

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
НЕВЬЯНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО ОКРУГА  
ДЕТСКИЙ САД № 1 «КАРУСЕЛЬ»

Принято  
заседанием Педагогического совета  
протокол № 4 от 16 июня 2026 г.



МАДОУ детский сад №1 «Карусель»  
Т.Ю.Замоткина  
Д от 16 июня 2026 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА  
«ЛОГОша» (логика и мышление)  
старший дошкольный возраст

Автор – составитель:  
Комина Наталия Николаевна  
педагог - психолог МАДОУ №1, ВКК

г. Невьянск 2025 г

| №                     | СОДЕРЖАНИЕ                                                                                         | №<br>Стр. |
|-----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| Целевой раздел        |                                                                                                    |           |
| 1                     | Пояснительная записка                                                                              | 3         |
| 2                     | Ведущие цели и задачи программы                                                                    | -         |
| 3                     | Принципы построения рабочей программы                                                              | 6         |
| 4                     | Современная социокультурная ситуация развития ребёнка.                                             | -         |
| 5                     | Возрастные особенности детей дошкольного возраста                                                  | 8         |
| 6                     | Планируемый результат программы. Старший дошкольный возраст                                        | 10        |
| 7                     | Критерии проведения мониторинга                                                                    | 12        |
| Содержательный раздел |                                                                                                    |           |
| 8                     | Учебный план                                                                                       | 13        |
| 9                     | Тематическое планирование образовательной деятельности детей старшего дошкольного возраста 5-6 лет | 14        |
| Организационный       |                                                                                                    |           |
| 10                    | Краткая характеристика технологий используемых в программе                                         | 17        |
| 11                    | Материально-техническое обеспечение программы                                                      | 20        |
| Литература            |                                                                                                    | -         |

## Целевой раздел

### 1. Пояснительная записка

«...Нейропластичность мозга наиболее сильна в течении первых пяти лет жизни...В этот критический период нам нужно получить базовый социальный опыт и мультисенсорную стимуляцию, иначе мы можем рискнуть стать неспособными приобрести более продвинутые навыки и способности в дальнейшей жизни.

*Лоуренс Чоу, доктор психологии Силиконовая долина*

Программа является нормативно-управленческим документом образовательного учреждения, характеризующим систему организации образовательной деятельности педагога-психолога. Программа «ЛОГОша» разработана для детей дошкольного возраста (5-6 лет) общеразвивающей направленности. Программа разработана в соответствии с Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 №273 – ФЗ, Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования (приказ МО РФ от 17.10.2013 № 1155), Основной образовательной программой дошкольного образования МАДОУ Невьянского ГО детский сад №1 «Карусель» (ООП ДОУ) в соответствии с ФОП ДО, утвержденной на Педагогическом совете (протокол №1 от 27.08.2024г. приказ № 96 – Д)

Сегодня общество испытывает потребность в творческих личностях, способных активно действовать, нестандартно мыслить, находить решения любых жизненных ситуаций. В настоящее время перед дошкольным образованием стоит задача: помочь дошкольникам найти себя в будущем, стать самостоятельными, творческими и уверенными в себе людьми. Это возможно лишь в том случае, если педагоги помогут воспитанникам научиться изобретать, понимать и осваивать новое, выражать свои собственные мысли, принимать решения, помогать друг другу, формулировать интересы и осознавать возможности. И суть проблемы заключается не в поиске одарённых, гениальных детей, а в организации процесса целенаправленного

формирования творческих способностей дошкольников, развития их нестандартного видения мира.

