

Управление народного образования
администрации города Мичуринска Тамбовской области

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад
комбинированного вида №26 «Колосок»
города Мичуринска Тамбовской области

Рассмотрена и рекомендована к
утверждению на заседании
педагогического совета
протокол от 30.08.2023г. №1

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий МБДОУ «Детский сад
комбинированного вида №26 «Колосок»
_____/Ф.И.О./
приказ от 04.09.2023г. №64-пд

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
социально – гуманитарной направленности

«Хочу все знать»

(базовый уровень)

Возраст учащихся: 5-7 лет

Срок реализации: 2 года

Автор-составитель:

Бортникова Е. Е, воспитатель
Красницкая О. М, воспитатель
Геворгян Э. В, воспитатель

Мичуринск, 2023

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА

1. Учреждение	Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад комбинированного вида №26 «Колосок» города Мичуринска Тамбовской области
2. Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Хочу все знать»
Сведения о авторе-составителе 3.1. Ф.И.О., должность	Бортникова Е. Е., воспитатель, Геворгян Э. В. воспитатель, Красницкая О. М. воспитатель. МБДОУ «Детский сад комбинированного вида №26 «Колосок» города Мичуринска Тамбовской области
4. Сведения о программе 4.1. Нормативная база	Федеральный закон от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»; Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.09.2022 г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (с изменениями от 02.02.2021 г. № 38); Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»; Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы), разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование», 2015г.); Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил СП 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» Постановление администрации г. Мичуринска Тамбовской обл. от 12.03.2021 №470 «Об утверждении изменений и дополнений в устав МБДОУ «Детский сад комбинированного вида №26 «Колосок», утвержденный постановлением администрации г. Мичуринска от 22.12.2015 №2771
4.2. Вид	общеразвивающая
4.3. Направленность	социально - гуманитарная
4.4. Уровень освоения программы	базовый
4.5. Область применения	дополнительное образование
4.6. Продолжительность обучения	2 года
4.7. Год разработки программы	2023
4.8. Возрастная категория обучающихся	5-7 лет

Блок 1 «Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы»

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная образовательная общеразвивающая программа «Хочу все знать» (далее – программа) имеет социально - гуманитарную направленность и рассчитана на базовый уровень освоения. Программа предполагает реализацию различных форм организации материала, направленных на развитие у детей математических представлений в соответствии с их возрастными возможностями и основными принципами развивающего обучения.

Новизна программы

Новизна программы состоит в использовании современных педагогических развивающих технологий, что позволяет активизировать деятельностные и мыслительные процессы ребенка, включить его в изменившуюся социальную среду, обеспечив комплексный подход в обучении и развитии ребенка. Основу программы составляют игры – занятия с логическими блоками Дьенеша, которые предусматривают развитие сенсорных и интеллектуальных способностей дошкольников. Разновидность тематики разделов программы способствует созданию комфортных условий развития личности, психологической готовности к школе, общению со сверстниками и педагогом, мотивации взаимодействия.

Актуальность программы

Учитывая специфику современного непрерывно меняющегося мира, главной целью образования на всех его уровнях является воспитание активной, творческой личности готовой к успешной самореализации. Данная программа актуальна тем, что раскрывает для старшего дошкольника мир логики – математических знаний с логическими блоками Дьенеша, опирается на познавательный интерес дошкольников в данной области.

Актуальность предлагаемой программы определяется запросом со стороны родителей и государства на соответствие содержания образования ключевым тенденциям развития общества, на использование в образовательном процессе логических игр.

Педагогическая целесообразность

Педагогическая целесообразность программы обусловлена возможностью развития нестандартного мышления и познавательных способностей дошкольников, работы по формированию логики-математического мышления посредством развивающих игр с логическими блоками Дьенеша.

Система увлекательных игр и упражнений математической направленности, работа с простыми схемами, таблицами развивает мыслительные операции: умение сравнивать, анализировать, классифицировать, обобщать, кодировать и декодировать информацию; познавательные процессы восприятия, памяти,

внимания, воображения, способность к выявлению и абстрагированию свойств предметов (цвета, формы, размера, толщины).

Конструктивно - модельная деятельность является идеальной формой работы, которая позволяет педагогу сочетать образование, воспитание и развитие дошкольников в режиме игры.

Основные дидактические принципы программы: доступность и наглядность, последовательность и систематичность обучения и воспитания, учет возрастных и индивидуальных особенностей детей, сочетания разных форм, средств и методов обучения.

Отличительные особенности

В ходе разработки программы были проанализированы материалы авторского учебного курса, направленного на развитие логико – математического мышления детей старшего дошкольного возраста (Захарова Н.И. Играем с логическими блоками Дьенеша); авторского учебно – методического пособия в виде практического и информационно – игрового материала (Круглова Л.Ю. Современные технологии дошкольного образования)

Одной из отличительных особенностей данной Программы является ее дифференцированный подход, учет в воспитательно-образовательной работе особенностей, которые характерны для данной группы обучающихся, не тренировать, а искать решения конкретных математических проблемных ситуаций, не давать новое знание в готовом виде, а обучать путем самостоятельного анализа, сравнения, выявления существенных признаков, творческого поиска и активного исследования.

Программа предполагает решение проблем дополнительного образования социально – гуманитарной направленности на основе овладения детьми дошкольного возраста элементарными представлениями в математической деятельности в условиях проблемно - поисковых ситуаций математического содержания.

Тематика Программы в рамках определенных программных разделов может изменяться и дополняться с учетом актуальности и востребованности, например, уменьшение или увеличение учебной нагрузки по количеству часов, применение индивидуальных образовательных маршрутов.

Адресат программы

Программа адресована детям старшего дошкольного возраста от 5 до 7 лет, не требует предварительной подготовки. Степень сформированности интересов и мотивации к данной предметной области определяется в процессе первых занятий. Старший дошкольный возраст - период интенсивного формирования личности во всех сферах: повышения интеллекта, воспитание силы воли, стремление преодолеть трудности, доведение начатого дела до конца, выработка навыков в поиске все новых, наиболее оптимальных решений, подготовки к следующему, совершенно новому этапу в его жизни — обучению в школе.

В возрасте 5-7 лет расширяется:

- общий кругозор: все математические представления, доступные ребенку, он извлекает из жизни, из событий и фактов, в которых принимает деятельное участие, из наблюдений за окружающим его вещественным миром.

- интеллектуальные возможности: формируется наибольший объем способностей детей в переработке интеллектуальной информации, повышаются психофизические возможности ребенка, происходят изменения в познавательной деятельности личности в результате формирования математических представлений и связанных с ними логических операций.

Возрастающая потребность старших дошкольников в общении со сверстниками, в совместных играх и деятельности приводит к возникновению детского сообщества.

Условия набора учащихся

Программой не определяются требования к базовому уровню подготовки дошкольников.

Наполняемость учебной группы составляет от 15 до 17 человек.

Объем и срок освоения программы:

Программа рассчитана на два года обучения.

Объем программы составляет 72 часа:

1 год обучения: 36 часов в год,

2 год обучения: 36 часов в год.

Форма обучения по программе – очная.

Режим занятий:

на 1-м году обучения занятия проводятся 1 раз в неделю (время занятий 25 мин.).

На 2-м году обучения занятия проводятся 1 раз в неделю (время занятий 30 мин.).

Формы организации образовательного процесса: индивидуальная, групповая.

Формы занятий: игра – занятие, игра – путешествие, игра – моделирование, практическое занятие, соревнование.

1.2. Цель и задачи программы

Цель: Развитие логического мышления и математических способностей, как основы интеллектуального развития дошкольников.

1 год обучения

Задачи:

Обучающие:

- 1.Познакомить обучающихся с логическими блоками Дьенеша, с формой предметов, цветом, размером, толщиной.
- 2.Обучить учащихся определять, различать и называть свойства предметов (логических блоков Дьенеша)
- 3.Обучить учащихся работать по образцу, по схеме, по замыслу. Знакомство с алгоритмом (линейный, блок – схема, разветвленный), плоскостным моделированием, таблицами, схемами.
- 4.Сформировать умения действовать в соответствии с инструкциями педагога и передавать особенности предметов средствами логических блоков Дьенеша.

