

Управление образования администрации муниципального образования
Юрьев-Польский район

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №4 «Улыбка» комбинированного вида»

РЕКОМЕНДОВАНО

Педагогическим советом
Протокол № 1
от 27 августа 2025 г.

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий



/Белова Г. В.

Приказ № 300 от 27 августа 2025 г.

**Дополнительная
общеобразовательная общеразвивающая программа
«Занимательная математика»
адаптированная**

Направленность: естественнонаучная
Уровень сложности: ознакомительный
Возраст обучающихся: дети 5-7 лет
с тяжелыми нарушениями речи.
Срок реализации: 1 год.

Автор-составитель:
воспитатель группы компенсирующей
направленности для детей с ТНР
Новожилова М.А.

г. Юрьев-Польский, 2025 г.

Содержание.

Раздел № 1 «Комплекс основных характеристик программы»

- 1.1. Пояснительная записка
- 1.2. Цель и задачи программы.
- 1.3. Содержание программы.
- 1.4. Планируемые результаты.

Раздел №2 «Комплекс организационно-педагогических условий»

- 2.1. Календарный учебный график.
- 2.2. Условия реализации программы.
- 2.3. Формы аттестации.
- 2.4. Оценочные материалы
- 2.5. Методические материалы.
- 2.6. Список использованной литературы.

Раздел №1

«Комплекс основных характеристик программы»

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Занимательная математика» естественнонаучной направленности. Содержание программы способствует развитию логико-математических представлений детей старшего дошкольного возраста с тяжелыми нарушениями речи посредством развивающих игр «Логические блоки Дьенеша».

При проектировании и реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Занимательная математика» были учтены положения и требования следующих **нормативных документов**:

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ (ред. от 03.02.2014 г. № 11-ФЗ) «Об образовании в Российской Федерации»;
- Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. №678-р Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года;
- Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р «Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 г. № 629 об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам »;
- Письмо Министерства образования и науки РФ N 09-3242 от 18 ноября 2015 г. «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного оздоровления детей и молодёжи»;
- Положение о дополнительной общеобразовательной, общеразвивающей программе педагога;
- Устав Муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения «Детский сад №4 «Улыбка» комбинированного вида» от 23 июня 2015г.

Актуальность Программы.

Главной задачей современной системы образования является раскрытие способностей каждого ребенка, воспитание личности, готовой к жизни в высокотехнологичном информационном обществе, умение использовать информационные технологии. Математическое образование уже в дошкольном возрасте способствует развитию критического мышления, логической строгости и алгоритмичности мышления, которые во многом определяют успешность и результативность деятельности ребенка в познании мира.

Логико-математическое развитие дошкольников – это позитивные изменения в познавательной сфере личности, которые происходят в результате освоения математических представлений и связанных с ними логических операций.

Одним из средств повышения познавательной детской активности, развития логического и творческого мышления являются развивающие игры «Логические блоки Дьенеша». Логические блоки Дьенеша - это дидактический материал, разработанный венгерским психологом и математиком З. Дьенешем, представляющий собой набор фигур, отличающихся друг от друга цветом, формой, размером, толщиной. Каждый блок имеет четыре свойства. Отличительной особенностью набора является то, что в нем нельзя обнаружить блоки, одинаковые по всем четырем свойствам.

Игры с блоками интересны для детей, разнообразны по содержанию, очень динамичны и включают излюбленные детьми манипуляции с игровым материалом, который способен удовлетворить ребенка в моторной активности, движении, помогает детям использовать счет, контролирует правильность выполнения действий. В каждой игре ребенок всегда добивается какого-то «предметного» результата. Постоянное и постепенное усложнение игр позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Игры с блоками создают условия для проявления творчества, стимулируют развитие умственных способностей, логического мышления ребенка.

Нарушение в речевом развитии особенно влияет на формирование высших уровней познавательной деятельности, обуславливая специфические особенности мышления. Большинство детей, отличаются низкой познавательной активностью, проявляющейся в отсутствии интереса к заданиям, в недостаточном уровне психического напряжения. Поэтому организация целенаправленной работы с использованием игровых технологий, направленных на формирование у детей дошкольного возраста с тяжелыми нарушениями речи мыслительных процессов, очень важна и актуальна.

Новизна Программы заключается в разработке авторской педагогической диагностики на основе пособия З.А. Михайловой, Е.А.Носовой «Логико-математическое развитие дошкольников» и демонстрационного материала (автор Б.Б Финкельштейн), (Приложение 1).

Программа педагогически целесообразна, так как способствует развитию логико-математических представлений детей старшего дошкольного возраста с тяжелыми нарушениями речи. В процессе реализации программы дети овладевают различными мыслительными умениями, важными как для предматематической подготовки, так и для общего интеллектуального развития. Игры и упражнения с блоками стимулируют стремление детей получить результат, проявив при этом познавательную инициативу и творческие способности, развивают внимание, память, речь, воображение и мышление, создают положительную эмоциональную атмосферу, побуждают детей к общению, коллективному поиску, проявлению активности.

Отличительная особенность программы.

На современном этапе обучения особая роль отводится нестандартным дидактическим средствам. Одним из таких средств являются логические блоки Дьенеша. Основные особенности этих дидактических материалов - абстрактность, универсальность, высокая эффективность. В играх с этим материалом развивается творческое воображение и пространственное мышление.

Программа имеет гибкий характер, что позволяет в зависимости от уровня развития и подготовленности занимающихся, рационально варьировать содержание и творчески обеспечить ее выполнение, способствует лучшему запоминанию математических понятий.

Адресат программы: дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Занимательная математика» разработана для детей в возрасте 5-7 лет с тяжелыми

нарушениями речи.

Сроки реализации, объем программы: программа реализуется в течение 1 года.

Количество учебных месяцев в год - 9

Количество учебных недель в год - 36

Количество учебных часов – 36

Форма обучения по программе: очная.

Особенности организации образовательного процесса

Программа «Занимательная математика» ориентирована на детей с тяжелыми нарушениями речи от 5 до 7 лет; состав группы постоянный. Занятия проводятся в рамках дополнительного образования при максимальном сочетании группового обучения с индивидуальным подходом.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий: проводятся воспитателем 1 раз в неделю длительностью 25 мин.

1.2.Цель и задачи программы

Цель программы – развитие логико-математических представлений и способов познания детей 5-7 лет посредством развивающих игр с логическими блоками Дьенеша.

Задачи программы:

Личностные:

1. Воспитывать самостоятельность, инициативу, настойчивость в достижении цели, преодолении трудностей.

Метапредметные:

1. Развивать активность и самостоятельность детей в выборе средств для решения поставленных задач.
2. Развивать представления детей о логических способах познания (сравнение, классификация, сериация).
3. Развивать умение работать по инструкции, планировать и отслеживать результат.

