

Управление образования Администрации города Нижний Тагил  
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
Центр детского творчества «Выйский»

ПРИНЯТА  
на заседании педагогического совета  
МБУ ДО ЦДТ «Выйский»  
протокол № 27 от 08 июня 2023 года

УТВЕРЖДАЮ  
И. о. директора МБУ ДО ЦДТ «Выйский»  
Раянова Е.Н.  
приказ № 38 от 09 июня 2023 года



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
социально-гуманитарной направленности  
«ЛогикУм»**

Возраст обучающихся: 5-7 лет

Срок реализации: 2 года

Количество часов: 72/72

Автор-составитель:  
Болгова М. А.,  
педагог дополнительного  
образования

г. Нижний Тагил  
2023 год

## Содержание программы

### Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1.	Пояснительная записка	3
1.2.	Цель и задачи программы	5
1.3.	Адресат программы	6
1.4.	Объем и срок освоения программы	8
1.5.	Формы обучения	8
1.6.	Особенности организации образовательного процесса. Режим занятий	9
1.7.	Содержание	9
1.8.	Планируемые результаты	19

### Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1.	Условия реализации программы	22
2.2.	Методические материалы	23
2.3.	Формы аттестации/контроля	29
2.4.	Календарный учебный график	32
	Список литературы	33
	Приложение	34

## **Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы**

### **1.1. Пояснительная записка**

Мыслительные операции являются инструментом познания человеком окружающей действительности, поэтому их развитие является важным фактором становления всесторонне развитой личности. Способность четко, логически мыслить, ясно излагать свои мысли в настоящее время требуется каждому.

Логическое мышление начинает формироваться к старшему дошкольному возрасту. Именно в этом возрасте необходимо уделять больше времени для работы с детьми по развитию у них мыслительных операций. Вот почему развитие этого навыка является одним из основных при подготовке дошкольников к школе. Однако, в настоящее время в большинстве своем дети, поступающие в школу, не подготовлены в этом плане, у них слабо сформированы мыслительные операции, необходимые для успешного усвоения знаний в школе. Мышление таких детей находится на низком уровне, а конкретных программ для развития мыслительных операций мало. Решение этой проблемы осуществляется в поиске новых путей, методов и форм организации процесса воспитания детей. И здесь на первый план выходят логические игры и упражнения, как основной вид деятельности детей дошкольного возраста. Именно в дополнительном образовании с использованием логических задач и упражнений можно повысить эффективность развития мыслительных операций у дошкольников.

Данная общеразвивающая программа разработана на основе следующих нормативных документов:

- Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ» (далее – ФЗ № 273) с изменениями от 7.02.2023 г.;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г. (Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р);
- Закон Свердловской области от 15.07.2013 г. № 78 ОЗ «Об образовании в Свердловской области» (с изменениями на 22.11.2022 г.);
- Приказ Минпросвещения России от 22.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 г. № 09-3242 «о направлении информации (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 «Санитарные правила СП2.4.3648-20. Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Приказ от 26.06.2019 г. № 70-Д «Об утверждении методических рекомендаций «Правила персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Свердловской области»;
- Приложение № 1 к приказу ГАНОК СО «Дворец молодёжи» от 26.02.2021 г. № 136-д «требования к дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам для включения в систему персонифицированного финансирования детей Свердловской области»;
- Постановление от 18 сентября 2019 года № 588-ПП «Об утверждении Стратегии развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года»;
- Приказ министерства общего и профессионального образования свердловской области от 30.03.2018 г. № 162-Д «об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года»
- Распоряжение от 29.05.2015 г. № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
- Постановление от 07.12.2017 г. № 900-ПП «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Свердловской области до 2025 года» (с изменениями на 26.08.2021 г.);
- Устав МБУ ДО ЦДТ «Выйский» (утвержден начальником управления образования Администрации города Нижний Тагил И. Е. Юрловым от 05.06.2017, с изменениями на 14.06.2022 г.).

**Направленность программы:** социально-гуманитарная.

**Уровень программы:** стартовый, базовый.

#### **Актуальность программы**

Современному обществу нужны люди, обладающие широким запасом знаний, мыслящие конструктивно и оригинально, умеющие находить выход из разных ситуаций. Человек, способный предложить нетрадиционный подход к той или иной проблеме, намного привлекательнее для современного работодателя, чем инертный, но исполнительный работник. Поэтому уже с детства в ребенке необходимо формировать способность развивать оригинальность мышления. Кроме того, программы школы сегодня таковы, что ребенок почти с первых дней обучения сталкивается с разнообразными задачами достаточно высокого уровня сложности. Без хорошей интеллектуальной подготовки первокласснику приходится трудно. Эти факторы указывают на то, что проблема познавательного развития важна сегодня, как никогда.

**Новизна** дополнительной общеразвивающей программы «ЛогикУм» состоит в создании системы занятий, на которых применяется комплексное использование предметных развивающих игр (цветные палочки Кюизенера, «Танграм»), компьютерной игры «Gcompris», а также обычного листа в клетку.

На занятиях последовательно и постепенно решаются интеллектуальные и творческие задачи. Освоение окружающего мира учащимися идет не путем

получения готовой информации, а через ее «открытие» в специфических детских видах деятельности (игре, исследовании, общении, конструировании и др.) Прогресс каждого ребенка вперед идет своим темпом по индивидуальной траектории. Это позволяет добиваться результативности в развитии логических приемов мышления независимо от исходного уровня развития ребенка.

### **Педагогическая целесообразность**

Многие думают, что развитое логическое мышление — это природный дар, с наличием или отсутствием которого следует смириться. Однако, существуют исследования известных психологов, подтверждающих, что развитием логического мышления можно и нужно заниматься.

Занятия по развитию логического мышления дошкольников основаны на игре. Игры логического содержания активизируют умственную деятельность, формируют умение планировать свои действия, обдумывать их, искать ответ, проявляя при этом творчество. В процессе игры моделируются логические структуры мышления, создаются благоприятные условия для применения полученных представлений. Овладев логическими операциями, ребенок станет более внимательным, научится ясно и четко мыслить, сумеет в нужный момент сконцентрироваться на сути проблемы, убедить других в своей правоте. Учиться станет легче, а значит в будущем, и процесс учебы, и сама школьная жизнь будут приносить радость и удовлетворение.

Игры и игровые упражнения дают возможность проводить время с детьми живо и интересно. К ним можно возвращаться неоднократно, помогая детям усвоить новый материал и закрепить пройденный.

**Отличительная особенность программы** заключается в том, что она направлена на развитие у детей логического мышления, что предполагает наличие таких умений и навыков, как: сравнение, классификация, установление закономерностей, умозаключений, развитое пространственное мышление, что достигается путем моделирования различных ситуаций с помощью различных осязаемых и виртуальных заданий с обязательным их усложнением.

### **1.2. Цель и задачи программы**

**Цель изучения программы** – развитие логического мышления дошкольников в подготовке к успешному обучению в школе.

**Цель первого года обучения (Модуль 1)** – формирование элементарных математических представлений и умения строить простейшие логические умозаключения.

**Задачи первого года обучения:**

**1) обучающие:**

- уметь строить числовой ряд до 10;
- знать прямой и обратный счет в пределах 10;
- составлять число из двух меньших чисел;
- складывать и вычитать числа в пределах 10;

- знать простейшие геометрические фигуры и их свойства;
- уметь моделировать объекты из простейших геометрических фигур;
- ориентироваться в пространстве.

### **2) развивающие:**

- развивать мыслительные умения: умение сравнивать, анализировать, классифицировать, обобщать, абстрагировать, кодировать и декодировать информацию;
- развивать зрительный глазомер и мелкую моторику рук;
- устанавливать логические связи и закономерности;
- развивать количественные представления;
- понимать поставленную задачу и решать ее самостоятельно.

### **3) воспитательные:**

- формировать навыки контроля и самоконтроля;
- формировать коммуникативные умения.

**Цель второго года обучения (Модуль 2)** – повышение интереса к математике, развитие логического мышления, формирование навыков учебной деятельности.

### **Задачи второго года обучения:**

#### **2) обучающие:**

- уметь строить числовой ряд до 20;
- знать прямой и обратный счет в пределах 20;
- составлять число из двух меньших чисел;
- складывать и вычитать числа в пределах 20;
- знать простейшие геометрические тела и изготавливать их модели;
- ориентироваться во времени.

#### **2) развивающие:**

- развивать мыслительные операции и познавательные способности;
- устанавливать логические связи и закономерности;
- развивать количественные представления;
- понимать поставленную задачу и решать ее самостоятельно.

