					
1.	сентябрь	12	17.30-18.00	18.10-18.40	Игра	1	Игра «Выкладываем дорожки»	каб. № 3	наблюдение
2.	сентябрь	19	17.30-18.00	18.10-18.40	Игра	1	Игра «Выкладываем дорожки»	каб. № 3	наблюдение
3.	сентябрь	26	17.30-18.00	18.10-18.40	Игра	1	Игра «Поиск затонувшего клада»	каб. № 3	наблюдение
4.	октябрь	3	17.30-18.00	18.10-18.40	Игра	1	Игра «Поиск затонувшего клада»	каб. № 3	наблюдение
5.	октябрь	10	17.30-18.00	18.10-18.40	Игра	1	Игра «Поиск затонувшего клада»	каб. № 3	наблюдение
6.	октябрь	17	17.30-18.00	18.10-18.40	Игра	1	Игра «Поиск затонувшего клада»	каб. № 3	наблюдение
7.	октябрь	24	17.30-18.00	18.10-18.40	Игра	1	Игра «Поиск затонувшего клада»	каб. № 3	наблюдение
8.	октябрь	31	17.30-18.00	18.10-18.40	Игра	1	Развивающая игра «Танграм»	каб. № 3	наблюдение
9.	ноябрь	7	17.30-18.00	18.10-18.40	Игра	1	Развивающая игра «Танграм»	каб. № 3	наблюдение
10.	ноябрь	14	17.30-18.00	18.10-18.40	Игра	1	Развивающая игра «Танграм»	каб. № 3	наблюдение
11.	ноябрь	21	17.30-18.00	18.10-18.40	Игра	1	Развивающая игра «Сложи узор»	каб. № 3	наблюдение
12.	ноябрь	28	17.30-18.00	18.10-18.40	Игра	1	Развивающая игра «Сложи узор»	каб. № 3	наблюдение
13.	декабрь	5	17.30-18.00	18.10-18.40	Игра	1	Вьетнамская игра «Волшебный круг»	каб. № 3	наблюдение
14.	декабрь	12	17.30-18.00	18.10-18.40	Игра	1	Вьетнамская игра «Волшебный круг»	каб. № 3	наблюдение
15.	декабрь	19	17.30-18.00	18.10-18.40	Игра	1	Развивающая игра «Листик»	каб. № 3	наблюдение
16.	декабрь	26	17.30-18.00	18.10-18.40	Игра	1	Развивающая игра «Листик»	каб. № 3	наблюдение
17.	январь	9	17.30-18.00	18.10-18.40	Игра	1	Игра «Уголки»	каб. № 3	наблюдение
18.	январь	16	17.30-18.00	18.10-18.40	Игра	1	Игра «Собирай-ка»	каб. № 3	наблюдение
19.	январь	23	17.30-18.00	18.10-18.40	Игра	1	Игра «Эврика»	каб. № 3	наблюдение
20.	январь	30	17.30-18.00	18.10-18.40	Игра	1	Игра «Эврика»	каб. № 3	наблюдение
21.	февраль	6	17.30-18.00	18.10-18.40	Игра	1	Игра «Фантазия»	каб. № 3	наблюдение
22.	февраль	13	17.30-18.00	18.10-18.40	Игра	1	Игра «Фантазия»	каб. № 3	наблюдение

23.	февраль	20	17.30-18.00	18.10-18.40	Игра	1	Игра «Фантазия»	каб. № 3	наблюдение
24.	февраль	27	17.30-18.00	18.10-18.40	Игра	1	Игра «Загадка»	каб. № 3	наблюдение
25.	март	5	17.30-18.00	18.10-18.40	Игра	1	Игра «Загадка»	каб. № 3	наблюдение
26.	март	12	17.30-18.00	18.10-18.40	Игра	1	Игра «Загадка»	каб. № 3	наблюдение
27.	март	19	17.30-18.00	18.10-18.40	Игра	1	Тема «Узор по образцу»	каб. № 3	наблюдение
28.	март	26	17.30-18.00	18.10-18.40	Игра	1	Тема «Геометрия»	каб. № 3	наблюдение
29.	апрель	2	17.30-18.00	18.10-18.40	Игра	1	Тема «Ориентировка в пространстве»	каб. № 3	наблюдение
30.	апрель	9	17.30-18.00	18.10-18.40	Игра	1	Тема «Счет. Форма»	каб. № 3	наблюдение
31.	апрель	16	17.30-18.00	18.10-18.40	Игра	1	Тема «Симметрия» (дорисуй рисунки)	каб. № 3	наблюдение
32.	апрель	23	17.30-18.00	18.10-18.40	Игра	1	Развивающая игра «Уникуб»	каб. № 3	наблюдение
33.	май	30	17.30-18.00	18.10-18.40	Игра	1	Развивающая игра «Уникуб»	каб. № 3	наблюдение
34.	май	7	17.30-18.00	18.10-18.40	Игра	1	Развивающая игра «Уникуб»	каб. № 3	наблюдение
35.	май	14	17.30-18.00	18.10-18.40	Игра	1	Развивающая игра «Уникуб»	каб. № 3	наблюдение
36.	май	21	17.30-18.00	18.10-18.40	Игра	1	Итоговое занятие	каб. № 3	наблюдение

2.3 Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение.

