

Согласовано»
Педагогический совет МБДОУ №84
протокол № 1 от «31» 08 2010 г

«Утверждаю»
Заведующая МБДОУ №84
Тарасова М.С.
пр. 23 01.09.20



дополнительная образовательная программа



возраст обучающихся: 5-7 лет
(срок реализации: 2 года)

Авторы составители:

Тарасова М.С.

Еперина Е.П.

Кемерово 2014 г.

Содержание

| | | |
|------|--|----|
| 1. | Комплекс основных характеристик программы | |
| 1.1. | Пояснительная записка..... | 3 |
| 1.2. | Цель и задачи программы..... | 5 |
| 1.3. | Содержание программы..... | 5 |
| 1.4. | Планируемые результаты..... | 16 |
| 2. | Комплекс организационно - педагогических условий | |
| 2.1. | Календарный учебный график..... | 17 |
| 2.2. | Условия реализации программы..... | 17 |
| 2.3. | Формы аттестации и оценочные материалы..... | 18 |
| 2.4. | Методические материалы..... | 18 |
| 2.5. | Список литературы..... | 21 |

Приложение

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Программа дополнительного образования «Маленький гений» (далее Программа) естественнонаучной *направленности* представляет собой модель организации образовательного процесса дополнительного образования для детей дошкольного возраста. Образовательная деятельность по дополнительной образовательной программе направлена на удовлетворение индивидуальных потребностей, обучающихся в интеллектуальном развитии.

Программа разработана в соответствии с нормативными документами, регламентирующими функционирования системы дошкольного образования в Российской Федерации. Нормативно-правовую основу для разработки программы составляют:

- Закон РФ «Об образовании РФ» от 27 декабря 2012 г. №273.

- Конвенция о правах ребенка.

- 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».

- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018г. №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

– Приказ Министерства просвещения РФ от 31 июля 2020г. №373 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам - образовательным программам дошкольного образования»

- Устав ДОУ.

Актуальность программы:

Мышление - одна из высших форм деятельности человека. Это социально обусловленный процесс, неразрывно связанный с речью. В процессе мыслительной деятельности вырабатываются определенные приемы или операции (анализ, синтез, сравнения, обобщения, конкретизация).

Социокультурные, экономические и иные преобразования, происходящие в современном обществе, предполагают обновление содержания образования детей разного возраста, включая и систему образования дошкольников. Поиск новых вариантов образования, ориентированного на развитие умственных способностей, актуализируют

внимание ученых и педагогов-практиков к процессам развития логического мышления. Развитое логическое мышление позволяет человеку свободно ориентироваться в окружающем мире, продуктивно и результативно осуществлять деятельность.

Основными показателями умственного развития дошкольников являются: усвоение системы знаний, накопление их фонда, развитие творческого мышления и овладение способами познавательной деятельности, необходимыми для приобретения новых знаний.

Логическое мышление - это вид мышления, сущность которого в оперировании понятиями, суждениями, умозаключениями на основе законов логики, их сопоставлении и соотнесении с действиями или же совокупность умственных логически достоверных действий или операций мышления, связанных причинно-следственными закономерностями, позволяющими согласовать наличные знания с целью описания и преобразования объективной действительности.

Актуальность данного вопроса натолкнуло авторов на разработку программы по развитию логического мышления детей дошкольного возраста. В данной программе показано, как через специальные (интерактивные) игры и упражнения можно сформировать умение детей самостоятельно устанавливать логические отношения в окружающей действительности, что является ее *отличительной* особенностью.

Данная программа разработана на основе:

Примерной основной общеобразовательной программы дошкольного образования «Детский сад 2100», которая является одним из структурных компонентов Образовательной системы «Школа 2100», с использованием методического пособия по информатике «Все по полочкам» - авторы А.В. Горячев, К.И. Горина, Н.И. Суворова и др. А так же основывается на идеологии педагога-психолога Л.А. Венгера, которая направлена на развитие умственных способностей детей в процессе специфических дошкольных видов деятельности, в преобладании игровой и придерживается лично - ориентированной модели воспитания.

Адресат программы – это обучающие с 5 до 7 лет.

Объем и срок реализации программы: Программа рассчитана на 2 года обучения – по 31 групповых занятий (всего 62). Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения и необходимых для освоения программы, определяется содержанием и прогнозируемыми результатами программы и характеризуется продолжительностью программы (количество месяцев, лет) необходимых для ее освоения.

Форма обучения: очная, групповая.

Особенности организации образовательного процесса – реализация программы в соответствии с учебным планом для группы обучающихся объединенных общим интересом в кружок с одноименным названием «Маленький гений». Группа сформирована одним возрастом. Состав группы постоянный на год обучения.

Режим занятий: Образовательная деятельность с детьми дошкольного возраста осуществляется один раз в неделю, во второй половине дня. Продолжительность одного группового занятия для детей:

-5-6 лет - не более 25 минут,

-6-7 лет - не более 30 минут.

Основные формы реализации программы: совместная и самостоятельная продуктивная и игровая деятельности.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы – формирование логического мышления.

