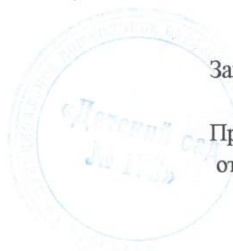


Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №179»

Принято
на заседании
педагогического совета
Протокол № 1
от «27» 08 2020 г.



Утверждаю
Заведующий МДОУ «Детский сад № 179»
Л.В.Клочкова
Приказ № 02-03/81-10
от «28» 08 2020 г.

Социально - педагогическая направленность

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ЛОГИКА» -1**

Возраст обучающихся: 4 - 5 лет

Срок реализации: 1 год

Составитель:
Соловьёва Е.В., педагог
дополнительного образования

г. Ярославль, 2020

Содержание

1. Пояснительная записка	
1.1 Направленность программы.....	3
Актуальность ,новизна.....	3
1.2 Цель программы	4
1.3 Задачи программы.....	4
1.4 Отличительные особенности.....	5
1.5 Ожидаемые результаты.....	5
2. Учебно-тематический план.....	7
3. Содержание программы.....	8
4. Мониторинг результатов.....	12
5. Методическое обеспечение.....	17
6. Список литературы.....	18

1. Пояснительная записка

1.1 Направленность программы.

Данная программа познавательно-творческого развития детей имеет социально-педагогическую направленность.

Программа составлена на основании нормативно-правовых документов:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012г №27Э-ФЗ «Об образовании в РФ»;
2. Приказ Министерства образования и науки РФ от 17.10.2013г №1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования»;
3. Постановлением Главного государственного врача РФ от 15.05.2013г №26 «Об утверждении СанПин 2.4.1.3049-13 «Санитарноэпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы ДОО».

Актуальность, новизна.

Математика представляет собой сложную науку, которая может вызвать определенные трудности во время школьного обучения. Поэтому при подготовке к школе важно не только научить дошкольника считать, измерять и решать арифметические задачи, но необходимо познакомить их с основами логического мышления, которые используются во всех видах деятельности и являются основой формирования элементарных математических представлений. Ребенок с развитым логическим мышлением всегда имеет больше шансов быть успешным.

Сегодня существует огромное количество разнообразных игровых методик и пособий для развития интеллектуальных способностей. Однако возможность формировать в комплексе все важные для умственного

развития, мыслительные умения на протяжении всего дошкольного обучения дана не во многих.

Таковой является методика познавательно-творческого развития детей через систему игровых ситуаций с использованием развивающих игр Воскобовича В.В., разработанных с усложнением образовательных задач и сюжетных линий. В программе используется активная деятельная позиция ребенка, партнерские отношения взрослых и детей, интеграция содержания и деятельностей, развивающее образование дошкольников, развитие речи как средства общения.

1.2 Цель программы.

Цель - развитие познавательно-творческих способностей детей 4-5 лет в игровой форме.

1.3 Задачи программы.

Программа предполагает решение следующих задач.

1. Стимулировать у дошкольников желание и готовность познавать свойства, отношения, зависимости через сенсомоторные действия с предметами.

2. Совершенствовать у детей процессы анализа, сравнения и синтеза, воображения и памяти.

3. Способствовать накоплению детского познавательно-творческого опыта через практическую деятельность.

4. Поощрять у детей проявление самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности.

5. Развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения, видеть противоположные свойства в предметах и явлениях.

б. Создавать условия для становления у дошкольников элементов коммуникативной культуры: умения слушать друг друга и договариваться между собой в процессе решения различных задач.

1.4 Отличительные особенности программы.

Данная программы модифицированная, разработана с использованием развивающих игр Воскобовича В.В. Составлена по методике Т. Г. Харько с использованием личного опыта педагога.

В реализации данной дополнительной образовательной программы участвуют дети 4 - 5 лет. Группы по 7-10 человек формируются с учетом возраста детей.

Срок реализации программы 1 год. Программа является вариативной.

Форма обучения – очная, кол-во занятий в неделю -1занятие, 32 учебных часа в год. Длительность занятия в соответствии с санитарными нормами в средней группы(4-5 лет) 1учебный час составляет 20 мин.

