

**Министерство образования Оренбургской области
Управление образования администрации г. Оренбурга
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр детского творчества» г. Оренбурга**

Согласовано
Протокол НМС МБУДО ЦДТ
г. Оренбурга
№ 104 от 04.09. 2018 г.

Утверждаю
Директор МБУДО ЦДТ
г. Оренбурга
В.Н. Каратаева
« 06 » 09 2018г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
социально-педагогической направленности
«Развивающие игры»**

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

Автор-составитель:
Палатова Ольга Ивановна,
педагог дополнительного
образования МБУДО ЦДТ г.
Оренбурга

**Оренбург
2018**

Содержание программы

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

1.1. Пояснительная записка

- направленность программы
- актуальность программы
- отличительные особенности программы
- адресат программы
- объем и срок освоения программы
- формы обучения и виды деятельности по программе
- режим занятий

1.2. Цель и задачи программы

- Цель
- Задачи

1.3. Содержание программы

1.3.1. Учебно-тематические планы

1.3.2. Содержание учебно-тематических планов

1.4. Планируемые результаты

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Календарный учебный график

2.2 Условия реализации программы

2.3. Формы аттестации/контроля

2.4. Оценочные материалы

2.5. Методические материалы

Список литературы

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Развивающие игры» разработана с учетом требований к организации и порядку осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (Москва, 2015).

Программа является частью учебно-методического комплекса школы раннего развития «АБВГДЕЙка» МБУДО ЦДТ г. Оренбурга.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Развивающие игры» имеет **социально-педагогическую направленность**, ориентирована на развитие познавательных способностей детей старшего дошкольного возраста. **По сроку реализации программа рассчитана на 2 года, по содержанию является однопрофильной, по форме организации содержания – комплексной, по цели обучения – развивающей, по типу программы – модифицированной, по уровню реализации предназначена для детей старшего дошкольного возраста, является разноуровневой по сложности учебного материала.**

Учебной базой реализации программы является детский клуб «Олимп» МБУДО ЦДТ г. Оренбурга.

Актуальность программы определяется ее направленностью на реализацию развивающей функции образования, определяемую требованиями образовательной ситуации и нормативными документами, регламентирующими образовательную деятельность с детьми дошкольного возраста.

Занятия в рамках общеобразовательной общеразвивающей программы «Развивающие игры» способствуют развитию любознательности, познавательной мотивации, формированию познавательных действий, становлению сознания, формированию первичных представлений о себе, других людях.

Отличительные особенности программы

В отличие от дополнительных общеобразовательных программ, направленных на работу с детьми старшего дошкольного возраста («Умка» автор Ю. Калениченко, программы «Развивающие игры» Муниципального дошкольного образовательного учреждения «Центр развития ребенка – детский сад «Золотой ключик» и др.), ориентированных на интеллектуальное развитие, мелкой моторики, математических представлений, ознакомление с окружающим миром, общеобразовательная общеразвивающая программа «Развивающие игры» имеет более широкую цель – развитие не частных психических процессов и функций, а целенаправленное формирование способов мыслительной деятельности

посредством использования инновационных методов и приемов работы с детьми старшего дошкольного возраста.

Адресат программы

Адресатом программы являются учащиеся 5-7 лет. Содержание программы «Развивающие игры» учитывает особенности интеллектуального развития старших дошкольников, ориентировано на перевод любознательности и личностной активности на уровень ценностного отношения (в соответствии с возможностями возраста) к познанию.

Объем и срок освоения программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Развивающие игры» рассчитана на два года обучения. **Общий объем аудиторной нагрузки за 2 года составляет 72 аудиторных часа.**

Первый год обучения 1 час в неделю, всего 36 часов.

Второй год обучения 1 час в неделю, всего 36 часов.

Форма обучения и виды занятий по программе

Выполнение целей и задач программы осуществляется через разнообразные **формы организации обучения:**

Фронтальная – организация работы со всеми детьми одновременно.

Групповая - организация работы с подгруппой детей, деятельность которых объединяется общей целью.

Индивидуальная форма работы присутствует в ситуациях оказания помощи учащемуся в случае его затруднения.

В рамках общеобразовательной общеразвивающей программы «Развивающие игры» используются следующие виды занятий:

по содержанию: вводное занятие, занятие - изучение нового материала, занятие-закрепление, обобщение, итоговое занятие. Доминирующей формой является занятие комбинированного типа;

по форме: занятие - игра, занятие - соревнование, занятие - путешествие, занятие, включающие в себя элементы конкурса, занятие - презентация проекта.

Режим занятий

Занятия по программе проводятся в соответствии с расписанием школы раннего развития «АБВГДЕЙка». Режим проведения занятий – 1 раз в неделю по 1-му часу.

Продолжительность занятия для групп первого года обучения (5-6 лет) - 25 минут. Для групп второго года обучения (6-7 лет) - 30 минут.

1.2. Цель и задачи программы

Цель: развитие познавательных способностей детей старшего дошкольного возраста.

Задачи:

Воспитательные:

1. Сформировать ценностное отношение к познанию;
2. Воспитать личностную активность, стремление к преодолению трудностей;
3. Сформировать положительную дифференцированную самооценку.

Обучающие:

- 1.Расширить общий кругозор и осведомленность детей;
- 2.Развить основные логические операции и способы мыслительной деятельности;
- 3.Развить ориентировку во внешних свойствах и отношениях предметов и явлений, в пространстве и во времени.

Развивающие:

- 1.Развить познавательный интерес и познавательную активность;
- 2.Развить знаково-символическую функцию мышления;
- 3.Развить метапредметные умения.

