

**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»,  
«Соты Кайе», «Робомышь»)**

**Возраст воспитанников 6-7 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», «Соты Кайе», «Робомышь»

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

- Способствовать формированию элементарных математических и пространственных представлений.
- Формирование аккуратности, сосредоточенности, усидчивости, терпения.
- Развитие фантазии, воображения, глазомера, архитектурно-художественного вкуса, творческих начал, индивидуальности в сочетании с умением работать в творческом коллективе сверстников.
- Развивать умение мыслить, рассуждать, доказывать, самостоятельно формулировать вопросы и отвечать на них.
- Осваивать прямой и обратный счет.
- Познакомить составом числа (из единиц двух меньших чисел).
- 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.).
- Учить делить целое на части и измерить объекты.
- Отрабатывать арифметический и геометрический навыки.
- Развивать умение работать со схемой.
- 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 - подготовительная группа (6-7 лет). Рабочая программа рассчитана на 1 год обучения, 1 занятие в неделю длительностью до 25-30 минут.

## 2. Тематический план

Раздел	Подготовительная группа (6-7 лет)
	Общее количество занятий
Блоки Дьенеша	12
Палочки Кюизенера, Соты Кайе	9
Робомышь	13
Всего занятий	34
Итог года	математический КВН

## 3. Количество часов по каждому разделу

Раздел	Подготовительная группа(6-7 лет) 30 мин.
Блоки Дьенеша	12/360
Палочки Кюизенера, Соты Кайе	9/270
Робомышь	13/390
Всего	<b>34/1020</b>

## 4.Формы подведения итогов реализации рабочей программы

Основной формой подведения итогов реализации рабочей программы является: математический КВН

## 5. Содержание учебного материала

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

### **Блоки Дьенеша**

На четвертый год обучения, дошкольники развивают способности к логическим действиям и операциям, умение декодировать информацию, изображенную на карточке, умение видоизменять свойства предметов в соответствии со схемой, изображенной на карточке: «Логический поезд», «Архитекторы», «Мозаика Цифр» и т.д. Ребята учатся выбирать блоки по заданным свойствам, развивают умения разбивать множества по 2 свойствам на два подмножества, производить логическую операцию «НЕ», «и», «ИЛИ»: «Раздели блоки» и т.д.

### **Палочки Кюизенера**

На четвертый год обучения, дошкольники продолжают учиться различать и группировать палочки по цвету; осваивать эталоны цвета и их названия; использовать в речи слова (такая же, одинаковые...); развивать представления о квадрате; развивать

зрительный глазомер: «Строим дорожки», «Подбираем к домику крышу». Продолжать учить увеличивать и уменьшать числа в пределах 10 на единицу; учить устанавливать логические связи и закономерности: «Как белочка и ежик играли с цифрами». Продолжать учить детей ориентироваться в пространстве («налево», «направо»); развивать количественные представления детей; учить находить полоски по сумме равные двум данным: «Палочки можно складывать», «Палочки можно вычитать». Развивать количественные представления детей. Учить детей делить числа, умножать числа: «Палочки можно делить, умножать».

**«Робомышь»** Занятия с игровым набором «Робомышь» проводятся начиная с детьми старшего возраста (5 лет.) Освоение программы предполагает получение детьми дошкольного возраста первоначальных знаний о робототехнике, основ программирования, моделирования и технического конструирования. В результате у дошкольников развивается мышление, логика, самостоятельность, умение мыслить в нестандартных ситуациях и решать сложные задачи. Прекрасная возможность прикоснуться к неизведанному миру роботов, что для современного ребенка является мощным стимулом к познанию нового и формированию стремления к самостоятельному созиданию.

Занятия позволяют формировать навыки компьютерной грамотности при разработке программы (алгоритма) управления роботизированной моделью. Дети разрабатывают робототехнические проекты, учатся презентовать и защищать их перед сверстниками и их родителями.

Занятия рассчитаны на воспитанников в возрасте от 5-7 лет, не имеющих противопоказаний по состоянию здоровья, занятия проводятся 2 раз в неделю в специально оборудованном кабинете дошкольного учреждения.