#### **3) воспитательные:**

- формировать навыки самоконтроля и саморегуляции своих действий;
- формировать интерес к познавательной деятельности;
- формировать коммуникативные умения.

## **1.3. Адресат программы**

В детское объединение зачисляются дети в возрасте от 5 до 7 лет, без предъявления требований к уровню образования, на основе свободного выбора, исходя из их интересов, потребностей и способностей.

### **Возрастные особенности детей 5-6 лет**

Для детей 5-6 лет характерны следующие возрастные особенности психического развития: возникает внеситуативно-личностное общение; сюжетно-ролевая игра достигает своего расцвета; проявляется произвольность в поведении; появляется словесно-логическое мышление; социально-мировоззренческие представления становятся более ясными и разнообразными.

*Развитие памяти и внимания.* Начинает формироваться произвольная память. Наряду с преобладанием наглядно-образной памяти возникает и развитая словесно-логическая память. В поле зрения ребёнка могут находиться сразу несколько предметов. Он может контролировать внимание сразу на всех заинтересованных объектах. Для формирования произвольного внимания нужно просить ребёнка рассуждать вслух.

*Произвольность:* способны планировать и выполнять сложные последовательные действия, сознательно определять свои действия.

*Мировоззренческие представления:* обладают рядом спонтанных житейских понятий об устройстве окружающего мира и самом себе.

*Мышление:* В этом возрасте происходит скачок в развитии словесно-логического мышления. В связи с этим дети могут устанавливать причинно-следственные отношения между событиями и явлениями.

### **Возрастные особенности детей 6-7 лет**

Для детей 6-7 лет характерны следующие возрастные особенности развития: начинает развиваться произвольное внимание, произвольная слуховая и зрительная память. Ребёнок уже сознательно направляет и удерживает внимание, память на разных объектах. Уже не яркий образ привлекает внимание, а он самостоятельно делает над собой усилие, чтобы запомнить либо выделить фигуру из фона.

*Интеллектуальное развитие:* способны к систематизации, классификации и группировке процессов, явлений, предметов, к анализу простых причинно-следственных связей, с удовольствием воспринимают любую новую информацию, имеют элементарный запас сведений и знаний об окружающем мире, быте, жизни.

*Развитие памяти:* в этом возрасте у детей увеличивается объём памяти, что позволяет им без специальной цели запоминать достаточно большой объём информации. Дети также могут самостоятельно ставить перед собой задачу что-либо запомнить, используя при этом простейший механический способ запоминания — повторение (шёпотом, либо про себя). Также ребёнок может использовать более сложный способ - логическое упорядочивание (разложить запоминаемые картинки по группам, выделить основные события рассказа). Ребёнок начинает использовать новое средство – слово: с его помощью он анализирует запоминаемый материал, группирует его, относя к определённой категории предметов или

явлений, устанавливает логические связи. Но, несмотря на возросшие возможности целенаправленно запоминать информацию с использованием различных средств и способов, произвольное запоминание остаётся наиболее продуктивным до конца дошкольного детства. Девочек отличает больший объём и устойчивость памяти.

*Развитие мышления:* наиболее характерно наглядно-образное и действенно-образное мышление, доступна логическая форма мышления.

*Произвольность:* способны к волевой регуляции поведения (на основе внутренних побуждений и установленных правил), способны проявлять настойчивость, преодолевать трудности.

К концу дошкольного детства у ребенка появляется осознанная самостоятельность: от культуры самообслуживания до умения самостоятельно принимать решения и отвечать за свои поступки.

**Предполагаемый состав групп.** Одновозрастные группы детей, наполняемость в которых составляет 7 – 10 человек, что определяется Уставом ОУ и санитарно-гигиеническими требованиями к данному виду деятельности.

#### 1.4. Объем и срок освоения общеразвивающей программы

Данная дополнительная общеразвивающая программа рассчитана на 2 года обучения.

##### Объем и срок реализации программы

Год обучения	Часов в неделю	Кол-во недель в году	Всего часов в год
1	2	36	72
2	2	36	72

#### 1.5. Формы обучения и виды занятий

Форма обучения очная.

Для успешного усвоения обучающимися данной программы предполагается использование следующих форм работы:

-*фронтальная*- подача учебного материала всему коллективу детей;

-*индивидуальная* - самостоятельная работа детей с оказанием педагогом помощи при возникновении затруднения, не уменьшая их активности и содействуя выработке навыков самостоятельной работы;

-*групповая* - детям предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности.

Формы занятий: практическое занятие, игра. На занятиях происходит смена видов деятельности детей, проводятся физкультминутки, способствующие разрядке и снижению усталости. Форма подведения результатов освоения программы — игровое занятие.

## 1.6. Особенности организации образовательного процесса

### Режим занятий

Кратность занятий в неделю и их рекомендуемый режим занятий регулируется нормами СП 2.4.3648-20 и СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03 «Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам, и организация работы». Рекомендуемая продолжительность занятий детей в учебные дни – не более 30 минут в день.

Расписание занятий детского объединения составляется с учетом создания наиболее благоприятного режима образовательного процесса для учащихся с учетом их возрастных и индивидуальных особенностей, пожеланиями их родителей.

Каждое занятие проводится с соблюдением санитарно-гигиенических норм. Длительность работы на ПК не должна превышать 10 минут. После каждого занятия (30 минут) устанавливается перерыв длительностью не менее 10 минут для отдыха учащихся и сквозного проветривания помещения.

### Нормы распределения учебного времени

Направленность объединения	Число занятий в неделю	Число и продолжительность занятий в день
Социально-гуманитарная	1	2 по 30 мин

## 1.7. Содержание программы

Программа состоит из двух модулей:

1. Первый год обучения (стартовый);
2. Второй год обучения (базовый).

Содержание Модуля 1 включает три раздела, в каждом из которых дети работают с палочками Кюизенера и в компьютерной программе Gcompris операционной среды Linux.

1. Цветные числа.
2. Тайны геометрических фигур.
3. Загадки листа в клеточку.

Содержание Модуля 2 состоит так же из трёх частей:

1. Второй десяток.
2. Тайны геометрических тел.
3. Ориентировка во времени.

## Учебный план

№ п/п	Модуль	Кол-во часов		Формы аттестации/контроля
		Теория	Практика	
1.	Первый год обучения (стартовый)	9	63	Наблюдение, игровое упражнение, игра
2.	Второй год обучения (базовый)	14	58	Наблюдение, игровое упражнение, игра, практическое задание
<b>ВСЕГО:</b>		<b>144</b>		

### Учебно-тематический план Модуль 1

№ п/п	Наименование раздела/темы	Общее количество часов	В том числе	
			Теория	Практика
<b>1</b>	<b>Цветные числа</b>	<b>25</b>	<b>-</b>	<b>25</b>
1.1	Сказка о цветных числах	1	-	1
1.2	Цвет и число	1	-	1
1.3	Число и цвет	1	-	1
1.4	Путешествие на поезде	1	-	1
1.5	Как разговаривают числа	1	-	1
1.6	О чём говорят числа?	1	-	1
1.7	Какие лесенки умеет строить Незнайка	1	-	1
1.8	Состав чисел из единиц	1	-	1
1.9	Как ещё растут дома из чисел?	1	-	1
1.10	Кто в домике живёт?	1	-	1
1.11	Как узнать номера домов на новой улице?	1	-	1
1.12	Покажи, как растут числа	1	-	1
1.13	Как Белочка и Ёжик играли числами	1	-	1
1.14	Сломанная лесенка	1	-	1
1.15	Чёт-нечет	1	-	1
1.16	Измерь дорожки шагами	1	-	1
1.17	Узнай длину ленты	1	-	1
1.18	Измеряем разными мерками	1	-	1
1.19	Палочки можно складывать	2	-	2

1.20	Палочки можно вычитать	2	-	2
1.21	Логические задачи на цветовую последовательность	1	-	1
1.22	Логические задачи «Детская железная дорога»	1	-	1
1.23	Итоговое занятие «Цветные числа»	1	-	1
<b>2</b>	<b>Тайны геометрических фигур</b>	<b>25</b>	<b>6</b>	<b>19</b>
2.1	Сказка о геометрии и точке	1	0,5	0,5
2.2	Ориентировка на плоскости	1	-	1
2.3	Отрезок, луч, прямая линия	2	-	2
2.4	Такие разные линии	2	-	2
2.5	Угол и его виды	3	1	2
2.6	Треугольник	2	0,5	1,5
2.7	Квадрат	1	0,5	0,5
2.8	Прямоугольник	1	0,5	0,5
2.9	Квадрат и прямоугольник	1	-	1
2.10	Ромб	1	0,5	0,5
2.11	Трапеция	1	0,5	0,5
2.12	Окружность и овал	1	0,5	0,5
2.13	Круг	1	0,5	0,5
2.14	Танграм	6	1	5
2.15	Итоговое занятие «Фигуры»	1	-	1
<b>3</b>	<b>Загадки листа в клеточку</b>	<b>20</b>	<b>3</b>	<b>17</b>
3.1	Симметричные фигурки	6	1	5
3.2	Дорисуй по клеточкам	7	1	6
3.3	Графический диктант	6	1	5
3.4	Итоговое занятие «Симметрия»	1	-	1
	<b>Итоговое занятие «Путешествие в королевство Логика»</b>	<b>2</b>	<b>-</b>	<b>2</b>
	<b>Итого:</b>	<b>72</b>	<b>9</b>	<b>63</b>

## Содержание программы Модуль 1

### Раздел 1. Цветные числа.

#### Тема 1.1. Сказка о цветных числах.

Знакомство с палочками Кюизенера. Познакомить детей с палочками как с игровым материалом. Помочь детям сориентироваться в данном материале. Выявить начальные знания группы детей, уровни того или иного ребенка. Обратить внимание детей на свойства палочек.