Необходимым условием для реализации программы является наличие просторного, светлого помещения, отвечающего современным санитарно-гигиеническим нормам площадью не менее 50 кв.м., а также:

- 6 комплектов детских столов и стульев (с учетом роста детей);
- магнитная доска;
- освещение в соответствии с нормами САН ПИН
- Для организации занятий необходим дидактический материал на каждого ребенка:
- наборы логических блоков Дьенеша;
- дидактическая игра «Сложи узор»
- развивающая игра «Кубики для всех»
- учебно-игровое пособие «Математический планшет»
- развивающая игра «Танграм»
- развивающая игра «Листик»
- развивающая игра «Волшебный круг»
- развивающая игра «Уникуб»

Кадровое обеспечение.

В реализации программы принимает участие педагог с высшей квалификационной категорией и со стажем работы с детьми дошкольного возраста - более 20 лет.

Информационное обеспечение.

- <https://nsportal.ru/de>
- tskiy-sad/raznoe/2020/12/12/pedagogicheskaya-tehnologiya-bloki-denesha
- <https://infourok.ru/metodicheskie-rekomendacii-logicheskie-bloki-denesha-kak-sredstvo-raznostoronnego-razvitiya-doshkolnikov-5118160.html>
- <http://nikitiny.ru/unikub>
- <http://nikitiny.ru/Kubiki-dla-vseh>
- https://razvivalki.ru/?agn=926&k=159&_openstat=ZGlyZWN0LnlhbmRleC5ydTs2OTc3NTUwMDsxMzUxMTIwNzI5Mjt5YW5kZXgucnU6Z3VhcmFudGV1&yclid=8002193122934915071

2.4 Формы, порядок текущего контроля и промежуточной аттестации.

Виды контроля во время изучения программы: текущий (после усвоения каждой темы занятия) и промежуточный (по окончании первого полугодия и по итогам года).

Основной формой текущего контроля по освоению данной программы является наблюдение.

Промежуточный контроль по определению уровня освоения программы проводится в соответствии со следующими показателями:

для детей первого года обучения:

- владение понятиями: форма, цвет, размер, толщина.
- умение выявлять и абстрагировать свойства предметов.
- умение сравнивать и обобщать предметы по заданным свойствам.
- уметь кодировать и декодировать информацию о свойствах предметов.

Для детей второго года обучения:

- умение читать схему по кодовым обозначениям.
- умение кодировать и декодировать информацию;
- ориентироваться на плоскости.
- умение собирать фигуры по заданным схемам и придумывать новые.
- умение складывать предметы из частей по образцу.
- умение анализировать, синтезировать информацию.

2.5 Оценочные материалы

Оценивание показателей для определения уровня освоения программы проводится в баллах и соответствует 3 уровням:

- высокий (3 балла) – программный материал освоен обучающимся полностью,
- средний (2 балла) – освоение программы в полном объеме, ребенок допускает несущественные ошибки при выполнении заданий, и т.д.
- низкий (1 балл) – освоение программы в неполном объеме, ребенок допускает существенные ошибки в выполнении работы.

Полученные баллы суммируются и получается средний балл, который соответствует определенному уровню освоения программного материала:

- 1,0 - 1,5 б - соответствуют низкому уровню освоения программного материала.
- 1,6 – 2,5 б - средний уровень освоения программного материала.
- 2,6 – 3,0 - высокий уровень освоения программного материала.

Результаты освоения программы заносятся в диагностическую карту.

Данная карта заполняется два раза в год при проведении промежуточного контроля.

Диагностическая карта освоения
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Развивающие игры»

Год обучения: _____

Группа: _____

Дата проведения: _____

№\п/п	Ф.И. ребенка	Показатели				Средний балл	Средний уровень усвоения
1.	Фамилия Имя						
	Средний уровень освоения по группе						высокий: средний: низкий:

2.6 Методические материалы

Методы обучения:

- Наглядные методы: наблюдение, демонстрация пособий, показ способов действия, показ образца.
- Словесные методы: рассказ педагога, чтение, беседа, вопросы, указания, объяснения, пояснения, педагогическая оценка.
- Игровые методы: дидактическая игра, воображаемая ситуация.
- Практические методы: упражнения, повторения.

Основной формой организации образовательного процесса является занятие в форме игры. Игры на занятии бывают индивидуальные и групповые.

Педагогическая технология, применяемая на занятиях - игровая технология.