1.3 . Содержание программы

1.3.1Учебно-тематические планы

Учебно-тематический план 1-го года обучения

№	Раздел	Название темы	Всего	Количество часов	
				Теор.	Практ.
1	I	Введение в предмет	1	0,5	0,5
2	V	Классификация «Во саду, ли в огороде»	1	-	1
3	II	Отличительные признаки растений и животных. Теплые и холодные цвета «Цветочный город»	1	-	1
4	II	Время «Сутки»	1	-	1
5	V	Обобщение предметов по существенным признакам «Магазин»	1	-	1
6	II	Запоминание слова по смыслу«Художнику»	1	-	1
7	III	Замещение «Цветные картинки»	1	-	1
8	III	Пиктография «Фантазеры»	1	0, 5	0.5
9	III	Знаки – символы «Кто в домике живет»	1	-	1
10	III	Графическая аналогия «Говорящие рисунки»	1	-	1
11	IV	Плоскостное моделирование - игра «Пифагор»	1	-	1
12	II	Отличия в картинках	1	-	1
13	V	Общие и отличительные признаки объекта	1	0, 5	0,5
14	V	Существенные и несущественные признаки объекта «Птичий двор»	1	0,5	0.5
15	V	Общие и существенные признаки «Цирю»	1	-	1
16	IV	Плоскостное моделирование - игра «Монгольская»	1	-	1
17	VI	Творческое воображение «Зверье мое»	1	-	1
18	III	Мнемотаблицы	1	0,5	0,5
19	V	Нахождение лишнего предмета по разным признакам в одном и том же задании «Новый год»	1	-	1
20	II	Загумленные картинки «Усатый полосатый»	1	-	1

21	V	Подбор противоположных по смыслу предметов «Зоопарк»	1	-	1
22	V	Разрешающие и запрещающие знаки Дом для зверей»	1	-	1
23	IV	Плоскостное моделирование - игра «Колумбово яйцо»	1	-	1
24	II	Запоминание по ассоциации Чебурашка»	1	-	1
25	V	Определение признака предмета отрицанием «У меня звонил телефон»	1	-	1
26	V	Выделение нескольких предметов из группы по определенным признакам «Павлинья красота»	1	-	1
27	V	Определение предмета отрицанием «Пес Барбос»	1	-	1
28	V	Суждения противоположные исходному суждению «В геометрическом царстве»	1	-	1
29	V	Ошибочные суждения «Подружки»	1	-	1
30	V	Определение места предмета в системе «Кот Котофей»	1	0,5	0.5
31	V	Подбор предметов в соответствии с цветом и формой «Пеликан»	1	-	1
32	V	Расположение предметов в определенной последовательности «Сова»	1	-	1
33	V	Умозаключения (хорошо, плохо) «Путешествие на транспорте»	1	-	1
34	V	Логические ряды «Заячья избушка»	1	-	1
35	VI	Лже-загадки «В гостях у сказки»	1	-	1
36	VI I	Творческое воображение «Ах уж эти сказки»	1	-	1
		Итого:	36	3	33

Учебно-тематический план 2 - ого года обучения

№	Раздел	Название темы	Всего	Количество часов	
				Теор.	Практ.
1	I	Введение в предмет	1	0,5	0,5
2	V	Сравнение двух объектов, относящихся к одной категории «Веселый карандаш»	1	-	1
3	V	Сравнение двух объектов, у которых общее найти гораздо труднее «Художнику»	1	-	1
4	II	Изменения во времени	1	-	1
5	V	Группировка предметов «Магазин»	1	-	1
6	VII	Развитие творческого воображения на примерах изменения сказки «Добрые и злые волшебники»	1	-	1

7	V	Место предмета в системе «В синем небе самолеты»	1	-	1
8	III	Замещение «Вместе расскажем историю»	1	-	1
9	III	Соотнесение контурного изображения с реальным изображением предметов «Что для кого?»	1	-	1
10	III	Анализ схематического изображения фигуры человека «Веселые человечки»	1	-	1
11	III	Моделирование ситуаций по предложенному образцу «Путешествие в страну Сказкино»	1	-	1
12	V	Игра «Данетка»	1	0,5	0,5
13	IV	Моделирование – игра «Танграм»	1	-	1
14	VII	Развитие творческого воображения. Решение проблемных ситуаций «Белоснежка и гномы»	1	-	1
15	VII	Развитие творческого воображения. Метод фокальных объектов «Гуляем по зоопарку»	1	-	1
16	V	Составление загадок, исходя из признаков схожести «Зверье мое»	1	-	1
17	III	Символическое изображение предметов «В поисках клада»	1	-	1
18	VI	Развитие критического мышления «Веселый турист»	1	-	1
19	V	Определение признака предмета отрицанием «Новый год»	1	-	1
20	V	Выделение группы предметов, не имеющих определенного признака отрицанием «Школа детективов»	1	-	1
21	II	Запоминание цепочки парных слов, связанных по смыслу «Дом»	1	-	1
22	V	Закономерность «Цирк»	1	-	1
23	V	Определение места предмета в системе «Профессии»	1	-	1
24	IV	Моделирование – игра «Волшебный круг»	1		1
25	VII	Развитие творческого воображения – реальное, нереальное «Необычный остров»	1	-	1
26	II	Копирование по памяти. Правила игры «Внимание»	1	-	1
27	V	Построение возрастающих и убывающих рядов «В математическом царстве»	1	-	1
28	V	Закономерность расположения предметов, упорядоченных по одному	1	-	1

		признаку «Матрешка»			
29	V	Закономерность расположения предметов, упорядоченных на основе двух или трех признаков «Рыжая плутовка»	1	-	1
30	V	Умозаключения, ведущие от знания от части предмета к общему знанию обо всех предметах определенного вида «Дерево»	1	-	1
31	V	Умозаключения, ведущие от знания общего к знаниям о частях «Жители подводного царства»	1	-	1
32	III	Соотнесение схематического изображения предмета с художественным изображением «Созвездия»	1	-	1
33	V	Умозаключения по аналогии «Космос»	1	-	1
34	IV	Объемное моделирование. Флексагоны	1	0,5	0,5
35	V	Систематизация «Что я знаю о школе»	1	-	1
36	II	Представление о школьной жизни «Путешествие в страну знаний»	1	-	1
		Итого:	36	2	34

1.3.2. Содержание учебно-тематических планов

Содержание учебно-тематического плана 1 - ого года обучения

Тема 1. Введение в предмет.

Теория. Введение в предмет: содержание, структура. Введение базовых понятий: дружба, друг. Инструктаж о правилах поведения на занятии, характеристика качеств игрушек.