*Практическая работа.* Знакомство с палочками Кюизенера.

#### Тема 1.2. Цвет и число.

Учить отбирать палочки нужного цвета и числового значения по словесному указанию взрослого.

*Практическая работа.* «Найди число по цвету».

**Тема 1.3. Число и цвет.**

Учить отбирать палочки нужного цвета и числового значения по словесному указанию взрослого.

*Практическая работа* «Найди цветную палочку по ее числу».

**Тема 1.4. Путешествие на поезде.**

Учить отбирать палочки нужного цвета и числового значения по словесному указанию взрослого.

*Практическая работа* «Составь поезд».

**Тема 1.5. Как разговаривают числа.**

Учить оперировать числовыми значениями цветных палочек.

*Практическая работа* «Больше, меньше».

**Тема 1.6. О чём говорят числа?**

Учить определять числовое значение цветных палочек.

*Практическая работа* «Построй лесенку».

**Тема 1.7. Какие лесенки умеет строить Незнайка.**

Учить определять числовое значение цветных палочек, состав чисел, строить числовой ряд (до 5).

*Практическая работа* «Построй лесенку».

**Тема 1.8. Состав чисел из единиц.**

Учить составлять число из единиц.

*Практическая работа* «Домики из единиц»

**Тема 1.9. Как еще растут дома из чисел?**

Учить составлять число из двух меньших чисел.

*Практическая работа* «Построй домик».

**Тема 1.10. Кто в домике живет?**

Учить составлять число из двух меньших чисел.

*Практическая работа* «Узнай номер квартиры»

**Тема 1.11. Как узнать номера домов на новой улице?**

Учить составлять число из двух меньших чисел.

*Практическая работа* «Расставь номера квартир».

**Тема 1.12. Покажи, как растут числа.**

Учить увеличивать и уменьшать числа в пределах 5 (10) на единицу, называть «соседей» данного числа.

*Практическая работа* «Построй лесенку».

**Тема 1.13. Как Белочка и Ёжик играли числами.**

Продолжать учить увеличивать и уменьшать числа в пределах 10 на единицу и называть «соседей» данного числа.

*Практическая работа* «Числовая лесенка»

**Тема 1.14. Сломанная лесенка.**

Продолжать учить увеличивать и уменьшать числа в пределах 10 на единицу и называть «соседей» данного числа.

*Практическая работа* «Убежавшая лесенка».

**Тема 1.15. Чет-нечет.**

Продолжать учить увеличивать и уменьшать числа в пределах 10 на единицу и называть «соседей» данного числа.

*Практическая работа* «Чет-нечет».

**Тема 1.16. Измерь дорожки шагами.**

Учить измерять длину объекта палочками Кюизенера.

*Практическая работа* «Измерь длину»

**Тема 1.17. Узнай длину ленты.**

Учить понимать количественные отношения между числами первого десятка.

*Практическая работа* «Длина ленты».

**Тема 1.18. Измеряем разными мерками.**

Учить измерять с помощью двух условных мерок длину предмета.

*Практическая работа* «Длина ленты».

**Тема 1.19. Палочки можно складывать.**

Учить ориентироваться в пространстве (понятия «налево», «направо») и находить палочки, равные по сумме двум данным.

*Практическая работа* «Сложи палочки». Работа в программе «Gcompris».

**Тема 1.20. Палочки можно вычитать.**

Учить находить разность чисел.

*Практическая работа* «Найди разность». Работа в программе «Gcompris».

**Тема 1.21. Логические задачи на цветовую последовательность.**

Учить решать логические задачи на основе зрительно воспринимаемой информации.

*Практическая работа* «Расставь палочки».

**Тема 1.22. Логические задачи «Детская железная дорога»**

Учить решать логические задачи на основе зрительно воспринимаемой информации.

*Практическая работа* «Проводник».

**Тема 1.23. Итоговое занятие «Цветные числа».**

*Практическая работа.* «Построй домик», «Длина ленты», «Найди палочку».

**Раздел 2. Тайны геометрических фигур.**

**Тема 2.1. Сказка о геометрии и точке.**

Ввести понятия «Геометрия» и точка.

*Практическая работа* «Сосчитай и нарисуй», «Соедини по точкам».

**Тема 2.2. Ориентировка на плоскости.**

Познакомить с понятиями «слева», «справа», «вверху», «внизу», «над», «под», «за», «посередине», «между», а также сочетаниями «вверху справа», «внизу слева» и т.д.

*Практическая работа* «Путь точки».

**Тема 2.3. Отрезок, луч, прямая линия.**

Познакомить с понятиями отрезок, луч, прямая линия. Учить находить разницу между ними и видеть примеры в реально существующих объектах.

*Практическая работа* «Найди и начерти». Работа в программе «Gcompris».

**Тема 2.4. Такие разные линии.**

Познакомить с различными видами линий (ломаные, кривые, замкнутые, разомкнутые).

*Практическая работа* «Определи вид линии».

#### **Тема 2.5. Угол и его виды.**

Познакомить с понятием угла и его видами (прямой, тупой, острый, развернутый). Помочь детям увидеть углы в окружающей действительности.

*Практическая работа* «Где, какой угол?». Работа в программе «Gcompris».

#### **Тема 2.6. Треугольник.**

Познакомить с тем, что треугольник имеет три угла, три вершины, три стороны. Рассмотреть виды треугольников.

*Практическая работа* «Найди и определи вид треугольника», «Преврати в предмет». Работа в программе «Gcompris».

#### **Тема 2.7. Квадрат.**

Познакомить с тем, что у квадрата четыре прямых угла и все стороны равной длины.

*Практическая работа* «Моделируем квадрат». «Преврати в предмет».

#### **Тема 2.8. Прямоугольник.**

Познакомить с тем, что прямоугольник – это четырехугольник, у которого все углы прямые, а противоположные стороны равной длины.

*Практическая работа* «Моделируем прямоугольник». «Преврати в предмет».

#### **Тема 2.9. Квадрат и прямоугольник.**

Уметь находить сходства и отличия квадрата и прямоугольника.

*Практическая работа* «Узнай фигуру».

#### **Тема 2.10. Ромб.**

Познакомить с геометрической фигурой ромб и его свойствами.

*Практическая работа* «Узнай фигуру».

#### **Тема 2.11. Трапеция.**

Познакомить с геометрической фигурой ромб и его свойствами.

*Практическая работа* «Узнай фигуру».

#### **Тема 2.12. Окружность и овал.**

Познакомить с геометрическими фигурами окружность и овал и разобрать их отличия.

*Практическая работа* «Окружность и овал».

#### **Тема 2.13. Круг.**

Познакомить с геометрической фигурой круг и его отличием от окружности.

*Практическая работа* «Узнай фигуру».

#### **Тема 2.14. Танграм.**

Познакомить с игрой «Танграм». Научить составлять фигуры из частей танграма.

*Практическая работа* «Собери фигуру для сказки». Работа в программе «Gcompris».

#### **Тема 2.15. Итоговое занятие «Фигуры».**

Закрепить представления детей о геометрических фигурах. Учить соотносить признаки фигур и предметов. Учить классифицировать фигуры по различным признакам.

*Практическая работа* «Такие разные фигуры».

### **Раздел 3. Загадки листа в клеточку.**

#### **Тема 3.1. Симметричные фигурки.**

Способствовать формированию понятия зеркальная симметрия. Учить находить линию симметрии в различных фигурах, вырезать простые симметричные фигурки.