Развивающие:

- 1.Развивать умения анализировать предмет, выделять его характерные особенности, основные функциональные части, устанавливать связь между назначением и строением блоков (цвет, форма, толщина, величина)
- 2.Развивать у учащихся эмоциональную отзывчивость на игровую деятельность с логическими блоками Дьенеша.
- 3.Развивать пространственные представления, логическое и системное мышление, творческие способности.

Воспитательные:

- 1.Осуществлять поддержку инициативности, самостоятельности, творческих проявлений детей.
- 2.Формировать познавательный интерес и осознанную мотивацию к математической деятельности.
- 3.Формировать умения детей к социальному партнерству, работать в команде.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1 год обучения Учебный план

№ п/п	Наименование тем и разделов	Кол-во часов			Формы контроля и аттестации
		Всего	Теория	Практика	
	Вводное занятие.	2	1	1	Начальная диагностика. Педагогическое наблюдение.
1.	Раздел «Свойства предметов»	9	2	7	
1.1	Игра - занятие «День рождение волшебницы Мигуль»	1		1	Педагогическое наблюдение.
1.2	Игра – моделирование «Город Фигуриус»	2		2	Выставка моделей.
1.3	Игра – путешествие в сказку.	2	1	1	Педагогическое наблюдение.
1.4	Практическое занятие «Карточки – символы»	1		1	Фотоотчет. Педагогическое наблюдение.

1.5	Игра – путешествие «В гости к гномам. Бим и Бом»	2	1	1	Педагогическое наблюдение.
1.6	Игра - путешествие «Ищем клад»	1		1	Соревнование.
2.	Раздел «Сравнение и сопоставление»	11	3	8	
2.1	Игра-моделирование «Необычная машина»	2		2	Выставка моделей.
2.2	Игра – путешествие «Планета Тибу»	2	1	1	Педагогическое наблюдение.
2.3	Практические задания «Игротека»	2		2	Фотоотчет. Творческое задание.
2.4	Игра – занятие «Волшебный клубочек»	2	1	1	Педагогическое наблюдение.
2.5	Игра – путешествие «В гостях у Бабы – Яги»	2	1	1	Педагогическое наблюдение
2.6	Игра – занятие «В гости к профессору Умникусу»	1		1	Фотоотчет. Педагогическое наблюдение.
3.	Раздел «Классификация и обобщение»	8	2	6	
3.1	Игра – соревнование «Соревнования фигур»	3	1	2	Соревнование.
3.2	Игра – занятие «Завод космических машин»	1		1	Фотоотчет. Творческое задание.
3.3	Игра – путешествие «Поездка на швейную фабрику»	2	1	1	Педагогическое наблюдение.
3.4	Игра – моделирование «Модели звездолетов»	1		1	Выставка моделей.
3.5	Практическое занятие «Схема»	1		1	Творческое задание.
4.	Раздел «Логические действия и операции»	8	2	6	
4.1	Игра – путешествие «Поездка на почту»	2	1	1	Педагогическое наблюдение.
4.2.	Практическое занятие «Упражнения с таблицей»	1		1	Творческое задание.
4.3	Игра – занятие «Праздник в городе Фигуриус»	2	1	1	Фотоотчет. Педагогическое наблюдение.
	Итоговое занятие «Игротека»	3		3	Промежуточная аттестация. Творческая работа.
	ИТОГО	36	9	27	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

«Вводное занятие»

Теория: Начальная диагностика.

Детали логических блоков (объемные геометрические фигуры).

Свойства блоков (форма – круг, квадрат, треугольник, прямоугольник; цвет – красный, желтый, синий; размер – большой, маленький; толщина – толстый, тонкий)

Простые связи и отношения (свойства и слова, которые их обозначают)

Цепочка действий с логическими блоками (сравнение, классификация)

Практика. Самостоятельная деятельность с блоками. Д/у «Придумай картинку», «Веселая цепочка»

Раздел 1. «Свойства предметов»

Тема 1.1. Игра – занятие «День рождение волшебницы Мигуль»

Теория. Свойства предметов. Словесное обозначение. Разветвлённый алгоритм «Выращивание дерева». Цепочка действий.

Практика. Логическая игра с блоками «Найди клад». Д/у «Верные – неверные высказывания»

Тема 1.2. Игра – моделирование «Город Фигуриус»

Теория. Свойства предметов. Карточки – символы. Карточки – инструкции.

Практика. Логическая игра с блоками «Зверомобили». Д/у «Графическое моделирование»

Тема 1.3. Игра – путешествие в сказку.

Теория. Абстрагирование свойств предметов. Словесное обозначение. Таблица.

Практика. Логическая игра с блоками «Перина для Тимошки», Д/и «Кубик Блума»

Тема 1.4. Практическое занятие. Карточки – символы.

Теория. Свойства предметов. Карточки – символы.

Практика. Логическая игра с блоками «Парк развлечений»

Тема 1.5. Игра – путешествие «В гости к гномам. Бим и Бом»

Теория. Множества. Подмножества. Карточки - символы. Карточки - отрицания.

Практика. Логическая игра с блоками «Урожай Бима и Бома», Д/у «Агенты»

Тема 1.6. Игра - путешествие «Ищем клад»

Теория. Множества. Подмножества. Карточки - символы. Карточки - отрицания.

Практика. Работа по таблице. Игра «Найди клад»

Раздел 2 «Сравнение и сопоставление»

Тема 2.1. Игра – моделирование «Необычная машина»

Теория. Видоизменение свойств предметов. Схема. Алгоритм действий. Инструкция.

Практика. Самостоятельная работа с логическими блоками. Игра «Исправим ошибки», Д/и «Лови ошибку»

Тема 2.2. Игра – путешествие «Планета Тибу»

Теория. Правила действий. Видоизменение. Карточки – инструкции. Свойства отрицания.

Практика. Логическая игра с блоками «Заколдованный лес». Д/и «Перепутанные логические цепочки»

Тема 2.3. Практические задания. Игротека.

Теория. Алгоритм действий.

Практика. Логическая игра с блоками «Дорожка для Наф – Нафа», «Украсим пруд»

Тема 2.4. Игра – занятие «Волшебный клубочек»

Теория. Расшифровка (декодирование) информации. Знаково – символические обозначения.

Практика. Логическая игра с блоками «Найди клад». Д/и «Толстые и тонкие вопросы»

Тема 2.5. Игра – путешествие «В гостях у Бабы – Яги»

Теория. Цветовые сигналы (вертикальные и горизонтальные). Таблицы.

Практика. Логическая игра с блоками «Воздушные шарики». Д/у «Карусель»

Тема 2.6. Игра - занятие «В гости к профессору Умникусу»

Теория. Алгоритм «Блок – схема». Видоизменения свойств предметов. Карточки – бланки»

Практика. Логическая игра с блоками «Пилюли для профессора Умникуса»

Раздел 3 «Классификация и обобщение»

Тема 3.1. Игра – соревнование «Соревнования фигур»

Теория. Кодирование информации. Расшифровка.

Практика. Игра «Соревнования фигур» («Паспорт участника», «Пробеги дистанцию», «Прыгни в обруч», «Построй дорожку»)

Тема 3.2. Игра – занятие «Завод космических машин»

Теория. Сравнение предметов. Карточки – символы видоизменения свойств. Моделирование.

Практика. Логическая игра с блоками «Роботы» Д/у «Карусель»

Тема 3.3. Игра – путешествие «Поездка на швейную фабрику»

Теория. Видоизменение свойств предметов. Схема. Линейный алгоритм.

Практика. Логическая игра с блоками «Угадайка», «Гирлянда – флажки»

Тема 3.4. Игра – моделирование «Модели звездолетов»

Теория. Кодирование информации свойств предметов. Разветвленный алгоритм «Выращивание дерева»

Практика. Самостоятельное моделирование «Модели звездолетов»

Тема 3.5. Практическое занятие. Схема.