Практика. Беседа о дружбе, правилах поведения на занятии. Игры с клубочком: «Назови свое имя», «Определи на ощупь», «Назови предметы, которые ты видишь». Заучивание считалки о школе.

Тема 2. Классификация «Во саду ли в огороде».

Практика. Игры: «Покажи овощ или фрукт, похожий на эту геометрическую фигуру», «Где это растет?», «Назови, одним словом», «Цепочка слов», «Не пропусти растение», заучивание считалки.

Тема 3. Отличительные признаки растений и животных. Теплые и холодные цвета «Цветочный город».

Практика. Беседа: «Чем растение отличается от животного?». Рассматривание иллюстраций с изображением цветов: садовых, луговых, домашних. Игры: «Солнышко – льдинка», «Запомни слова», «Бывает – не бывает?», «Назови три цветка, три фрукта, три овоща и т.д.».

Тема 4. Время «Сутки».

Практика. Беседа о сутках, частях суток. Игры: «Подбери картинки к частям суток», «Разложи по порядку», «Соедини картинки наугад и объясни, когда это бывает», «Когда это бывает?».

Тема 5. Обобщение предметов по существенным признакам «Магазин»

Практика. Беседа о правилах поведения в магазине. Игры: «Назови одним словом покупки», «Выше, ниже, слева, справа», «Что лишнее на полке?», «Рассмотри и назови», «Отгадай загадки».

Тема 6. Запоминание слова по смыслу «Художник».

Практика Игры: «Подбери картинку к слову», «Раздели на группы», «Найди ошибки художника», «Наоборот», «Вспомни слово по картинке».

Тема 7. Замещение «Цветные картинку».

Практика Игры: «Цветные картинки», «Чудесный мешочек», «Цепочка слов».

Тема 8. Пиктография «Фантазеры».

Теория: понятие «пиктография».

Практика Беседа о пиктографии, истории ее возникновения. Игры: «Что в круге?», «Что это?», «Что лишнее?»

Тема 9. Знаки – символы «Кто в домике живет».

Практика. Игры: «Кто в домике живет?», «Найди те картинки, которых не было», «Закончи рисунок».

Тема 10. Графическая аналогия «Говорящие рисунки».

Практика Игры: «Прочти что написано?», «Придумай изображение названия сказок: «Три поросенка», «Три медведя», «Волк и семеро козлят», «Волшебные палочки».

Тема 11. Плоскостное моделирование - игра «Пифагор».

Практика Игры: «Пифагор» - фигура «Щенок» (собрать фигуру методом наложения фигур игры на схему), «Найди отличия у собачек».

Тема 12. Отличия в картинках «Кораблик».

Практика Игры: «Пифагор» - фигура «Кораблик» (собрать фигуру методом наложения фигур игры на схему), «Сравни картинки», «Выбери картинки из нижнего ряда», «Назови лишнее слово», «Наоборот».

Тема 13. Общие и отличительные признаки объекта «Строим дом».

Теория. Понятие об общих и отличительных признаках сравниваемых объектов.

Практика Игры: «Пифагор» - фигура «Домик» (собрать фигуру, ориентируясь по схеме), «Сравни животных. Что у них общего и чем они отличаются?», «Найди отличия», «Отгадай загадки».

Тема 14. Существенные и несущественные признаки объекта «Птичий двор».

Теория. Существенные и несущественные признаки объекта.

Практика Игры: «Пифагор» - фигура «Лебедь» (собрать фигуру, ориентируясь по схеме), «Найди, что объединяет всех птиц, насекомых, «Определи, кто лишний?», «Найди отличия». Заучивание стихотворения «Птенец».

Тема 15. Общие и существенные признаки «Цирк».

Практика Игры: «Пифагор» - фигура «Собачка» (собрать фигуру, ориентируясь по схеме), «Назови, что общего у всех кто выступал в цирке»,

какие существенные?», «Определи лишнюю картинку», «Воспроизведи, что было». Мультимедийное задание: «Найди отличия у клоунов».

Тема 16. Плоскостное моделирование - игра «Монгольская».

Практика Игры: «Монгольская» - фигура «Квадрат» (сложить фигуру методом наложения фигур на схему), «Найди отличия у поросят», «Определи, какой фигуры не хватает?», «Дорисуй пуговицы клоунам».

Тема 17. Творческое воображение «Зверье мое».

Практика Игры: «Монгольская» - фигура «Верблюд» (сложить фигуру методом наложения фигур на схему), «Придумай фантастическое животное», «Найди, в чем сходство и различие у слона и верблюда», «Определи лишнее на картинке», «Наоборот».

Тема 18. Мнемотаблицы

Теория. Мнемотаблицы. Качественные характеристики мнемотаблиц.

Практика Игры: «Подбери к слову картинку», «Монгольская» - фигура «Козлику» (собрать фигуру, ориентируясь по схеме), «Назови одним словом», «Что лишнее?». Составление рассказа с помощью мнемотаблицы.

Тема 19. Нахождение лишнего предмета по разным признакам в одном и том же задании «Новый год».

Практика Игры: «Монгольская» - фигура «Дед Мороз» (собрать фигуру, ориентируясь по схеме), «Определи кто лишний? Какие варианты еще могут быть и почему?», «Найди такого же деда Мороза, как и первый», «Подбери очки к колпачкам».

Тема 20. Зашумленные картинки «Усатый полосатый».

Практика Игры: «Монгольская» - фигура «Кошка» (собрать фигуру, ориентируясь по схеме), «Найди пару», «Сосчитай, сколько кошек и котят?». Мультимедийная игра: «Покажи и назови те фигуры, которые оказались лишними». Заучивание стихотворения «Котику».

Тема 21. Подбор противоположных по смыслу предметов «Зоопарк».

Практика Игры: «Монгольская» - фигура «Жираф» (собрать фигуру, ориентируясь по схеме), «Подбери противоположный по смыслу предмет, объясни свой выбор», «Найди то, чего не было», «Запомни, кто жил в зоопарке», «Объедини в группы», «Нарисуй необычное животное».

Тема 22. Разрешающие и запрещающие знаки «Дом для зверей».