*Практическая работа* «Найди линию симметрии», «Вырежи фигурки».

#### **Тема 3.2. Дорисуй по клеточкам.**

Учить дорисовывать части предмета по контурным линиям с последующим усложнением (дорисовать предмет без контурных линий, усложняется сам предмет добавлением деталей).

*Практическая работа* «Дорисуй предмет».

#### **Тема 3.3. Графический диктант.**

Познакомить с правилами графического диктанта. Закрепить понятия «влево», «вправо», «вверх», «вниз». Учить рисовать предмет по словесному алгоритму и с использованием симметрии.

#### **Тема 3.4. Итоговое занятие «Симметрия».**

Проверить усвоения понятия симметрия.

*Практическая работа* «Нарисуй за зеркалом».

#### **Итоговое занятие «Путешествие в королевство Логика»**

В игровой форме проверить и закрепить, полученные знания.

### **Учебно-тематический план Модуль 2**

№ п/п	Наименование раздела/темы	Общее количество часов	В том числе	
			Теория	Практика
<b>1</b>	<b>Второй десяток</b>	<b>28</b>	<b>1</b>	<b>27</b>
1.1	Числа от 1 до 10	2	-	2
1.2	Числовые домики от 1 до 10	2	-	2
1.3	Числовой луч	2	1	1
1.4	Число 11	2	-	2
1.5	Число 12	2	-	2
1.6	Число 13	2	-	2
1.7	Число 14	2	-	2
1.8	Число 15	2	-	2
1.9	Число 16	2	-	2
1.10	Число 17	2	-	2
1.11	Число 18	2	-	2
1.12	Число 19	2	-	2
1.13	Число 20	2	-	2
1.14	Итоговое занятие «Числа второго десятка»	2	-	2
<b>2</b>	<b>Тайны геометрических тел</b>	<b>20</b>	<b>6</b>	<b>14</b>

2.1	Геометрическое тело	1	-	1
2.2	Куб	3	1	2
2.3	Параллелепипед	3	1	2
2.4	Пирамида	3	1	2
2.5	Цилиндр	3	1	2
2.6	Конус	3	1	2
2.7	Шар и сфера	2	1	1
2.8	Итоговое занятие «Геометрические тела»	2	-	2
<b>3</b>	<b>Ориентировка во времени</b>	<b>23</b>	<b>7</b>	<b>16</b>
3.1	Части суток	2	1	1
3.2	Дни недели	2	1	1
3.3	Месяцы	2	1	1
3.4	Год. Времена года	2	1	1
3.5	Знакомство с календарем	3	1	2
3.6	Что длиннее – что короче?	1	-	1
3.7	Часики тик-так	6	1	5
3.8	Успеть за минуту	1	-	1
3.9	Возраст людей	2	1	1
3.10	Итоговое занятие «Ориентировка во времени»	2	-	2
	<b>Итоговое занятие «Путешествие в королевство Логика»</b>	<b>1</b>	<b>-</b>	<b>1</b>
	<b>Итого:</b>	<b>72</b>	<b>9</b>	<b>63</b>

## Содержание программы Модуль 2

### Раздел 1. Второй десяток.

#### Тема 1.1. Числа от 1 до 10.

Повторение чисел первого десятка. Закрепление прямого и обратного порядкового счета. Соотнесение чисел с количеством предметов. Написание чисел. Знакомство с понятием десяток.

*Практическая работа.* Игра «Найди пару».

#### Тема 1.2. Числовые домики от 1 до 10.

Повторение состава чисел первого десятка.

*Практическая работа.* «Зажги окошки», «Накорми пингвина» (работа в программе Gcompris).

#### Тема 1.3. Числовой луч.

Знакомство с понятием числовой луч. Решение примеров на сложение и вычитание в пределах 10.

*Практическая работа* «Загадки лучика».

#### Тема 1.4. Число 11.

Знакомство с числом 11, запись числа цифрами, соотнесение его с количеством предметов, состав числа. Решение примеров на сложение и вычитание на числовом луче.

*Практическая работа «Зажги окошки», «Загадки лучика».*

**Тема 1.5. Число 12.**

Знакомство с числом 12, запись числа цифрами, соотнесение его с количеством предметов, состав числа.

*Практическая работа «Зажги окошки», «Загадки лучика».*

**Тема 1.6. Число 13.**

Знакомство с числом 13, запись числа цифрами, соотнесение его с количеством предметов, состав числа.

*Практическая работа «Зажги окошки», «Загадки лучика».*

**Тема 1.7. Число 14.**

Знакомство с числом 14, запись числа цифрами, соотнесение его с количеством предметов, состав числа. Решение примеров на сложение и вычитание на числовом луче.

*Практическая работа «Зажги окошки», «Загадки лучика».*

**Тема 1.8. Число 15.**

Знакомство с числом 15, запись числа цифрами, соотнесение его с количеством предметов, состав числа.

*Практическая работа «Зажги окошки», «Загадки лучика».*

**Тема 1.9. Число 16.**

Знакомство с числом 16, запись числа цифрами, соотнесение его с количеством предметов, состав числа.

*Практическая работа «Зажги окошки», «Загадки лучика».*

**Тема 1.10. Число 17.**

Знакомство с числом 17, запись числа цифрами, соотнесение его с количеством предметов, состав числа.

*Практическая работа «Зажги окошки», «Загадки лучика».*

**Тема 1.11. Число 18.**

Знакомство с числом 18, запись числа цифрами, соотнесение его с количеством предметов, состав числа.

*Практическая работа «Зажги окошки», «Загадки лучика».*

**Тема 1.12. Число 19.**

Знакомство с числом 19, запись числа цифрами, соотнесение его с количеством предметов, состав числа.

*Практическая работа «Зажги окошки», «Загадки лучика».*

**Тема 1.13. Число 20.**

Знакомство с числом 20, запись числа цифрами, соотнесение его с количеством предметов, состав числа. Решение примеров на сложение и вычитание на числовом луче.

*Практическая работа «Зажги окошки», «Загадки лучика».*

**Тема 1.14. Итоговое занятие «Числа второго десятка».**

Закрепить знания о числах от 0 до 20, прямой и обратный порядковый счет. Состав чисел. Решение простейших арифметических примеров.

*Практическая работа «Оплати покупку» работа в программе Gcompris.*

*Практическая работа «Длина ленты».*

## **Раздел 2. Тайны геометрических тел.**

### **Тема 2.1. Геометрическое тело.**

Познакомить детей с понятием тело (объёмная фигура) учить различать и называть фигуры. Соотносить предметы с геометрической моделью.

*Практическая работа* «Волшебный мешочек».

### **Тема 2.2. Куб.**

Знакомство с геометрической объёмной фигурой – куб. Учить находить основания фигуры, грани, ребра, и вершины куба. Их соотношения.

*Практическая работа* изготовление куба из развертки, игра «Найди предмет формы куба»

### **Тема 2.3. Параллелепипед.**

Знакомство с геометрической объёмной фигурой – параллелепипед. Учить находить основания фигуры, грани, ребра, и вершины параллелепипеда. Их соотношения.

*Практическая работа* изготовление параллелепипеда из развертки, игра «Найди предмет формы параллелепипеда».

### **Тема 2.4. Пирамида.**

Знакомство с геометрической объёмной фигурой – пирамида. Учить находить основание фигуры, грани, ребра, и вершины пирамиды. *Практическая работа* изготовление пирамиды из развертки, игра «Найди предмет формы пирамиды».

### **Тема 2.5. Цилиндр.**

Знакомство с геометрической объёмной фигурой – цилиндр. Учить находить основания фигуры.

*Практическая работа* изготовление цилиндра из развертки, игра «Найди и раскрась предмет в форме цилиндра».

### **Тема 2.6. Конус.**

Знакомство с геометрической объёмной фигурой – конус. Учить находить основание и вершину конуса.

*Практическая работа* изготовление конуса из развертки, игра «Найди и раскрась предмет в форме конуса».

### **Тема 2.7. Шар и сфера.**

Знакомство с геометрическими телами – шар и сфера, их сходство и различие.

*Практическая работа* «Назови предмет».

### **Тема 2.8. Итоговое занятие «Геометрические тела».**

Закрепление понятий геометрических тел и умений видеть их в окружающей обстановке.

*Практическая работа* «Найди и назови». «Нарисуй по названию».

## **Раздел 3. Ориентировка во времени.**

### **Тема 3.1. Части суток.**

Закрепление с последовательностью частей суток.

*Практическая работа* «Распорядок дня».