Алгоритм учебного занятия:

1 этап - организационный. Подготовка детей к работе на занятии.

2 этап - проверочный. Проверка усвоения знаний предыдущего занятия.

3 этап – подготовительный. Подготовка к восприятию нового содержания.

4 этап - основной. В качестве основного этапа выступает игра.

5 этап – контрольный. Выявление качества и уровня овладения знаниями, их коррекция.

6 этап - итоговый. Анализ и оценка успешности достижения цели и перспектива последующей работы.

7 этап - рефлексивный. Мобилизация детей на самооценку.

8 этап: информационный. Информация о перспективе следующих занятий.

2.7 Воспитательная деятельность

Дети, обучающиеся по данной программе, включаются в воспитательную деятельность учреждения, которая ведется:

- в объединении через организацию мероприятий по плану воспитательной работы объединения;
- в учреждении в рамках реализации воспитательной программы «Спешите делать добрые дела».

Воспитательная деятельность в объединении направлена:

- на создание благоприятной творческой атмосферы;
- на ознакомление с нормами и правилами поведения в коллективе, в котором они обучаются;
- сплочение детского коллектива;
- формирование и сохранение традиций детского коллектива и др.

Мероприятиями в рамках плана воспитательной работы объединения являются: календарные праздники (Новый год), мероприятия, связанные с деятельностью объединения (День открытых дверей в объединении), мероприятия, направленные на индивидуальный подход к каждому ребенку (консультации с родителями по вопросам воспитания и развития ребенка)

Воспитательная деятельность в учреждении ведется в рамках реализации воспитательной программы «Спешите делать добрые дела» педагогом – организатором учреждения

Цель воспитательной программы: создание благоприятных условий для формирования и развития личности с ориентацией на общечеловеческие ценности: здоровье, семья, Отечество, экология, культура, творчество, милосердие.

Участвуя в мероприятиях в рамках программы, дети выступают в роли пассивных и активных участников.

Вся воспитательная деятельность осуществляется по принципу сотрудничества педагогов, детей, родителей

План воспитательной работы с обучающимися

№ п/п	Мероприятие	Срок проведения	Ответственные	
Воспитательная деятельность в объединении				
1.	День открытых дверей в объединении «Малышок»	Сентябрь	Педагог дополнительного образования	
4.	Поздравления ко Дню учителя. Акция «Поздравлялки».	Октябрь		
5.	Участие в тематических программах, посвященных Дню ребенка и Дню матери, конкурсных акциях «Мама и дочка» и «Мама и сыночек».	Ноябрь		
6.	Акция «Подарок Центру»	Ноябрь		
7.	Празднование Нового года	Декабрь		
8.	Выпускной в объединении «Малышок»	Май		
Воспитательная деятельность в учреждении				
12.	Мероприятия подпрограммы «Я и Центр»	Сентябрь		Педагог организатор -
13.	Мероприятия подпрограммы «Я и доброта»	Октябрь		
14.	Мероприятия подпрограммы «Я и семья»	Ноябрь		
15.	Мероприятия подпрограммы «Я и творчество» - Новогодние Елки.	Декабрь		
16.	Мероприятия подпрограммы «Я и культура».	Январь		
17.	Мероприятия подпрограммы «Я и отечество» - Торжественная линейка «Памяти Г.С.Чесноковой».	Февраль		
18.	Мероприятия подпрограммы «Я и экология»	Март		
19.	Мероприятия подпрограммы «Я и здоровье»	Апрель		
20.	Мероприятия подпрограммы «Я и достижения» - Творческий отчет объединений - Праздник чести и славы.	Май		

2.8 Список литературы и электронных источников

1. Давайте поиграем. Математические игры для детей 5–6 лет. (Под ред. А.А.Столяра.М., «Просвещение», 1991).
2. «Логика и математика для дошкольников» Методическое издание Е.А. Носова; Р.Л. Непомнящая. (Библиотека программы „Детство“) „Санкт-Петербург“ „Акцидент“ 2000 г.
3. Никитин, Б.П. Развивающие игры.- Изд.: «Просвещение», 1994.
4. Носова, Е.А. Логика и математика для дошкольников / Е.А. Носова, Р.Л. Непомнящая. - СПб.: Детство – Пресс, 2004.
5. Столяр А.А. Методические указания к учебному пособию «Математика „О“». Минск. Народная асвета, 1983.
6. Узорова О.В., Нефедова Е.А. 350 упражнений для подготовки детей к школе. Игры, задачи, основы письма и рисования. – М.: Аквариум, К.: ГИППВ, 1999
7. Формирование элементарных математических представлений у дошкольников. (Под ред. А.А.Столяра.М., «Просвещение», 1988, гл. 3.17).
8. Формирование умения решать логические задачи в старшем дошкольном возрасте. Носова Е.А. (из сб. «Совершенствование процесса формирования элементарных математических представлений в детском саду», Л., 1990).