

**муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 3» с. Усть-Цильма
(МБДОУ "Детский сад №3" с. Усть-Цильма)**

**Приложение №3 к Дополнительной
общеобразовательной программе
«Логическая игралочка»**

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

**к дополнительной общеобразовательной программе
социально – гуманитарной направленности
«Логическая игралочка»**

**образовательная область «Познавательное развитие»
(разделы: «Блоки Дьенеша», «Палочки Кюизенера», «Робомышь»)**

Возраст воспитанников 5-6 лет

Срок реализации – 1 год

**с. Усть-Цильма
2023г.**

1. Пояснительная записка.

Рабочая программа к дополнительной общеобразовательной программе социально – гуманитарной направленности «Логическая игралочка» МБДОУ «Детский сад №3» с. Усть-Цильма (далее – рабочая программа) является ее составной частью (приложением), включает разделы «Блоки Дьенеша», «Палочки Кюизенера» и «Робомышь».

Основной целью является развитие познавательных и творческих способностей детей дошкольного возраста посредством развивающих игр, заданий, упражнений математического содержания, через **решение следующих задач:**

- Отрабатывать арифметические и геометрические навыки.
- Воспитывать потребность в сотрудничестве, взаимодействии со сверстниками, умению подчинять свои интересы определенным правилам.
- Способствовать формированию элементарных математических и пространственных представлений.
- Воспитывать самостоятельность, инициативу, настойчивость в достижении цели.
- Развивать творческие способности, воображение, фантазию, способности к моделированию и конструированию.
- Осваивать прямой и обратный счет.
- Учить делить целое на части и измерить объекты.
- Развивать пространственные представления (слева, справа, выше, ниже, левее, вдоль и др., осваивать понятия «между», «каждый», «одна из...», «быть не голубого цвета», «иметь одинаковую длину» и т. д.).
- Развивать умение работать со схемой.
- Учить детей понимать поставленную задачу и решать ее самостоятельно.
- Формировать навык самоконтроля и самооценки.
- Воспитывать эмоционально – положительное отношение к сверстникам в игре.

Возрастной период воспитанников и срок реализации рабочей программы:

Возраст детей, участвующих в реализации данной рабочей программы – старшая группа (5-6 лет). Рабочая программа рассчитана на 1 год обучения, 1 занятие в неделю длительностью до 25 минут.

2. Тематический план

Раздел	Старшая группа(5-6 лет)
	Общее количество занятий
Блоки Дьенеша	8
Палочки Кюизенера	9
Робомышь	17
Всего	34
Итог года	математический конкурс

3. Количество часов по каждому разделу

Раздел	Старшая группа(5-6 лет)
	25 мин.
Блоки Дьенеша	8/200
Палочки Кюизенера	9/225
Робомышь	17/425
Всего	34/850

4. Формы подведения итогов реализации рабочей программы

Основной формой подведения итогов реализации рабочей программы является: математический конкурс.

5. Содержание учебного материала

В данной программе дети знакомятся с развивающими играми, выполняют логические упражнения и задания.

Блоки Дьенеша

Логические блоки, разработанные венгерским психологом и математиком Дьенешем, направлены для подготовки мышления детей к усвоению математики.

В процессе разнообразных действий с логическими блоками (разбиение, выкладывание по определенным правилам, перестроение и др.) дети овладевают различными мыслительными умениями, важными как в плане предметной подготовки, так и с точки зрения общего интеллектуального развития. К их числу относятся: умения абстрагирования, сравнения, классификации, обобщения, кодирования-декодирования, а также логические операции «не», «и», «или». В специально разработанных играх и упражнениях с блоками у ребят развиваются элементарные навыки алгоритмической культуры мышления, способность производить действия в уме. С помощью логических блоков дети тренируют память, внимание, восприятие.

На третьем году обучения, в старшей группе, дети продолжают развивать логическое мышление, умение кодировать и декодировать информацию о свойствах в

играх: «Угадай фигуру», «Загадки без слов», «Где спрятался Джерри» и т.д. Развивают способности анализировать, сравнивать, работать с логическими таблицами: «У кого в гостях Винни-Пух», «Помоги фигурам выбраться из леса». Продолжают развивать умение группировать блоки по 2-3 свойствам (форма, размер, цвет): «Угощение медвежат», «Кондитерская фабрика» и т.д.

Палочки Кюизенера

Игры с палочками Кюизенера проводятся в системе, они служат для выработки навыков счета, измерения, вычислений, выполнение разнообразных практических действий. Использование чисел в цвете позволяет развивать у дошкольников представление о числе на основе счета и измерения. Выделение цвета и длины палочек поможет детям освоить ключевые для их возраста средства познания – сенсорные эталоны (эталон цвета, размера) и такие способы познания, как сравнение, сопоставление предметов (по цвету, длине, ширине, высоте).