Теория. Видоизменение свойств предметов. Схема.

Практика. Логическая игра с блоками «Конфеты». Д/у «Радуга открытий»

Раздел 4 «Логические действия и операции»

Тема 4.1. Игра – путешествие «Поездка на почту»

Теория. Чтение схемы. Карточки – символы в горизонтальных и вертикальных рядах. Логические операции.

Практика. Логическая игра с блоками «Посылка». Д/у «Карусель»

Тема 4.2. Практическое занятие. Упражнения с таблицей.

Теория. Цветовые сигналы таблицы. Пересечение «сигналов»

Практика. Логическая игра с блоками «Заполни таблицу» Д/у «Радуга открытий»

Тема 4.3. Игра - занятие «Праздник в городе Фигуриус»

Теория. Кодирование и декодирование информации. Карточка - схема.

Практика. Логическая игра с блоками «Поймай фигуру». Д/у «Эстафетная палочка»

Итоговое занятие. Игротека. (приложение 3)

1.4. Планируемые результаты

Личностные:

- формирование личностного отношения к результатам своей деятельности;
- формирование мотивации к творческому труду, бережному отношению к продуктам труда.

Метапредметные:

- развитие познавательной активности, расширение знаний о геометрических фигурах, логических блоках, их свойствах;
- умение творчески подходить к решению задач, умения излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения,

анализировать ситуацию, самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;

- умение работать над заданием в команде, эффективно распределять обязанности.

Предметные:

Обучающиеся должны знать:

- основные геометрические фигуры (детали) логических блоков Дьенеша (круг, треугольник, квадрат);

- свойства предметов (блоков), их сходство и различие (форма, цвет, размер, толщина), последовательность работы с алгоритмом («Линейный алгоритм», «Блок – схема», «Разветвленный алгоритм «Выращивание дерева»»), карточками и схемами;

Обучающиеся должны уметь:

- определять, называть и различать свойства предметов (блоков), выполнять плоскостное моделирование, работать в команде, распределять обязанности в игровой деятельности;

- действовать в соответствии с инструкциями педагога, анализировать, осуществлять подбор логических блоков для решения практических заданий, самостоятельно определять цепочку действий, реализовывать творческий замысел.

2 год обучения

Задачи:

Обучающие:

1.Сформировать у обучающихся представление о сенсорных процессах (цветовые сигналы таблицы) и способов познания математических свойств и отношений (логические операции), математических понятиях (множества, алгоритм, расшифровка (кодирование, декодирование информации).

2.Обучить работать по устным инструкциям, образцу, по таблице, по заданной схеме, по алгоритму, определять, различать и называть свойства логических блоков Дьенеша.

3.Способствовать развитию основ конструирования и моделирования на занятиях.

Развивающие:

1.Развить у обучающихся мыслительные операции (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация).

2.Развить регулятивную структуру деятельности (планировать действия, определять правила и алгоритм, проверять результат, находить и исправлять ошибки)

3.Развить навыки работы в коллективе, воображение, критическое мышление, речь.

Воспитательные:

1.Предоставлять возможность обучающимся применять математические знания в жизненных и игровых ситуациях.

2.Обеспечить мотивацию к учению, ориентацию на удовлетворение познавательных интересов, радость творчества и гордость за умение преодолевать трудности.

2-й год обучения

Учебный план

№ п/п	Наименование тем и разделов	Кол-во часов			Формы контроля и аттестации
		Всего	Теория	Практика	
	Вводное занятие.	1		1	Входная диагностика, педагогическое наблюдение.
1.	Раздел «Свойства предметов. Действия»	8	2	6	
1.1	Игра – занятие «Мишка - Топтыжка»	2	1	1	Фотоотчет. Педагогическое наблюдение.
1.2	Игра – путешествие «На теплоходе»	2		2	Педагогическое наблюдение.
1.3	Практическое занятие «Схема. Блок – основание»	1		1	Фотоотчет Творческое задание.
1.4	Игра – моделирование «Волшебный цветок»	2	1	1	Выставка моделей.
1.5	Игра - занятие «Страна сказок»	1		1	Фотоотчет. Педагогическое наблюдение.
2.	Раздел «Множества. Сравнение и сопоставление»	7	1	6	
2.1	Игра – путешествие «Экспедиция на Галлу»	1		1	Фотоотчет. Педагогическое наблюдение.
2.2	Игра – моделирование «Инфосбор»	1		1	Выставка моделей.
2.3	Практическое занятие «Алгоритм «Блок – схема»	2	1	1	Творческое задание.
2.4	Игра – соревнование «Соревнования фигур»	2		2	Соревнование.
2.5	Игра - занятие «Новогодний праздник»»	1		1	Педагогическое наблюдение.
3.	Раздел «Классификация и обобщение»	10	2	8	
3.1	Практическое занятие «Классификация»	1		1	Творческое задание.
3.2	Игра – моделирование «Город Фигуриус»	3	1	2	Выставка моделей.
3.3	Игра – занятие «Цветочные часы»	1		1	Педагогическое наблюдение.
3.4	Игра – занятие «Лесная больница»	1		1	Педагогическое наблюдение.

3.5	Игра – путешествие «Игры с пиратом»	2	1	1	Соревнование.
3.6	Практические задания «Игротека»	2		2	Фотоотчет Соревнование.
4.	Раздел «Логические действия и операции»	11	2	9	
4.1	Практическое занятие «Разветвлённый алгоритм «Выращивание дерева»	2		2	Педагогическое наблюдение.
4.2.	Игра – занятие «Страна сказок»	1		1	Педагогическое наблюдение.
4.3	Игра – соревнование «Спортивные задания»	2	1	1	Соревнование.
4.4	Игра – путешествие «Планета Чарута»	1		1	Педагогическое наблюдение.
4.5	Практическое занятие «Карточки – символы»	2	1	1	Фотоотчет. Творческое задание.
4.6	Итоговое занятие «Игротека»	3		3	Итоговая диагностика. Творческая работа. Фотоотчет.
	ИТОГО	36	7	29	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

«Вводное занятие»

Теория: Начальная диагностика.

Закрепление свойств блоков (форма, цвет, размер, толщина, их название). Свойства отрицания («не»), их видоизменение. Моделирование. Цепочка действий: (сравнение, классификация, логические операции). Схема.

Практика. Самостоятельная деятельность с блоками. Игра «Дружат – не дружат»

Раздел 1. «Свойства предметов. Действия»

Тема 1.1. Игра – занятие «Мишка - Топтыжка»

Теория. Свойства предметов. Цепочка действий. Линейный алгоритм. Алгоритм «Блок – схема»

Практика. Логическая игра с блоками «Сажаем цветы», Д/у «Корзина идей».

Тема 1.2. Игра – путешествие «На теплоходе»

Теория. Свойства предметов. Карточки – символы.

Практика. Логическая игра с блоками «Шифровщики», Д/у «Шифровка»

Тема 1.3. Практическое занятие. Схема. Блок – основание.

Теория. Абстрагирование и видоизменение свойств предметов. Схема. Блок – основание.

Практика. Логическая игра с блоками «Заколдованный лабиринт», Д/и «Агенты»

Тема 1.4. Игра – моделирование «Волшебный цветок»

Теория. Карточки – символы свойств. Кодирование и декодирование информации. Моделирование.

Практика. Логическая игра с блоками «Волшебный цветок», Д/у «Придумай название»

Тема 1.5. Игра - занятие «Страна сказок»

Теория. Множества. Карточки - инструкции. Таблица.

Практика. Логическая игра с блоками «Цветы для Красной Шапочке», Д/у «Мозаичная осведомленность»

Раздел 2 «Множества. Сравнение и сопоставление»

Тема 2.1. Игра – путешествие «Экспедиция на Галлу»

Теория. Множества (2 свойства). Видоизменение свойств предметов. Схема.