Практика. Игры: «Монгольская» - фигура «Домик» (собрать фигуру, ориентируясь по схеме), «Рассели котят и щенят в домике», «Найди общее».

Тема 23. Плоскостное моделирование - игра «Колумбово яйцо».

Практика Игры: «Колумбово яйцо» - фигура «Жук» (собрать фигуру методом наложения фигур на схему), «Что изменилось?», «Назови что лишнее и почему», «Отгадай загадки», «Вылечи животного».

Тема 24. Запоминание по ассоциации «Чебурашка».

Практика Игры: «Колумбово яйцо» - фигура «Чебурашка» (собрать фигуру, методом наложения фигур на схему), «Найди отличия у крокодилов», «Подбери картинку к слову и вспомни слово по картинке», «Запомни!».

Тема 25. Определение признака предмета отрицанием «У меня звонил телефон».

Практика Игры: «Колумбово яйцо» - фигура «Телефон» (собрать фигуру методом наложения фигур на схему), «Расставь телефоны на полочках магазина, не повторяясь», «Прочти картинки», «Продолжи перечень предметов и назови общий признак».

Тема 26. Выделение нескольких предметов из группы по определенным признакам «Павлинья красота».

Практика Игры: «Колумбово яйцо» - фигура «Павлин» (собрать фигуру методом наложения фигур на схему), «Логическая цепочка», «Покажи и назови все, что не относится к птицам, растениям, не круглое и т.д.», «Назови, кто лишний и почему?», «Верю, не верю».

Тема 27. Определение предмета отрицанием «Пес Барбос».

Практика. Игры: «Колумбово яйцо» - фигура «Собачка» (собрать фигуру, ориентируясь по схеме), «Запомни картинки», «Подбери нужный предмет», «Наоборот». Мультимедийная игра: «Какого цвета Бобик?»

Тема 28. Суждения противоположные исходному суждению «В геометрическом царстве».

Практика Игры: «Колумбово яйцо» - фигура «Самолет» (собрать фигуру, ориентируясь по схеме), «Рассели малышей в домики», «Закончи суждения», «Назови фигуры и посчитай их», «Узнай фигуры на ощупь».

Тема 29. Ошибочные суждения «Матрешка».

Практика. Игры: «Колумбово яйцо» - фигура «Матрешка» (собрать фигуру, ориентируясь по схеме), «Подбери по аналогии: стол – скатерть, пол? и т.д.», «Найди отличия» «Что лишнее?», «Исправь ошибочные суждения», «Дорисуй».

Тема 30. Определение места предмета в системе «Кот Котофей».

Теория. Определение места предмета в системе.

Практика Игры: «Найди животных», «Колумбово яйцо» - фигура «Кот» (собрать фигуру, ориентируясь по схеме).

Тема 31. Подбор предметов в соответствии с цветом и формой «Пеликан».

Практика Игры: «Колумбово яйцо» - фигура «Пеликан» (собрать фигуру, ориентируясь по схеме), «Найди каждой рыбке свое место», «Логическая цепочка», «Назови по аналогии».

Тема 32. Расположение предметов в определенной последовательности Сова».

Практика Игры: «Колумбово яйцо» - фигура «Сова» (собрать фигуру, ориентируясь по схеме), «Продолжи последовательность», «Определи, кто лишний и почему», «Определи, какой картинки не хватает», «Отгадай загадки».

Тема 33. Умозаключения (хорошо, плохо) «Путешествие на транспорте».

Практика Беседа о видах транспорта. Игры: логическая цепочка: «Ремонт поезда», «Сравни 2 поезда, найди отличия», «Если ты опоздал на поезд, что в этом хорошего и плохого?», «Кто на чем?», «Поезд».

Тема 34. Логические ряды «Заячья избушка».

Практика Игры: «Собери окна в заячьей избушке» (собрать квадратики с ориентировкой на схему), «Расположи домики по мере возрастания», «Определи что изменилось?», «Нарисуй страшилку для лисицы». Мультимедийная игра: «Найди отличия».

Тема 35. Лже-загадки «В гостях у сказки».

Практика Игры: «Определи, из какой сказки этот герой?», «Отгадай загадки бабы Яги», «Построй домику», «Переложи 2 палочки и получи флажок», «Определи, что не так в домике Наф-Нафа?»

Тема 36. Творческое воображение.

Практика Игры: «Назови одним словом», «Определи, что лишнее», «Определи, какой фигуры не хватает?», лже – загадки.

Содержание учебно-тематического плана 2 - ого года обучения

Тема 1. Вводное занятие.

Теория. Цели и задачи 2-ого года обучения. Основные понятия. Инструктаж о правилах поведения на занятии.

Практика Игры «Цепочка дружбы», «Игрушка, школа, спорт», «найди отличия», «Назови одним словом». Заучивание считалки о дружбе.

Тема 2. Сравнение двух объектов, относящихся к одной категории «Веселый карандаш».

Практика Игры: «Соотнесите слово с картинкой», «Определи сходство и отличие», «Вспомни слово по картинке», «Определи, где ошибся художник?».

Тема 3. Сравнение двух объектов, у которых общее найти гораздо труднее «Художник».

Практика Игры: «Соотнеси слово с картинкой», «Назови, кто я?», «Найди сходство и отличие», «Вспомни слово», «Назови, одним словом».

Тема 4. Изменения во времени.

Практика Беседа о временах года. Викторина по временам года. Игры: «Найди реальное сочетание», «Объясни необычное сочетание», «Реши проблему».

Тема 5. Группировка предметов «Магазин».

Практика Игры: «Посмотри на предметы, раздели их на группы. Дай название каждой группе», «Подбери коробку к игрушке», «Магазин ковров».

Тема 6. Развитие творческого воображения на примерах изменения действия сказки «Добрые и злые волшебники».

Практика Игры: «Угадай, из какой сказки», «Объясни необычное соединение», «Если бы ты был волшебником...» Мультимедийная игра: «Проделки бабы Яги», «Найди отличия».

Тема 7. Место предмета в системе «В синем небе самолеты».

Практика Игры: «Назови общий признак», «Хлопни в ладоши на «летающие» слова», «Определи, чем отличаются самолеты», «Определи, какой самолет улетел?», «Что лишнее?».