Каждое занятие представляет собой систему игровых ситуаций в виде занимательных сказочных историй с использованием нескольких видов игр Воскобовича В.В.

1.5 Ожидаемые результаты

К концу обучения дети научатся:

- дети понимают свойства, отношения, зависимости через сенсомоторные действия с предметами
- у детей сформированы процессы анализа, сравнения и синтеза, воображения и памяти
- у детей накоплен познавательный – творческий опыт через практическую деятельность
- дети проявляют самостоятельность, инициативность, стремление к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности

- дети способны придумывать необычные решения, видеть противоположные свойства в предметах и явлениях
- созданы условия для становления элементов коммуникативной культуры

Система отслеживания и оценивания результатов обучения по программе.

Результативность работы проявляется в качественном показателе. Качественная результативность работы проявляется в том, что в процессе обучения по предлагаемой программе дети приобретают новые умения и качественно изменяют ранее сформированные.

Способы проверки освоения программы – педагогическое наблюдение с помощью игровых заданий .Форма подведения итогов по реализации дополнительной образовательной программы –открытое занятие для родителей.

2. Учебно-тематический план

№	Раздел	Кол-во часов		
		теория	практика	всего
1.	Квадрат Воскобовича 2-хцвет.	0.2	2.4	2.6
2.	Логоформочки 3	0.2	1.3	1.5
3.	Геоконт Малыш	0.3	1,6	3.2
4.	Кораблик «Плюх-плюх»	0.2	1.6	1,9
5.	Чудо-крестики-2	0.2	2.8	3
6.	Прозрачный квадрат	0.3	1.8	2.1
7.	Прозрачная цифра	0.3	1.4	1.7
8.	Шнур-затейник	0.3	1.5	1.8
9.	Чудо-соты 1	0.2	2.8	3
10.	Фонарики	0.3	1.1	1.4
11.	Коврограф «Ларчик»	0.2	2.1	2.3
12.	Математические корзинки 10	0.3	2.3	2.6
13.	Игровизор	0.2	0.9	1.1
14.	Счетовозик	0.2	0.9	1.1
15.	Чудо-цветик	0.2	1	1.2
16.	Волшебная восьмерка	0.3	1.1	1.4
17.	Лепестки	0,2	1,3	1,5
	итоги	4.1	27.9	32

3. Содержание программы

1. Квадрат Воскобовича 2-хцветный:

теория - знакомство с игрой, с новыми ее свойствами;

Практика - складывать фигуры путем перемещения частей в пространстве, трансформировать их в фигуры других цветов по словесному описанию, развивать координацию действий «глаз-рука», глазомер.

2. Геоконт Малыш:

теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика – конструировать предметные силуэты, контуры геометрических фигур по точкам координатной сетки, достраивать их до предметного контура, видоизменять их.

3. Чудо- крестики 2:

Теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика - составлять фигуру - головоломку из частей по алгоритму «цвет», составлять из частей различные предметные картинки по схеме и по словесной инструкции, находить геометрические фигуры по признакам (цвет, форма), решать задачи на пересечение множеств (круги Эйлера)

4. Кораблик «Плюх - Плюх»:

Теория - знакомство с игрой, с свойствами;

Практика - определять высоту предмета, порядковый номер, развивать координацию действий «глаз-рука», глазомер, располагать части на игровом поле по алгоритму, решать задачи на поиск флажков по их пространственному положению.

5. Коврограф «Ларчик»:

Теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика - придумывать, конструировать, располагать, достраивать и называть предметы, в составе которых есть несколько частей, понимать алгоритм расположения частей на игровом поле,

составлять по схеме силуэт из частей, измерять длину с помощью условной мерки, видоизменять форму силуэта.

6. Математические корзинки 10 :

теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика - понимать отношения чисел в числовом ряду, действовать с числами, сравнивать числа, определять состав числа, образовывать числа путем присчитывания по одному.