Предметные:

1. Совершенствовать сенсорные (предметно-действенные) способы познания свойств и отношений: обследование, сопоставление, группировка, упорядочение, разделение.
2. Совершенствовать умение детей общаться в процессе решения познавательных задач: выдвигать идеи, включаться в обсуждение, пользуясь при этом точной, аргументированной и доказательной речью.
3. Учить абстрагировать и удерживать в памяти одно, одновременно два или три свойства.
4. Учить обобщать объекты по одному, двум, трём свойствам с учётом наличия или отсутствия каждого.

5. Формировать представления о математических понятиях (алгоритм, кодирование и декодирование информации, кодирование со знаком отрицания).
6. Совершенствовать умение следовать устным инструкциям, умение работать со схемой.

1.3. Содержание программы

Учебный план

	Название раздела, темы занятия	Теория	Практика	Всего	Формы аттестации/ контроля
Занятие №1	Вводное занятие «Давайте познакомимся!»	0,5	0,5	1	Наблюдение, беседа
Занятие №2	«В гости к Волшебнице»	-	1	1	Наблюдение, беседа
Занятие №3	«Поможем жителям Фигуриуса построить зоопарк»	-	1	1	Нормативная карта развития
Занятие №4	«Путешествие в сказку»	-	1	1	Наблюдение, беседа
Занятие №5	«Едем в парк развлечений»	-	1	1	Наблюдение, беседа
Занятие №6	«В гости к гномикам»	-	1	1	Наблюдение, беседа
Занятие №7	«Путешествуем по сказке»	-	1	1	Наблюдение, беседа
Занятие №8	«Едем на машиностроительный завод»	-	1	1	Наблюдение, беседа
Занятие №9	«Путешествие на планету Тибу»	-	1	1	Наблюдение, беседа
Занятие №10	«Отправляемся в сказочное путешествие»	-	1	1	Наблюдение, беседа
Занятие №11	«В гости к маленькой Бабе-Яге»	-	1	1	Наблюдение, беседа
Занятие №12	«В гостях у профессора Умникуса»	-	1	1	Наблюдение, беседа

Занятие №13	«Едем на спортивные соревнования»	-	1	1	Наблюдение, беседа
Занятие №14	«Путешествие на завод космических машин»	-	1	1	Наблюдение, беседа
Занятие №15	«В гости к Лесовичку»	-	1	1	Наблюдение, беседа
Занятие №16	«Едем на швейную фабрику»	-	1	1	Наблюдение, беседа
Занятие №17	«В гости к жителям Фигуриуса»	-	1	1	Наблюдение, беседа
Занятие №18	«Путешествие к Звездочету»	-	1	1	Наблюдение, беседа
Занятие №19	«В гости к сказочным героям»	-	1	1	Наблюдение, беседа
Занятие №20	«Путешествие на кондитерскую фабрику»	-	1	1	Наблюдение, беседа
Занятие №21	«Едем на почту»	-	1	1	Наблюдение, беседа
Занятие №22	«Путешествие в страну Липландию»	-	1	1	Наблюдение, беседа
Занятие №23	«Путешествие на остров Куми-Ваки»	-	1	1	Наблюдение, беседа
Занятие №24	«Путешествие в сказочный город»	-	1	1	Наблюдение, беседа
Занятие №25	«Игротека»	-	1	1	Наблюдение, беседа
Занятие №26	«В гости к мышке Топтыжке»	-	1	1	Наблюдение, беседа
Занятие №27	«Игротека»	-	1	1	Наблюдение, беседа
Занятие №28	«Прогулка в лес»	-	1	1	Наблюдение, беседа
Занятие №29	«В гости к волшебнице Микуль»	-	1	1	Наблюдение, беседа

Занятие №30	«Путешествие в Страну сказок»	-	1	1	Наблюдение, беседа
Занятие №31	«Путешествие на планету Лурия»	-	1	1	Наблюдение, беседа
Занятие №32	«Научная экспедиция на планету Галла»	-	1	1	Наблюдение, беседа
Занятие №33	«Путешествие на ракетно-космический завод»	-	1	1	Наблюдение, беседа
Занятие №34	«На поиски космических пиратов»	-	1	1	Наблюдение, беседа
Занятие №35	Диагностическое занятие	-	1	1	Диагностическая карта
Занятие №36	Диагностическое занятие	-	1	1	Диагностическая карта
Итого		0,5	35,5	36	

Содержание учебного плана.

№	Задачи	Содержание
1	<p>1. Познакомить детей с логическими блоками Дьенеша и учить различать их по форме, цвету, размеру и толщине.</p> <p>2. Развивать классификационные умения, опираясь на свойства блоков.</p> <p>3. Познакомить с карточками – символами и научить «читать» знаки.</p> <p>4. Воспитывать любознательность и интерес к новому.</p>	<p>Вводное занятие «Давайте познакомимся!»</p> <p><i>Теория</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • «Сюрприз от почтальона Печкина». <p><i>Практика.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Игра «Угадайка»; • Физкультминутка; • Игра «Прятки».
2	<p>1. Развивать устойчивую связь между образом свойства и словами, которые его обозначают, умение выявлять и абстрагировать свойства.</p> <p>2. Развивать умение выявлять, абстрагировать и называть свойства (цвет, форма, размер, толщина) предметов (два свойства); обозначать словом отсутствие какого-либо конкретного свойства предмета (не желтый, не круглый и т.п.).</p>	<p><i>Практика.</i></p> <p>Игра-путешествие «В гости к Волшебнице»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Поможем Волшебнице»; • «Найдем клад»; • Физкультминутка;