Задачи:

1. Развивать приемы логического мышления (анализа, синтеза, сравнения, обобщения, классификация, сериация).

2. Учить выделять свойства предметов, находить предметы, обладающие заданными свойствами или несколькими свойствами, разбивать множества на подмножества, характеризующиеся общим свойством через оперирование простейшими классами (классификация понятий на виды).

3. Развивать сенсорные способности и усваивать символы, являющиеся предпосылкой последующего развития познавательных и творческих, интеллектуальных способностей ребенка.

1.3. Содержание программы

При реализации программы педагог может по своему усмотрению выбирать или дополнять рабочий материал с учетом возможностей обучающихся. Каждое занятие между собой не связано по тематическому содержанию, поэтому не объединяется в разделы, но «принцип от простого к сложному» сохраняется. В образовательном процессе используются сложные математические понятия: «Истина» и «Ложь», «Множество», «круги Эйлера», «классификационное дерево», «модель».

Каждое занятие состоит из 3х частей:

-теория;

-практика;

-закрепление материала.

Теория — сообщение темы занятия, постановка задачи занятия перед детьми, беседы познавательного характера на объяснение или закрепление нового материала. Совместная деятельность: игра «Классификация и Я»: основное задание по теме построение модели, используя логическое упражнение, двигательную гимнастику: «Движение + рассуждение».

Практика — проводится фронтально с использованием наглядной доски с фломастерами, набор картинок и индивидуальных канцелярских принадлежностей для каждого ребенка (карандаши, лист бумаги, клей-карандаш, набор картинок в соответствии с темой занятия). Самостоятельная деятельность (совместная) детей по решению логической задачи,

использование логических игр (цепочки, квадраты, задачи, на сравнение и т.д.).

Закрепление материала – слайды интерактивной игры, по закреплению пройденной темы с использованием интерактивной доской или мультимедийным проектором, или ноутбук с мышкой. Работа с компьютером не превышает 10 мин. (по нормам СП). Интерактивные игры по тематике, разработанные в программе Microsoft Office PowerPoint.

Формы и приемы работы:

- логические игры (цепочки, квадраты, задачи, на сравнение и т.д.);
- интерактивные игры;
- сериация;
- классификация.

Учебный план

| № п/п | Наименование модулей программы | Кол-во минут | | | | Формы аттестации/контроля |
|---------------|--------------------------------|--------------|------------|------------|-------------|---------------------------|
| | | Всего | теория | практика | закрепление | |
| 1. | 1ый год обучения | 31 | 10 | 10 | 5 | Построение модели |
| 2. | 2ой год обучения | 31 | 10 | 10 | 10 | Построение модели |
| Всего: | | 62 | 620 | 620 | 465 | |

Учебно-тематический план

| № недели | месяц | Наименование раздела программы | Кол-во минут | | | | Формы аттестации/контроля |
|-------------------------|-------|--------------------------------|--------------|------------------|----------|-------------------|---------------------------|
| | | | Всего | подготовительная | основная | закл ючи тель ная | |
| 1ый год обучения | | | | | | | |
| 1. | октя | Зоопарк | 25 | 10 | 10 | 5 | Построение схемы |
| 2. | брь | Кто быстрее? | 25 | 10 | 10 | 5 | Построение схемы |
| 3. | | Бабочки | 25 | 10 | 10 | 5 | Построение схемы |
| 4. | | Посуда или Помощь Хозяюшке | 25 | 10 | 10 | 5 | Построение схемы |
| 5. | | нояб | Кто выше? | 25 | 10 | 10 | 5 |
| 6. | рь | Собери цветы в букет | 25 | 10 | 10 | 5 | Построение схемы |
| 7. | | Лучший певец (№7) | 25 | 10 | 10 | 5 | Построение схемы |

| | | | | | | | |
|-----|----------|---|----|----|----|---|---------------------|
| 8. | | Мои друзья | 25 | 10 | 10 | 5 | Построение схемы |
| 9. | де ка | Мои друзья | 25 | 10 | 10 | 5 | Построение схемы |
| 10. | бр ь | Цвета | 25 | 10 | 10 | 5 | Построение схемы |
| 11. | | Круги Эйлера | 25 | 10 | 10 | 5 | Построение схемы |
| 12. | | Млекопитающие | 25 | 10 | 10 | 5 | Построение схемы |
| 13. | ян ва | Насекомые и птицы | 25 | 10 | 10 | 5 | Построение схемы |
| 14. | рь | Одежда | 25 | 10 | 10 | 5 | Построение схемы |
| 15. | | Люди: наши дети | 25 | 10 | 10 | 5 | Построение схемы |
| 16. | фе вр | Звери | 25 | 10 | 10 | 5 | Построение схемы |
| 17. | ал ь | Магазин игрушек | 25 | 10 | 10 | 5 | Построение схемы |
| 18. | | Цветы: луговые и садовые | 25 | 10 | 10 | 5 | Построение схемы |
| 19. | | Кондитерские изделия | 25 | 10 | 10 | 5 | Построение схемы |
| 20. | ма рт | Домашние и дикие звери | 25 | 10 | 10 | 5 | Построение схемы |
| 21. | | Животные жарких стран и сибирских лесов | 25 | 10 | 10 | 5 | Построение схемы |
| 22. | | Люди: наши взрослые | 25 | 10 | 10 | 5 | Построение схемы |
| 23. | | Я художник! | 25 | 10 | 10 | 5 | Построение схемы |
| 24. | ап ре | Городской транспорт | 25 | 10 | 10 | 5 | Построение схемы |
| 25. | ль | Виды транспорта | 25 | 10 | 10 | 5 | Построение схемы |
| 26. | | Дикие и домашние птицы | 25 | 10 | 10 | 5 | Построение схемы |
| 27. | | Расстановки и перестановки | 25 | 10 | 10 | 5 | Построение схемы |
| 28. | ма й | Операция «Пересечение» | 25 | 10 | 10 | 5 | Построение схемы |
| 29. | | Закономерность и расположение фигур и предметов | 25 | 10 | 10 | 5 | Построение схемы |
| 30. | | Планета земля | 25 | 10 | 10 | 5 | Построение схемы |