Традиционное обучение даёт ребёнку знания. Но сейчас нужны не столько знания, сколько умение оперировать ими. На первый план выдвигается задача формирования способности к активной умственной деятельности. Один из ведущих специалистов в области умственного воспитания дошкольников, Н.Н. Подьяков справедливо подчеркивает, что на современном этапе надо давать детям ключ к познанию действительности, а не стремиться к исчерпывающей сумме знаний, как это имело место в традиционной системе умственного воспитания. Не секрет, что традиционное образование основывается на обычной и ёмкой схеме "знания - умения - навыки". Дидактика, каноны которой были сформулированы ещё в XVII веке Я.А. Коменским, функционирует до сегодняшнего дня по старым правилам: услышал - запомнил - повторил - применил. В результате уже в детском саду у ребёнка формируются стереотипы мышления и поведения. Возникает так называемая психологическая инерция. Психологическая инерция - это привычка мыслить по устоявшимся канонам, на основе уже опробованного опыта. Психологическая инерция блокирует уже имеющийся запас знаний, если они не были задействованы в формировании определённого стереотипа. Действительно, в результате многократного повторения бытовых или учебных ситуаций вырабатывается условный рефлекс поведения, когда задача выступает как раздражитель. До тех пор, пока деятельность человека ограничивается набором воспроизводимых действий, психологическая инерция выступает как благо, избавляя ребёнка от необходимости решать проблемы там, где их нет. Но если условия и обстоятельства меняются, психологическая инерция мешает, тормозит, ставит в тупик. Всё в мире меняется, и появление новых условий или проблем обязательно потребует иных способов действия, тогда как психологическая инерция заставляет действовать по-старому до тех пор, пока не сформируется новый рефлекс.

Дошкольный возраст уникален, поэтому важно не упустить этот период для раскрытия способностей. Ум детей не ограничен «глубоким образом жизни» и традиционными представлениями о том, как всё должно быть. Это позволяет им изобретать, быть непосредственными и непредсказуемыми и замечать то, на что мы взрослые давно не обращаем внимание. Практика показала, что с помощью традиционных форм работы нельзя в полной мере решить эту проблему. Необходимо применение новых форм, методов и технологий.

Инновационные продукты и прогрессивные технологии являются базовой составляющей современной образовательной системы. Они позволяют специалистам наилучшим образом подготовить подрастающее поколение к возможным трудностям взрослой жизни, которые могут возникнуть при выборе подходящей профессиональной деятельности.

Педагоги все чаще прибегают к практике STEAM-образования, в основе которого лежит междисциплинарность и интеграция пяти научных областей в единую систему обучения для решения конкретных задач, взятых из реальной жизни. Дети учатся видеть взаимосвязь происходящих событий, лучше начинают понимать принципы логики и в процессе создания собственных моделей открывают для себя что-то новое и оригинальное. Опираясь на понятие «Возрастные периоды развития» в психологии, учёными выделен период жизни ребёнка между кризисами 3и7 лет в качестве самого благоприятного времени для обучения, когда он максимально восприимчив ко всему новому. Для повышения эффективности образовательной деятельности я решила использовать сочетание освоенных мной технологий в своей программе «ЛОГОша» (логика и мышление).

Это следующие технологии:

- STEAM - игры с программируемыми мини – роботами.
- развивающие игры Воскобовича «Прозрачный квадрат»,
- программное обеспечение «Весёлая поляна» для интерактивной доски,

- авторские игры, созданные с использованием интерактивного редактора «СОВА».

Комплексный подход способствует развитию их любознательности и вовлечению в образовательный процесс.

Мой опыт работы с данными технологиями показывает, что дети учатся быстро ориентироваться в потоке информации и реализовывать полученные знания на практике. Дошкольники приобретают дополнительные практические навыки и умения, которые достаточно востребованы в современной жизни. Увлекательные занятия в виде игр позволяют раскрыть творческий потенциал ребенка.

## **2. Ведущие цели и задачи**

### Цель:

Создать условия для развития интеллектуальных способностей детей старшего дошкольного возраста.

### Задачи старший дошкольный возраст (5-6 лет):

- развивать индивидуальность воспитанников;
- стимулировать различные виды активности воспитанников (игровой, познавательной и т. д.) через комплекс игровых приёмов программы «ЛОГОша»
- Повышать интеллектуальные способности детей старшего дошкольного возраста;
- Развитие креативности и нестандартности мышления.
- Обогащать познавательную сферу детей информацией через использование роботов
- Развивать умение составлять более сложные алгоритмы и схемы пути для робота
- Развивать смысловую память, внимание, логическое мышление, воображение.

- Развивать социально - коммуникативные навыки общения детей.

### 3. ПРИНЦИПЫ

При разработке Программы учитывались научные подходы формирования личности ребенка:

- Культурно-исторический подход (Л.С.Выготский, А.Р.Лурия)
- Деятельностный подход (Л.А.Венгер, В.В.Давыдов, А.В.Запорожец, А.Н.Леонтьев, Н.Н.Поддьяков, Д.Б.Эльконин и др.)
- Личностный подход (Л.И.Божович, Л.С.Выготский, А.В.Запорожец, А.Н.Леонтьев, В.А.Петровский, Д.Б.Эльконин и др.)