	<p>3. Развивать умение кодировать информацию о свойствах предмета.</p> <p>4. Развивать умение подбирать предметы (цветы) по самостоятельно выделенным свойствам.</p> <p>5. Развивать способность к анализу, абстрагированию, умение строго следовать правилам при выполнении цепочки действий (разветвленный алгоритм – «Выращивание дерева»); творческое мышление, воображение.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • «Расставим цветы в вазочки»; • «Построим зверомобиль»; • «Отправляемся домой».
3	<p>1. Развивать умение выделять и абстрагировать цвет, форму, размер, толщину, сравнивать предметы по заданным свойствам (два свойства – цвет и размер, размер и форма).</p> <p>2. Развивать способности анализировать, сравнивать, обобщать.</p> <p>3. Развивать умение кодировать информацию о свойствах предметов (рыбки).</p> <p>4. Развивать умение рассуждать логически.</p> <p>5. Развивать умение расшифровывать (декодировать) информацию о наличии или отсутствии определенных свойств у предметов по их знаково-символическим обозначениям (два свойства – размер и толщина).</p>	<p><i>Практика.</i></p> <p>Игра-путешествие «Поможем жителям Фигуриуса построить зоопарк»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Строим забор»; • «Заселим аквариум рыбками»; • Физкультминутка; • «Высадим цветы на клумбы»; • «Отправляемся домой».
4	<p>1. Развивать умение выделять и абстрагировать цвет, форму, размер, толщину, сравнивать предметы по заданным свойствам (два свойства – форма и размер).</p> <p>2. Развивать устойчивую связь между образом свойства и словами, которые его обозначают, умение выявлять и абстрагировать свойства.</p> <p>3. Развивать классификационные умения.</p> <p>4. Развивать умение выделять свойства в предметах, абстрагировать эти свойства от других, следовать определенным правилам при решении практических задач, самостоятельно составлять алгоритм простейших действий (линейный алгоритм).</p> <p>5. Развивать умение осуществлять поиск предметов, ориентируясь на расположение карточек-символов в горизонтальных и вертикальных рядах.</p>	<p><i>Практика.</i></p> <p>Игра-путешествие «Путешествие в сказку»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Поможем ежонку добраться до дома»; • «Соберем листья для Тимошки»; • Физкультминутка; • «Построим кроватку для ежонка»; • «Найди одеяло для Тимошки»; • «Возвращение из сказочного путешествия».
5	<p>1. Развивать устойчивую связь между образом свойства и словами, которые его обозначают, умение</p>	<p><i>Практика.</i></p>

	<p>выявлять и абстрагировать свойства.</p> <p>2.Развивать логическое мышление, умение кодировать и декодировать информацию о свойствах.</p> <p>3.Развивать умение подбирать предметы по самостоятельно выделенным свойствам.</p> <p>4. Развивать умение выявлять, абстрагировать и называть свойства(цвет, форма, размер, толщина) предметов (два свойства), обозначать словом отсутствие какого-либо конкретного свойства предмета (не толстый, не круглый и т.п.).</p> <p>5. Развивать умение выделять и абстрагировать цвет, форму, размер, толщину, сравнивать предметы по заданным свойствам (два свойства – цвет и форма).</p>	<p>Игра-путешествие «Едем в парк развлечений»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Посадим фигуры в вагончики»; • «Прочитаем билеты»; • «Поможем фигурам сесть в машины»; • Физкультминутка; • «Покатаемся на качелях»; • «Играем в прятки»; • Подвижная игра «Передай мяч»; • «Возвращение домой».
6	<p>1.Развивать умение разбивать множество по одному свойству на несколько подмножеств, производить логическую операцию «не».</p> <p>2.Развивать умение решать логические задачи.</p> <p>3. Развивать умение выявлять, абстрагировать и называть свойства предметов (цвет, форма, размер); обозначать словом отсутствие какого-либо конкретного свойства предмета (не синий, не большой, не треугольный и т.п.).</p> <p>4. Развивать умение кодировать информацию о свойствах предмета.</p> <p>5. Развивать умение расшифровывать (декодировать) информацию о наличии или отсутствии определенных свойств у предметов по их знаково-символическим обозначениям.</p>	<p><i>Практика.</i></p> <p>Игра-путешествие «В гости к гномам»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Поможем гномам разложить овощи»; • «Приготовим овощи на салат»; • «Найдем клад»; • Физкультминутка; • «Разложим семена овощей»; • «Отправляемся домой».
7	<p>1.Развивать умение разбивать множество по двум совместимым свойствам на несколько подмножеств, производить логические операции «не», «и», «или».</p> <p>2. Развивать умение выделять свойства в предметах, абстрагировать эти свойства от других, следовать определенным правилам при решении практических задач, самостоятельно составлять алгоритм простейших действий (линейный алгоритм).</p> <p>3. Развивать способность анализировать, сравнивать, обобщать.</p> <p>4.Развивать умение подбирать предметы, ориентируясь</p>	<p><i>Практика.</i></p> <p>Игра-путешествие «Путешествуем по сказке»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Поможем Буратино и Артемону выложить узор»; • «Поможем Мальвине посадить цветы»; • Физкультминутка;

	на контурное изображение предмета в схеме (форма, размер) и на карточки-символы свойств (цвет, толщина).	<ul style="list-style-type: none"> • «Волшебный клубочек спешит на помощь»; • «Возвращение домой».
8	<p>1. Развивать умение видоизменять свойства предметов в соответствии со схемой, изображенной на карточке.</p> <p>2. Развивать умение классифицировать.</p> <p>3. Развивать умение строго следовать правилам при выполнении цепочки действий (разветвленный алгоритм – «Выращивание дерева»); творческое мышление, воображение.</p> <p>4. Развивать умение самостоятельно выделять у предметов основания классификации и обозначать их с помощью карточек-символов свойств.</p>	<p><i>Практика.</i></p> <p>Игра-путешествие «Едем на машиностроительный завод»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Поможем Винтику»; • «Развезем детали по цехам»; • Физкультминутка; • «Построим необычную машину»; • «Поможем Шпунтику написать инструкцию»; • «Возвращаемся домой».
9	<p>1. Развивать умение рассуждать.</p> <p>2. Развивать умение строго соблюдать правила при выполнении действий, внимание.</p> <p>3. Развивать способность анализировать, сравнивать, обобщать.</p> <p>4. Развивать умение решать логические задачи.</p>	<p><i>Практика.</i></p> <p>Игра-путешествие «Путешествие на планету Тибу»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Поможем жителям планеты выйти из заколдованного леса»; • «Прочитаем заклинание»; • Физкультминутка; • «Построим жителям планеты новые дома»; • «Поможем отремонтировать фонтаны»; • «Возвращаемся домой».
10	<p>1. Развивать умение выделять свойства в предметах, абстрагировать эти свойства от других, следовать определенным правилам при решении практических задач, самостоятельно составлять алгоритм простейших действий (линейный алгоритм).</p> <p>2. Развивать умение расшифровывать (декодировать)</p>	<p><i>Практика.</i></p> <p>Игра-путешествие «Отправляемся в сказочное путешествие»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Поможем Наф-Нафу