### **Тема 3.2. Дни недели.**

Закрепление названий дней недели, их последовательности.

*Практическая работа* «Назови соседей», «Заполни пропуск».

### **Тема 3.3. Месяцы.**

Закрепление знаний о месяцах и их последовательности.

*Практическая работа* «Угадай какой месяц», «Стройся в ряд».

### **Тема 3.4 Год. Времена года.**

Закрепление названий времён года и их признаков, последовательности, соотнесение времен года с месяцами.

*Практическая работа* в программе Gcompris.

### **Тема 3.5 Знакомство с календарем.**

Ознакомление с календарем, его видами.

*Практическая работа* «Найди в календаре»

### **Тема 3.6 Что длиннее – что короче?**

Закрепление знаний о продолжительности временных эталонов.

*Практическая работа* «Назови соседей», «Заполни пропуск».

### **Тема 3.7 Часики тик-так.**

Знакомство с разными видами часов, их частями, понятием минута. Формирование умения определять время по часам.

*Практическая работа* «Нарисуй циферблат», «Режим дня» работа в программе Gcompris.

### **Тема 3.8 Успеть за минуту.**

Закрепление понятий “быстро-медленно (долго)”, “всегда – никогда”, “рано – поздно”. Формирование представления о минуте.

*Практическая работа* «Успеть за 60 секунд»

### **Тема 3.9 Возраст людей.**

Формирование и закрепление представлений о возрасте человека. Ознакомление с изменениями внешности человека в разные периоды жизни.

*Практическое занятие* «Расположи по порядку».

### **Тема 3.4. Итоговое занятие «Ориентировка во времени».**

Закрепление полученных знаний.

*Практическая работа* «Все течет – все изменяется».

### **Итоговое занятие «Путешествие в королевство Логика»**

В игровой форме проверить и закрепить, полученные знания.

## **1.8. Планируемые результаты**

### **Модуль 1**

#### **Предметные результаты:**

#### ***учащиеся будут знать***

- понятия «число», «цифра»; различать эти понятия;
- понятие «окружность»;
- понятие «геометрическая фигура»;
- прямой и обратный счет в пределах 10;
- четные и нечетные числа в пределах 10;
- основные геометрические фигуры и их простейшие свойства.

#### ***учащиеся будут уметь***

- складывать и вычитать числа в пределах 10;

- изображать простейшие геометрические фигуры: треугольник, квадрат, прямоугольник, круг, овал, окружность, ромб, трапеция;
- складывать простейшие фигуры из частей игры «Танграм»;
- находить линию зеркальной симметрии;
- чертить фигуры по клеточкам.

#### **Метапредметные результаты:**

##### **Познавательные**

##### **дошкольники будут способны (самостоятельно или с помощью педагога):**

- анализировать объекты с выделением существенных и несущественных признаков;
- сравнивать по заданным критериям два три объекта, выделяя два-три существенных признака;
- строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, свойствах, связях; устанавливать последовательность событий;
- определять последовательность выполнения действий, составлять простейшую инструкцию из двух-трех шагов;
- понимать информацию, представленную в словесной форме.

##### **Регулятивные**

##### **дошкольники научатся:**

- понимать поставленную задачу и решать ее самостоятельно;
- сравнивать разные приемы действий и выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания;
- контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки;
- сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием.

##### **Коммуникативные**

##### **дошкольники научатся:**

- включаться в групповую работу, участвовать в обсуждении проблемных вопросов;
- аргументировать свою точку зрения с учетом разных мнений;
- использовать критерии для обоснования своего суждения.

##### **Личностные**

- развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и поискового характера;
- развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности;
- воспитание чувства справедливости, ответственности;
- развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.

## **Модуль 2**

#### **Предметные результаты:**

##### **дошкольники будут знать:**

- понятие «числовой луч»;
- прямой и обратный счет в пределах 20;
- понятие «геометрическое тело»;

- геометрические тела;
- части суток;
- последовательность дней недели, месяцев, времен года;
- различные виды часов.

**дошкольники будут уметь:**

- строить и пользоваться числовым лучом;
- складывать и вычитать числа в пределах 20;
- решать простейшие математические задачи;
- изображать и складывать из бумажной развертки геометрические тела: куб, параллелепипед, пирамида, цилиндр, конус, сфера;
- пользоваться календарём;
- ориентироваться во времени.

**Метапредметные результаты:**

**Познавательные**

**дошкольники будут способны самостоятельно:**

- анализировать объекты с выделением существенных и несущественных признаков;
- строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, свойствах, связях; устанавливать последовательность событий;
- определять последовательность выполнения действий, составлять простейшую инструкцию из двух-трех шагов;
- понимать информацию, представленную в словесной форме.

**Регулятивные**

**дошкольники научатся**

- понимать поставленную задачу и решать ее самостоятельно;
- сравнивать разные приемы действий и выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания;
- контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки;
- сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием.

**Коммуникативные**

**дошкольники научатся:**

- включаться в групповую работу, участвовать в обсуждении проблемных вопросов;
- аргументировать свою точку зрения с учетом разных мнений;
- использовать критерии для обоснования своего суждения.

**Личностные**

- развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и поискового характера;
- развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности;
- воспитание чувства справедливости, ответственности;
- развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.

## Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

### 2.1. Условия реализации программы

#### *Материально-технические условия*

Кабинет детского объединения, имеющий не менее 10 посадочных мест за партами и компьютерными столами.

Перечень оборудования кабинета: ноутбук, компьютеры в сборе, мультимедийный проектор, интерактивная доска, маркерная доска, МФУ, демонстрационный набор геометрических фигур и тел.

Программное обеспечение: ОС Linux, программа «Gcompris».

#### **Канцелярские товары**

№	Название	Кол-во из расчета на одного ребенка	% использования
1	Простой карандаш	1 шт.	80
2	Цветные карандаши	1 уп.	80
3	Бумага офисная	1/10 уп.	70
4	Бумага цветная	1 уп.	30
5	Тетрадь в клеточку (12 л.)	1 шт.	10
6	Ножницы	1 шт.	20
7	Клей	0,5 шт.	10
8	Линейка	1 шт.	60
9	Цветные счётные палочки Кюизенера	1 комплект	80

#### *Обеспечение программы учебно-методическими видами продукции. Информационное обеспечение*

Вид учебно-методической продукции	Название
<b>1. Медиапособия</b>	Презентации: «Правила ТБ и в шутку и всерьез», «Угол и его виды», «Виды треугольников», «Узнай фигуру», «Геометрические тела», «Такие разные часы».
<b>2. Раздаточный материал</b>	Палочки Кюизенера, наборы игры «Танграм», листы с заданиями на печатной основе, наборы геометрических фигур, модель часов, календари

### **Кадровое обеспечение программы**

Педагог дополнительного образования. Профессиональная категория: первая и высшая. Уровень образования педагога: высшее. Уровень соответствия квалификации: образование педагога соответствует профилю программы. Стаж работы по специальности не менее 3 лет.

### **2.2. Методические материалы**

Система занятий по освоению содержания программы проектируется на основе использования технологии развивающего обучения с элементами таких образовательных технологий, как:

- игровая,
- информационно-коммуникативная,
- личностно-ориентированного взаимодействия педагога с детьми,
- здоровьесберегающая.

### **Структура занятий**

Каждое занятие комплексное. Оно включает в себя 3 этапа.

*I этап – подготовительный.*

На этом этапе идет погружение ребенка в сюжет занятия через развивающие игры, логические задачи, беседы, которые помогут ему справиться с поставленной задачей.

*II этап - основной.*

Включает в себя овладение способом решения поставленной задачи для достижения результата и самостоятельную работу ребенка через проблемные ситуации, эксперименты.

Включается гимнастика для глаз, пальчиковая гимнастика для снятия усталости зрительного, моторного аппарата во время работы.

*III этап - заключительный.*

Рефлексия и подведение итогов.