Характером математического материала определяется его назначение: развивать у детей общие умственные, логические и математические способности. Понимая, какое значение имеет развитие логико-математического мышления у детей дошкольного возраста, важно ребенка не только научить сравнивать, вычислять и соизмерять, но и рассуждать, делать свои выводы, аргументировать свои ответы, находить путь решения той или иной задачи. Используя в играх геометрический материал, у детей развиваются не только логика, но и творческое воображение, конструктивные навыки, зрительная память.

На; используют в речи слова: такая же, одинаковые, одинаковые по цвету и по длине; развивать зрительный глазомер; формировать навык самоконтроля и самооценки: «Подбираем по цвету», «Моделируем квадрат» и т.д. Ребята учатся отбирать палочки третьем году обучения, в старшей группе, дети группируют палочки по разным признакам, выкладывают по схеме. Продолжают различать палочки по цвету; осваивают эталоны цвета и их название нужного цвета и числового значения по словесному указанию взрослого, распределять палочки в пространстве с целью получения заданного образа: «Кошечка», «Собачка» и т.д.

«Робомышь» - является великолепным средством для интеллектуального развития дошкольников, обеспечивающих интеграцию образовательных областей (Речевое, Познавательное и Социально-коммуникативное развитие); Результатом использования программы, ребенок овладевает роботопрограммированием, проявляет инициативу и самостоятельность в среде программирования, общении, познавательно-исследовательской и технической деятельности; способен выбирать технические решения, участников команды, малой группы (в пары); обладает установкой положительного

отношения к робо- программированию, к разным видам технического труда, другим людям и самому себе, обладает чувством собственного достоинства; активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми, участвует в совместном техническом творчестве имеет навыки работы с различными источниками информации; способен договариваться, учитывать интересы и чувства других, сопереживать неудачам и радоваться успехам других, адекватно проявляет свои чувства, в том числе чувство веры в себя, старается разрешать конфликты; обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах исследовательской и творческо-технической деятельности, в строительной игре и конструировании; по разработанной схеме с помощью педагога, запускает программы на компьютере для различных роботов; достаточно хорошо владеет устной речью, способен объяснить техническое решение, может использовать речь для выражения своих мыслей, чувств и желаний, построения речевого высказывания в ситуации творческо-технической исследовательской деятельности; способен к волевым усилиям при решении технических задач, может следовать социальным нормам поведения и правилам в техническом соревновании, в отношениях со взрослыми и сверстниками; ребенок может соблюдать правила безопасного поведения при работе с электротехникой; ребенок проявляет интерес к исследовательской и творческо-технической деятельности, задает вопросы взрослым и сверстникам, интересуется причинно-следственными связями, пытается самостоятельно придумывать объяснения техническим задачам; склонен наблюдать, экспериментировать.

6. Календарно-тематическое планирование

Месяц	Тема занятия	Задачи	Коррективк а
Сентябрь	<u>Блоки Д. : «Осенний ковер»</u> «Расскажи и покажи». (Читаем символы) «Угадай-ка».	Развивать умение выявлять, абстрагировать и называть свойства (цвет, форму, размер, толщину) предметов, обозначать словом отсутствие какого-либо конкретного свойства предмета (не красный, не треугольный и т.д.).	
	<u>Палочки К.:</u> <u>«Любимые фрукты»</u> «Схема «Яблоко» Игровое упражнение «Моделируем прямоугольник».	Закреплять знания о фруктах Умение работать со схемой, накладывать палочки Развивать представления о прямоугольнике на их изображение.	
	<u>Робомышь</u> Беседа «Кто такие роботы» Игра «Выполни команду»	Провести с детьми вводный инструктаж; Закрепить правила поведения в игре с робот мышью. Дать представление о том кто такой исполнитель	
Октябрь	<u>Блоки Д.:</u> <u>«Полезные овощи»</u> «Угощение для медвежат». «Кондитерская фабрика». («Демонстрационный материал к блокам Дьенеша»)	Развивать умение сравнивать предметы по 2-4 признакам; подведение к пониманию отрицания свойств. Развивать умение группировать блоки по 2-3 свойствам (форма, размер, цвет)	
	<u>Робомышь</u> Беседа «Кто такой программист?» Работа на клавиатуре исполнителя Игра «Собери по схеме» 1	Познакомить детей с символами и знаками программирования Учить выкладывать символами команду исполнителю. Следовать указанной схеме Учить выкладывать символами команду исполнителю. Следовать указанной схеме	