Практика. Логическая игра с блоками «Чиним фонари»

Тема 2.2. Игра – моделирование «Инфосбор»

Теория. Множества (2 свойства). Сравнение предметов. Карточки – символы видоизменения свойств. Карточка – инструкция.

Практика. Логическая игра с блоками «Инфосбор» Д/у «Мозаичная осведомленность»

Тема 2.3. Практическое занятие. Алгоритм «Блок – схема»

Теория. Сравнение предметов. Карточки – символы видоизменения свойств. Алгоритм «Блок – схема»

Практика. Логическая игра с блоками «Робот 2 МРУ», Д/и «Цепочка соответствий»

Тема 2.4. Игра – соревнование «Соревнования фигур»

Теория. Расшифровка (декодирование) информации. Знаково – символические обозначения. Ориентировка.

Практика. Игра – соревнование («Лабиринт», «Прыгни по правилу», «Построй дорожки»)

Тема 2.5. Игра - занятие «Новогодний праздник»

Теория. Множества (3 свойства). Доказательность мышления. Расшифровка.

Практика. Логическая игра с блоками «Найди ключи», Д/у «Бег ассоциаций»

Раздел 3 «Классификация и обобщение»

Тема 3.1. Практическое занятие. Классификация.

Теория. Классификация. Карточки – символы видоизменения свойств.

Практика. Логическая игра с блоками «Отгадай загадку», Д/и «Отсроченная отгадка»

Тема 3.2. Игра – моделирование «Город Фигуриус»

Теория. Классификация. Цепочка действий. Алгоритм «Блок – схема.

Практика. Логическая игра с блоками «Украсим цветок» Д/у «Мозаичная осведомленность»

Тема 3.3. Игра - занятие «Цветочные часы»

Теория. Карточки – подсказки. Цветовые сигналы. Схема.

Практика. Логическая игра с блоками «Цветочные часы». Д/у «Знаю, хочу узнать, узнал»

Тема 3.4. Игра – занятие «Лесная больница»

Теория. Декодирование информации. Знаково – символические обозначения. Карточки – символы.

Практика. Логическая игра с блоками «Помощь Чите», Д/и «Цепочка соответствий»

Тема 3.5. Игра – путешествие «Игры с пиратом»

Теория. Карточки – символы (вертикальные и горизонтальные ряды). Варьирование способов выбора. Цепочка действий.

Практика. Логическая игра с блоками «Игры с пиратом», Д/и «Вопросы – рассуждалки»

Тема 3.6. Практические задания «Игротека»

Теория. Самостоятельное составление простейшего алгоритма действий. Линейный алгоритм.

Практика. Логическая игра с блоками «Измени». Д/у «Кубик – рассказывай и рисуй»

Раздел 4 «Логические действия и операции»

Тема 4.1. Практическое занятие. Разветвлённый алгоритм «Выращивание дерева»

Теория. Цепочка действий. Разветвленный алгоритм «Выращивание дерева». Логические операции.

Практика. Логическая игра с блоками «Необычная фигура», Д/у «Дерево предсказаний»

Тема 4.2. Игра - занятие «Страна сказок»

Теория. Цепочка действий. Алгоритм «Блок – схема». Пересечение. Доказательность мышления.

Практика. Логическая игра с блоками «Волшебный лес», Д/у «Выбор решения»

Тема 4.3. Игра – соревнования «Спортивные задания»

Теория. Видоизменение свойств предметов. Карточка - схема. Множества (3 свойства)

Практика. Логическая игра с блоками «Спортивные задания», Д/у «Бег ассоциаций»

Тема 4.4. Игра – путешествие «Планета Чарута»

Теория. Символы свойств предметов. Ориентировка по знакам. Множества.

Практика. Логическая игра с блоками «Пульт перемещения», Д/и «Кубик Блума»

Тема 4.5. Практическое занятие «Карточки – символы»

Теория. Классификация. Абстрагирование свойств предметов. Карточки – символы.

Практика. Логическая игра с блоками «Праздник города», Д/и «Придумай название»

Тема 4.6. Итоговое занятие «Игротека»

1.4. Планируемые результаты

Личностные:

- формирование личностного отношения к результатам деятельности;
- формирование мотивации к творческому труду, бережному отношению к продуктам труда.

Метапредметные:

- развитие конструктивных умений (анализ схемы, алгоритма, умение отобрать необходимые логические блоки по образцу, по таблице, по заданной инструкции)

- сформированность предпосылки учебной деятельности: умение и желание трудиться, выполнять задания в соответствии с инструкцией и поставленной целью, доводить начатое дело до конца, планировать будущую работу.

- умение работать над заданием в команде, эффективно распределять обязанности, находить и исправлять ошибки.

Предметные:

Обучающиеся должны знать:

- знать обозначение свойств фигур-блоков, их характеристику с помощью наглядных моделей, классифицировать и обобщать логические блоки по заданным свойствам;

- основные правила при выполнении цепочки действий (алгоритм)

- представления о математических понятиях «множества», «подмножества», о логических («не», «и», «нет») и мыслительных операциях (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация), расшифровка информации («кодирование и декодирование»), о сенсорных процессах (цветовые сигналы таблицы);

Обучающиеся должны уметь:

- выстраивать последовательности работы с алгоритмом («Линейный алгоритм», «Блок – схема», «Разветвленный алгоритм «Выращивание дерева»), с карточками и схемами («расшифровывать» изображения, находить нужный блок по обозначению, по цветной схеме);

- планировать ход выполнения задания;

- работать по устным инструкциям педагога, по таблице, схеме, алгоритму (планировать действия, определять правила и цепочку действий, проверять результат, находить и исправлять ошибки);

- применять усвоенные способы деятельности, как в рамках образовательного процесса, так и при решении жизненных и игровых ситуаций.

Блок №2. «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1. Календарный учебный график

Количество учебных недель – 36.

Количество учебных дней – 36.

Дата начала занятий – 1 сентября.

Дата окончания занятий – 31 мая (Приложение 1.)

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Помещение с набором мебели, отвечающее требованиям, установленным в постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Перечень оборудования

Наборы объемных логических блоков Дьенеша

№ п/п	Раздел программы	Количество и разновидности геометрических фигур в блоках Дьенеша
1.	Свойства предметов. Действия.	Логические блоки Дьенеша – набор из 48 объёмных геометрических фигур. Разновидности: Форма – объёмные геометрические фигуры в форме круга, квадрата, треугольника и прямоугольника. Цвет – фигуры раскрашены в три основных цвета: красный, желтый и синий. Размер – большие и маленькие Толщина – толстые и тонкие.
2.	Множества. Сравнение и сопоставление.	
3.	Классификация и обобщение.	
4.	Логические действия и операции	

Перечень оборудования учебного помещения: столы и стулья для учащихся и педагога, стеллаж для хранения логических блоков.

Перечень оборудования и материалов, необходимого для проведения занятий:

Набор логических блоков Дьенеша на каждого обучающегося.

Карточки – символы (инструкции, подсказки, отрицания), инструкции алгоритмов, таблицы, схемы, цепочки действий, знаково – символические обозначения; разнообразные сюжетно-образные игрушки и предметные картинки; фигурки сказочных героев.

Информационное обеспечение

Перечень технических средств обучения: компьютер, проектор, экран, принтер.

Методическое обеспечение

1. Учебно-методическое пособие. Играем с логическими блоками Дьенеша: Учебный курс для детей. - СПб. ООО «Издательство «Детство Пресс», 2020.

2. Учебно – методическое пособие. Современные технологии дошкольного образования.- Москва, 2022.

3. Диагностическое пособие. Ориентиры развития ребенка. – М. «Издательство «Просвещение», 2023.- 40с.

В составе пособий:

1. Конспекты занятий, дидактические игры и упражнения, проблемные и креативные вопросы.

2. Образцы карточек, инструкций, алгоритмов, схем.

3. Справочный материал необходимый педагогу при подготовке к занятиям, варианты заданий.