### ***Соты Кайе***

Занятия с «Соты Кайе» проводятся с детьми подготовительной школе группы (6-7 лет). Они формируют творческое, объемно-пространственное и ассоциативное мышление, сенсомоторные координации. Они помогают развивать фантазию, воображение (в том числе пространственное), глазомер, архитектурно-художественный вкус, творческое начало, индивидуальность в сочетании с умением работать в творческом коллективе сверстников. Соты Кайе способствуют формированию таких качеств, как аккуратность, сосредоточенность, усидчивость, терпение. Также способствуют осмысленному восприятию внешнего мира, ориентации на плоскости и в пространстве, развитию чувства гармонии, композиции, пропорции, симметрии и асимметрии, формы и красоты:

«Крокодил», «Динозавр», «Ворота», «Самолет» и т.д. Позволяют проводить занятия в области геометрии, математики и логики, игры с замещением, а также использовать набор в качестве крупной мозаики и домино: «Домино», «Кристаллы» и т.д. Соты Кайе предназначены для формирования у детей конструктивной деятельности, в процессе которой происходит интеллектуальное развитие ребенка, в том числе его способности к техническому и архитектурному творчеству. В то же время соты Кайе позволяют ставить перед ребенком и чисто дидактические задачи: сборка композиций по заданию взрослого или по примеру, приведенному в этом методическом пособии. После завершения работы можно наблюдать фигуры с разных точек обзора, обсуждать их, высказывать мнения, делиться ассоциациями, приходящими на ум: «Чебурашка», «Волна», «Собачка» и т.д.

## 6. Календарно-тематическое планирование

месяц	Тема занятия	Задачи	кор-ка
сентябрь	<u>Блоки Д.:</u> <u>Беседа Осень</u> «Найди фигуры такие же как эта» «Логика и математика для дошкольников» стр. 13 Выявление и абстрагирование свойств: «Найди клад». <u>«Логика и математика для дошкольников»</u>	Расширение детей об осенних изменениях в природе  Развитие умений выявлять в предметах, абстрагировать и называть цвет, форму, размер, толщину. Развивать умение группировать блоки по 2-3 свойствам.	
	<u>Робомышь</u> Беседа «Кто такой программист?» Работа на клавиатуре исполнителя	знакомить детей с символами и знаками программирования	
	<u>Палочки К.:</u> Усвоение эталонов цвета. Игровое упражнение «Строим дорожки».  2. Игровое упражнение «Моделируем квадрат».  Выкладываем по образцу	1. учить различать и группировать палочки по цвету; осваивать эталоны цвета и их названия; использовать в речи слова (такая же, одинаковые...) 2. развивать представления о квадрате; развивать зрительный глазомер.	
	<u>Блоки Д.:</u> 1 Упражнения на освоение знаков-символов: «Шерлок Холмс ищет преступников».  2. «Логическое решето» (Демонстрационный материал к блокам	1. Освоение способа декодирования.  2. Развивать умение кодировать и декодировать информацию о свойствах блоков, согласованно работать в команде.	

	Дьенеша).		
октябрь	<u>Робомышь</u> Основные команды. Игра «Собери по схеме» 14  Игра «Проведи мышку к заданному цвету».  <u>Соты К.:</u> Знакомство с «сотами», Составление «Дорожки»; «Волна»; «Крокодил»; Игра «Чья «Дорожка», «Волна» длиннее?»	Учить выкладывать символами команду исполнителю. Следовать указанной схеме  Закреплять знания об основных командах и элементах управления робомыши.  Учить составлять фигуры разными способами соединения: соединение 2-х, 3-х элементов – прикладывание боковой поверхностью.	
	<u>Блоки Д.:</u> 1 Упражнения на освоение знаков-символов: «Шерлок Холмс ищет преступников». 2. «Логическое решето» (Демонстрационный материал к блокам Дьенеша).	1.Освоение способа декодирования.  2.Развивать умение кодировать и декодировать информацию о свойствах блоков, согласованно работать в команде.	
	<u>Робомышь</u> Игра «Собираем урожай»        Игра «Найди, что я покажу»	закрепление представления об овощах и фруктах, упражнение в умении дифференцировать основные признаки и свойства предметов, обучение пониманию и умению объяснять назначение овощей и фруктов,  Закрепление умения использовать эталоны формы (геометрические фигуры) при выделении основной формы реальных предметов.	
	<u>Блоки Д.:</u> 1.« Построй Дорожки».   2. Игровое упражнение «Моделируем прямоугольник».	1.Раз-ть умение выделять и абстрагировать цвет, форму, размер, толщину, сравнивать предметы по заданным свойствам).  2. развивать представления о прямоугольнике; раз-ть зрительный глазомер.	