7. Прозрачный квадрат:

теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика – определять геометрические фигуры по заданным признакам, сравнивать их и находить сходства и различия, составлять силуэт из пластинок по схеме, действуя по правилам, составлять квадраты из других геометрических фигур путем наложения пластинок друг на друга, конструировать из частей сюжетную картинку, придумывать и составлять картинку из всех пластинок без остатка.

8. Прозрачная цифра:

теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика – называть порядок цифр в числовом ряду, находить и исправлять ошибки, конструировать цифры путем наложения пластинок друг на друга и на образец, определять и называть порядковый номер, конструировать цифру по модели, группировать пластинки по одинаковой части.

9. Шнур-затейник:

теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика - придумывать и вышивать узор, вышивать контур геометрической фигуры, понимать линию симметрии и достраивать симметричный узор, вышивать графический узор с помощью графического диктанта.

10. Чудо-соты 1 :

теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика- составлять силуэты из частей и по собственному замыслу, определять геометрическую фигуру на ощупь, составлять силуэт по частично силуэтной схеме и называть полученный предмет, анализировать силуэты и находить в них одинаковые части, понимать линию симметрии и достраивать симметричную фигуру.

11.Фонарики

теория - знакомство с игрой, с ее свойствами;

Практика- развивать умения группировать предметы по цвету, придумывать и составлять из частей силуэты, называть их, тренировать мелкую моторику и координацию действий «рука-глаз»

12.Игровизор :

теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика - решать логическую задачу на поиск предмета по признакам, придумывать и конструировать одежду для сказочного персонажа, составлять силуэт из частей на листе бумаги.

13.Логоформочки 3

теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика – сравнение фигур между собой и определение общей части; понимание пространственного положения частей относительно друг друга; составление силуэтов из частей по образцу

14.Счетовозик :

Теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика – понимать отношения чисел в числовом ряду, действовать с числами, сравнивать числа.

15.Чудо-цветик:

Теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика – конструирование по схемам, понимание соотношения части и целого.

16. Волшебная восьмерка 1 :

Теория- знакомство с игрой, с новыми свойствами;

Практика - запоминать цвета радуги, складывать цифры из палочек и слов считалки.

17. Лепестки

Теория – знакомство с игрой, с ее свойствами;

Практика – составление фигур из разного количества частей; сравнение предметов по количеству

4.Содержание и процедура проведения диагностического обследования детей в средней группе (4-5 лет)

ЗАДАНИЕ 1. «ДОРISУЙ ФИГУРЫ»

Цель: определение особенности развития креативности у ребенка дошкольного возраста.

Стимульный материал: опросный лист-половина листа А4, в центре изображения фигур (4 фигуры, составленные из элементов игры «Лого-формочки 3»), карандаши.

Процедура проведения: ребенку предлагается дорисовать фигурки, при- думать, какую картинку он может нарисовать из данных фигур. Нужно постараться, чтобы рисунки были необычными. После того как ребенок дорисовал, необходимо попросить его придумать названия картинок (название записывается на обратной стороне листа).

Каждая фигура оценивается отдельно (0-низкий уровень, 1- средний уровень, 2 – высокий уровень)

Критерии оценки результатов:

0 баллов (низкий уровень) – отказ, к фигуре ничего не дорисовано

4 балла (средний уровень) - созданы образы, которые являются основой рисунка, образы плоха разработаны, схематичны

8 баллов (высокий уровень) – образы разработаны, содержат в себе несколько деталей

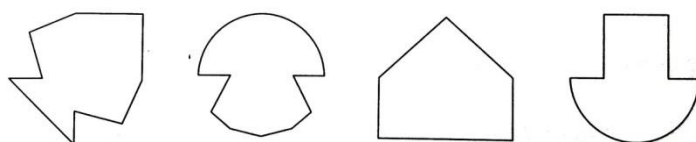


Рис. 1. Стимульный материал к заданию «Дорисуй фигуры»

ЗАДАНИЕ 2. «ЛАБИРИНТЫ»

Цель: оценка умения понимать инструкцию, оценка устойчивости, концентрации, объема внимания, а также целенаправленности деятельности и особенностей зрительного восприятия.