| | | | | | | | |
|-------------------------|----------|--|------------------------------|------------|------------|------------|---------------------|
| 31 | | Планета земля | 25 | 10 | 10 | 5 | Построение схемы |
| Всего: | | | 61 | 310 | 310 | 155 | |
| 2ой год обучения | | | | | | | |
| 1. | ок тя | Сравнение предметов по свойствам | 30 | 10 | 10 | 10 | Построение схемы |
| 2. | бр ь | Фрукты и овощи | 30 | 10 | 10 | 10 | Построение схемы |
| 3. | | Цветы | 30 | 10 | 10 | 10 | Построение схемы |
| 4. | | Деревья | 30 | 10 | 10 | 10 | Построение схемы |
| 5. | | Но яб | Обобщение по признаку | 30 | 10 | 10 | 10 |
| 6. | рь | Путаница | 30 | 10 | 10 | 10 | Построение схемы |
| 7. | | Животные | 30 | 10 | 10 | 10 | Построение схемы |
| 8. | | Животные | 30 | 10 | 10 | 10 | Построение схемы |
| 9. | | де ка | Посуда: кухонная и чайная | 30 | 10 | 10 | 10 |
| 10. | бр ь | Выделение главных свойств предметов | 30 | 10 | 10 | 10 | Построение схемы |
| 11. | | Звери | 30 | 10 | 10 | 10 | Построение схемы |
| 12. | | Кто летает? | 30 | 10 | 10 | 10 | Построение схемы |
| 13. | | ян ва | Люди: девочки и мальчики | 30 | 10 | 10 | 10 |
| 14. | рь | Цветы: полевые и садовые | 30 | 10 | 10 | 10 | Построение схемы |
| 15. | | Птицы | 30 | 10 | 10 | 10 | Построение схемы |
| 16. | | фе вр | Деревья | 30 | 10 | 10 | 10 |
| 17. | ал ь | Расстановки и перестановки | 30 | 10 | 10 | 10 | Построение схемы |
| 18. | | Одежда | 30 | 10 | 10 | 10 | Построение схемы |
| 19. | | Не дышит и не двигается | 30 | 10 | 10 | 10 | Построение схемы |
| 20. | ма рт | Обувь | 30 | 10 | 10 | 10 | Построение схемы |
| 21. | | Игрушки | 30 | 10 | 10 | 10 | Построение схемы |

| | | | | | | | |
|---------------|--------|--|-----------|------------|------------|------------|------------------|
| 22. | | Упорядочение серии предметов по разным признакам | 30 | 10 | 10 | 10 | Построение схемы |
| 23. | | В гостях у кондитера | 30 | 10 | 10 | 10 | Построение схемы |
| 24. | апрель | Понятия «ИСТИНА» и «ЛОЖЬ» | 30 | 10 | 10 | 10 | Построение схемы |
| 25. | | Как его зовут? | 30 | 10 | 10 | 10 | Построение схемы |
| 26. | | Части - целое | 30 | 10 | 10 | 10 | Построение схемы |
| 27. | | Польза и вред | 30 | 10 | 10 | 10 | Построение схемы |
| 28. | май | Где зонтик? | 30 | 10 | 10 | 10 | Построение схемы |
| 29. | | Логические упражнения | 30 | 10 | 10 | 10 | Построение схемы |
| 30. | | Задачи-шутки | 30 | 10 | 10 | 10 | Построение схемы |
| 31 | | Мой мир | 30 | 10 | 10 | 10 | Построение схемы |
| Всего: | | | 61 | 310 | 310 | 310 | |

Содержание

Первый год обучения: в основе занятий математическое понятие «Круги Эйлера» и построение схемы(модели).

Зоопарк

1. Знакомство с сериационными отношениями. Разложить картинки зверей (слон, бегемот, волк, заяц, белка) по размеру от самого большого до самого маленького, подобрать для каждого домик.

2. Логическая игра «Третий лишний».

3. Физ. минутка. Перечислить животных. Услышали домашнее животное - присесть.



4. Интерактивная игра «Зоопарк».

Кто быстрее?

1. Использование заместителей для построения сериационного ряда.