Материал пособий изложен в форме 4 объединённых одним игровым сюжетом задания с блоками и карточками, с помощью которых педагог конструирует свое занятие, ориентируясь на образовательные потребности и возможности конкретной группы детей. А также используется практический информационно – игровой материал для творческой игры и социального партнерства. Диагностическое

пособие позволяет определить сильные и слабые стороны формирования познавательных процессов ребёнка, более эффективно организовать работу с учетом его способностей.

Дидактические материалы

Набор логических блоков Дьенеша, карточки – символы (инструкции, подсказки), инструкции алгоритмов, таблиц, схем, цепочек действий, знаково – символические обозначения, образцы выполнения заданий (игры на липучках), предметные и сюжетные картинки, фигурки сказочных героев.

Кадровое обеспечение

Педагоги дошкольного образования, соответствующие установленным квалификационным требованиям (курсы повышения квалификации по дополнительному образованию).

2.3.Формы аттестации

Для оценки результативности освоения разделов/тем программы применяются текущий контроль и промежуточная аттестация (итоговая диагностика).

Текущий контроль осуществляется после изучения темы. Проводится в форме педагогического наблюдения, выставок моделей, соревнований, фотоотчетов и выполнения творческих заданий.

Промежуточная аттестация проводится по окончании срока реализации 1 года обучения программы и проводится в форме диагностических заданий (приложение 3, таблица).

Итоговая диагностика проводится по окончании срока реализации 2 года обучения программы и проводится в форме диагностических заданий (приложение 3, таблица).

Итоговое занятие проводится в форме творческой работы. Деятельность мотивируется сказочным героем, либо предложением сделать сюрприз для кого-либо (родителей, воспитателя, детей младшей группы).

При подведении итогов педагог отмечает элементы логических умений, на формирование которых следует обратить внимание, планирует индивидуальную работу. На итоговом занятии делаются фотоснимки детских работ – фотоотчет о развитии навыков логического мышления, моделирования. Фотографии передаются родителям или делается фотовыставка, видеосюжет.

Начальная диагностика

Диагностика проводится перед началом ознакомления с логическими блоками Дьенеша. Детям предлагают рассмотреть детали блоков, которые будут использоваться в процессе обучения, спрашивают, кто знаком с таким дидактическим материалом, знают ли они названия геометрических фигур, свойства предметов.

По итогам начальной диагностики отмечается уровень логико – математических умений, которые есть у детей до обучения, знание основных геометрических фигур в логических блоках, их свойства, знаково – символические обозначения, классификация.

По необходимости в содержание учебного плана вносятся дополнительные задачи, направленные на ознакомление детей со свойствами логических блоков и их обозначений.

Итоговая диагностика

Дети знакомятся с карточками, инструкциями, алгоритмами и схемами логических блоков, которые уже использовались на занятиях. Затем предлагается по замыслу выполнить творческую работу, смоделировать из логических блоков то, что они сами хотят, что умеют или по заданию педагога. При желании дети могут воспользоваться схемами, карточками – подсказками, инструкциями.

В процессе моделирования педагог задает детям уточняющие вопросы. После выполнения творческой работы с логическими блоками Дьенеша проводится дидактическая игра или упражнение с использованием детских конструкций.

2.4. Оценочные материалы

В процессе реализации программы проводится оценка образовательных результатов на диагностической основе в форме педагогического наблюдения, анализа творческих работ детей.

Приложение 3:

Для фиксации результатов начальной диагностики используется таблица 1.

Критерии оценки - таблица 2.

Для фиксации результатов промежуточной аттестации (итоговой диагностики) используется таблица 3.

Критерии оценки - таблица 4.

2.5. Методические материалы

Программа предполагает наряду с традиционными методами обучения – словесными, наглядными (объяснение, показ, демонстрация, беседа) использование также практических методов (упражнения по инструкции, карточке и схеме), проблемных методов (проблемные вопросы и поисковые игровые ситуации), игровых (игровые, образовательные ситуации, дидактические игры и упражнения), исследовательских методов (игровое моделирование), объяснительно – иллюстративных (обследование предметов, информация), приемов развития критического мышления (решение новых задач, творческий поиск, активный исследователь), приемы и методы воспитания - (мотивация, инициатива, самостоятельность, радость творчества и социальное партнерство).

Игровые мотивы: поможем, сделаем, построим, создадим, придумаем, исправим.

Учебные мотивы: узнаем, научимся, потренируемся, подумаем, придумаем, докажем.

Художественно – эстетические мотивы: украсим, полюбуемся, порадуетмся.

Формы организации образовательного процесса: групповая, индивидуальная.

Образовательные занятия рекомендуется проводить с использованием разных форм организации детской деятельности: игра – занятие, игра – путешествие, игра – моделирование, практическое занятие, соревнование.

Структура занятия включает:

- начало занятия (организационный момент «Разминка для ума» - дидактическая игра или упражнение на развитие логического мышления, игровые мотивирующие ситуации)

- основанная часть (теория - объяснения способов действий педагогом и практика – работа с логическими блоками Дьенеша);

- завершение занятия (практический игровой материал для творческой игры и социального партнерства, подведение итогов занятия)

В процессе организации совместной образовательной деятельности применяются следующие педагогические технологии: технология группового обучения, технология игровой деятельности и развивающего обучения, технология дифференцированного обучения, здоровьесберегающая технология, ИКТ, технология развития критического мышления, личностно-ориентированная технология (технология сотрудничества).

Воспитательный потенциал общеобразовательной общеразвивающей программы заключается в создании условий для выявления, развития и реализации творческого потенциала каждого ребенка с учетом его индивидуальности, поддержка его готовности к творческой самореализации и сотворчеству с другими людьми (детьми и взрослыми); в воспитании социальных чувств и навыков: способности к сопереживанию, общительности, дружелюбия, сотрудничества, умения соблюдать правила, активной личностной позиции; в поддержке трудового усилия для решения практических задач, в активности, самостоятельности и уверенности; в воспитании эстетических чувств (удивления, радости, восхищения, любви) к различным объектам и явлениям окружающего мира; в реализации воспитательного потенциала социального партнерства (участие в детско – родительских мероприятиях, дни открытых дверей)

Методическое обеспечение

1 год обучения

№ п/п	Название раздела	Материально-техническое оснащение, дидактико-методический материал	Формы, методы, приемы обучения	Формы подведения итогов
	Вводное занятие		Словесные, наглядные, практические, проблемная ситуация	Педагогическое наблюдение
1	Свойства предметов. Действия.	Набор мебели (столы и стулья для учащихся и педагога); стеллаж для логических блоков; техническое оснащение (компьютер, проектор, экран, принтер); учебные пособия. Набор логических блоков Дьенеша. Карточки – символы (инструкции, подсказки, отрицания), инструкции алгоритмов, таблицы, схемы, цепочки действий, знаково – символические обозначения; образцы выполнения заданий; предметные и сюжетные картинки; фигурки сказочных героев.	Методы обучения: словесные, наглядные, практические, объяснительно – иллюстративные, игровые, проблемные, исследовательские. Формы и приемы обучения: объяснение, показ, демонстрация, беседа; упражнения по инструкции, карточке и схеме; игровое моделирование; игровые, образовательные и проблемные ситуации; проблемные вопросы; дидактические игры и упражнения; обследование предметов, информация о них; приемы развития критического мышления (решение новых задач, творческий поиск, активный исследователь)	Педагогическое наблюдение, выставки моделей, соревнования, фотоотчет, творческие задания, творческая работа.
2	Множества. Сравнение и сопоставление.			
3	Классификация и обобщение.			
4	Логические действия и операции			
	Итоговое занятие			