### **Методическое обеспечение ДООП «ЛогикУм» Модуль 1**

№	Тематические разделы	Формы занятий	Педагогические технологии* и методы организации учебно-воспитательного процесса	Дидактический материал (положение о УМК)	Техническое оснащение занятий, инструменты	Формы подведения итогов
<b>1</b>	<b>Цветные числа</b>					
1.1	Сказка о цветных числах	Игра	Словесный, наглядный	Презентация «Правила ТБ и в шутку и всерьез»	ПК, проектор	Игровое упражнение
1.2	Цвет и число	Игра	Словесный, наглядный	Палочки Кюизенера,	-	Игровое упражнение

				силуэт паровозика		ние
1.3	Число и цвет	Игра	Словесный, наглядный	Палочки Кюизенера, силуэт паровозика	-	Игровое упражнение
1.4	Путешествие на поезде	Игра	Словесный, наглядный	Палочки Кюизенера, силуэт паровозика	-	Игровое упражнение
1.5	Как разговаривают числа	Игра	Словесный, наглядный	Палочки Кюизенера	-	Игровое упражнение
1.6	О чём говорят числа?	Игра	Словесный, наглядный	Палочки Кюизенера	-	Игровое упражнение
1.7	Какие лесенки умеет строить Незнайка	Игра	Словесный, наглядный	Палочки Кюизенера, картинка с изображением Незнайки	-	Игровое упражнение
1.8	Состав чисел из единиц	Игра	Словесный, наглядный	Палочки Кюизенера, наборы домиков	-	Игровое упражнение
1.9	Как ещё растут дома из чисел?	Игра	Словесный, наглядный	Палочки Кюизенера, домик числа 5	-	Игровое упражнение
1.10	Кто в домике живёт?	Игра	Словесный, наглядный	Палочки Кюизенера, «незаселенные» домики чисел 5 и 6	-	Игровое упражнение
1.11	Как узнать номера домов на новой улице?	Игра	Словесный, наглядный	Палочки Кюизенера, домики без номеров	-	Игровое упражнение
1.12	Покажи, как растут числа	Игра	Словесный, наглядный	Палочки Кюизенера	-	Игровое упражнение
1.13	Как Белочка и Ёжик играли числами	Игра	Словесный, наглядный	Палочки Кюизенера, картинки Белочки и Ежика	-	Игровое упражнение
1.14	Сломанная лесенка	Игра	Словесный, наглядный	Палочки Кюизенера	-	Игровое упражнение
1.15	Чёт-нечёт	Игра	Словесный, наглядный	Палочки Кюизенера	-	Игровое упражнение
1.16	Измерь дорожки	Игра	Словесный,	Палочки	-	Игровое

	шагами		наглядный	Кюизенера, картинки ежики и ежонка		упражне- ние
1.17	Узнай длину ленты	Игра	Словесный, наглядный	Палочки Кюизенера, ленты разной длины	-	Игровое упражне- ние
1.18	Измеряем разными мерками	Игра	Словесный, наглядный	Палочки Кюизенера, ленты разной длины	-	Игровое упражне- ние
1.19	Палочки можно складывать	Игра	Информационно- коммуникативная Словесный, наглядный	Палочки Кюизенера, картинка мальчика	ПК	Игровое упражне- ние
1.20	Палочки можно вычитать	Игра	Информационно- коммуникативная Словесный, наглядный	Палочки Кюизенера, картинка мальчика	ПК	Игровое упражне- ние
1.21	Логические задачи на цветовую последовательность	Игра	Словесный, наглядный	Палочки Кюизенера	-	Игровое упражне- ние
1.22	Логические задачи «Детская железная дорога»	Игра	Словесный, наглядный	Палочки Кюизенера	-	Игровое упражне- ние
1.23	Итоговое занятие «Цветные числа»	Игра	Словесный	Палочки Кюизенера	-	Наблюде- ние
<b>2</b>	<b>Тайны геометрических фигур</b>					
2.1	Сказка о геометрии и точке	Беседа с элементами игры	Словесный, наглядный	Листы на печатной основе	Карандаши	Наблюде- ние
2.2	Ориентировка на плоскости	Игра	Словесный, наглядный	Листы на печатной основе	Карандаши	Наблюде- ние
2.3	Отрезок, луч, прямая линия	Беседа с элементами игры	Информационно- коммуникативная Словесный, наглядный	Листы на печатной основе	ПК, карандаши	Наблюде- ние
2.4	Такие разные линии	Беседа с элементами игры	Словесный, наглядный	Листы на печатной основе	Карандаши	Практи- ческое задание
2.5	Угол и его виды	Беседа с элементами игры	Информационно- коммуникативная Словесный, наглядный	Презентация «Угол и его виды»	ПК, проектор, карандаши	Практи- ческое задание
2.6	Треугольник	Беседа с элементами игры	Информационно- коммуникативная Словесный, наглядный	Презентация «Виды треугольни- ков»	ПК, проектор, карандаши	Практи- ческое задание
2.7	Квадрат	Беседа с элементами	Словесный, наглядный	Палочки Кюизенера	-	Игровое упражне-

		игры				ние
2.8	Прямоугольник	Беседа с элементами игры	Словесный, наглядный	Палочки Кюизенера	-	Игровое упражнение
2.9	Квадрат и прямоугольник	Беседа с элементами игры	Словесный, наглядный	Листы на печатной основе	Карандаши	Практическое задание
2.10	Ромб	Беседа с элементами игры	Словесный, наглядный	Листы на печатной основе	Карандаши	Наблюдение
2.11	Трапеция	Беседа с элементами игры	Словесный, наглядный	Листы на печатной основе	Карандаши	Наблюдение
2.12	Окружность и овал	Беседа с элементами игры	Словесный, наглядный	Листы на печатной основе	Карандаши	Наблюдение
2.13	Круг	Беседа с элементами игры	Словесный, наглядный	Листы на печатной основе	Карандаши	Наблюдение
2.14	Танграм	Игра	Информационно-коммуникативная Словесный, наглядный	Игра «Танграм»	ПК	Практическое задание
2.15	Итоговое занятие «Фигуры»	Игра	Информационно-коммуникативная Словесный, наглядный	Презентация «Узнай фигуру»	ПК, проектор	Игровое упражнение
<b>3</b>	<b>Загадки листа в клеточку</b>					
3.1	Симметричные фигурки	Игра	Словесный, наглядный	Листы на печатной основе	Карандаши, ножницы	Практическое задание
3.2	Дорисуй по клеточкам	Игра	Словесный, наглядный	Листы на печатной основе	Карандаши	Практическое задание
3.3	Графический диктант	Игра	Словесный, наглядный	Листы в клеточку	Карандаши	Практическое задание
3.4	Итоговое занятие «Симметрия»	Игра	Словесный, наглядный	Листы с картинкой	Карандаши	Практическое задание
	Итоговое занятие «Путешествие в королевство Логика»	Игровая программа	Информационно-коммуникативная Словесный, наглядный, игровой	Презентация	ПК, проектор	Игровые упражнения, тест

\*На каждом занятии используются следующие технологии: игровая, личностно-ориентированного взаимодействия педагога с детьми, здоровьесберегающая.

## Методическое обеспечение ДООП «ЛогикУм» Модуль 2

№	Тематические разделы	Формы занятий	Педагогические технологии и методы организации учебно-воспитательного процесса	Дидактический материал (положение о УМК)	Техническое оснащение занятий, инструменты	Формы подведения итогов
<b>1</b>	<b>Второй десяток</b>					
1.1	Числа от 1 до 10	Игра	Информационно-коммуникативная Словесный, наглядный	Презентация «Правила ТБ и в шутку и всерьез»	ПК, проектор	Игровое упражнение
1.2	Числовые домики от 1 до 10	Игра	Информационно-коммуникативная Словесный, наглядный	Карточки с числовыми домиками, набор цифр от 1 до 10	Карандаши, ПК	Игровое упражнение
1.3	Числовой луч	Беседа с элементами игры	Словесный, наглядный	Тетрадь в клеточку	Карандаши, линейка	Практическое задание
1.4	Число 11	Беседа с элементами игры	Словесный, наглядный	Листы на печатной основе	Карандаши, линейка	Практическое задание
1.5	Число 12	Беседа с элементами игры	Словесный, наглядный	Листы на печатной основе	Карандаши, линейка	Практическое задание
1.6	Число 13	Беседа с элементами игры	Словесный, наглядный	Листы на печатной основе	Карандаши, линейка	Практическое задание
1.7	Число 14	Беседа с элементами игры	Словесный, наглядный	Листы на печатной основе	Карандаши, линейка	Практическое задание
1.8	Число 15	Беседа с элементами игры	Словесный, наглядный	Листы на печатной основе	Карандаши, линейка	Практическое задание
1.9	Число 16	Беседа с элементами игры	Словесный, наглядный	Листы на печатной основе	Карандаши, линейка	Практическое задание
1.10	Число 17	Беседа с элементами игры	Словесный, наглядный	Листы на печатной основе	Карандаши, линейка	Практическое задание
1.11	Число 18	Беседа с элементами игры	Словесный, наглядный	Листы на печатной основе	Карандаши, линейка	Практическое задание
1.12	Число 19	Беседа с элементами игры	Словесный, наглядный	Листы на печатной основе	Карандаши, линейка	Практическое задание
1.13	Число 20	Беседа с элементами игры	Словесный, наглядный	Листы на печатной основе	Карандаши, линейка	Практическое задание
1.14	Итоговое занятие	Игра	Информационно-	Листы на	ПК,	Игровое