Разложить картинки транспорта (самолет, автомобиль, поезд, грузовик, пароход, трамвай, лодка) по скорости от самого быстрого до самого медленного, заменить на полоски соответствующей скорости.

2. Логическая игра «Дорисуй символ»

3. Физ. минутка. Каждый получает свой руль-цвет и опознавательный знак. Сигнальщик показывает цвет и знак, соответствующий «транспорт» движется.

4. Интерактивная игра «Транспорт»

Бабочки

1. Использование заместителей для построения сериационного ряда. Разложить картинки бабочек (разные по яркости) от самой яркой до самой бледной, заменить на круги в соответствии по красоте (самая красивая большой круг и т.д.)
2. Логическая игра «Найди отличия»
3. Физ. минутка. Каждый получает свою бабочку, под музыку бабочки летают, музыка кончается, надо бабочку посадить на свой цветок.
4. Интерактивная игра «Бабочки»

Помощь Хозяюшке

1. Использование заместителей для сериационных отношений между объектами. Разложить картинки (заварной чайник, тарелка, маленького ребенка, цветок в горшке, окно, кружка) по использованию воды от «самой горячей» до «самой холодной».
2. Логическая игра «Продолжи узор».
3. Физ. минутка. Импровизация по сигналу: «Мыть ребенка», «Пить чай» и др.
4. Интерактивная игра «Помощь Хозяюшке».

Кто выше?

1. Ориентировка в сериационных отношениях между понятиями (выше, ниже). Найти среди предложенных изображений (ракеты, самолета, птицы, бабочки) и показать. «То, что выше всего летает; то, что летает выше бабочки и ниже самолета; и т.д.
2. Логическая игра «Собери узор» (Никитинские кубики)
3. Физ. минутка. На интерактивной доске, для глаз.
4. Интерактивная игра «Кто выше?».

Собери цветы в букет

1. Освоение действий по построению сериационного ряда, отношения между объектами. «Подбери букет для мамы» по описанию, используя подсказку. (Большой круг - цветок нравится маме, средний круг – цветок нравится меньше, маленький круг - совсем не нравится).
2. Логическая игра «Найди точно такой рисунок».
3. Физ. минутка. Каждый получает цветок, по сигналу надо найти свою пару, встать в круг с цветами, что было не четное количество.
4. Интерактивная игра «Собери цветы в букет».

Лучший певец

1. Освоение действий по построению сериационного ряда, отношения между объектами. Определи самого лучшего певца, используя заместители. (Самая длинная полоска обозначает победителя, самая короткая полоска занявшее последнее место).
2. Логическая игра «Чья тень?».

3. Физ. минутка. Изобрази птицу, которая на картинке.
4. Интерактивная игра «Лучший певец».

Второй год обучения: в основе занятий математическое понятие «Классификационное дерево» и построение схемы(модели).


Сравнение предметов по свойствам

- 1.Ознакомление с графическим обозначением - классификационное дерево. Рассмотреть картинки мебели, посуды. Разделить, назвать одним словом, разместить на квалификационном древе.
- 2.Логическая игра «Найди отличия».
- 3.Физ. минутка. Эстафета: быстро положить картинку в нужную коробочку «мебель», «посуда».
4. Интерактивная игра «Третий лишний».

Фрукты и овощи

- 1.Освоение принципов построения графически через классификационное дерево. Рассмотреть картинки овощи и фрукты. Разделить, назвать одним словом, разместить на квалификационном древе. Где будет размещаться «лимон»?
- 2.Логическая игра «Третий лишний».
- 3.Физ. минутка. Фрукт (банан, апельсин...) - встали, овощ (помидор, горох...) - присели.
4. Интерактивная игра «Фрукты и овощи».

Цветы

- 1.Построение простейшей модели в форме классификационного древа. Рассмотреть картинки (гвоздика, одуванчик, роза, ель). Найти лишнее. Назвать, одним словом. Где будет размещаться «ель»? 
- 2.Логическая игра «Продолжи узор».
- 3.Физ. минутка. Семечко - сидят, росток - встали, цветок – руки в стороны.
4. Интерактивная игра «Цветы».

Деревья

- 1.Построение простейшей модели в форме классификационного древа. Рассмотреть картинки (ель, дуб, береза, сосна, клен, ромашка). Найти лишнее. Назвать, одним словом. Где будет размещаться «ромашка»?
- 2.Логическая игра «Сложи узор».
- 3.Физ. минутка. Эстафета: быстро положить картинку в нужную коробочку «хвойные», «лиственные».
4. Интерактивная игра «Деревья».

Обобщение по признаку

1. Закрепление представлений о содержании понятий. Сравнить понятия «Анютины глазки» и «Анютины глазки», «Карандаш» и «Ручка» «Замок» и «Замок». Создать модели (выделяя точки).

2. Логическая игра «Логическая цепочка из слов».

3. Физ. минутка. Продолжи предложение, выполняя движение: Мальчик сел на велосипед, и...; Воробей взмахнул крыльями и...; Собака перепрыгнула лужу и...

4. Интерактивная игра «Обобщение по признаку».