	<p><u>Палочки К.:</u> 2. <u>Игра-конструирование «Собачки».</u></p> <p>2. Игр.упражнение «Подбираем к домику крышу».</p>	<p>Учить различать палочки по цвету; осваивать эталоны цвета и их названия; раз-ть зрительный глазомер; учить понимать поставленную задачу; формировать навыки самоконтроля и самооценки.</p>	
ноябрь	<p><u>Робомышь</u></p> <p><u>Игра «Собери по схеме» 15</u></p> <p>Игра «Проведи мышку по фигурам»</p> <p>«Найди картинке своё место»</p>	<p>Учить выкладывать символами команду исполнителю. Следовать указанной схеме</p> <p>Обучение зрительному анализу формы и величины предметов, словесно обозначать величину нарисованных предметов, отбирать предметы по убывающей величине, сравнивать предметы с изображенными на картинке.</p>	
	<p><u>Палочки К.:</u> 1.Сравнение. «Найди пару». «Логика и математика для дошкольников» стр 27в.1,2) 2.Игра-конструирование «Дом и мебель для матрешки». (Как работать с палочкаит Кюизенера»)</p>	<p>Учить детей выбирать палочки по словесном указанию; учить устанавливать соответствие между цветом и числом; развивать воображение, зрительный глазомер.</p>	
	<p>Блоки Д.: «Раздели блоки-1.» 1.Сравнение. «Угощение для медвежат» 2.На золотом крыльце сидели. Игровое упражнение</p> <p><u>Соты К.:</u> Построение фигуры «Треугольник»; «Овал»; «Колонна»: путем наложения элементов на схему и на горизонтальной поверхности.</p>	<p>Развитие умения разбивать множества по 1 свойству на два подмножества, производить логическую операцию «НЕ».</p> <p>Учить строить фигуру из 3-х элементов: элемент ставим в угол, образованный другими элементами</p>	
	<u>Робомышь</u>	Знакомство детей со схемой пути	

	<p><u>Игра «Накорми животных»</u></p> <p><u>Игра «Ориентировка по схеме»</u></p>	<p>передвижения, находить предметы на схеме, развитие навыков микроориентировки на поверхности игрового поля. Закрепление умения понимать и активно использовать в речи обозначения направления движения, закрепление представлений о домашних животных.</p>	
декабрь	<p>Палочки К.:</p> <p>1.«У кого в гостях Винни-Пух и Пятачок?». ».</p> <p>2. «Выкладываем сюжеты» (На золотом крыльце сидели)</p> <p>Соты К.:</p> <p>Построение фигуры «Краб»; «Динозавр»: (знакомство с лицевой стороной элементов – мозаичным рисунком.)</p>	<p>1.Развивать умение классифицировать.</p> <p>2.учить отбирать палочки нужного цвета и числового значения; распределять в пространстве с целью получения заданного образа.</p> <p>Продолжать учить путем наложения элементов на схему и на горизонтальной поверхности. Развивать в игре сообразительность, умение самостоятельно решать поставленную задачу.</p>	
	<p><u>Робомышь</u></p> <p>Игра «Собери по схеме»</p> <p>Игра «К какому цвету попадешь?»</p> <p>Игра «Найди картинке свое место»</p>	<p>Учить выкладывать символами команду исполнителю. Следовать указанной схеме</p> <p>Закрепление пространственной ориентировки на микроплоскости, совершенствование умения определять заданное местоположение по словесным указаниям.</p> <p>Закрепление умения узнавать, называть и соотносить цвет реальных предметов в животном и растительном мире с эталоном цвета.</p>	
	<p><u>Блоки Дьенеша</u></p> <p>1.«Засели домики»</p> <p>2. Игра «Домино»</p> <p>3. Палочки Кюизенера. Игра-конструирование «Кошечка»</p>	<p>1.Развитие классификационных умений.</p> <p>3.учить отбирать палочки нужного цвета и числового значения; распределять в пространстве с целью получения заданного образа</p>	
	<p>Робомышь</p> <p>Игра «Помоги зайчику добраться до морковки»</p> <p>«Исправь ошибку»</p>	<p>Формирование зрительных умений выделять главные признаки, упражнять в локализации и зрительном опознавании форм.</p> <p>Закрепление умения находить ошибки в раскрашенных рисунках, развивать зрительное внимание, зрительную память.</p>	
январь	<p><u>Робомышь</u></p> <p>Игра «Собери по схеме»16</p>	<p>Учить выкладывать символами команду</p>	