Тема 8. Замещение «Вместе расскажем историю».

Практика Игра: «Вместе расскажем историю», «Троечки», «Закорючки».

Тема 9. Соотнесение контурного изображения с реальным изображением предметов».

Практика Игры: «Что для кого?», «Кто кем будет?», «Запомни пары слов», заучивание считалки.

Тема 10. Анализ схематического изображения фигуры человека «Веселые человечки».

Практика Игры: «Веселые человечки», «Выбери 2 слова».

Тема 11. Моделирование ситуаций по предложенному образцу «Путешествие в страну Сказкино».

Практика Викторина: «Угадай сказку по схеме». Игры: «Разные сказки», «Дорисуй тех, кто спрятался в волшебном лесу».

Тема 12. Игра «Данетка».

Теория. Правила игры «Данетка».

Практика Беседа о правилах игры. Игры: «Угадай животное», «Назови, кто лишний», «Простые рисунки».

Тема 13. Моделирование – игра «Танграм».

Практика Игры: «Узнай на ощупь», «Собери квадрат» (собрать квадрат, ориентируясь на схему), «Найди и обведи все квадраты, треугольники, круги», «Дорисуй до образа».

Тема 14. Развитие творческого воображения. Решение проблемных ситуаций «Белоснежка и гномы».

Практика Игры: «Танграм» - фигура девочки «Белоснежка» (собрать фигуру с ориентировкой на схему), «Помоги гномам в городе перейти улицу, доехать на автобусе, подняться в лифте и т.д.», «Подбери пару», «Раздели все предметы на 2 группы по объединяющему их признаку. Мультимедийная игра: «Найди отличия у гномов».

Тема 15. Развитие творческого воображения. Метод фокальных объектов «Гуляем по зоопарку».

Практика Игры: «Танграм» - фигура «Лиса» (собрать фигуру с ориентировкой на схему), «Найди, что их объединяет», «Определи, какое слово лишнее?», «Придумай необычную птицу». Заучивание считалки о лисе.

Тема 16. Составление загадок, исходя из признаков схожести «Зверье мое».

Практика Игры: «Танграм» - фигура «Заяц» (собрать фигуру с ориентировкой на схему), «Определи чего у кого не хватает?», «Запомни животных», «Продолжи фразу». Составление загадки о зайце.

Тема 17. Символическое изображение предметов «В поисках клада»

Практика Игры: «Танграм» - фигура «Кораблик» (собрать фигуру с ориентировкой на схему), «Найди отличия у пиратов», «Угадай фигуру», «Какой фигуры не хватает», «Волшебнику».

Тема 18. Развитие критического мышления, противоречия «Веселый турист».

Практика Игры: «Танграм» - фигура «Турист» (собрать фигуру с ориентировкой на схему), «Отбери необходимые предметы для похода»,

«Запомни последовательность предметов», «Найди альтернативные действия», «Нарисуй тропинку, по которой прошел турист через болото».

Тема 19. Определение признака предмета отрицанием «Новый год»

Практика Игры: «Танграм» (собрать фигуру Деда Мороза с ориентировкой на схему), «Покажи и назови все, что не относится к зиме», «Собери бусь», «Запомни цепочку слов, называя новогодние подарки».

Тема 20. Выделение группы предметов, не имеющих определенного признака отрицанием «Школа детективов».

Практика Игры: «Танграм» - фигура «Собака» (собрать фигуру с ориентировкой на схему), «Найди предмет, если он не красный, не круглый, не квадратный и не белый», «Определи сходство и различие у кошки и собаки». Мультимедийная игра: «Найди отличия».

Тема 21. Запоминание цепочки парных слов связанных по смыслу.

Практика Игры: «Подбери картинку к слову», «Танграм» - фигура «Дом» (собрать фигуру с ориентировкой на схему), «Запомни пары слов», «Вспомни слово по картинке», «Найди как можно больше способов использования предметов». Мультимедийная игра: «Найди отличия».

Тема 22. Закономерность «Цирк».

Практика Игры: «Танграм» - фигура «Кенгуру» (собрать фигуру с ориентировкой на схему), «Найди отличия у клоунов», «Продолжи ряд », «Определи, какой фигуры не хватает», «Отгадай по описанию».

Тема 23. Определение места предмета в системе «Профессии».

Практика Игры: «Человек, какой профессии так говорит?», «Хлопни в ладоши, если услышишь слово, обозначающее профессию», «Какой фигуры не хватает», «Определи, кто кем будет?», «Исправь ошибочные суждения».

Тема 24. Моделирование – игра «Волшебный круг».

Практика Игры: «Волшебный круг» - фигура «Заяц» (собрать фигуру с ориентировкой на схему), «Внимание!», «Подбери картинку», «Дорисуй недостающую фигуру». Заучивание считалки о зайце.

Тема 25. Развитие творческого воображения – реальное, нереальное «Необычный остров».

Практика Игры: «Хлопни в ладоши, если услышишь что-то необычное», «Волшебный круг» - фигура «Дерево» (собрать фигуру с ориентировкой на схему), «Собери части реального дерева», «Объедини любой плод с любым деревом, объясни, как такое может быть?»

Тема 26. Копирование по памяти. Правила игры «Внимание».

Теория: правила игры «Внимание».

Практика Игры: «Волшебный круг» - фигура «Жираф» (собрать фигуру с ориентировкой на схему), «Внимание!», «Найди что общего и в чем различия у жирафа и зебры?», «Сгруппируй предметы».

Тема 27. Построение возрастающих и убывающих рядов «В математическом царстве».

Практика Игры: «Волшебный круг» - фигура «Жадный король» (собрать фигуру с ориентировкой на схему), «Сосчитай сколько?..», «Расположи фигуры по величине». Мультимедийная игра: «Найди, какой фигуры не хватает?», «Определи лишнее слово».

Тема 28. Закономерность расположения предметов, упорядоченных по одному признаку «Матрешка».

Практика Игры: «Волшебный круг» - фигура «Матрешка» (собрать фигуру с ориентировкой на схему), «Сравни 2-х матрешек и найди отличия», «Определи, по какому признаку предметы расположили таким образом?», «Определи, какой матрешки не хватает?», «Найди лишнее слово».