	«Числа второго десятка»		коммуникативная Словесный, наглядный	печатной основе	карандаши, линейка	упражнение
<b>2</b>	<b>Тайны геометрических тел</b>					
2.1	Геометрическое тело	Беседа с элементами игры	Информационно-коммуникативная Словесный, наглядный	Презентация «Геометрические тела», набор геометрических тел	ПК, проектор	Наблюдение
2.2	Куб	Беседа с элементами игры	Словесный, наглядный	Листы на печатной основе	Карандаши, линейка, клей, ножницы	Наблюдение
2.3	Параллелепипед	Беседа с элементами игры	Словесный, наглядный	Листы на печатной основе	Карандаши, линейка, клей, ножницы	Наблюдение
2.4	Пирамида	Беседа с элементами игры	Словесный, наглядный	Листы на печатной основе	Карандаши, линейка, клей, ножницы	Практическое задание
2.5	Цилиндр	Беседа с элементами игры	Словесный, наглядный	Листы на печатной основе	Карандаши, линейка, клей, ножницы	Практическое задание
2.6	Конус	Беседа с элементами игры	Словесный, наглядный	Листы на печатной основе	Карандаши, линейка, клей, ножницы	Практическое задание
2.7	Шар и сфера	Беседа с элементами игры	Словесный, наглядный	Листы на печатной основе, трафарет круга	Карандаши	Игровое упражнение
2.8	Итоговое занятие «Геометрические тела»	Беседа с элементами игры	Словесный, наглядный	Листы на печатной основе	ПК, карандаши, линейка	Игровое упражнение
<b>3</b>	<b>Ориентировка во времени</b>					
3.1	Части суток	Игра	Словесный, наглядный	Листы на печатной основе	Карандаши	Практическое задание
3.2	Дни недели	Игра	Словесный, наглядный	Листы на печатной основе	Карандаши	Практическое задание
3.3	Месяцы	Игра	Словесный, наглядный	Листы на печатной основе	Карандаши	Практическое задание
3.4	Год. Времена года	Игра	Информационно-коммуникативная Словесный,	Листы на печатной основе	ПК, карандаши	Практическое задание

			наглядный			
3.5	Знакомство с календарем	Беседа с элементами игры	Словесный, наглядный	Листы на печатной основе, календари	Карандаши	Практическое задание
3.6	Что длиннее – что короче?	Беседа с элементами игры	Словесный, наглядный	Листы на печатной основе	Карандаши	Практическое задание
3.7	Часики тик-так	Беседа с элементами игры	Информационно-коммуникативная Словесный, наглядный	Презентация «Такие разные часы», модель часов	ПК, проектор	Практическое задание
3.8	Успеть за минуту	Беседа с элементами игры	Словесный, наглядный	Листы на печатной основе	Часы	Практическое задание
3.9	Возраст людей	Беседа с элементами игры	Информационно-коммуникативная Словесный, наглядный	Листы на печатной основе	Карандаши	Практическое задание
3.10	Итоговое занятие «Ориентировка во времени»	Игра	Информационно-коммуникативная Словесный, наглядный	Листы на печатной основе	ПК, проектор	Игровое упражнение
	<b>Итоговое занятие «Путешествие в королевство Логика»</b>	Игровая программа	Информационно-коммуникативная Словесный, наглядный	Презентация	ПК, проектор	Игровые упражнения, тест

\*На каждом занятии используются следующие технологии: игровая, личностно-ориентированного взаимодействия педагога с детьми, здоровьесберегающая.

### 2.3. Формы подведения итогов реализации программы. Оценочные материалы

Основываясь на письмо Министерства образования Российской Федерации от 25 сентября 2000 г. № 2021/11-13 в дошкольном возрасте исключается система балльного (отметочного) оценивания. Допускается лишь словесная объяснительная оценка. Основным методом контроля является наблюдение педагога.

#### Виды, формы, методы контроля освоения программы

Вид диагностики	Сроки	Форма контроля	Методы контроля
Входной контроль	Начало раздела	Первое занятие раздела	Наблюдение

Промежуточный контроль	В процессе обучения	Игровое упражнение, беседа	Наблюдение, практическое задание
	По окончании раздела	Игра-презентация	Наблюдение, практическое задание
Итоговый контроль	По окончании программы	Итоговое игровое занятие	Результат игры

Результативность освоения программы детьми оценивается на двух уровнях: уровень А – планируемый минимальный уровень, уровень Б – повышенный уровень.

### Модуль 1

**Уровень А (планируемый минимальный уровень):** прямой счет выполняет верно, но затрудняется с обратным (обратный счет выполняет неверно, ошибается, путается); складывает и вычитает числа в пределах 10 с ошибками или подсказками; различает геометрические фигуры, называет их отличия друг от друга; выполняет построения изображений с помощью танграма простые по образцу, с указанными границами фигур; умеет ориентироваться на плоскости по визуальному образцу; умеет зеркально отобразить предмет, допуская небольшое количество ошибок; проявляет неустойчивый интерес к выполнению задания, хорошо взаимодействует с педагогом, но периодически теряет интерес к работе в паре (группе).

**Уровень Б (повышенный уровень):** выполняет прямой и обратный счет; складывает и вычитает числа в пределах 10; понимает различие между цифрой и числом; различает и чертит геометрические фигуры, называет их отличия друг от друга; находит в окружающей обстановке предметы, сходные по форме с геометрическими фигурами; складывает из элементов танграма сложные фигуры, имеющие только внешние очертания; умеет ориентироваться на плоскости по визуальному образцу и на слух; не допускает ошибок при зеркальном отображении предмета; проявляет устойчивый интерес к выполнению задания, хорошо взаимодействует с педагогом, увлеченно работает в паре (группе), прислушиваясь к мнению партнера(ов).

	А	Б
Прямой счёт	+	+
Обратный счёт	±	+
Сложение и вычитание чисел	±	+
Геометрические фигуры		
Различает	+	+
Чертит	±	+
Находит в окружающей обстановке	-	+

Танграм		
Простые с указанием границ	+	+
Сложные	-	±
Ориентировка на плоскости		
Визуальный образец	+	+
На слух	-	+
Работа в паре (группе)		
с педагогом	+	+
с детьми	±	+
Интерес к выполнению задания	Неустойчивый	Устойчивый

## Модуль 2

**Уровень А (планируемый минимальный уровень):** прямой счет выполняет верно, но затрудняется с обратным (обратный счет выполняет неверно, ошибается, путается); складывает и вычитает числа в пределах 20 с ошибками или подсказками; умеет ориентироваться на числовом луче; различает геометрические тела, называет их отличия друг от друга; выполняет построения изображения геометрических тел с ошибками; называет дни недели, месяца, времена года в правильном порядке; умеет ориентироваться по календарю и часам, допуская небольшое количество ошибок; проявляет неустойчивый интерес к выполнению задания, хорошо взаимодействует с педагогом, но периодически теряет интерес к работе в паре (группе).

**Уровень Б (повышенный уровень):** выполняет прямой и обратный счет; складывает и вычитает числа в пределах 20; ориентируется на числовом луче; различает, чертит и складывает из бумажной развёртки геометрические тела, называет их отличия друг от друга; находит в окружающей обстановке предметы, сходные по форме с геометрическими телами; умеет ориентироваться по календарю и часам; решает простейшие задачи; проявляет устойчивый интерес к выполнению задания, хорошо взаимодействует с педагогом, увлеченно работает в паре (группе), прислушиваясь к мнению партнера(ов).

	Уровень А (планируемый минимальный уровень)	Уровень Б (повышенный уровень)
Прямой счёт	+	+
Обратный счёт	±	+
Сложение и вычитание чисел	±	+
Ориентировка на числовом луче	+	+
Ориентировка во времени	±	+
Геометрические тела		
Различает	+	+
Чертит	±	+
Складывает из развёртки	-	+

Находит в окружающей обстановке	-	+
Работа в паре (группе)		
с педагогом	+	+
с детьми	±	+
Интерес к выполнению задания	Неустойчивый	Устойчивый

## 2.4. Календарный учебный график на 2023-2024 учебный год

№ п/п	Основные характеристики образовательного процесса	
1	Количество учебных недель	36
2	Количество учебных дней	72
3	Количество часов в неделю	2
4	Количество часов	72
5	Недель в I полугодии	17
6	Недель во II полугодии	19
7	Начало занятий	06.09
8	Выходные и праздничные дни	06.11 01.01 – 08.01 23.02 08.03 01.05-03.05 09.05-10.05 12.06
9	Окончание учебного года	22.05

## Список литературы

### *Список литературы для педагога*

1. Комарова Л. Д. Как работать с палочками Кюизенера? Игры и упражнения по обучению математике детей 5-7 лет / Л. Д. Комарова, - М.: Издательство ГНОМ, 2017. – 64 с.
2. Шевелев К. В. Занимательная геометрия. Рабочая тетрадь для детей 5-6 лет / К. В. Шевелев, - М.: Издательство «Ювента», 2011. – 32 с.: ил.