Процедура проведения: «Жила-была девочка Катя. Когда Кате исполнилось 4 годика, друзья подарили ей подарки. Каким геометрическим фигурам соответствуют подарки? Сначала ответь, потом проверь себя проведи маркером по дорожкам, соединяющим подарки и геометрические фигуры)».

Стимульный материал: лист 1 или 2 из приложения к «Игровизору» «Катя, Рыжик и Рыбка», графический тренажер «Игровизор» и маркер.

Критерии оценки результатов:

0 баллов (низкий уровень)-ребенок не справляется с заданием.

1 балл (средний уровень)-ребенок понимает задание, но ошибается из-за неумения сосредоточиться, исправляется с помощью взрослого.

2 балла (высокий уровень)-ребенок выполняет задание и может проследить путь к некоему предмету самостоятельно.

ЗАДАНИЕ 3. «КОНСТРУИРОВАНИЕ ПО СХЕМЕ»

Цель: диагностика наглядно-образного мышления, организации деятельности, умения действовать по образцу, анализировать пространство.

Стимульный материал: игра «Чудо-Крестики 1», альбом со схемами или схематичные рисунки в масштабе 1:1 и в уменьшенном размере.

Процедура проведения: ребенку показывают изображение предмета, состоящее из деталей игры «Чудо-Крестики 1». Спрашивают, что здесь нарисовано. После этого предлагают самостоятельно выложить точно такое же изображение.

Критерии оценки результатов:

1 балл (низкий уровень)—ребенок выкладывает изображение путем наложения деталей на схему в масштабе 1:1.

2 балла (средний уровень) -ребенок выкладывает изображение с опорой на образец (схему) помощь взрослого.

3 балла (высокий уровень) -ребенок выкладывает изображение с опорой на образец (схему) в уменьшенном размере без помощи взрослого. в уменьшенном размере путем проб, требуется

ЗАДАНИЕ 4. «ПОВТОРИ РИСУНОК»

Цель: диагностика уровня развития наглядно-образного мышления, организации деятельности у детей, умения действовать по образцу, анализировать пространство. Стимульный материал: половина листа бумаги формата А4, на котором изображены 6 квадратов с разметкой, (квадраты можно взять из игры «Прозрачный квадрат» или воспользоваться приложением к «Игровизору» - «Игровой калейдоскоп 1», лист 1), простой или черный карандаш.

Процедура проведения: задание заключается в том, чтобы в специальных пустых квадратах, представленных на рисунке справа, воспроизвести картинку, изображенные на этом же рисунке слева.

Критерии оценки результатов:

1 балл (низкий уровень)-ребенок за 10 мин. смог заштриховать не более одной фигуры.

2 балла (средний уровень)-ребенок выполнил задание за 10 мин, в работе допущено 3 ошибки.

3 балла (высокий уровень)-ребенок за 10 мин. выполнил задание; задание выполнено без ошибок.

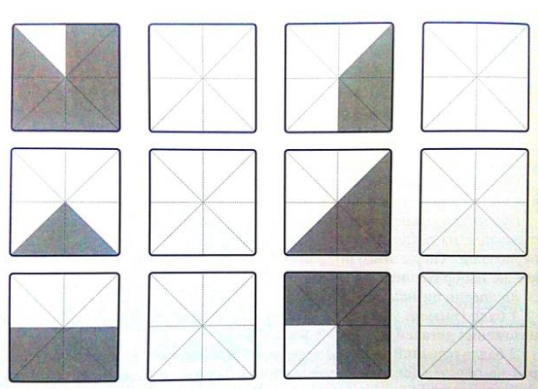


Рис. 2. Стимульный материал к заданию «Повтори рисунок»