Путаница

1. Использование модели классификационных отношений между понятиями. На моделях перепутаны картинки (грибы, ягоды, капуста и др.).

Разложить правильно картинки по заданной модели. ● ●

2. Логическая игра «Найди отличия».

3. Физ. минутка. Услышали ошибку («ЛОЖЬ») – подпрыгнуть. Например: У всех кошек есть полоски и др.

4. Интерактивная игра «Путаница».

Животные

1. Построение простейшей модели в форме классификационного дерева. Рассмотреть картинки и условные обозначения (животные, птицы, звери, насекомые). Разложить по общим признакам. Назвать, одним словом. Где будет размещаться «кит»? Потом добавляются картинки с понятием «рыбы». Знакомится с животным «поликсена» (бабочка)

2. Логическая игра «Продолжи узор».

3. Физ. минутка. Изобразить пантомимой животное по описанию.

4. Интерактивная игра «Животные».

Посуда: кухонная и чайная

1. Построение простейшей модели в форме классификационного дерева. Рассмотреть картинки (кастрюля, сковорода, чашка, заварочный чайник, сахарница) и условные обозначения (кухонная посуда, чайная посуда). Разложить по общим признакам, отличая понятия по месту положения на кухне у Хозяюшке. Отгадать понятие «молочник», через вопросы требующие ответы «да» или «нет». Где будет размещаться «молочник» в модели классификационного дерева?

2. Логическая игра «Найди отличия».

3. Физ. минутка. Эстафета: быстро расставить посуду на стол для кукол.

4. Интерактивная игра «Посуда: кухонная и чайная».

Выделение главных свойств предметов

1. Построение простейшей модели в форме классификационного дерева. Каждому воспитаннику индивидуальный набор картинок (кукла, пирамидка, мяч и капуста, свекла, помидоры, яблоко, груша, апельсин и платье рубашка,

шорты, шапка, варежки и т.д.) и условные обозначения (игрушки, овощи и фрукты, зимняя и летняя одежда). Разложить по общим признакам, подобрать условное обозначение, составить модель.

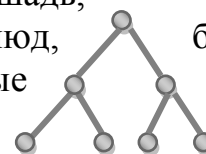
2. Логическая игра «Третий лишний».

3. Физ. минутка. Каждый получает свою картинку. По команде «овощи» - танцуют только воспитанники, имеющие на картинке овощи, остальные сидят в «корзинке» и т.д.

4. Интерактивная игра «Выделение главных свойств предметов».

Звери

1. Построение простейшей модели в форме классификационного дерева. Рассмотреть картинки (собака, кошка, бегемот, лошадь, северный олень, тигр, лиса, морж, лев, тюлень, овца, верблюд, белый медведь). Условные обозначения (плотоядные и травоядные звери, домашние и дикие звери, обитатели северных и южных широт). Разложить на две группы, дети отгадывают название групп. Как еще можно разделить зверей? (плотоядные и травоядные). Самостоятельно детьми составляется модели.



2. Логическая игра «Сложи узор».

3. Физ. минутка. Игра «День-ночь».

4. Интерактивная игра «Хищные и травоядные звери».

Кто летает?

1. Использование содержательных признаков понятия. Отгадать загадку по существенным признакам: есть крылья, хвост..., но не птица? (самолет). Есть крылья, хвост, перья..., но не летает? (страус). Каким видам относится каждое понятие? Какие еще примеры можно подобрать?

2. Логическая игра «Продолжи узор».

3. Физ. минутка. «Летает - не летает» Называют летающий предмет - руки вверх, не летающий - вниз.

4. Интерактивная игра «Кто летает?»

Люди: девочки и мальчики

1. Построение модели в форме классификационного дерева. Рассмотреть картинки (девочка, мальчик, бабушка, дедушка, мужчина, женщина) и условные обозначения (мужчина, женщина, девочка, мальчик). Разложить по общим признакам, подобрать условное обозначение, составить две модели.

2. Логическая игра «Развертка».

3. Физ. минутка. Разминка под музыку. Называем цифру 3, дети встает в группы по три человека, 2 – по два и т.д.

4. Интерактивная игра «Люди».

Цветы: полевые и садовые

1. Построение модели в форме классификационного дерева под последовательный диктант. Рассмотреть картинки (роза, гвоздика,

одуванчик, колокольчик, ромашка). Условные обозначения (цветы, полевые цветы, садовые). Как можно обозначить каждый цветок? Построить модель. Найти место расположения на модели понятию «герань».

2. Логическая игра «Логическая цепочка слов».

3. Физ. минутка. Выяснить: что появляется сначала семечко или росток? Изобразить.

4. Интерактивная игра «Цветы: полевые и садовые».

Птицы

1. Использование модели квалификационного древа. Рассмотреть готовую модель. Рассмотреть основные признаки птиц: перья, хвост, крылья, клюв. Рассмотреть картинки (гусь, утка, курица, индюк). Условные обозначения (П, В, Н, К, Г, У, И, К). Расположить карточки и условные обозначения (по первым буквам) на модели с использованием понятий «водоплавающие» и «не водоплавающие». Найти место расположения на модели понятию «зяблик».