	<p><u>Игра «Подбери к игрушке геометрическую фигуру и проведи мышку»</u></p> <p>«Какие фигуры встретит мышка?»</p>	<p>исполнителю. Следовать указанной схеме</p> <p>Закрепление умения соотносить однородные предметы, осуществлять выбор заданных сенсорных эталонов (форма, величина).</p> <p>Закрепление умения находить и обозначать расположение предметов в ближайшем пространстве с точкой отсчёта от себя</p>	
	<p><u>Палочки К.:</u></p> <p>1.Игра-конструирование «Пирамидка и лесенка»</p> <p>2. На златом крыльце сидели. Игровое упражнение.</p> <p>3.Соты К.:</p> <p>Построение фигуры из частей рисунков на трех одинаковых элементах.</p> <p>«В зоопарке»</p>	<p>Развивать представления о цвете, длине, умение сравнивать по длине. Знакомство с принципом окраски палочек:»Цветные семейки», с соотношением «Цвет-длина-число»</p> <p>закрепить навыки соединения элементов различными способами.</p>	
	<p><u>Блоки Д.:</u></p> <p>«Раздели блоки-1.».</p> <p>2.На златом крыльце сидели. Игровое упражнение</p>	<p>Развитие умения разбивать множества по 1 свойству на два подмножества, производить логическую операцию «НЕ».</p>	
февраль	<p><u>Робомышь</u></p> <p>Игра «Собери по схеме»17</p> <p>Игра «Кому, что нужно для работы»</p> <p><u>«Где окажется мышка?»</u></p>	<p>Учить выкладывать символами команду исполнителю. Следовать указанной схеме</p> <p>Воспитания интереса к труду взрослых, расширение знаний о труде взрослых их профессиях, формирование представлений о рабочих инструментах, их назначении и использовании.</p> <p>развитие первоначальных навыков ориентировки на ограниченной поверхности.</p>	
	<p><u>Блоки Д.:</u></p> <p>«Раздели блоки-2.».</p> <p><u>Соты К.:</u></p> <p>Построение фигуры «Кристаллы»; «Робот»; «Рамка»; «Пирамида»: путем наложения элементов на схему и на горизонтальной поверхности</p>	<p>Развитие умения разбивать множества по 2 свойствам на два подмножества, производить логическую операцию «НЕ», «и», «ИЛИ».</p> <p>Формировать и развивать восприятие, концентрацию внимания, память, воображение; развивать умение сравнивать, сопоставлять, анализировать, моделировать цвета и предметы.</p>	
	<p><u>Робомышь</u></p>	<p>Закрепление умения использовать</p>	