**Задания для презентации итогового занятия «Путешествие в королевство Логика» (Модуль 1)**

1. Расставь числа в прямом и обратном порядке:

1 8 2 9 3 10 5 4 7 6

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

2. Сосчитай сколько предметов в ряду: \_\_\_\_\_

Какие по счету арбуз \_\_\_\_\_, капуста \_\_\_\_\_, груша \_\_\_\_\_?

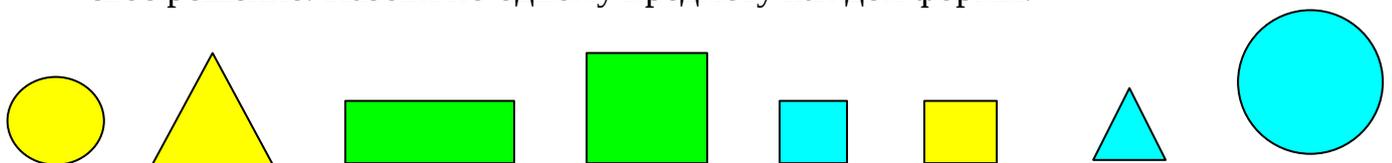
Что стоит в ряду 4 \_\_\_\_\_, 1 \_\_\_\_\_, 6 \_\_\_\_\_, 7 \_\_\_\_\_?



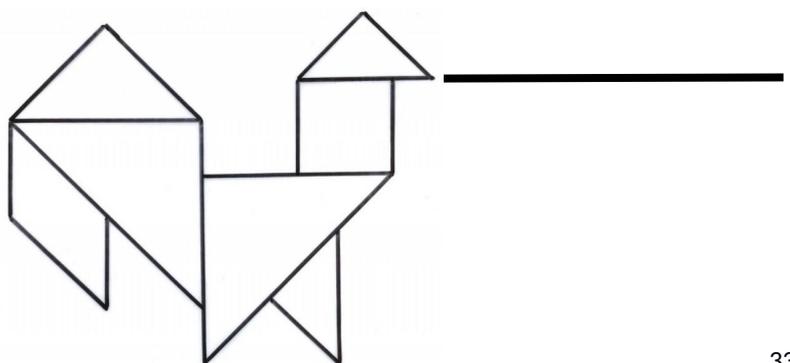
3. Расставь знаки  $>$ ,  $<$  или  $=$

1	$<$	3		6	4		2	7
4	4			9	7		5	4
6	2			10	10		8	3
8	4			3	7		5	1

4. Назови фигуры и разложи их по полочкам по своему желанию. Объясни своё решение. Назови по одному предмету каждой формы.

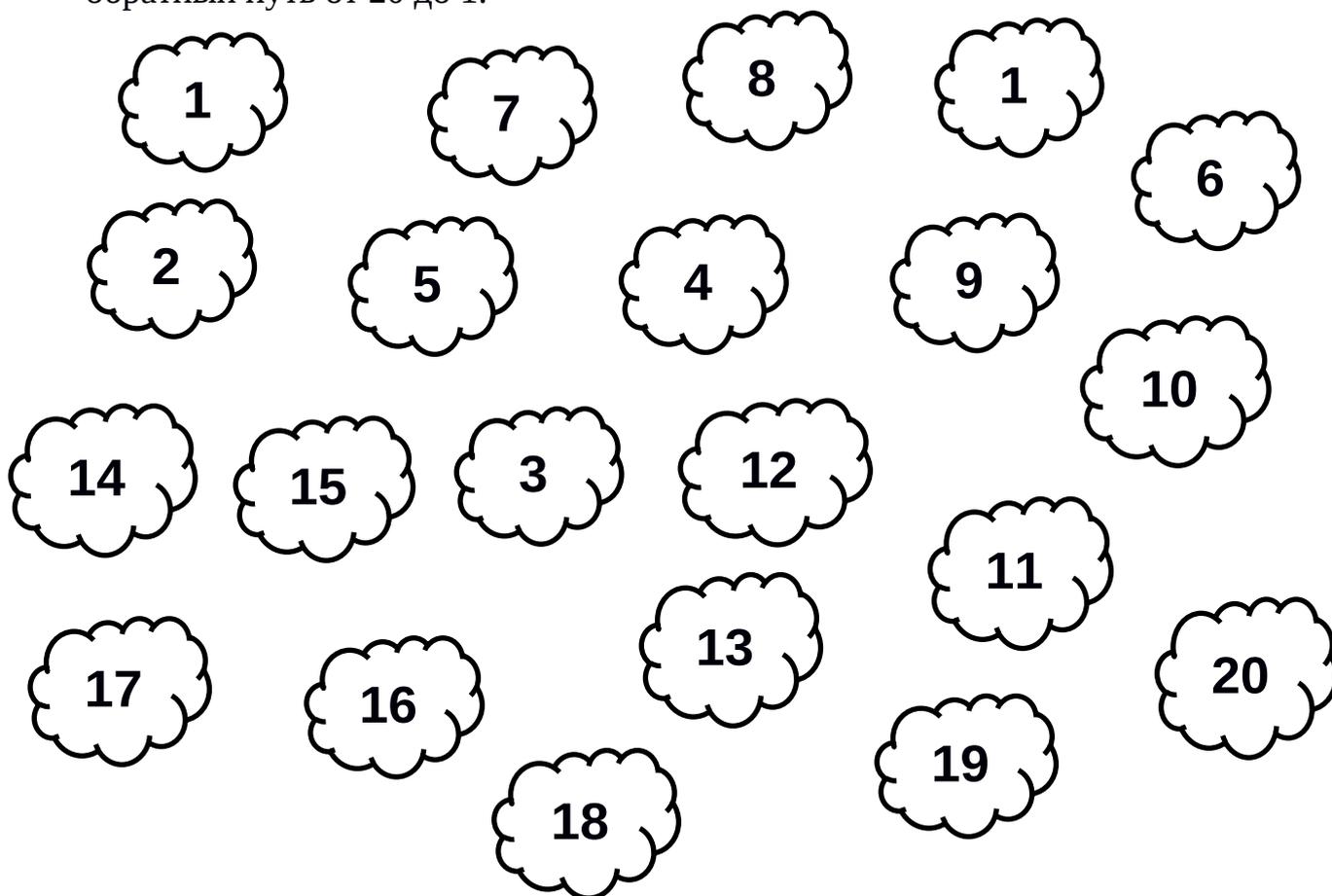


5. Собери картинку



## Задания для презентации итогового занятия «Путешествие в королевство Логика» (Модуль 2)

1. Найди по порядку все числа от 1 до 20 и соедини их линией. Пройди обратный путь от 20 до 1.



$9 + 4 =$	
$11 + 5 =$	
$8 + 3 =$	
$2 + 12 =$	
$10 + 7 =$	

2.  
 Реши  
 прим  
 еры:  
 $6 + 8 =$   
 $12 -$   
 $3 =$   
 $9 + 7 =$   
 $18 -$   
 $11 =$   
 $7 + 5 =$   
 $15 -$   
 $6 =$

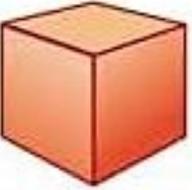
3. Реши примеры с помощью числового отрезка

4.

Напиши, который час. Нарисуй недостающую стрелку.

1.  <input type="text"/> часа	6.  <input type="text"/> 6 часов
2.  <input type="text"/> часов	7.  <input type="text"/> 4 часа
3.  <input type="text"/> час	8.  <input type="text"/> 8 часов
4.  <input type="text"/> часов	9.  <input type="text"/> 10 часов
5.  <input type="text"/> часов	10.  <input type="text"/> 2 часа

5. Соедини линией предметы, похожие на шар, куб, цилиндр. Нарисуй в рамочке свой пример.

				<input type="text"/>
				<input type="text"/>
				<input type="text"/>