	<p>информацию о наличии или отсутствии определенных свойств у предметов по их знаково-символическим обозначениям.</p> <p>3. Развивать умение выявлять, абстрагировать и называть свойства (цвет, форма, толщина) предметов; обозначать словом отсутствие какого-либо конкретного свойства предмета (не красный, не квадратный и т.п.).</p> <p>4. Развивать умение кодировать информацию о свойствах предмета.</p> <p>5. Развивать умение подбирать предметы (цветы) по самостоятельно выделенным свойствам.</p>	<p>построить дорожку»;</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Украсим пруд»; • Физкультминутка; • «Найди клад»; • «Посадим цветы на клумбе»; • «Возвращение из сказочного путешествия»
11	<p>1. Развивать умение разбивать множество по двум совместимым свойствам на несколько подмножеств, производить логические операции «не», «и», «или».</p> <p>2. Развивать умение прослеживать в таблице движение одного «цветового сигнала» (вертикального или горизонтального).</p> <p>3. Развивать логическое мышление, умение кодировать информацию о свойствах предметов с помощью карточек-символов отрицания свойств и декодировать ее.</p> <p>4. Развивать умение обозначать словами (словом) одно свойство предмета и через отрицание других свойств (или другого свойства).</p>	<p><i>Практика.</i></p> <p>Игра-путешествие «В гости к маленькой Бабе-Яге»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Поможем Бабе-Яге разложить конфеты»; • «Приготовим подарок для Дракоши»; • Физкультминутка; • Игра «Угадайка»; • «Соберем гирлянду»; • «Возвращение из сказочного путешествия»
12	<p>1. Развивать способность к анализу, абстрагированию, умение строго следовать правилам при выполнении цепочки действий (алгоритм «Блок-схема»).</p> <p>2. Развивать умение решать логические задачи.</p> <p>3. Развивать умение сравнивать, выделять свойства, по которым один предмет отличается от другого, и обозначать их с помощью карточек-символов видоизменения свойств (размер, форма, цвет).</p> <p>4. Развивать умение расшифровывать (декодировать) информацию о наличии или отсутствии определенных свойств у предметов по их знаково-символическим обозначениям.</p>	<p><i>Практика.</i></p> <p>Игра-путешествие «В гостях у профессора Умникуса»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Поможем профессору изобрести лекарство»; • «Найдем нужный листок»; • Физкультминутка; • «Поможем профессору написать инструкцию»; • «Разложим пилюли по коробкам»; • «Возвращение домой».

13	<p>1. Развивать умение кодировать информацию о свойствах предметов (цвет, форма, размер).</p> <p>2. Развивать умение расшифровывать (декодировать) информацию о наличии или отсутствии определенных свойств (два свойства) у предметов по их знаково-символическим обозначениям.</p> <p>3. Развивать умение классифицировать.</p> <p>4. Развивать умение разбивать множество по двум совместимым свойствам, производить логические операции «не», «и», «или».</p> <p>5. Развивать умение выделять и абстрагировать свойства; сравнивать предметы по самостоятельно выделенным свойствам.</p>	<p><i>Практика.</i></p> <p>Игра-путешествие «Едем на спортивные соревнования»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Поможем фигурам получить паспорт и занять свои места»; • «Пройди дистанцию»; • Физкультминутка; • «Соверши прыжок»; • «Построим дорожку»; • «Возвращение домой».
14	<p>1. Развивать способность анализировать, сравнивать, обобщать.</p> <p>2. Развивать умение сравнивать два предмета, выделять свойства, по которым один предмет отличается от другого, и обозначать их с помощью карточек-символов видоизменения свойств.</p> <p>3. Развивать умение прослеживать в таблице движение одного «цветового сигнала» (вертикального или горизонтального).</p> <p>4. Развивать умение самостоятельно выделять у предметов основания классификации и обозначать их с помощью карточек-символов свойств.</p>	<p><i>Практика.</i></p> <p>Игра-путешествие «Путешествие на завод космических машин»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Починим пульты управления»; • «Напишем инструкции для роботов»; • Физкультминутка; • «Создаем новых роботов»; • «Допишем инструкции»; • «Возвращение домой».
15	<p>1. Развивать классификационные умения.</p> <p>2. Развивать логическое мышление, умение рассуждать.</p> <p>3. Развивать умение осуществлять поиск, ориентируясь на расположение карточек-символов в горизонтальных и вертикальных рядах, пользуясь как наличием, так и отрицанием определенного свойства (формы). Способствовать освоению детьми способа выбора одного из предметов на основе варьирования.</p> <p>4. Развивать умение выявлять, абстрагировать и называть свойства предметов (цвет, форму, размер, толщину), обозначать словом отсутствие какого-либо конкретного свойства (или свойств) предмета (не прямоугольный, не маленький и не желтый т.п.).</p>	<p><i>Практика.</i></p> <p>Игра-путешествие «В гости к Лесовичку»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Поможем фигурам сесть на поезд»; • «Поможем фигурам дойти до домика»; • «Встреча с волшебным клубочком» • Физкультминутка; • Игра «Угадайка»;

		<ul style="list-style-type: none"> • «Едем домой».
16	<p>1. Развивать умение разбивать множество по двум совместимым свойствам на несколько подмножеств, производить логические операции «не», «и», «или».</p> <p>2. Развивать умение проследить в таблице движение одного «цветового сигнала» (вертикального или горизонтального) одновременно; устанавливать место пересечения одновременных «сигналов».</p> <p>3. Развивать умение видоизменять свойства предметов в соответствии со схемой, изображенной на карточке.</p> <p>4. Развивать умение классифицировать предметы по самостоятельно выделенным основаниям классификации, обозначать основания классификации с помощью карточек-символов свойств.</p> <p>5. Развивать умение кодировать информацию о свойствах предметов (цвет, форма, размер).</p> <p>6. Развивать умение обозначать словами (словом) одно свойство предмета через отрицание других свойств (или другого свойства).</p>	<p><i>Практика.</i></p> <p>Игра-путешествие «Едем на швейную фабрику»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Поможем разложить платье»; • «Разложим картинки по конвертам»; • Физкультминутка; • «Пришьем пуговицы к платьям»; • Игра «Угадайка»; • «Возвращение домой».
17	<p>1. Развивать умение выделять свойства в предметах (флажки), абстрагировать эти свойства от других, следовать определенным правилам при решении практических задач, самостоятельно составлять алгоритм простейших действий (линейный алгоритм).</p> <p>2. Развивать способности анализировать, сравнивать, обобщать.</p> <p>3. Развивать способность к анализу, абстрагированию, умение строго следовать правилам при выполнении цепочки действий (алгоритм «Блок-схема»).</p> <p>4. Развивать умение расшифровывать (декодировать) информацию о наличии или отсутствии определенных свойств (два свойства) у предметов (цветы) по их знаково-символическим обозначениям.</p>	<p><i>Практика.</i></p> <p>Игра-путешествие «В гости к жителям Фигуриуса»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Украсим домики флажками»; • «Починим бордюр из камней»; • Физкультминутка; • «Построим детскую площадку»; • «Посадим цветы на клумбе»; • «Возвращение домой».
18	<p>1. Развивать умение кодировать информацию о свойствах предметов (цвет, форма, размер, толщина).</p> <p>2. Развивать классификационные умения.</p> <p>3. Развивать логическое мышление, умение строго</p>	<p><i>Практика.</i></p> <p>Игра-путешествие «Путешествие к Звездочету»:</p>