	Игра «Найди свой домик»	эталоны формы (геометрические фигуры) при выделении основной формы реальных предметов.	
	Игра «Проведи мышку у нужному цвету»	Развитие навыков цветовосприятия, закрепление цветов, которые получают при смешивании двух красок.	
	<u>Палочки К.:</u> Игровое упражнение «Состав чисел из единиц». игр. Упр. «Как еще растут дома из чисел?» (состав числа из двух меньших). Выкладывание из палочек по схеме. «На золотом крыльце сидели»	Учить составлять число из двух меньших. Учить составлять число из единиц; развивать зрительный глазомер. Умение работать по схеме.	
март	<u>Робомышь</u> Игра «Собери по схеме» 18  Игра «Разложи фишки»  Игра «К какой фигуре придет мышка?»	Учить выкладывать символами команду исполнителю. Следовать указанной схеме Развитие пространственной ориентировки, закрепление понятия «ближе», «дальше».  закрепление умения двигать мышку по словесным пространственным указаниям, выделять и словесно обозначать величину предметов.	
	<u>Блоки Д.:</u> «Раздели блоки» <u>Соты К.:</u> Построение фигуры из частей рисунков на трех одинаковых элементах и их трансформация – путем поворота двух элементов, наложением элементов на схему и на горизонтальной поверхности. «Играем в домино».	Развитие умения разбивать множества по 3 свойствам на два подмножества, производить логическую операцию «НЕ», «И», «ИЛИ», доказательности мышления. Развивать фантазию, воображение, глазомер, архитектурно – художественный вкус, творческое начало, индивидуальность в сочетании с умением работать в коллективе сверстников.	
	<u>Робомышь</u>  Игра «Собери по схеме» 19  Игра «Найди фигуры одного размера»	Учить выкладывать символами команду исполнителю. Следовать указанной схеме  Учить выкладывать символами команду исполнителю. Следовать указанной схеме	
	<u>Блоки Д.:</u> Давайте поиграем. Игр. Упр. «Архитекторы».	Развивать умение декодировать информацию и работать в соответствии с алгоритмом.	

апрель	<p><u>Палочки К.:</u> игр. Упр. «Как растут числа».</p> <p><u>Соты К.:</u> Построение фигуры из частей рисунков на трех одинаковых элементах и их трансформация – путем поворота двух элементов, наложением элементов на схему и на горизонтальной поверхности. Игра «К звездам»</p>	<p>Продолжать учить увеличивать и уменьшать числа в пределах 5 (10) на единицу; учить называть «соседей» данного числа.; учить детей сравнивать смежные числа. Развивать у детей навыки художественного конструирования и детского дизайна.</p> <p>учить строить фигуры «Самолет»; «Ворота»</p>	
	<p><u>Блоки Д.:</u> Давайте поиграем. «Логический поезд». «Мозаика цифр».</p>	<p>Развивать способности к логическим действиям и операциям; умение декодировать информацию, изображенную на карточке; умение видоизменять свойства предметов в соответствии со схемой, изображенной на карточке. Умение выбирать блоки по заданным свойствам; закрепление навыков вычислительной деятельности.</p>	
	<p><u>Палочки К.:</u> «Как белочка и ежик играли числами». Игровое упражнение «Сломанная лесенка».</p>	<p>Продолжать учить увеличивать и уменьшать числа в пределах 10 на единицу.; учить устанавливать логические связи и закономерности.</p>	
	<p><u>Блоки Д.:</u> Давайте поиграем. «Логический поезд». «Мозаика цифр».</p>	<p>Развивать способности к логическим действиям и операциям; умение декодировать информацию, изображенную на карточке; умение видоизменять свойства предметов в соответствии со схемой, изображенной на карточке.</p>	
май	<p><u>Палочки К.:</u> Игра «Палочки можно складывать».</p> <p><u>Палочки К.:</u> Игра «Палочки можно делить, умножать».</p>	<p>Учить детей ориентироваться в пространстве («налево», «направо»); развивать количественные представления детей; учить находить полоски по сумме равные двум данным. Развивать количественные представления детей. Учить детей делить числа, умножать числа.</p>	
	<p><u>Робомышь</u> Игра «Собери по схеме»20 Игра «Дорожные знаки»</p>	<p>Учить выкладывать символами команду исполнителю. Следовать указанной схеме  Формирование представлений о дорожных знаках, развитие мышления, пространственной</p>	

		ориентировки, обучение правилам безопасного движения.	
--	--	--	--