	<p>Игра-конструирование «Робомышь Работа тематическими карточками «Овощи фрукты»</p> <p>Игра «Собери по схеме»2-3</p> <p>Игра «Кто быстрее до сыра»</p>	<p>Учить программировать робомышь, разрабатывать задания для робомыши, закреплять знания о фруктах и овощах</p> <p>Учить выкладывать символами команду исполнителю. Следовать указанной схеме</p> <p>Учить выкладывать символами команду исполнителю. Следовать указанной схеме</p>	
	<p>Палочки К.: «Моя семья»</p> <p>Игровое упражнение «Моделируем квадрат»</p> <p>Игровое упр. «Подбираем к домику крышу». «Выкладываем из палочек»</p> <p>Игра-конструирование «Собакчка»</p>	<p>Обобщать и систематизировать представления детей о семье. Развивать представления о квадрате. Учить различать палочки по цвету; осваивать эталоны цвета и их название; использовать в речи слова: такая же, одинаковые, одинаковые по цвету и по длине...; развивать представление о квадрате; развивать зрительный глазомер; формировать навык самоконтроля и самооценки.</p>	
	<p><u>Робомышь</u> «Собери по схеме»4 «Знак молния»</p> <p>«Игрушки»</p>	<p>Учить выкладывать символами команду исполнителю. Следовать указанной схеме Развитие умения ориентировки в пространстве; Знакомство со знаком «Молния»</p> <p>Упражнять в умении обследовать форму предметов, учить определять предмет на ощупь, объяснять обобщающее понятие «игрушки».</p>	
Ноябрь	<p><u>Блоки Д.:</u> «Что мы Родиной зовём?» «Кондитерская фабрика» (Демонстрационный материал к блокам Дьенеша). Составляем паспорт блока</p>	<p>Познакомить детей с понятиями «Россия», «Родина» (малая, большая)</p> <p>Умение рассказать о свойствах блока с опорой на модель. Закреплять умение выделять два свойства (форма-размер; форма-цвет), используя таблицу. Научить анализировать материал по строчкам или</p>	

	«Найди три ошибки»	столбцам таблицы и выявлять ошибки.	
	<u>Робот мышь</u> Игра «Собери по схеме» 5 «Робомышь Колби ищет сыр» Игра «Найди и проведи мышку к тому цветку, которыми раскрашен рисунок»	Читать схему. Отбирать нужные детали. Строить по схеме. Упражнять детей собирать поле по схеме Учить ориентации на поле уметь находить короткий путь исполнителя к сыру, длинный путь исполнителя к сыру. Научиться выкладывать символами команды для исполнителя. Показать как программировать «Робомышь».	
	<u>Палочки К. «Флаг России»</u> (выкладывание из палочек) «Строим мебель для матрешки». Рабочая тетрадь «Дом с колокольчиком»	Закрепить представление детей о государственных символах России Учить отбирать палочки нужного цвета и числового значения по словесному указанию взрослого; распределять палочки в пространстве с целью получения заданного образа.	
	<u>Робомышь</u> Работа тематическими карточками «Птицы» «Собери по схеме» 6 Игра «Обойди препятствия»	Учить программировать робомышь, разрабатывать задания для робомыши, закреплять знания о зимующих птицах Учить читать схему. Закреплять умение отбирать нужные детали, строить по схеме	
декабрь	<u>Блоки Д.:</u> «Шерлок Холмс ищет преступника». «Волшебная дверь или Что изменилось» («Демонстрационный материал к логическим блокам Дьенеша)»	Освоение способа декодирования. Развитие логического мышления, умения рассуждать. Работать с таблицами Освоение детьми идеи видоизменения, трансформации.	

	<p><u>Робомышь</u> Работа тематическими карточками «Деревья»</p> <p>«Собери по схеме»7 Игра «Робот мышь Колби ищет сыр»</p>	<p>Учить программировать робомышь, закреплять знания о деревьях</p> <p>Учить собирать поле по схеме. Уметь ориентироваться на Поле, находить короткий путь исполнителя к сыру и находить длинный путь исполнителя к сыру. Упражнять в выкладывании символами команды для исполнителя. Учить программировать «Робот мышь»</p>	
	<p><u>Палочки К.:</u> «Декоративная снежинка»</p> <p>Игра-конструирование «Кошечка» «Коврик для кошки»</p>	<p>Учить отбирать палочки нужного цвета и числового значения по словесному указанию взрослого; распределять палочки в пространстве с целью получения заданного образа.</p>	
	<p>«Робомышь» Игра «Собери по схеме»8</p> <p>Игра «На что похоже»</p>	<p>Учить программировать робомышь с помощью, карточек-стрелок, задавать план действий</p> <p>Учить детей использовать робомышь в математике. Уметь задавать правильно построенную программу для прохождения пути до сыра. Называть и различать геометрические фигуры.</p>	
Январь	<p><u>Блоки Д.:</u> «Разные снеговики»</p>	<p>Развивать умение классифицировать.</p>	
	<p><u>Робомышь</u> Игра «Собери по схеме»9</p> <p>Игра «Обойди препятствия»</p>	<p>Учить читать схему. Закреплять умение отбирать нужные детали, строить по схеме.</p> <p>Закреплять умение ориентироваться в пространстве: слева, справа.</p>	
	<p><u>Палочки К.:</u> Игра-конструирование «Собачка» «Составление ковриков»</p>	<p>Учить отбирать палочки нужного цвета и числового значения по словесному указанию взрослого; распределять палочки в пространстве с целью получения заданного образа.</p>	
	<p>Робомышь Работа тематическими карточками «Домашние животные»</p>	<p>Читать схему.</p> <p>Отбирать нужные детали. Строить по схеме. Учить программировать</p>	