	<p>выполнять правила при выполнении действия, внимания.</p> <p>4. Развивать способности к анализу, абстрагированию, умение строго следовать правилам при выполнении цепочки действий (разветвленный алгоритм – «Выращивание дерева»); творческое мышление, воображение.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • «Поможем Звездочету написать письма»; • «Разложим звезды по коробкам»; • Физкультминутка; • «Прочитаем письма»; • «Построим новые звездолеты»; • «Обратный путь домой».
19	<p>1. Развивать умение классифицировать предметы по самостоятельно выделенным основаниям классификации, обозначать основания классификации с помощью карточек-символов свойств.</p> <p>2. Развивать способности анализировать, сравнивать, обобщать.</p> <p>3. Развивать способность к анализу, абстрагированию, умение строго следовать правилам при выполнении цепочки действий (алгоритм «Блок-схема»).</p> <p>4. Развивать умение расшифровывать (декодировать) информацию о наличии или отсутствии определенных свойств у предметов (два свойства) по их знаково-символическим обозначениям.</p>	<p><i>Практика.</i></p> <p>Игра-путешествие «В гости к сказочным героям»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Поможем обезьянке разложить пилюли»; • «Прочитаем рецепты от доктора Айболита»; • Физкультминутка; • «Найдем нужные инструкции»; • «Встреча с волшебным клубочком»; • «Возвращение из сказочного путешествия».
20	<p>1. Развивать умение классифицировать предметы.</p> <p>2. Развивать способности к абстрагированию, анализу, декодированию.</p> <p>3. Развивать умение видоизменять свойства предметов в соответствии со схемой, изображенной на карточке.</p> <p>4. Развивать умение выявлять, абстрагировать и называть свойства предметов (цвет, форму, размер, толщину), обозначать словом отсутствие какого-либо конкретного свойства (или свойств) предмета (не прямоугольный, не маленький и не желтый т.п.).</p> <p>5. Развивать умение кодировать информацию о свойствах предметов.</p>	<p><i>Практика.</i></p> <p>Игра-путешествие «Путешествие на кондитерскую фабрику»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Развезем конфеты по цехам»; • «Разложи конфеты»; • Физкультминутка; • «Исправим ошибки»; • «Приготовим подарки своим друзьям»; • «Возвращение домой».

21	<p>1. Развивать умение выявлять свойства в предметах и абстрагировать эти свойства от других, умение читать схему, закрепление навыков порядкового счета.</p> <p>2. Развивать логическое мышление, умение декодировать информацию о свойствах предметов.</p> <p>3. Развивать способности анализировать, сравнивать, обобщать.</p> <p>4. Развивать классификационные умения.</p> <p>5. Развивать умение осуществлять поиск, ориентируясь на расположение карточек-символов в горизонтальных и вертикальных рядах, пользуясь как наличием, так и отрицанием определенного свойства (форма). Способствовать освоению детьми способа выбора одного из предметов на основе варьирования.</p>	<p><i>Практика.</i></p> <p>Игра-путешествие «Едем на почту»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Поможем рассортировать посылки»; • «Приклеим марки на конверты»; • Физкультминутка; • «Подпишем коробки»; • «Разложим посылки по коробкам»; • «Возвращение домой».
22	<p>1. Развивать умение разбивать множество по двум совместимым свойствам, производить логические операции «не», «и», «или».</p> <p>2. Развивать умение видоизменять свойства предметов в соответствии со схемой, изображенной на карточке.</p> <p>3. Развивать умение строго выполнять правила при выполнении действий, внимания.</p> <p>4. Развивать умение кодировать декодировать информацию о свойствах предметов.</p> <p>5. Развивать умение обозначать словами (словом) одно свойство предмета через отрицание других свойств (или другого свойства).</p>	<p><i>Практика.</i></p> <p>Игра-путешествие «Путешествие в страну Липландию»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Поможем маленьким волшебникам»; • «Разложим листья»; • Физкультминутка; • «Расшифруем заклинание»; • Игра «Угадайка»; • «Возвращение домой».
23	<p>1. Развивать умение классифицировать.</p> <p>2. Развивать умение проследить движение двух «цветовых сигналов» (вертикального и горизонтального) одновременно, устанавливать место пересечения одновременных «сигналов».</p> <p>3. Развивать логическое мышление, умение декодировать информацию о свойствах предметов.</p> <p>4. Развивать умение осуществлять поиск, ориентируясь на расположение карточек-символов в горизонтальных и вертикальных рядах, пользуясь как наличием, так и отрицанием определенного свойства (цвет). Освоение ребенком способа выбора одного из</p>	<p><i>Практика.</i></p> <p>Игра-путешествие «Путешествие на остров Куми-Ваки»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Очистим море от мусора»; • «Найдем ключи»; • Физкультминутка; • «Починим фонарики»; • «Откроем сундук и спасем

	предметов на основе варьирования.	морских жителей»; • «Возвращаемся домой».
24	<p>1. Развивать логическое мышление, умение декодировать информацию о свойствах предметов.</p> <p>2. Развивать умение выявлять, абстрагировать и называть свойства предметов (цвет, форму, размер, толщину), обозначать словом отсутствие какого-либо свойства (или каких-либо свойств) у предметов (не красный, не синий и не толстый т.п.).</p> <p>3. Развивать умение видоизменять свойства предметов (словесный образ) в соответствии со схемой, изображенной на карточке.</p> <p>4. Развивать способность к анализу, абстрагированию, умение строго следовать правилам при выполнении цепочки действий (разветвленный алгоритм – «Выращивание дерева»); творческое мышление, воображение.</p> <p>5. Развивать способности анализировать, сравнивать, обобщать.</p>	<p><i>Практика.</i></p> <p>Игра-путешествие «Путешествие в сказочный город»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Игра «Поймай фигуру»; • Игра «Построй дорожку»; • Физкультминутка; • «Построй необычную фигуру»; • «Украсим хвост воздушного змея»; • «Возвращение домой».
25	<p>1. Развивать умение расшифровывать (декодировать) информацию о наличии или отсутствии определенных свойств у предметов по их знаково-символическим обозначениям.</p> <p>2. Развивать умение разбивать множество по двум совместимым свойствам, производить логические операции «не», «и», «или».</p> <p>3. Развивать способность к анализу, абстрагированию, умение строго следовать правилам при выполнении цепочки действий (разветвленный алгоритм – «Выращивание дерева»); творческое мышление, воображение.</p>	<p><i>Практика.</i></p> <p>Игра-путешествие «Игротека»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Игра «Найди и покажи»; • Игра «Положи в круг»; • Физкультминутка; • Игра «Разноцветные стеклышки»; • Игра «Кубики»; • «Возвращение домой».
26	<p>1. Развивать умение выделять свойства в предметах, абстрагировать эти свойства от других, следовать определенным правилам при решении практических задач, самостоятельно составлять алгоритм простейших действий (линейный алгоритм).</p> <p>2. Развивать умение выявлять, абстрагировать и называть свойства (цвет, форму, размер, толщину) предметов (любые три свойства), обозначать словом отсутствие какого-либо конкретного свойства (свойств) предмета (не желтый, не маленький и т.п.).</p>	<p><i>Практика.</i></p> <p>Игра-путешествие «В гости к мишке Топтыжке»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Поможем мишке посадить цветы на клумбе»; • Игра «Угадайка»; • Физкультминутка;