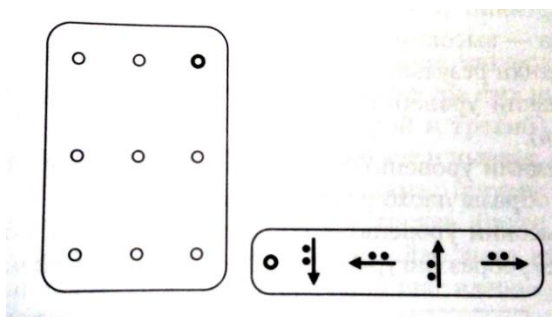
ЗАДАНИЕ 5. «СТРЕЛОЧКИ»

Цель: оценка ориентировки в пространстве, умения зрительно во принимать и понимать последовательность действий, ориентируясь на направление, указанное стрелкой. Стимульный материал: лист бумаги, на котором изображено окошко (игра «Шнур-Мальш»), карта-схема, карандаш или фломастер.

Процедура проведения: ребенка просят нарисовать маркером изображение в окошке, начиная с выделенного жирным кружка с помощью карты-схемы: «Два шага вниз, два шага влево, два шага вверх, два шага вправо».

Критерии оценки результатов:

- 1 балл (низкий уровень) — ребенок плохо ориентируется в направлении движения стрелок.
- 2 балла (средний уровень) задание выполнено, но допущены неточности, потребовалась помощь взрослого.
- 3 балла (высокий уровень) - задание выполнено без ошибок.



11 Рис. 3. Стимульный материал к заданию «Стрелочки»

ЗАДАНИЕ 6. «ПРИДУМАЙ СКАЗКУ»

Цель: выявление степени развития речевых способностей ребенка.

Стимульный материал: изображения персонажей Фиолетового леса-Мальша Гео, Ворона Метра, Гусеницы Фифы, Медвежонка Мишика.

Процедура проведения: придумать сказку о предложенных героях.

Критерии оценки результатов:

1 балл (низкий уровень) -1-2 простых предложения.

2 балла (средний уровень) - сюжет отсутствует, сказка состоит из набора простых предложений (не менее 5-6).

3 балла (высокий уровень) персонажи имеют названия, имена, объединены единым сюжетом сказки; в сказке не менее 6-7 предложений, есть сложносочиненные предложения.

Анализ и обработка данных

Возрастная группа	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Средний возраст (4-5 лет)	0 – 4 балла	5 – 13 баллов	14 – 22 балла

периоды	Высокий уровень		Средний уровень		Низкий уровень	
	Чел.	%	Чел.	%	Чел.	%
Начало года						
Конец года						

Диагностика интеллектуально- личностного развития дошкольников в средней группе

№	ФИО	Дорисуй фигуры	Лабиринт ы	Конструир ование по схеме	Повтори рисунок	Стрелочки	Придумай сказку

5.Методическое обеспечение

При реализации данной образовательной программы применяются словесные, наглядные, игровые и практические приемы и методы взаимодействия взрослого и ребенка (введение игрового персонажа, подвижные игры, занимательные упражнения, методы проблемного обучения: поиск, проблемное изложение материала; графические диктанты, игры на развитие внимания, памяти).

Материально-техническое обеспечение

Материально-техническое обеспечение программы составляют следующие развивающие игры Воскобовича В.В.:

- Коврограф «Ларчик» с пособиями
- Квадрат Воскобовича 2-хцветный
- Логоформочки3
- Лепестки
- Фонарики
- Геоконт Малыш
- Кораблик «Плюх-плюх»
- Чудо-крестики 2, Чудо- крестики 3
- Прозрачный квадрат
- Прозрачная цифра
- Шнур-затейник
- Чудо-соты 1
- Математические корзинки 10
- Игровизор
- Счетовозик
- Волшебная восьмерка
- Чудо-цветик

7. Список используемой литературы

1. Т.Г.Харько. Методика познавательно-творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса» Санкт –Петербург, Детство-Пресс , 2016
2. Т.М.Бондаренко. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм В.В. Воскобовича. Воронеж ООО, 2012, СПб.,2012
3. В.В. Воскобович, Н.А. Медова, Е.Д. Файзуллаева и др.: под.ред Л.С. Вакуленко, О.М. Воиновой. – Санкт- Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», КАРО, 2018. – 360 с.: ил.