Методическое обеспечение

2 год обучения

№ п/п	Название раздела	Материально-техническое оснащение, дидактико-методический материал	Формы, методы, приемы обучения	Формы подведения итогов
	Вводное занятие			
1	Свойства предметов. Действия.	<p>Набор мебели (столы и стулья для учащихся и педагога); стеллаж для логических блоков; техническое оснащение (компьютер, проектор, экран, принтер); учебные пособия.</p> <p>Набор логических блоков Дьенеша. Карточки – символы (инструкции, подсказки, отрицания), инструкции алгоритмов, таблицы, схемы, цепочки действий, знаково – символические обозначения; образцы выполнения заданий; предметные и сюжетные картинки; фигурки сказочных героев.</p>	<p>Методы обучения: словесные, наглядные, практические, объяснительно – иллюстративные, игровые, проблемные, исследовательские.</p> <p>Формы и приемы обучения: объяснение, показ, демонстрация, беседа; упражнения по инструкции, карточке и схеме; игровое моделирование; игровые, образовательные и проблемные ситуации; проблемные вопросы; дидактические игры и упражнения; обследование предметов, информация о них; приемы развития критического мышления (решение новых задач, творческий поиск, активный исследователь)</p>	<p>Педагогическое наблюдение, выставки моделей, соревнования, фотоотчет, творческие задания, творческая работа.</p>
2	Множества. Сравнение и сопоставление.			
3	Классификация и обобщение.			
4	Логические действия и операции			
	Итоговое занятие			

2.6. Воспитательный потенциал программы

Воспитательная работа в рамках дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы социально – гуманитарной направленности «Хочу все знать» направлена на:

- воспитание чувства ответственности при выполнении своей работы, работы в команде, распределение обязанностей в игровой деятельности;
- соблюдение элементарных социальных норм и правил поведения на занятиях, во взаимоотношениях со взрослыми и сверстниками, радость творчества;
- воспитание эмоционально – волевых качеств (позитивная самооценка, самоконтроль, анализ своей деятельности и личных результатов)
- применение усвоенных способов деятельности при решении жизненных и игровых ситуаций;
- развитие доброжелательности в оценке творческих работ товарищей (сопереживание, содействие) и к достижению личных результатов;
- формирование сплоченного коллектива через развитие коммуникативных способностей обучающихся, чувства взаимного уважения.

Для решения поставленных воспитательных задач и достижения цели программы учащиеся привлекаются к участию интеллектуальных игр и викторин в ДОУ (внутри группы, в соревновании с группой сверстников), в выставках творческих работ (моделирование). **(Приложение 2.)**

Предполагается, что в результате проведения воспитательных мероприятий будет достигнут высокий уровень сплоченности коллектива, повышение интереса к творческим математическим занятиям, собственной компетентности и уровня личностных достижений обучающихся, привлечение родителей к активному участию в детско – родительских мероприятиях по развитию логического мышления.

2.7. Список литературы

1. Безруких М.М., Филиппова Т.А., Верба А.С. Ориентиры развития ребенка. Диагностическое пособие.– М. «Издательство «Просвещение», 2023.- 40с.
2. Захарова Н.И. Играем с логическими блоками Дьенеша: Учебный курс для детей 5-6 лет.-СПб. ООО «Издательство «Детство - Пресс», 2020.-272с.
3. Захарова Н.И. Играем с логическими блоками Дьенеша: Учебный курс для детей 6-7 лет.-СПб. ООО «Издательство «Детство - Пресс», 2020.-272с.
4. Круглова Л.Ю. Современные технологии дошкольного образования.- Москва, 2022. – 224с.
5. Носова Е.А., Непомнящая Р.Л. Логика и математика для дошкольников. .-СПб.: «Детство - Пресс», 2004.
6. Шмер М.А. Система работы воспитателя с блоками Дьенеша в образовательном процессе с детьми дошкольного возраста. Методическая разработка. – Йошкар-Ола: ГБУ ДПО Республики Марий Эл «Марийский институт образования», 2021 – 60 с.

Календарный учебный график

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Хочу все знать» (базовый уровень)

1 год обучения:

группа: дети 5-6 лет

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	сентябрь	06.09	15.30	Игра - занятие	2	Вводное занятие Детали логических блоков, их свойства. Цепочка действий. Самостоятельная деятельность с блоками. Д/у «Придумай картинку», «Веселая цепочка»	Группа	Начальная диагностика, педагогическое наблюдение.
2.		13.09						
Раздел 1 «Свойства предметов»								
3.	Октябрь	20.09	15.30	Игра - занятие	1	«День рождение волшебницы Мигуль»	Группа	Педагогическое наблюдение.
4.		27.09	15.30	Игра - моделирование	2	«Город Фигуриус»	Группа	Выставка моделей.
5.		04.10						
6.		11.10	15.30	Игра - путешествие	2	«Путешествие в сказку»	Группа	Педагогическое наблюдение.
7.		18.10						
8.		25.10	15.30	Практическое занятие	1	«Карточки – символы»	Группа	Фотоотчет. Педагогическое наблюдение.
9.	Ноябрь	01.11	15.30	Игра - путешествие	2	«В гости к гномам. Бим и Бом»	Группа	Педагогическое наблюдение.
10.		08.11						
11.	Ноябрь	15.11	15.30	Игра -	1	«Ищем клад»	Группа	Соревнование.

				путешествие				
Раздел 2 «Сравнение и сопоставление»								
12.		22.11	15.30	Игра - моделирование	2	«Необычная машина»	Группа	Выставка моделей.
13.		29.11						
14.	Декабрь	06.12	15.30	Игра - путешествие	2	«Планета Тибу»	Группа	Педагогическое наблюдение.
15.		13.12						
16.		20.12	15.30	Практическое занятие	2	«Игротека»	Группа	Фотоотчет. Творческое задание.
17.		27.12						
18.	Январь	10.01	15.30	Игра - занятие	2	«Волшебный клубочек»	Группа	Педагогическое наблюдение.
19.		17.01						
20.		24.01.	15.30	Игра - путешествие	2	«В гостях у Бабы – яги»	Группа	Педагогическое наблюдение.
		31.01.						
21.	Февраль	07.02	15.30	Игра - занятие	1	«В гости к профессору Умнику»	Группа	Фотоотчет. Педагогическое наблюдение.
Раздел 3 «Классификация и обобщение»								
22.		14.02	15.30	Игра - соревнование	3	«Соревнования фигур»	Группа	Соревнование.
23.		21.02						
24.		28.02						
25.	Март	07.03	15.30	Игра - занятие	1	«Завод космических машин»	Группа	Фотоотчёт Творческое задание.
26.		14.03	15.30	Игра - путешествие	2	«Поездка на швейную фабрику»	Группа	Педагогическое наблюдение.
27.		21.03						
28.		28.03	15.30	Игра - моделирование	1	«Модели звездолетов»	Группа	Выставка моделей.
29.		04.04	15.30	Практическое	1	«Схема»	Группа	Творческое

				занятие				задание.
Раздел 4 «Логические действия и операции»								
30.	Апрель	11.04	15.30	Игра - путешествие	2	«Поездка на почту»	Группа	Педагогическое наблюдение.
31.		18.04						
32.		25.04	15.30	Практическое занятие	1	«Упражнения с таблицей»	Группа	Творческое задание.
33.	Май	03.05	15.30	Игра - занятие	2	«Праздник в городе Фигуриус»	Группа	Фотоотчет. Педагогическое наблюдение.
34.		10.05						
35.		16.05	15.30	Итоговое занятие	3	«Игротека»	Группа	Промежуточная аттестация. Творческая работа.
36.		23.05						
		30.05						

Календарный учебный график

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Хочу все знать» (базовый уровень)
 2 год обучения:
 группа: дети 6-7 лет

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	сентябрь	05.09	15.30	Игра - занятие	1	Вводное занятие Закрепление свойств блоков, их видоизменение. Моделирование. Цепочка действий. Схема. Самостоятельная деятельность с блоками. Игра «Дружат – не дружат»	Группа	Входная диагностика, педагогическое наблюдение.
Раздел 1 «Свойства предметов»								
2.	Октябрь	12.09	15.30	Игра - занятие	2	«Мишка – топтыжка»	Группа	Фотоотчет. Педагогическое наблюдение.
3.		19.09						
4.		26.09	15.30	Игра - путешествие	2	«На теплоходе»	Группа	Педагогическое наблюдение.
5.		03.10						
6.		10.10	15.30	Практическое занятие	1	«Схема «Блок – основание»	Группа	Фотоотчет. Творческое задание.
7.		17.10	15.30	Игра - моделирование	2	«Волшебный цветок»	Группа	Выставка моделей.
8.	24.10							
9	31.10	15.30	Игра - занятие	1	«Страна сказок»	Группа	Фотоотчет. Педагогическое наблюдение.	
Раздел 2 «Множества. Сравнение и сопоставление»								