	<p>3. Развивать логическое мышление, умение кодировать и декодировать информацию о свойствах предметов.</p> <p>4. Развивать способность к анализу, абстрагированию, умение строго следовать правилам при выполнении цепочки действий (алгоритм «Блок-схема»).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • «Поможем Лесовичку приготовить напитки»; • «Разложим пыльцу по коробкам»; • «Едем домой».
27	<p>1. Развивать умение сравнивать.</p> <p>2. Развивать умение кодировать информацию о свойствах.</p> <p>3. Развивать умение разбивать множество по двум совместимым свойствам, производить логические операции «не», «и», «или».</p>	<p><i>Практика.</i></p> <p>Игра-путешествие «Игротека»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Игра «Три цветочка»; • Игра «Положи в круг»; • Физкультминутка; • Игра «Разноцветные цепочки»; • Игра «Шифровщики»; • «Возвращаемся домой».
28	<p>1. Развивать умение ориентироваться по символам (знакам) на плоскости листа.</p> <p>2. Развивать логическое мышление, умение рассуждать.</p> <p>3. Развивать умение видоизменять свойства предметов в соответствии со схемой, изображенной на карточке.</p> <p>4. Развивать умение расшифровывать (декодировать) информацию о наличии или отсутствии определенных свойств у предметов по их знаково-символическим обозначениям.</p> <p>5. Развивать умение выделять и абстрагировать цвет, форму, размер, сравнивать предметы по заданным свойствам.</p>	<p><i>Практика.</i></p> <p>Игра-путешествие «Прогулка в лес»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Встреча с волшебным клубочком»; • «Достанем камни из лабиринта»; • Физкультминутка; • «Разгадаем загадки»; • «Поиграем с кубиками»; • «Возвращаемся домой».
29	<p>1. Развивать умение кодировать и декодировать информацию о свойствах предметов.</p> <p>2. Развивать умение обозначать словами (словом) одно свойство предмета через отрицание других свойств (или другого свойства).</p> <p>3. Развивать умение рассуждать логически.</p> <p>4. Развивать умение осуществлять поиск,</p>	<p><i>Практика.</i></p> <p>Игра-путешествие «В гости к волшебнице Микуль»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Поможем волшебнице нарвать ягод»; • «Разложим ягоды по банкам»;

	<p>ориентируясь на расположение карточек-символов в горизонтальных и вертикальных рядах, пользуясь как наличием, так и отрицанием определенного свойства (форма). Освоение ребенком способа выбора одного из предметов на основе варьирования.</p> <p>5. Развивать умение разбивать множество по двум совместимым свойствам, производить логические операции «не», «и», «или», доказательность мышления.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Физкультминутка; • «Украсим цветок»; • Игра «Угадайка»; • «Возвращение домой».
30	<p>1. Развивать логическое мышление, умение строго выполнять правила при выполнении действий.</p> <p>2. Развивать способность анализировать, сравнивать, обобщать.</p> <p>3. Развивать умение разбивать множество по двум совместимым свойствам, производить логические операции «не», «и», «или», доказательность мышления.</p> <p>4. Развивать способности к абстрагированию, анализу, декодированию.</p>	<p><i>Практика.</i></p> <p>Игра-путешествие «Путешествие в Страну сказок»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Отгадаем волшебное слово»; • «Поможем Красной Шапочке посадить цветы»; • Физкультминутка; • «Поможем Бабе-Яге прочитать инструкцию»; • «Поможем доктору Айболиту разложить пилюли»; • «Возвращение домой».
31	<p>1. Развивать умение разбивать множество по двум совместимым свойствам, производить логические операции «не», «и», «или».</p> <p>2. Развивать способности к абстрагированию, анализу, декодированию.</p> <p>3. Развивать умение видоизменять свойства предметов в соответствии со схемой, изображенной на карточке.</p>	<p><i>Практика.</i></p> <p>Игра-путешествие «Путешествие на планету Лурия»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Поможем жителям собрать камни»; • «Прочитаем инструкции для пультов»; • Физкультминутка; • «Починим фонари»; • «Украсим клумбы цветами»; • «Возвращение домой».

32	<p>1. Развивать умение разбивать множество по двум совместимым свойствам, производить логические операции «не», «и», «или».</p> <p>2. Развивать умение сравнивать два предмета, выделять свойства, по которым один предмет отличается от другого, и обозначать их с помощью карточек-символов видоизменения свойств (толщина, размер, форма, цвет).</p> <p>3. Развивать логическое мышление, умение декодировать информацию о свойствах предметов.</p> <p>4. Развивать умение классифицировать.</p>	<p><i>Практика.</i></p> <p>Игра-путешествие «Научная экспедиция на планету Галла»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Поможем профессорам собрать информацию»; • «Напишем результаты экспериментов»; • Физкультминутка; • «Разложим порошки по коробочкам»; • «Разложим камни»; <p>«Возвращение домой».</p>
33	<p>1. Развивать умение сравнивать два предмета, выделять свойства, по которым один предмет отличается от другого, и обозначать их с помощью карточек-символов видоизменения свойств (толщина, размер, форма, цвет).</p> <p>2. Развивать умение классифицировать.</p> <p>3. Развивать способность к анализу, абстрагированию, умение строго следовать правилам при выполнении цепочки действий (алгоритм «Блок-схема»).</p> <p>4. Развивать умение осуществлять поиск, ориентируясь на расположение карточек-символов в горизонтальных и вертикальных рядах, пользуясь как наличием, так и отрицанием определенного свойства (форма). Освоение ребенком способа выбора одного из предметов на основе варьирования.</p>	<p><i>Практика.</i></p> <p>Игра-путешествие «Путешествие на ракетно-космический завод»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Подготовим инструкции для роботов»; • «Развезем детали по цехам»; • Физкультминутка; • «Прочитаем инструкции для роботов»; • «Запомним таблицу»; • «Возвращение домой».
34	<p>1. Закреплять умение отражать в речи свойства (маленькие не красные не квадраты, большие не желтые круги и т.п.), отношения между отдельными объектами и группами в пространстве (внутри круга, за кругом, одновременно внутри синего и красного кругов и т.д.).</p> <p>2. Развивать умение рассуждать логически.</p> <p>3. Развивать умение самостоятельно рисовать символы свойств (цвет, форма, размер).</p> <p>4. Развивать умение расшифровывать (декодировать) информацию о наличии или отсутствии</p>	<p><i>Практика.</i></p> <p>Игра-путешествие «На поиски космических пиратов»:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Починим приборы»; • «Расшифруем секретную информацию»; • Физкультминутка; • «Приготовим раствор по