	Игра «Собери по схеме»10 Игра «Накорми животных»	робомышь, разрабатывать задания для робомыши, закреплять знания о домашних животных	
Февраль	<u>Робомышь</u> Работа тематическими карточками «Дикие животные» Игра «Собери по схеме»11 Игра «Помоги зайчику добраться до морковки»	Учить читать схему, отбирать нужные детали. Закреплять умение строить по схеме Учить программировать робомышь, разрабатывать задания для робомыши, закреплять знания о диких животных Формирование зрительных умений обследовать планомерно и целенаправленно картинку. И выделять главные признаки, упражнять в локализации и зрительном опознавании форм.	
	<u>Блоки Д.:</u> «У кого в гостях Винни-Пух». Вариант сложности выбирается индивидуально. «Засели домики». Вариант сложности выбирается индивидуально.	Развивать способности анализировать, сравнивать; работать с логическими таблицами. Развивать классификационные умения.	
	<u>Робомышь</u> Игра «Собери по схеме»12 Игра «Я программист»	Учить читать схему, отбирать нужные детали. Закреплять умение строить по схеме Совершенствовать умения понимать для чего нужны программисты. Развивать любознательность и сообразительность	
	<u>Палочки К.:</u> «Домик для собачки», «Разноцветные заборы».	Составлять из палочек прямоугольник и квадрат и сравнивать их; развивать зрительный глазомер. Развивать представление о высоте.	
Март	<u>Блоки Д.:</u> «Загадки без слов» «Где спрятался Джерри». Логика им математика для дошкольников, стр. 37	Развивать умение расшифровывать (декодировать) информацию о наличии или отсутствии определенных свойств у предметов по их знаково-символическим обозначениям.	
	<u>Робомышь</u> Работа тематическими карточками «Одежда» Игра «Собери по схеме»13 Игра «Кому, что нужно для	Учить программировать робомышь, разрабатывать задания для робомыши, закреплять знания об одежде Закрепить умение собирать поле по схеме Учить выкладывать символами команду символами для исполнителя, программировать робомышь. Уметь	

	работы?»	ориентироваться на поле. Воспитания интереса к труду взрослых, расширение знаний о труде взрослых их профессиях.	
	<u>Палочки К.:</u> Путешествие по весеннему лесу «Коврик для кошки», «Коврик для котенка». Как работать с палочками Кюизенера стр.22	Выкладывание по пасясти птичка и цветы, закреплять умение сравнивать длину и ширину Учить различать полосы по цвету и по длине; учить составлять квадрат из палочек.; развивать зрительный глазомер.	
	<u>Робомышь</u> Работа с полем Геометрические фигуры Игра «Найди пару»	Учить разрабатывать задания для робомыши, составлять план действий на игровом поле Закреплять умение ориентироваться в пространстве: слева, справа. Закреплять геометрические фигуры.	
Апрель	<u>Блоки Д.:</u> Игр.упр. «Построй дом». «Угадай фигуру». Логика и математика для дошкольников стр.42	Развивать логическое мышление, умение кодировать и декодировать информацию о свойствах. Развитие внимания, умение работать с таблицей.	
	<u>Робот мышь</u> Работа Цифры Игра «Пройди и не задень»	Учить разрабатывать задания для робомыши, составлять план действий на игровом поле Уметь находить длинный путь исполнителя к сыру. Упражнять в выкладывании символами команды для исполнителя	
	<u>Палочки К.:</u> Игр.упр. «Длинные и короткие ленточки для кукол». Как работать с палочками Кюизенера стр.27	Развивать ориентировку в пространстве; учить сопоставлять палочки по длине двумя способами.	
	<u>Робомышь</u> Показ Демонстрация Совместная деятельность	Учить разрабатывать задания для робомыши, составлять план действий на игровом поле	

Май	<u>Палочки К.:</u> Игра-конструирование «Поезд». Как работать с палочками Кюизенера стр. 28	Представление о цвете, его название; представление о длине, умение сравнивать палочки по длине.	
	<u>Робомышь</u> <u>Игра «Придумай и собери</u> <u>сам»</u> Совместная деятельность	Закреплять умение разрабатывать задания для робомыши, составлять план действий на игровом поле.	