

Муниципальное дополнительное образовательное учреждение  
«Детский сад №179»

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



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

Социально - педагогическая направленность

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

Возраст обучающихся: 5 - 7 лет  
Срок реализации: 2 года

Составитель:  
Масленикова М.В., педагог  
дополнительного образования

г. Ярославль, 2020

## Содержание

<b>1. Пояснительная записка</b>	
1.1 Направленность программы.....	
3Актуальность ,новизна.....	3
1.2 Цель программы .....	3
1.3 Задачи программы.....	4
1.4 Отличительные особенности.....	4
1.5 Ожидаемые результаты.....	4
<b>2. Учебно-тематический план.....</b>	<b>6</b>
<b>3. Содержание программы.....</b>	<b>8</b>
<b>4. Мониторинг результатов.....</b>	<b>11</b>
<b>5. Методическое обеспечение.....</b>	<b>12</b>
<b>6. Список литературы.....</b>	<b>13</b>

## 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 деятельности, развивающее образование дошкольников, развитие речи как средства общения.

### 1.2 Цель программы.

Цель - развитие познавательно-творческих способностей детей 5-7 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 разнообразные действия с предметами.
2. Совершенствовать у детей логическое мышление: процессы анализа, сравнения, синтеза; воображения и памяти.
3. Развивать мелкую моторику пальцев и рук, координацию действий «глаз-рука».
4. Развивать у детей гибкость мышления, способность придумывать необычные решения, видеть противоречивые свойства в предметах и явлениях.
5. Развивать речь и коммуникативную культуру.

### 1.4 Отличительные особенности программы.

Данная программы 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 5-7 лет. Группы по 7-10 человек формируются с учетом возраста детей.

Срок реализации программы до 2 лет. Каждый год является завершенным. 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 старшей группе(5-6 лет) 1 учебный час составляет 25 мин., в подготовительной группе (6-7 лет)1 учебный час -30 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:

- с желанием познавать свойства, отношения, зависимости через разнообразные действия с предметами;
- анализировать , сравнивать предметы, геометрические фигуры, их признаки и свойства, находить сходства и различие, видеть разные образы в знакомых предметах;
- путем манипулирования различными предметами получать результат, что в свою очередь разовьет мелкую моторику пальцев и рук, координацию действий «глаз-рука»;
- придумывать необычные решения, видеть противоречивые свойства в предметах и явлениях.

#### **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 детиприобретают новые умения и качественно изменяют ранее сформированные.

с помощью игровых заданий . Форма подведения итогов по реализации дополнительной образовательной программы – открытое занятие для родителей.

На один и последующие годы реализации программы могут быть приняты дети, не посещающие студию, но обладающие умениями и навыками, который оценивает педагог при поступлении.

Первый год обучения, 5-6 лет

№	Раздел	Кол-во часов		
		теория	практика	всего
1.	Квадрат Воскобовича 2-хцветный	0.2	2.4	2.6
2.	Геовизор	0.2	1.3	1.5
3.	Геоконт Малыш	0.3	2.9	3.2
4.	Кораблик «Брызг-Брызг»	0.4	1.6	2
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.	Квадрат Воскобовича 4-хцветный	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
	<b>итоги</b>	4.1	27.9	32

## Второй год обучения, 6-7 лет

№	Раздел	Кол-во часов		
		теория	практика	всего
1.	Геовизор	0.2	2.2	2.4
2.	Геоконт Малыш	0.3	3.1	3.4
3.	Кораблик «Брызг-Брызг»	0.3	2.1	2.4
4.	Чудо-крестики-3	0.3	3.0	3.3
5.	Прозрачный квадрат	0.2	2.3	2.5
6.	Шнур-затейник	0.2	1.7	1.9
7.	Волшебная Восьмерка	0.2	1.8	2
8.	Квадрат Воскобовича 4- хцветный	0.2	2.2	2.4
9.	Коврограф «Ларчик»	0.2	1.8	2
10.	Математические корзинки 10	0.4	3.3	3.7
11.	Игровизор	0.1	1.2	1.3
12.	Счетовозик	0.2	1.5	1.7
13.	Чудо-цветик	0.2	0.8	1
14.	Чудо-крестики-2	0.1	1.9	2
	<b>итоги</b>	3.1	28.9	32

### 3. Содержание программы

Первый год обучения, 5-6 лет

1. Квадрат Воскобовича 2-цветный: 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 «Брызг-Брызг»: теория - знакомство с игрой, с новыми 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.
- 8
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. Квадрат Воскобовича 4-цветный: теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;  
Практика- складывать по схеме фигуры путем трансформации, решать задачи на поиск геометрических фигур разного цвета в игровом поле, решать задачи на трансформацию геометрических фигур разного цвета.
  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. Геовизор: теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;  
Практика – рисовать геометрическую фигуру по координатным точкам, называть ее, придумывать и дорисовывать геометрическую фигуру до предметного силуэта, понимать закономерность в уменьшении размера фигур и исправлять ошибки, переносить изображение с Геоконта на лист бумаги.
  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.