Тема 29. Закономерность расположения предметов, упорядоченных на основе двух или трех признаков «Рыжая плутовка».

Практика Игры: «Волшебный круг» - фигура «Лиса» (собрать фигуру с ориентировкой на схему), «Определи, какой рисунок должен быть следующим и почему?», «Вспомни, что было на картине», «Подбери рисунки по аналогии», «Найди, в чем сходство и различие у лисы и кошки».

Тема 30. Умозаключения, ведущие от знания от части предмета к общему знанию обо всех предметах определенного вида «Дерево».

Практика Игры: «Подбери картинку к слову», «Волшебный круг» - фигура «Дерево» (собрать фигуру с ориентировкой на схему), «Найди одинаковые листья», «Вспомни слово по картинке».

Тема 31. Умозаключения, ведущие от знания общего к знаниям о частях «Жители подводного царства».

Практика Игры: «Волшебный круг» - фигура «Рак» (собрать фигуру с ориентировкой на схему), «Найди на морском дне предметы, которые затерялись», «Внимание!», «Определи, чего в море больше морских обитателей или акул? И т. д.».

Тема 32. Соотнесение схематического изображения предмета с художественным изображением «Созвездия».

Практика Игры: «Созвездия», «Найди отличия у звездочетов», «Определи лишнее слово».

Тема 33. Умозаключения по аналогии «Космос».

Практика Игры: «Волшебный круг» фигура - «Ракета» (собрать фигуру с ориентировкой на схему), «Подбери картинки», «Внимание» - рисуем «космические корабли», «Нарисуй недостающего инопланетянина», «Запомни пары слов». Загадки о космосе.

Тема 34. Объемное моделирование. Флексагоны.

Теория. Понятие «Флексагон» его развертка, раскраска, сборка, раскрытие.

Практика Беседа и показ различных видов игрушек – головоломок флексагонов. Изготовление игрушки – головоломки. Игра с флексагоном: «Найди сказку».

Тема 35. Систематизация «Что я знаю о школе».

Практика Игры: «Назови, чем детский сад отличается от школы?», «Отгадай загадки», «Игрушка, школа, спорт», «Назови лишнее». Презентация о школе. Заучивание считалки о школе.

Тема 36. Представление о школьной жизни «Путешествие в страну Знаний».

Практика Игры: «Поезд», «Определи лишнюю фигуру», «Пара к паре». «Прочитай и придумай сам», «Определи верные и ложные суждения».

1.4 Планируемые результаты

<i>В области личностного развития</i>	
I год обучения	II год обучения
Проявляет в конкретных ситуациях доброжелательность, внимание, готовность помочь сверстнику в выполнении заданий. Проявляет инициативу в общении. Проявляет познавательный интерес к освоению новых знаний. Проявляет любознательность, задает вопросы по существу изучаемого предмета. Сформирована обобщенная самооценка.	Проявляет волю и управляет своим поведением по требованию взрослого. Работает по правилу и образцу, слушает взрослого и выполняет его инструкции. Самостоятельно действует, добивается решения познавательных задач, интересуется различными головоломками, заданиями, требующими логического мышления. Демонстрирует устойчивую мотивацию к занятиям, дифференцированную самооценку своих возможностей.
<i>В области усвоения метапредметных умений</i>	
I год обучения	II год обучения
Самостоятельно выполняет предложенные задания по заданному образцу, задает вопросы взрослому при затруднении на занятиях. Оценивает свою работу под руководством педагога. Самостоятельно удерживает цель деятельности до получения результата. Анализирует собственную работу с помощью взрослого, дифференцированно оценивает уровень владения тем или иным учебным действием.	Ставит с помощью взрослого цель своих действий, оценивает свою работу по заданному алгоритму. Использует схемы, наглядные модели в процессе решения проблемных заданий. Умеет работать в паре и группе. Экспериментирует, проявляет интерес к исследовательской деятельности. Планирует решение учебной задачи под руководством педагога, выстраивает последовательность необходимых операций.
<i>В области предметных знаний и умений</i>	
I год обучения	II год обучения
Сравнивает сходные предметы и картинки, находит в них 5 отличий. Ориентируется в пространстве, различает понятия: вверху, внизу. Удерживает в памяти цепочку из 6 -7 слов; Пользуется условными обозначениями (заместителями), размещает предметы в соответствии с расположением заместителей с помощью педагога.	Выделяет существенные признаки предмета и отдельный предмет в целом. Удерживает в памяти 8 слов, не связанных по смыслу и 7-8 пар слов, связанных по смыслу. Понимает символику, имеющую сходство с обозначаемыми предметами. Перемещает геометрические фигуры с целью получения новой путем

Ориентируется в размеченной схеме с помощью педагога. Составляет из геометрических фигур новые фигуры с опорой на размеченную схему, по памяти. Знает обобщающие слова, подбирает предметы к обобщаемому слову, умеет классифицировать предметы и явления, знает общие и отличительные признаки. Подбирает противоположные по смыслу предметы. Знает разрешающие и запрещающие знаки. Понимает закономерность в создании определенной системы, определяет место предмета в системе. Выделяет структуру предметов, соотношение частей в предмете. Ориентируется в пространстве, различает понятия: справа, слева. Удерживает в памяти цепочку из 10 слов. Самостоятельно кодирует предметы, ориентируется в размеченной схеме. Определяет существенные признаки предметов, обобщает по существенным признакам. Формулирует суждения противоположные исходному суждению.	составления их из частей, ориентируясь на размеченный контур, частично размеченный контур, по памяти и собственной задумке. Моделирует объемные фигуры - головоломки по готовой выкройке с частичной помощью педагога. Устанавливает связи между некоторыми характеристиками объекта, составляет загадки, исходя из признаков схожести и различия, противоречий, с помощью педагога. Делает умозаключения, ведущие от знания о части предмета к общему знанию обо всех предметах. Легко ориентируется в схемах размеченных и неразмеченных. Самостоятельно моделирует объемные фигуры-головоломки по готовой выкройке. Сравнивает 2 объекта с невыраженными общими и отличительными признаками. Устанавливает связи между всеми характеристиками объекта, самостоятельно поясняет необычные предметы, полученные методом фокальных объектов, самостоятельно составляет загадки, исходя из признаков схожести и различия, противоречий.
--	--

. Комплекс организационных-педагогических условий

2.1. Календарно-учебный график

Количество учебных недель - 36, количество учебных дней -210 .