	<p>определенных свойств у предметов по их знаково-символическим обозначениям.</p> <p>5. Развивать умение обозначать словами (словом) одно свойство предмета через отрицание других свойств (или другого свойства).</p> <p>6. Развивать способность к анализу, абстрагированию, умение строго следовать правилам при выполнении цепочки действий (разветвленный алгоритм «Выращивание дерева»).</p>	<p>инструкции»;</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Создадим защитные ключи»; • «Возвращение домой».
35	<p>Выявить достижения детей в освоении умения читать схему, считать, сравнивать, проявлять активность и самостоятельность в выборе средств для решения поставленных задач, интерес к логико-математическим играм.</p>	<p><i>Практика.</i></p> <p>Диагностический материал (Приложение 1).</p>
36	<p>Выявить достижения детей в освоении умения пересчитывать, группировать предметы по определенным признакам-свойствам, проявлять активность и самостоятельность в выборе средств для решения поставленных задач, интерес к логико-математическим играм.</p>	<p><i>Практика.</i></p> <p>Диагностический материал (Приложение 1).</p>

1.4. Планируемые результаты

Личностные:

1. Проявление самостоятельности, инициативы, настойчивости в достижении цели.

Метапредметные:

1. Развиты умения детей в логических способах познания (сравнение, классификация, сериация).
2. Развиты умения работать по инструкции, планировать и отслеживать результат.

Предметные:

1. Сформированы сенсорные способы познания свойств и отношений: обследование, сопоставление, группировка, упорядочение, разделение.
2. Сформированы речевые навыки (умение рассуждать, доказывать, включаться в обсуждение).
3. Сформированы представления о математических понятиях (алгоритм, кодирование и декодирование информации, кодирование со знаком отрицания).
4. Сформирован навык работы по схеме.

Раздел №2 «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1. Календарный учебный график

Годовой календарный учебный график на 2025-2026 учебный год.

Режим проведения занятий по программе дополнительного образования «Занимательная математика»

Содержание	Возрастная группа: группа компенсирующей направленности с ТНР
Начало учебного года	01.09.2025 г. (с 01.09.2025 г. по 15.09.2025 г. - адаптационный период)
Продолжительность учебного года	36 недель
Окончание учебного года	29.05.2026 г.
Продолжительность занятия	25 минут
Недельная образовательная нагрузка	1
Объем недельной образовательной нагрузки	25 минут
Праздничные дни в соответствии с производственным календарем	04.11.2025. – День народного единства 01.01.2026. - 11.01.2026. – Новогодние каникулы 23.02.20 26. – День защитника Отечества 08.03.2026. – Международный женский день 01. 05. 2026. – Праздник весны и труда 09.05.2026. – День Победы.
Летне-оздоровительный период	01.06.2026.- 31.08.2026.

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение.

- групповое помещение, оборудованное в соответствии с санитарно-эпидемиологическими нормами;
- учебно-игровое пособие «Логические блоки Дьенеша» (15 штук);
- демонстрационный материал к палочкам Кюизенера и блокам Дьенеша (методические рекомендации), автор Б.Финкельштейн;
- карточки-символы свойств (цвета, формы, размера, толщины) и карточки-символы отрицания этих свойств (на каждого ребенка);
- карточки-подсказки (на каждого ребенка);
- карточки-инструкции;

- ноутбук;
- доска;
- конспекты занятий совместной деятельности.

Информационное обеспечение.

В качестве диагностического материала используется цифровой образовательный ресурс «Три сна кота Тихона» (<https://nsportal.ru/detskiy-sad/informatika/2016/01/30/tri-sna-kota-tihona>).

Кадровое обеспечение

Программу реализует воспитатель, имеющий среднее профессиональное образование, высшую квалификационную категорию и профессиональную подготовку по работе с обучающимися с ОВЗ.

2.3. Формы аттестации

Отслеживание и фиксация эффективности образовательных результатов проводится в ходе проведения педагогической диагностики (сентябрь, май), наблюдений за деятельностью детей на занятиях.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов – диагностическая карта и аналитический материал по результатам диагностики.

2.4. Оценочные материалы.

Результативность программы отслеживается в ходе проведения педагогической диагностики, разработанной на основе пособия З.А. Михайловой, Е.А.Носовой «Логико-математическое развитие дошкольников» и демонстрационного материала (автор Б.Б Финкельштейн), (Приложение 1).

Педагогический мониторинг достижения детьми планируемых результатов освоения программы проводится 2 раз в год: вводный - первые две недели обучения, где определяются стартовые возможности детей, итоговый – последние две недели, где выявляется уровень развития познавательных процессов.

2.5. Методические материалы

Формы организации образовательного процесса.

- фронтальная;
- в парах;
- групповая.

Организация логико-математических игр предусматривает интеграцию познавательного, деятельностно-практического и эмоционально-ценностного развития детей. В процессе игр допустимы свободное взаимодействие и общение ребенка со взрослыми и сверстниками, что создает условия для проявления активности и самореализации личности ребенка в деятельности.

Формы организации учебного занятия.

Форма организации занятия - игра-путешествие с интересным содержанием, творческими, проблемно-поисковыми задачами. Эти задачи имеют один игровой сюжет с блоками, фигурами и карточками.

Методы обучения.

Словесный метод (объяснения, пояснения, художественное слово, вопросы, поощрение, беседы о свойствах и отношениях объектов).

Практический метод (обследование, наложение, упражнение).

Наглядный метод (карточки-схемы, кодовые карточки, рисунки, демонстрация способов действия, игровые пособия, игровые персонажи).

Педагогические технологии.

Данная образовательная программа разработана с учетом современных педагогических технологий.

- **Игровая технология.** Современные логико-математические игры стимулируют настойчивое стремление ребенка получить результат, проявив при этом познавательную инициативу и творческие способности. Они помогают развивать внимание, память, речь, воображение и мышление, создают положительную эмоциональную атмосферу, побуждают детей к общению, коллективному поиску, проявлению активности в преобразовании игровой ситуации.
- **Здоровьесберегающая технология.** Организация образовательного процесса, при котором качественное обучение, развитие и воспитание детей происходит без ущерба их здоровью, способствует его укреплению, является эффективным способом оптимизации процесса коррекции речи для детей. Новые стимулы, служат для создания благоприятного эмоционального фона, способствуют включению в работу сохраненных и активизации нарушенных психических функций.