2. Логическая игра «Сложи узор».

3. Физ. минутка. Показать, как ходят: утки, индюк, петух.

4. Интерактивная игра «Птицы».

Деревья

1. Использование модели квалификационного древа. Рассмотреть готовую модель. Рассмотреть основные признаки деревьев: ствол, корни, ветки. Рассмотреть картинки (сосна, ель, береза). Условные обозначения (лиственные, хвойные, деревья). Расположить карточки и условные обозначения на модели с использованием понятий «лиственные» и «хвойные». Приводятся дополнительные примеры .

2. Логическая игра «Найди отличия».

3. Физ. минутка. Эстафета: быстро положить картинку в нужную коробочку «хвойные», «лиственные».

4. Интерактивная игра «Деревья».

Расстановки и перестановки

1. Выделение основного признака. Наборы картинок, которые можно квалифицировать по разным основаниям (животные, транспорт) Две подгруппы составляют свои модели, меняются и отгадывают пропущенные обозначения.

2. Логическая игра «Сосчитать кубики».

3. Физ. минутка. Разминка под музыку. Называем цифру 3, дети встает в группы по три человека, 2 – по два и т.д.

4. Интерактивная игра «Расстановки и перестановки».

Одежда

1. Самостоятельное построение модели в форме классификационного древа. Загадка про одежду, выяснение ее значения, выделяя ее группы и виды. Сравнить собственную модель с моделью педагога.

2. Логическая игра «Найди отличия».

3. Физ. минутка. Эстафета - разложить пуговицы большие и маленькие, красные и синие.

4. Интерактивная игра «Одежда».

Не дышит и не двигается

1. Выделение основного признака. Наборы картинок, которые можно квалифицировать по разным основаниям (мебель, птицы, музыкальные инструменты, одежда) Один ребенок отворачиваются, другие сообща загадывают картинку из наборов, далее описывают ее по основным признакам: «это не дышит, не двигается, но нужно человеку..., чтобы было удобно в доме»

2. Логическая игра «Развертка».

3. Физ. минутка. Кто летит выше всех? Что стоит неподвижно? Кто громко гудит? – дети в ответах выполняют движения

4. Интерактивная игра «Не дышит и не двигается».

Обувь


1. Самостоятельное построение модели в форме классификационного древа. Сравнение понятий по объему. Загадка про обувь, выяснение ее значения, выделяя ее группы и виды. Сравнить собственную модель с моделью педагога. Чего больше обуви или сапог? Чего меньше сандалий или кроссовок?

2. Логическая игра «Найди тень».

3. Физ. минутка. «Чья туфелька?»

4. Интерактивная игра «Обувь».

Игрушки

1. Использование модели квалификационного древа. Рассмотреть готовую модель. Придумать свои обозначения и  рассказать.

Составить модель к понятию «игрушки» с использованием картинок: мяч, скакалка, бадминтон, шахматы, лото.

2. Логическая игра «Найди отличия».

3. Физ. минутка. Прыгать по команде «одна нога», «две ноги».

4. Интерактивная игра «Деревья».

Упорядочение серии предметов по разным признакам

1. Самостоятельное построение модели в форме классификационного древа. Картинки с изображением транспорт: воздушного, водного, наземного. Уточняется понятие «транспорт». Строится модель под диктант, располагая транспорт по разным признакам.

2. Логическая игра «Сосчитать кубики».
3. Физ. минутка. Транспорт воздушный – руки вверх, наземный - вниз, вводный - в стороны.
4. Интерактивная игра «Упорядочение серии предметов по разным признакам».

В гостях у кондитера

1. Использование содержательных признаков для включения новых. Картинки с изображением фруктов, кондитерских изделий. Что приготовил кондитер? Построение простой модели «кондитерские изделия» (конфеты, печенье). Что такое бисквит?
2. Логическая игра «Третий лишний».
3. Физ. минутка. Эстафета: быстро расставить посуду на стол для кукол.
4. Интерактивная игра «В гостях у кондитера».

1.4. Планируемые результаты

Первый год обучения (5-6 лет) происходит формирование наглядно-действенного мышления и начинает формироваться словесно-логическое мышление, оно предполагает развитие умения оперировать словами, понимать логику рассуждений. Дети учатся выделять свойства предметов, находить предметы, обладающие заданным свойством или несколькими свойствами, разбивать множества на подмножества, характеризующиеся общим свойством, обобщать по некоторому признаку, находить закономерность по признаку, сопоставлять части и целое для предметов и действий, называть главную функцию (назначение) предметов.

Второй год обучения (6-7 лет) продолжает формироваться словесно-логическое мышление, Дети учатся самостоятельно рассуждать, делать выводы, сопоставлять, сравнивать, анализировать, находить частное и общее, устанавливать простые закономерности. Уметь проводить аналогию между разными предметами, находить похожие признаки у разных предметов, переносить свойства одного предмета на другие. Все виды мышления тесно связаны между собой. От уровня развития всех типов мышления зависит успешность обучения в школе, скорость усвоения материала, внимание, успеваемость в принципе.