В связи с учебным планом и расписанием занятий ШРР АБВГДЕЙКА занятия по программе «Развивающие игры » начинаются 15 сентября и заканчиваются 31.05 учебного года. В период с 01 сентября по 15 сентября проходит комплектование групп, проведение родительских собраний, подготовка к участию в конкурсном движении.

2.2Условия реализации программы

Для успешной реализации программы необходимы следующие условия:

1. Материально – техническое обеспечение:

-наличие учебного кабинета, оснащенного в соответствии с нормами СанПин всеми необходимыми условиями, мебель, соответствующая ростовой группе учащихся.

-интерактивная доска, компьютер, демонстрационные пособия и настольно-печатные игры: «Логический поезд», «Обобщения», «Ассоциации», «Рассуждалки».

2. Информационное обеспечение:

- обучающие мультимедийные игры: «Логика для малышей», «Веселые головоломки», «Чебурашка в зоопарке», «Лесная школа», «Развиваем память»;

-подборки картинок на нахождение отличий для демонстрации на интерактивной доске;

-подборка мультимедийных презентаций к заданиям на нахождение лишней фигуры, группировку.

-интернет-ресурсы:

Fusionpiter.ru>articles/memory-thinking.

E-bookshelf.info>... pamyati-vnimaniya... u-doshkolnikov.

Nsportal.ru> Детский сад>Разное>... /igry-na-razvitie...

Liveinternet.ru>users/5117382/rubric/4096499/.

3. Кадровое обеспечение:

Программа реализуется силами одного педагога. Педагог должен иметь соответствующее профессиональное образование, владеть формами и методами обучения и воспитания, уметь анализировать их эффективность.

Педагог должен обладать профессиональными компетенциями в области организации проектной деятельности, развития знаково-символической деятельности на всех уровнях, методикой ТРИЗ, методикой организации групповой работы.

2.3. Формы аттестации/контроля

К формам отслеживания образовательных результатов по программе «Развивающие игры» относятся: материалы диагностик, предметных проб.

К формам фиксации образовательных результатов относятся:

-аналитическая справка, аналитический материал;

-журнал посещаемости;

-грамоты и дипломы за участие в конкурсах различного уровня;

-фото, отзывы детей и родителей;

-свидетельство об освоении программы.

Формами демонстрации образовательных результатов являются:

- открытое занятие для родителей и педагогов;

-презентации проектов и иных групповых работ;

- участие в очных и дистанционных интеллектуальных конкурсах разного уровня.

Формы текущего, промежуточного и итогового контроля: беседа, наблюдение, устный опрос, игровые упражнения, логические задания, анализ продуктов деятельности.

2.4. Оценочные материалы

Педагогическая диагностика проводится 3 раза (начальный, промежуточный, итоговый контроль) в течение года.

Для определения достижения учащимися планируемых результатов используются следующие диагностики:

1. В области личностного развития:

- Диагностическая карта наблюдения (авт. Г.В.Репкина, Е.В.Заика);
- Методика "Лесенка" (авт. Т. Дембо - С. Рубинштейн);
- Беседа о значении посещения занятий (авт. Тишкова А.А., Кравцова К.А.);

2. В области усвоения метапредметных знаний:

- Методика «Рукавички» (Г.А. Цукерман);
- Социометрическая игра "Секрет" (Т.А. Репина);
- Беседа «Правила общения»;

3. В области усвоения предметных знаний:

- Методика «Запомни и расставь точки»;
- Методика «Запомни картинки»;
- Методика «Кодирование» тест Д. Векслера;
- Методика «Что здесь лишнее?»;
- Методика «Дорисуй фигуру»;
- Методика «Зашумленные изображения» (А.Р. Лурия).

2.5. Методические материалы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Развивающие игры» включает в себя **6 разделов** в первый и второй год обучения, структурированных в соответствии с целями и задачами процесса обучения.

Основной формой обучения по программе «Развивающие игры» являются групповые занятия, в которых сочетаются принцип подгруппового обучения с индивидуальным подходом. Каждое занятие имеет задачи воспитательного, образовательного, развивающего характера. Занятия динамичны, детям предлагаются интересные, доступные возрасту игры, задания. С целью исключения переутомления идет быстрое переключение с одного вида деятельности на другой. Вариативность форм занятий используется педагогом в зависимости от поставленной цели.

Для достижения ожидаемого результата целесообразно придерживаться определенной структуры занятий, которая включает: организационный, мотивационный моменты, практическую часть, итоговый момент.

Технологии, методы и приемы организации образовательного процесса.

Программа «Развивающие игры» предполагает использование приемов и методов развивающего характера, побуждающих к самостоятельному поиску ответов на поставленные вопросы, формирующих потребность думать, рассуждать, наблюдать, анализировать, классифицировать, решать творческие задачи.

Технологии:

Технология проектирования. В рамках программы предусмотрено 3 проекта. Для детей первого года обучения проект «Сказочная страна», для детей второго года обучения 2 проекта: «Скоро в школу» и «Космонайки».

Игровые. Игровые технологии самый эффективный способ обучения детей дошкольного возраста. Выделяют следующие виды игр: игры – поручение, игры – предположение, игры – загадки, игры - беседы.

Мультимедийные технологии позволяют сделать занятие привлекательным, осуществляют индивидуализацию обучения, расширяют картину мира ребенка, активизируют познавательную деятельность детей и усиливают усвоение материала.

Технология знаковой символики. Использование технологии знаковой символики способствует активизации познавательной деятельности и собственной речевой деятельности ребёнка дошкольника.

Технология ТРИЗ позволяет активизировать творческое мышление детей. К технологии ТРИЗ относятся следующие методики: «Круги Луллия», метод фокальных объектов, прием использования противоречий, составление загадок.

Технология моделирования: (плоскостное и объемное моделирование).