10	Ноябрь	07.11	15.30	Игра - путешествие	1	«Экспедиция на Галлу»	Группа	Фотоотчет. Педагогическое наблюдение.
11.		14.11	15.30	Игра - моделирование	1	«Инфосбор»	Группа	Выставка моделей.
12. 13.		21.11 28.11	15.30	Практическое занятие	2	«Алгоритм «Блок – схема»	Группа	Творческое задание.
14. 15.	Декабрь	05.12 12.12	15.30	Игра - соревнования	2	«Соревнование фигур»	Группа	Соревнование.
16.		19.12	15.30	Игра - занятие	1	«Новогодний праздник»	Группа	Педагогическое наблюдение.
Раздел 3 «Классификация и обобщение»								
17.		26.12	15.30	Практическое занятие	1	«Классификация»	Группа	Творческое задание.
18. 19. 20.	Январь	09.01 16.01 23.01	15.30	Игра - моделирование	3	«Город Фигуриус»	Группа	Выставка моделей.
21.		30.01	15.30	Игра - занятие	1	«Цветочные часы»	Группа	Педагогическое наблюдение.
22.	Февраль	06.02	15.30	Игра - занятие	1	«Лесная больница»	Группа	Педагогическое наблюдение.
23. 24.		13.02 20.02	15.30	Игра - путешествие	2	«Игры с пиратом»	Группа	Соревнование.
25. 26.		27.02 12.03	15.30	Практические задания	2	«Игротека»	Группа	Фотоотчет. Соревнования.
Раздел 4 «Логические действия и операции»								
27. 28.		19.03 26.03	15.30	Практическое занятие	2	«Разветвлённый алгоритм «Выращивание дерева»	Группа	Педагогическое наблюдение.
29.	Апрель	02.04	15.30	Игра - занятие	1	«Страна сказок»	Группа	Педагогическое наблюдение.
30. 31.		09.04 16.04	15.30	Игра - соревнование	2	«Спортивные задания»	Группа	Соревнование

32.		23.04	15.30	Игра - путешествие	1	«Планета Чарута»	Группа	Педагогическое наблюдение.
33.		30.04.	15.30	Практическое занятие	2	«Карточки – символы»	Группа	Фотоотчет. Творческое задание.
34.	Май	07.05.						
35.		14.05	15.30	Итоговое занятие	3	«Игротека»	Группа	Итоговая диагностика. Творческая работа. Фотоотчет.
36.		21.05						
		28.05						

Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Название мероприятия, события	Форма проведения	Сроки проведения
1.	«Фестиваль загадок»	Викторина	Октябрь
2.	«Хочу все знать»	Математический КВН	Январь
3.	«Что? Где? Когда?»	Интеллектуальная игра	Март
4.	«Умники и умницы»	Выставка творческих работ (моделирование)	Май

Начальная диагностика

Таблица 1

Освоение логико - математических умений

Элементы логических умений и математических способностей	Ф.И. ребенка						Итого
Творческий замысел							
Мыслительные умения (сравнение, классификация, обобщение, абстрагирование) в процессе игры с блоками							
Элементарные навыки алгоритмической культуры мышления							
Познавательные процессы (восприятие, память, внимание, воображение)							
Интерес к играм, моделированию							

Таблица 2

Критерии оценки логико – математических умений

Элементы логических умений и математических способностей	Критерии оценки			
	1	2	3	Вопросы к детям
Творческий замысел	Четкий, но не устойчивый, дети не самостоятельны в решении творческих задач.	Четкий, устойчивый, но ориентирован на обращение за помощью к взрослому при решении творческих задач.	Четкий, устойчивый, ориентирован на самостоятельное решение творческих задач	Что будешь выкладывать? По схеме (инструкции) или сделаешь по-своему? Какие блоки добавишь?
Мыслительные умения (сравнение, классификация, обобщение) в процессе игры с блоками	Не сформированы мыслительные умения: дети с помощью взрослого сравнивают, классифицируют, обобщают, абстрагируют в процессе игр с логическими	Сформированы мыслительные умения: дети сравнивают, классифицируют, обобщают, абстрагируют, оперируя одним свойством в процессе игр с логическими	Сформированы мыслительные умения: дети сравнивают, классифицируют, обобщают, абстрагируют, оперируя двумя свойствами в процессе игр с логическими	На какие свойства блоков нужно обращать внимание? С какого блока лучше начать свою работу? Они одинаковые

	блоками Дьенеша.	блоками Дьенеша.	блоками Дьенеша.	или чем – то отличаются?
Элементарные навыки алгоритмической культуры мышления	Не усвоены элементарные навыки алгоритмической культуры мышления: дети с помощью взрослого работают с карточками, подтверждающими наличие свойств у блоков, не указывают на отрицание какого-либо свойства.	Частично усвоены элементарные навыки алгоритмической культуры мышления: дети с помощью взрослого работают с карточками, подтверждающими наличие свойств у блоков, указывают на отрицание какого-либо свойства.	Усвоены элементарные навыки алгоритмической культуры мышления: дети самостоятельно работают с карточками, подтверждающими наличие свойств у блоков, указывают на отрицание какого-либо свойства.	Что означают зачеркнутые знаки на карточках – символах? Что обозначает карточка символ (толщина, размер, форма, цвет) и как ее можно изменить?
Познавательные процессы (восприятие, память, внимание, воображение)	Не развиты познавательные процессы: восприятие, память, внимание, воображение	Познавательные процессы: восприятие, память, внимание, воображение развиты частично.	Развиты познавательные процессы: восприятие, память, внимание, воображение.	У тебя получилось то, что ты хотел? Для чего можно использовать? Можно ли улучшить твою работу? Как?
Интерес к играм, моделированию	Интерес к играм с логическими блоками Дьенеша не устойчив.	Проявляет интерес к играм с логическими блоками Дьенеша, к моделированию.	Развит интерес к играм и моделированию с логическими блоками Дьенеша.	Как называется твоя модель? Какие логические блоки в ней используются. Что она может делать?

Диагностический инструментарий (задания)

1.«Придумай картинку»

Цель: развитие внимания, пространственного мышления.

Методы: наблюдение, беседа.

Материал: набор логических боков.

Форма проведения: групповая

Задание: придумайте и выложите любую картинку из логических блоков, расскажите о ней, какие фигуры (блоки) использовали и почему.

2.«Веселая цепочка»

Цель: умение классифицировать блоки по четырем свойствам.

Методы: наблюдение, проблемная ситуация.

Материал: набор логических блоков, карточки – символы свойств.

Форма проведения: групповая

Задание: выложите цепочку из логических блоков. Варианты заданий:

- чтобы рядом не было фигур одинаковой формы (цвета, размера, толщины);
- чтобы рядом не было одинаковых по форме и цвету фигур (по цвету и размеру, по размеру и толщине и т.п.);
- чтобы рядом были фигуры одинаковые по размеру, но разные по форме;
- чтобы рядом были фигуры одинакового цвета и размера, но разной формы (одинакового размера, но разного цвета).

3.«Друзят – не дружат»

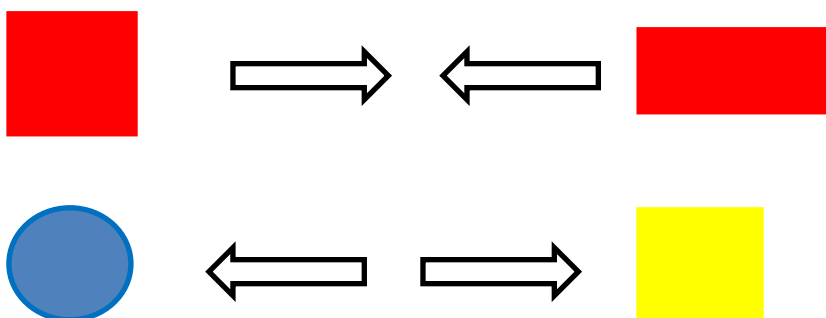
Цель: умение находить сходства и различия свойств предметов, определять их знаковые обозначения.