2 Комплекс организационно - педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

Даты начала и окончания учебных периодов/этапов:

- занятия проводятся с 1 октября учебного года по 31 мая учебного года.
- количество учебных недель: 31 неделя (31 час). Реализация рабочей программы рассчитана на 1 раза в неделю.
- продолжительность каникул в январе в соответствии с производственным календарем.
- в летний период занятия не проводятся.
- сентябрь – организационный месяц.

| Возраст | Время 1го занятия | Теория | Практика | Деятельность |
|---------|-------------------|----------|-----------|---|
| 5-6 лет | 25 мин. | 5-6 мин. | 19-20мин. | Игровая, познавательная, коммуникативная, интерактивная с использованием ИКТ, продуктивная. |
| 6-7 лет | 30 мин. | 7,5 мин. | 22,5 мин. | |

| № п/п | Месяц | Число | Время проведения занятия | Форма занятия | Кол-во часов | Тема занятия | Место проведения | Форма контроля |
|-------|-----------------------|--|---|---|---|---|-------------------|----------------|
| 1. | с 1 октября по 31 мая | в соответствии с производственным календарем | в соответствии с сеткой занятий, вторая половина дня с 15.30 – 17.00 (примерно) | групповая, подгрупповая, индивидуальная | в зависимости от возраста в соответствии с нормами СП | в соответствии с учебно-тематическим планом | Кабинет МБДОУ №84 | оперативный |

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое состояние Детского сада и территории соответствует действующим санитарно-эпидемиологическим требованиям к устройству, содержанию и организации режима работы в дошкольных организациях, правилам пожарной безопасности, требованиям охраны труда.

ДОУ оснащено видео- и аудио- аппаратурой, компьютерной техникой с колонками, ноутбуком для организации интерактивных игр. В кабинете по изостудии имеет все необходимое для осуществления образовательного процесса: индивидуальные столы- и стулья для детей, шкафы для хранения материала, умывальники для детей и взрослых. Доска для мела, для маркеров.

Предметная среда включает разнообразные средства обучения (используется дидактический, игровой, учебный материал и наглядные пособия: иллюстрации, репродукции, предметные изображения), -Игры и упражнения на развитие умственных способностей, интерактивные игры по тематике, разработанные в программе Microsoft Office PowerPoint.

Учитывая перспективы развития детей, их индивидуальные потребности, способствует формированию творческой, всесторонне-развитой личности. Предметно-развивающая среда кабинета по изобразительности отвечает санитарно-гигиеническим и художественно-эстетическим требованиям и изменяется в соответствии с современными требованиями.

Для реализации программы с детьми можете заниматься педагог с высшей квалификационной категорией, с опытом работы в детском саду не менее 10 лет, с высшим образованием.

2.3. Формы аттестации и оценочные материалы

Форма аттестации педагог выбирает по своему выбору:

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:

- дневник наблюдений,
- журнал посещаемости.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:

- открытое занятие.

Оценочные материалы: словесная благодарность. По окончании полного курса (2 года), более успешным обучающим, возможна выдача дипломов, благодарственных писем.

2.4. Методические материалы

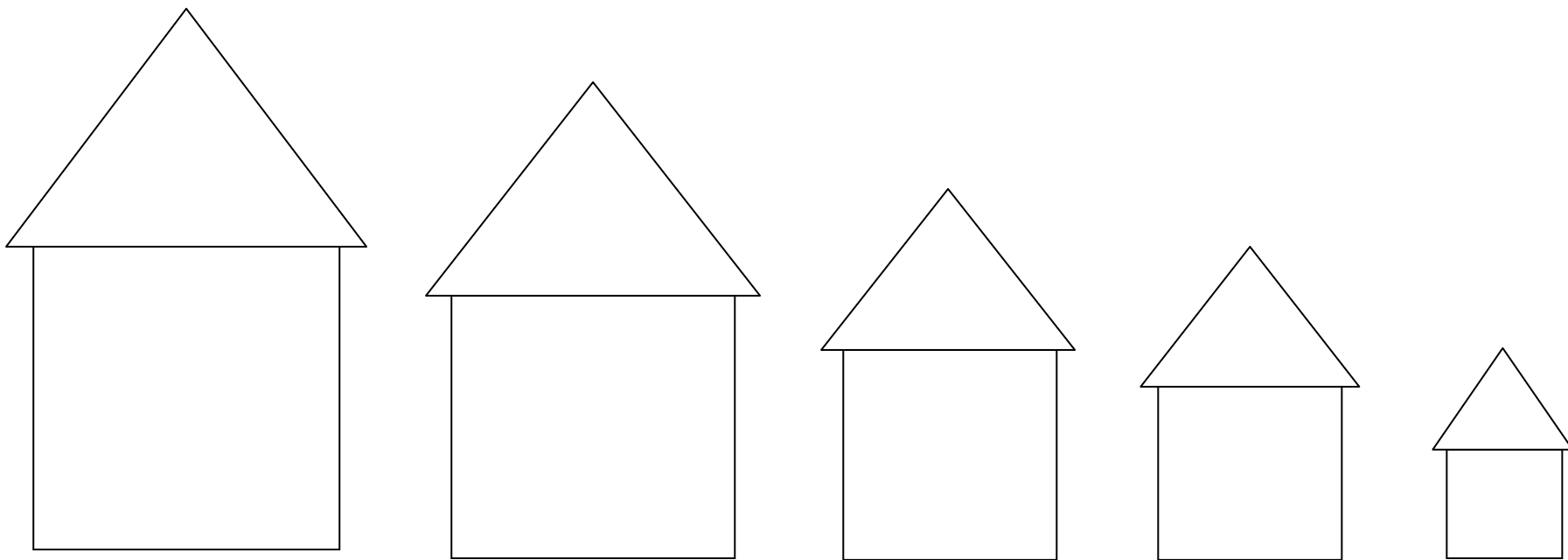
| | |
|---|---|
| особенности организации образовательного процесса | очное. |
| методы обучения: методы воспитания: | словесный, наглядный практический; объяснительно-иллюстративный, игровой убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация. |
| формы организации образовательного процесса: | индивидуальная, индивидуально-групповая и групповая |
| категории обучающихся | дети с 5-7 лет. |
| формы организации учебного занятия | игра, практическое занятие, работа с ноутбуком, логические игры, интерактивные игры, продуктивная деятельность в виде: аппликации или раскрашивания. |
| педагогические технологии | технология индивидуализации обучения, технология группового обучения, технология развивающего обучения, технология игровой деятельности, коммуникативная технология обучения, здоровьесберегающая технология. |