Проблемно-поисковые технологии. Для решения нестандартных задач нестандартными методами используются проблемно-поисковые технологии. Педагог не дает знаний в готовом виде, а побуждает детей искать пути и средства решения.

На занятиях по развивающим играм используются словесные, наглядные, практические **методы**.

Приемы, используемые при реализации программы «Развивающие игры»:

1. образного сравнения;
2. классификации;
3. ассоциации;
4. агглютинации;
5. гиперболизации;
6. акцентирования;
7. подбора объединяющих понятий;
8. фантазирования;
9. направленного воображения.

Методическое обеспечение программы включает в себя:

-демонстрационные пособия и дидактический материал для развития мыслительных операций.

-настольно-печатные игры: «Логический поезд» и др., мнемотаблицы;

-учебно-методическое пособие «Колумбово яйцо» к блоку моделирование. Пособие содержит 10 конспектов занятий с приложением дидактического материала;

- пособия для плоскостного моделирования: «Пифагор», «Танграм», содержащие сами игры, карточки схемы, подборку стихотворений, картинки к заданиям;

-образцы флексагонов;

-электронные образовательные ресурсы: «Логика для малышей», «Веселые головоломки», «Чебурашка в зоопарке», «Лесная школа», «Развиваем память». Подборка картинок на нахождение отличий для демонстрации на интерактивной доске, подборка мультимедийных презентаций к заданиям на нахождение лишней фигуры, группировку,

-проекты: «Космонавтики», «Скоро в школу»;

-игра к методике « Крути Лулия».

Список литературы

1. Агапова, И.А. Развивающие игры со словами для детей / И.А. Агапова. – М.: ООО ДОМ. XXI век, 2006.
2. Алябьева, Е.А. Развитие логического мышления и речи детей / Е.А. Алябьева. – М.: ТЦ Сфера, 2005.
3. Башаева, Т.В. Развиваем познавательные способности /Т.В.Башаева. – Ярославль: Академия развития,2006.
4. Белошистая, А.В. Развитие логического мышления у дошкольников: пособие для педагогов дошкольных учреждений / А.В. Белошистая.– М.: Владос, 2013.– 296 с.: ил. (Пособие для педагогов дошкольных учреждений).
5. Васильева, М.А. Программа воспитания и обучения в детском саду /М.А. Васильева. – М.: Мозаика-Синтез, 2006.
6. Веракса Н.Е., Веракса А.Н. Проектная деятельность дошкольников. Пособие для педагогов дошкольных учреждений. – М.: Мозаика-синтез, 2013. – 112 с.
7. Венгер, Л.А. Развитие познавательных способностей в процессе дошкольного воспитания /Л.А. Венгер. – М.: Академия, 2004. – 128 с.
8. Вербенец, А.М. Моделирование как средство логико-математического развития детей дошкольного возраста / А.М. Вербенец, З.А. Михайлова, Е.А. Носова, А.А. Столяр, М.Н. Полякова // Теория и технологии математического развития детей дошкольного возраста. – СПб.:ДЕТСВО-ПРЕСС,2008.
9. Верховкина, М.Е. Теоретические основы общеобразовательной программы дошкольного образования /М.Е. Верховкина // Управление дошкольным образовательным учреждением. – 2012. – №8. – 21с.
10. Забрамная, С.Д. Развивающие занятия с детьми / С.Д. Забрамная, Ю.А. Костенкова. – М., 2004.
11. Концепция духовно – нравственного развития и воспитания личности гражданина России // Бюллетень. Региональный опыт развития воспитания и дополнительного образования детей и молодежи. – 2009. – №6. – С. 26-32

12. Концепция общенациональной системы выявления и развития молодых талантов: утв. Президентом РФ от 30.04.2012г. // Вестник образования России. – 2012. – №10. – С. 29-34.

13. Комарова, Т.С. Информационно-коммуникационные технологии в дошкольном образовании / Т.С. Комарова. – М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2011. – 128с.

14. Михайлова, З.А. Образовательная область «Познание». Как работать по программе «Детство»: учебно-методическое пособие/З.А. Михайлова. – М.: Просвещение, 2009. – 120с.

15. Михайлова, З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников / З.А. Михайлова. – М.: Просвещение, 2009. – 80с.

16. Панова, Е.Н. Дидактические игры-занятия в ДОУ (старший возраст). Практическое пособие для воспитателей и методистов в ДОУ / Е.Н. Панова. – Воронеж, 2007.

17. Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей: утв. Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 №41 (вместе с СанПин 2.4.4.3172-14) – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/70631954/>

18. Савенков, А.И. Маленький исследователь. –Ярославль: Академия развития, 2002

19. Светлова, И.Е. Логика / И.Е. Светлова. – М.: Эксмо, 2005.

20. Тах, В.В. 300 развивающих упражнений / В.В. Тах. – М.: РОСМЭН, 2004.

21. Черемошкина, Л.В. Развитие памяти у детей / Л.В. Черемошкина. – М., 2005.

22. Юзбекова, Е.А. Ступеньки творчества / Е.А. Юзбекова. – СПб.: ООО Линка-Пресс, 2006.

Список литературы для детей

1. Гоголева, В.Г. Игры и упражнения для развития конструктивного и логического мышления у детей 4 – 7 лет / В.Г. Гоголева. – СПб.: ДЕТСТВО-ПРЕСС, 2004.

2. Логика и мышление: Рабочая тетрадь для занятий с детьми от 5 – 7 лет. – М.: Мозаика-Синтез, 2005.

3. Логика и математика для дошкольников. – СПб.: ДЕТСТВО-ПРЕСС, 2005

4. Салмина, Н.Г. Учимся думать. Что и как с чем связано? / Н.Г. Салмина. – М.: Вентана-Граф, 2006.

5. Салмина, Н.Г. Учимся думать. Что это такое? / Н.Г. Салмина. – М.: Вентана-Граф, 2006.

6. Салмина, Н.Г. Учимся думать. Что зачем следует? – М.: Вентана-Граф, 2006

7. Светлова, И.Е. Укрепляем память / И.Е. Светлова. – М.: Эксмо, 2004.