Алгоритм учебного занятия.

Структура занятия состоит из трех частей:

I часть (мотивационная) направлена на создание эмоционального настроения в группе. По длительности – 2 минуты.

II часть (обучающая) включает задания на развитие логического мышления, восприятия, памяти, внимания, воображения. По длительности – 20 минут.

III часть (рефлексивная) включает игры и упражнения на подведение результатов занятия. По длительности – 3 минуты.

Все задания с логическими блоками можно разбить на четыре постепенно усложняющиеся группы:

1. Задания для развития умения выявлять и абстрагировать свойства.
2. Задания для развития умения сравнивать предметы по их свойствам.
3. Задания для развития действий классификации и обобщения.
4. Задания для развития способности к логическим действиям и операциям.

Материал в программе расположен по степени нарастающей сложности.

Усложнение идет по трем направлениям:

- от умения оперировать одним свойством дети постепенно переходят к умению оперировать двумя свойствами;

- от умения работать с карточками, подтверждающими наличие свойств у блоков, дети постепенно переходят к умению работать с карточками, которые указывают на отрицание какого-либо свойства;
- от выполнения заданий первой группы дети постепенно переходят к заданиям второй, третьей и четвертой групп.

2.6. Список литературы

Программно - методическое обеспечение

Для педагога:

1. Захарова Н.И. «Играем с логическими блоками Дьенеша. Учебный курс для детей 5-6 лет», СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2020 г.
2. Захарова Н.И. «Играем с логическими блоками Дьенеша. Учебный курс для детей 6-7 лет», СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2020 г.
3. Михайлова З.А., Носова Е.А. «Логико-математическое развитие дошкольников: игры с логическими блоками Дьенеша и цветными палочками Кюизенера. – СПб. : ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2021.
4. Финкельштейн Б. «Демонстрационный материал к палочкам Кюизенера и блокам Дьенеша» (методические рекомендации). - ООО «КОРВЕТ», для детей 4-7 лет, 2010 г.

Диагностический материал

Цель: выявить уровень развития логико-математических представлений детей.

В качестве основного метода исследования используются диагностические упражнения (автор Б.Б Финкельштейн), оценивающие уровень логико-математического развития детей 5-7 лет. Упражнения проводятся индивидуально с каждым ребенком, результаты заносятся в диагностическую карту.

Диагностическая карта

Ф.И. ребенка	Освоение знаков-символов		Формирование представлений о форме, величине, цвете			Освоение детьми средств и способов познания		Умение анализировать
	Умение группировать блоки по свойствам	Освоение способа декодирования	Умение выделять и называть свойства общие для пары предметов (блоков)	Умение выделять два свойства	Умение выделять три свойства	Освоение идеи видоизменения, трансформации	Группировка объектов по определенным признакам	
								«Три сна кота Тихона»

Условные обозначения: высокий, средний, низкий.

0 – не справляется с заданием – низкий уровень

1 – справился частично – средний уровень

2 – задание выполнил полностью – высокий уровень

Диагностические упражнения

1.«Кондитерская фабрика». Цель: развивать умение группировать блоки по двум-трем свойствам.

2.«Шерлок Холмс ищет преступника». Цель: освоение способа декодирования.

3. «Дружные блоки». Цель: умение выделять и называть свойства общие для пары предметов (блоков).

4. «Найди две ошибки». Цель: умение выделять два свойства, используя таблицу, анализировать по строчкам или столбцам таблицы и выявлять ошибки.

5. **«Найди три ошибки».** Цель: умение выделять три свойства, используя таблицу, анализировать по строчкам или столбцам таблицы и выявлять ошибки.
6. **«Волшебная дверь или что изменилось».** Цель: освоение идеи видоизменения, трансформации.
7. **«Олимпийские игры или кто лишний».** Цель: научить детей группировать объекты по определенным признакам, находить ошибки при группировке.

«Три сна кота Тихона».

Данный материал позволяет педагогу выявить достижения ребенка в освоении умения анализировать (сценарий «Сон первый»); умение читать схему, считать, сравнивать (сценарий «Сон второй»); умение пересчитывать, группировать предметы по определенным признакам – свойствам (сценарий «Сон третий»). Примечания. На одном занятии не следует давать более одного сценария.

Краткий сценарий.

В известном уже городе Дьенеше, в маленьком домике старого плотника проживал очень положительный, вежливый, к мышкам внимательный, но ничему не обученный кот Тихон, любитель вкусно поесть и сладко поспать. Как-то приснились ему три страшных сна.

Сон первый.

Заходит, будто бы, он в погреб, где на полках всегда аккуратно были расставлены большие и маленькие горшки разного цвета: красного, синего, жёлтого. Все помечены: буквой «М»; - с молоком, «Т»; - с творогом и, конечно же, «С»; - со сметаной. И что же он видит? На нижней полке вместо должного быть горшка - большой вопросительный знак! И, будто бы, ему совершенно необходимо выяснить, а он не может, какой именно горшок исчез, какого цвета и что в нём было. От страха Тихон проснулся, а задача и наяву покоя не даёт. Помогите коту! Поставьте нужный горшок на полку и подпишите его

(Пропавший горшок - маленький, жёлтый, с буквой «С»).

Сон второй.

Приснилось Тихону, что пошёл он навестить любимую свою тётку - ангорскую кошку Дашу. И помнит он, что идти к ней надо от площади, и что есть там схема-указатель дорог из цветных полосок. Дорогу надо выбрать длиною в 8 единиц, и не должно на ней быть полосок ни фиолетового, ни жёлтого цветов. Загрустил кот, самому не разобраться, ведь считать то он не умет. А тут, откуда ни возьмись, мышки появились, и совет ему дали: идти по дорожке с красными полосками. Тихон поверил, пошёл и заблудился. По какой же дороге ему следовало идти? (Дети дают свои варианты ответов)

(По одной из двух дорог: или по дороге из чёрной с белой полосок, или из белой с чёрной).

Сон третий.

Снится Тихону, что собирается он, якобы, на рыбалку. Даже лицензия (письменное разрешение) от инспектора на ловлю рыбы уже получено. Разрешено же ему выловить пять рыб, должны они все быть большие, красного цвета и с треугольными хвостами. И вот наловил Тихон рыбы, а сосчитать их не может. Всё ли он правильно сделал?

(Тихон поймал 6 рыб; одна маленькая - лишняя).