| | |
|--|--|
| <p>краткое описание структуры занятия и его этапов</p> | <p>занятие состоит из трех этапов: теория; -практика; -закрепление материала.</p> <p>На каждом этапе реализуется познавательная активность детей. В большинстве случаев занятия по программе носят практический характер. Во время занятия используют (раздаточные материалы): круги, предметные картинки, клей, карандаши, кубики, так же активно используются интерактивные игры для закрепления темы.</p> |
| <p>Перечень (пакет) диагностических методик</p> | <p>Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: дневник наблюдений, журнал посещаемости.</p> <p>В результате Дети свободно должны построить модель(схему) по выбранной теме и объяснить используемые понятия (сериация, классификация). Выполнить логическое упражнение «Третий лишний». «Диагностика» Л.А. Венгер.</p> |

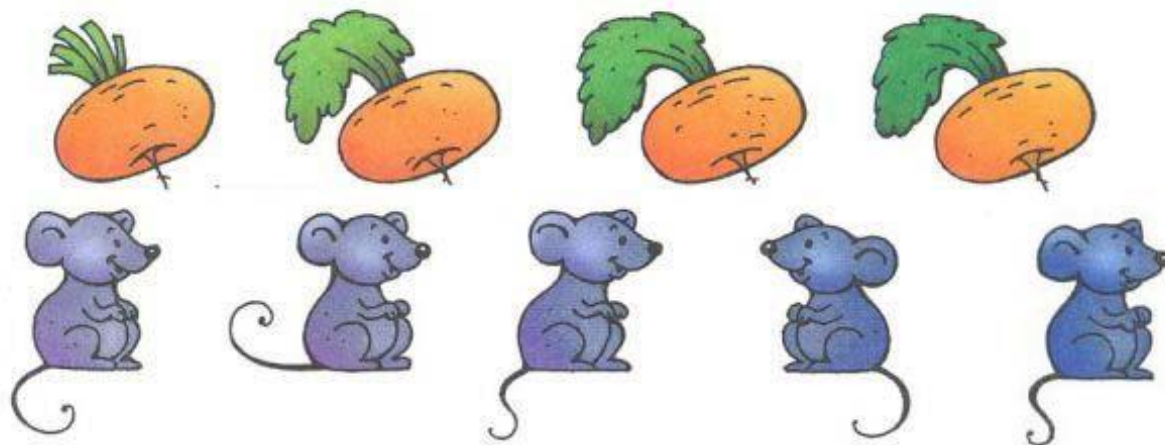
Список литературы

1. Все по полочкам. Информатика для дошкольников: рабочая тетрадь / А. В. Горячев. - М: Баласс, 2011.
2. Все по полочкам: методические рекомендации / А. В. Горячев. - М: Баласс, 2014.
3. Гоголева В. Г. Логическая азбука для детей: методическое пособие / В.Г. Гоголева. - СПб: Детство - Пресс, 1998.
4. Детский сад 2100: комплексная программа. Образовательная система Школа 2100 / под ред. Д. И. Фильдштейна. – М: Баласс, 2009.
5. Дорофеева А. Логическое мышление: методическое пособие / А. Дорофеева. - М: Просвещение, 1977.
6. Михайлова З. А. Игровые занимательные задачи для дошкольников: методическое пособие / З. А. Михайлова. - М: Просвещение, 1990.
7. Развитие: программа / Л. А. Венгер, О. М. Дьяченко, Е. Л. Агаева. М: Новая Школа, 1994.

Зоопарк



Логическая игра «Третий лишний»



Кто быстрее?

Логическая игра «Дорисуй символ»



Бабочки



Логическая игра «Найди отличия»



Помощь Хозяюшке

Логическая игра «Продолжи узор»