#### Второй год обучения, 6-7 лет

1. Геоконт Малыш : теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;  
Практика - конструировать контур по точкам координатной сетки, придумывать , конструировать и называть контуры предметов, рассказывать о них, выкладывать контур предмета сначала по картинке с изображением этого предмета, затем по образцу, определять форму предмета, видоизменять ее, понимать вертикальную линию симметрии, воссоздавать вторую половину симметричной фигуры.
2. Геовизор: теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;  
Практика - рисовать предметный контур по точкам координатной сетки, переносить по точкам координатной сетки на лист бумаги изображение предмета с Геоконта, дорисовывать его.
3. Квадрат Воскобовича 4-хцветный: теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;  
Практика - складывать геометрические фигуры путем трансформации по схеме и по описанию цвета фигуры, видоизменять ее в другую с условиями задачи .

9

4. Кораблик «Брызг-Брызг» : теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;  
Практика - понимать алгоритм расположения частей на игровом поле, определять положение предметов относительно друг друга, решать логические задачи на определение множеств.
5. Прозрачный квадрат : теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;  
Практика – составлять силуэт по силуэтной схеме и условиям, составлять квадрат из нескольких частей путем наложения пластинок друг на друга, конструировать предметный силуэт из заданного количества геометрических фигур, называть его, придумывать и составлять из частей сюжетную картинку по предложенной теме.
6. Шнур-затейник : теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;  
Практика – вышивать контур предмета с помощью графического диктанта, по схеме, достраивать вторую половину симметричного изображения.
7. Коврограф «Ларчик» : теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;  
Практика – рисовать изображение заданной площади, решать логические задачи на поиск предметов по признакам, определять длину веревочек, выкладывать из них сериационный ряд, выравнивать веревочки по длине, определять закономерность в увеличении размера предметов и их числа.
8. Математические корзинки 10 : теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;  
Практика – понимать порядковые числительные, образовывать числа путем присчитывания по одному, понимать отношения между числами, составлять число из меньших чисел, решать арифметические задачи.

9. Игровизор : теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;  
Практика - придумать и дорисовать изображения в любом месте игрового поля, рисовать графический диктант, придумать геометрические фигуры неугольной и угольной формы.
10. Счетовозик : теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;  
Практика – определять цифры по словесной модели, сравнивать числа и действовать с ними.
11. Чудо-крестики 3: теория- знакомство с игрой, с новыми свойствами;  
Практика – конструировать предметный силуэт по схеме, видоизменять его в зависимости от назначения предмета, составлять силуэт путем наложения частей на силуэтную схему, находить геометрические фигуры по форме.
12. Волшебная восьмерка 1 : теория- знакомство с игрой, с новыми свойствами;  
Практика – конструировать цифру из палочек по модели и схеме.
13. Чудо-цветик: теория - знакомство с игрой, с новыми свойствами;  
Практика – придумывание предметных силуэтов и решение логико-математических задач на состав числа.
14. Волшебная восьмерка 1 : теория- знакомство с игрой, с новыми свойствами;  
Практика- самостоятельно складывать цифры из слов считалок.

#### 4. Мониторинг определения результатов

Соответствует каждому году обучения

На начало года, при поступлении (5-6 лет, 6-7 лет):

Ф.И. ребенка	Знает основные цвета	Знает основные геометрические фигуры	Понимает пространственные отношения
1.			
2.			
3.			

На конец года ребенок:

1. С желанием познает свойства, отношения, зависимости через разнообразные действия с предметами.
2. Анализирует, сравнивает предметы, геометрические фигуры, их признаки и свойства, находит сходства и различия, видит разные образы в знакомых предметах (совершенствуется логическое мышление).
3. Придумывает названия составленным предметным силуэтам, описывает их, рассказывает о назначении предметов, высказывает предположения.  
У ребенка развита:
4. Мелкая моторика пальцев и рук, координация действий «глаз-рука»;

5. Самостоятельность мышления, способность найти решение, иногда нестандартное, умение аргументировать выбор.

Ф.И. ребенка	1	2	3	4	5
1.					
2.					
3.					

#### Мониторинг (критерии оценки)

«-» – не выполняет;

«+-» – выполняет с ошибками, исправляется с незначительной помощью взрослого или по словесному указанию взрослого;

«+» – выполняет самостоятельно и правильно.

#### 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
- Геовизор
- Геоконт Малыш
- Кораблик «Брызг-Брызг»
- Чудо-крестики 2, Чудо- крестики 3

- Прозрачный квадрат
- Прозрачная цифра
- Шнур-затейник
- Чудо-соты 1
- Квадрат Воскобовича 4-хцветный
- 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