Методы: наблюдение, беседа.

Материал: набор логических блоков, карточки – символы свойств.

Форма проведения: групповая

Задание: выбрать любую карточку, определить одинаковые или разные свойства данных логических блоков, объяснить свой выбор (дружат – не дружат блоки) и выстроить «дружескую» цепочку.



Промежуточная аттестация (итоговая диагностика)

Таблица 3

Выполнение творческой работы (задания)

Показатели творческой работы (задания)	Ф.И. ребенка						Итого
Активность ребёнка в деятельности с логическими блоками Дьенеша (интерес к деятельности, планирование, поиск решения)							
Творческие проявления детей в деятельности с логическими блоками (умение использовать карточки – подсказки, самостоятельное моделирование)							
Принятие ребёнком ведущей роли в моделировании (творческой работы)							

Таблица 4

Критерии оценки выполнения творческой работы (задания)

Показатели творческой работы (задания)	Критерии оценки		
	1	2	3
Активность ребёнка в деятельности с логическими блоками Дьенеша (интерес к деятельности, планирование, поиск решения)	Не сразу приступает к деятельности. Низкая самостоятельность, необходима прямая помощь взрослого.	Сразу приступает к деятельности, есть интерес, активность, но по ходу выполнения задания она не сохраняется. Планирует свою деятельность, оценивает свой результат.	Сразу приступает к деятельности, есть интерес, активен, есть целеполагание, планирование и вариативность выполнения творческого задания, рационально использует имеющийся опыт, оценка собственного результата.
Творческие проявления детей в деятельности с логическими блоками (умение использовать карточки – подсказки, самостоятельное моделирование)	Творчество и интерес к деятельности не проявляет. На слово «Придумай» не реагирует. На помощь педагога не всегда реагирует адекватно или вообще отказывается от выполнения упражнения, но при этом может, аргументировать	Сниженная творческая самостоятельность, требуется подключение взрослого к процессу: повторное объяснение задания, советы, указания, наводящие вопросы. Снижена творческая инициатива, в основном опирается на	По разным видам карточек или самостоятельно, вариативно придумывает игровые модели с логическими блоками, присутствует оригинальность. Аргументирует игровые замыслы.

	свой отказ: «Я не знаю, как это делать. Ничего не понимаю», «У меня ничего не придумывается. Я не знаю что составить».	имеющийся опыт при выполнении задания, не проявляет творчество. Повторяет известные способы моделирования. Аргументирует свои игровые замыслы.	
Принятие ребёнком ведущей роли в моделировании (творческой работы)	Не принимает на себя роль в моделировании. Необходима помощь взрослого.	Частично принимает на себя роль в моделировании. Требуется подключение взрослого	Принимает на себя ведущую роль в моделировании.

Ориентируясь на карточки – схемы, карточки – инструкции, карточки - подсказки и контурные изображения фигур, дети выбирают блоки, которые обладают всеми четырьмя заданными свойствами и моделируют их соответствующее изображение. Также обучающимся дается возможность выполнить моделирование по замыслу (используя свое цветовое решение, свойства предметом и их видоизменение)

Промежуточная аттестация

Диагностический инструментарий (задания)

1.Моделирование «Бабочка и лягушка»

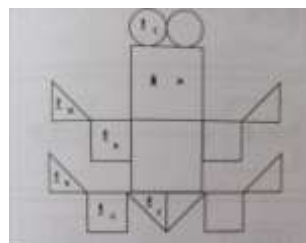
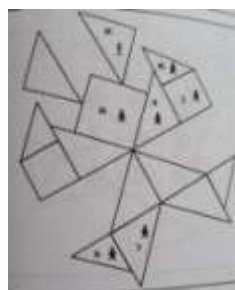
Цель: умение подбирать логические блоки, ориентируясь на контурное изображение фигур в схеме (форма, размер) и на карточки – символы свойств (цвет, толщина)

Методы: наблюдение, проблемная ситуация.

Материал: набор логических блоков, схема, карточки – символы свойств.

Форма проведения: групповая

Задание: выберите логические блоки таким образом, чтобы они соответствовали изображениям на схеме и обладали всеми 4 заданными свойствами.



2.«Строительный цех»

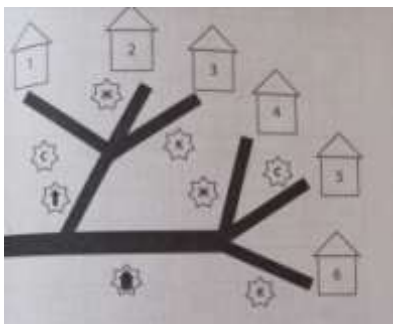
Цель: умение самостоятельно моделировать цепочку действия (разветвлённый алгоритм – «Выращивание дерева»)

Методы: наблюдение, беседа.

Материал: набор логических блоков, таблица «Развозим строительный материал по цехам», карточки – символы свойств.

Форма проведения: групповая

Задание: смоделировать путь машин к строительным цехам, определить указатели на дороге, доставить детали определенного размера и цвета.



Итоговая диагностика

Диагностический инструментарий (задания)

1. Моделирование робота «Робика»

Цель: умение выполнять действия по указаниям педагога (цепочка действий), классифицировать фигуры из блоков Дьенеша по основным признакам, выделять основные.

Методы: наблюдение, проблемная ситуация.

Материал: набор логических блоков, карточки – символы, карточки – отрицания свойств.

Форма проведения: групповая

Варианты задания:

1. Выложите самостоятельно (по замыслу) робота Робика из логических блоков, используя по желанию цветовое решение.

2. Выложите робота Робика из логических блоков по определенным правилам:

- Глаза не красные и не жёлтые, не прямоугольные и не треугольные.
- Нос треугольный, не красный и не синий.
- Рот не прямоугольный и не треугольный, красный.
- Туловище не треугольное и не круглое, не синее и не красное, не маленькое.
- Руки не большие, красные, не круглые и не квадратные.
- Ноги прямоугольные, не маленькие и не синие.

2. Моделирование «Зверомобиль»

Цель: умение видоизменять свойства предметов в соответствии со схемой, изображенной на карточке, расшифровывать информацию (по инструкции).

Методы: наблюдение, проблемная ситуация.

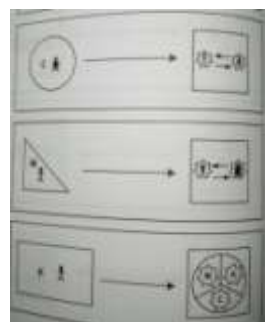
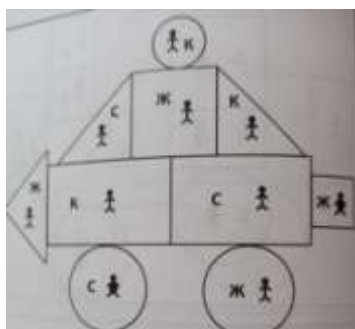
Материал: набор логических блоков, карточки – символы, карточки – символы видоизменения свойств.

Форма проведения: групповая

Варианты задания:

1. Выложите самостоятельно (по замыслу) «зверомобиль» из логических блоков, используя по желанию цветное решение,

2. Выложите «зверомобиль» из логических блоков по определённому правилу: расшифровать информацию о детали, которую нужно заменить и с помощью карточки – символа видоизменения свойства определить, каким признаком новая деталь должна отличаться от использованной в постройке.



Оценивание личностных и метапредметных результатов

Личностные и метапредметные результаты оцениваются педагогом через педагогическое наблюдения в течение всего периода обучения.