Эти подходы к проблеме индивидуального развития человека очень тесно взаимосвязаны и составляют основу для:

- сохранения и укрепления здоровья воспитанников;
- формирования у детей адекватной уровню образовательной программы целостной картины мира;
- интеграции личности воспитанника в национальную, российскую и мировую культуру;
- формирования основ социальной и жизненной адаптации ребенка;
- развития позитивного эмоционально-ценностного отношения к окружающей среде, практической и духовной деятельности человека;
- развития потребности в реализации собственных творческих способностей.

В соответствии с Федеральными государственными требованиями Программа опирается на научные принципы ее построения:

- принцип развивающего образования, который реализуется через деятельность каждого ребенка в зоне его ближайшего развития;
- сочетание принципа научной обоснованности и практической применимости, т.е. соответствие основным положениям возрастной психологии и дошкольной педагогики;
- единство воспитательных, развивающих и обучающих целей и

задач в процессе реализации, которые формируют знания, умения и навыки, имеющие непосредственное отношение к развитию детей дошкольного возраста;

- принцип интеграции образовательных областей в соответствии с возрастными возможностями и особенностями воспитанников, спецификой и возможностями образовательных областей;
- комплексно-тематический принцип построения образовательного процесса;
- решение программных образовательных задач в совместной деятельности
- взрослого и детей, и самостоятельной деятельности детей в рамках непосредственно образовательной деятельности, при проведении режимных моментов в соответствии с условиями ДОУ;
- построение образовательного процесса на адекватных возрасту формах работы с детьми. Основной формой работы с детьми дошкольного возраста и ведущим видом деятельности для них является игра.

## **5. ВОЗРАСТНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

### **Возраст от 5 до 6 лет**

Дети могут распределять роли до начала игры и строить своё поведение, придерживаясь роли. Речь, сопровождающая реальные отношения детей, отличается от ролевой речи. Дети начинают осваивать социальные отношения и понимать подчинённость позиций в различных видах деятельности взрослых. При распределении ролей могут возникать конфликты, связанные с субординацией ролевого поведения.

Это возраст наиболее активного рисования. Рисунки приобретают сюжетный характер; по рисунку можно судить о половой принадлежности и

эмоциональном состоянии изображённого человека.

Конструктивная деятельность может осуществляться на основе схемы, по замыслу и по условиям. Появляется конструирование в ходе совместной деятельности.

Продолжает совершенствоваться восприятие цвета и их оттенки, но и промежуточные цветовые оттенки; форму прямоугольников, овалов, треугольников. Воспринимают величину объектов, легко выстраивают в ряд по возрастанию или убыванию до 10 различных предметов.

Восприятие представляет для дошкольников сложности, особенно если они должны одновременно учитывать несколько различных и противоположных признаков.

В старшем дошкольном возрасте продолжает развиваться образное мышление. Продолжает совершенствоваться обобщение, что является основой словесно - логического мышления.

Воображение будет активно развиваться лишь при условии проведения специальной работы по его активизации.

Начинается переход от непроизвольного к произвольному вниманию.

Продолжает совершенствоваться речь, в том числе её звуковая сторона.

Развивается связная речь. Дети могут пересказывать, рассказывать по картинке, передавая не только главное, но и детали.

Достижения этого возраста характеризуются распределением ролей в игровой деятельности; структурированием игрового пространства; дальнейшим развитием изобразительной деятельности, отличающейся высокой продуктивностью; применением в конструировании обобщённого способа обследования образца; усвоением обобщённых способов изображения предметов одинаковой формы.

Восприятие в этом возрасте характеризуется анализом сложных форм объектов; развитие мышления сопровождается освоением мыслительных средств (схематизированные представления, комплексные представления, представления о цикличности изменений);

## **6. Планируемый результат. Старший дошкольный возраст**

- Возникает положительное эмоциональное отношение к занятиям;
- Умение применять правила и пользоваться инструкциями;
- Умение оценивать результат деятельности с помощью взрослого;
- Умение работать по заданному алгоритму;
- Возрастают познавательная активность и интерес;
- Ориентироваться в пространстве и времени;
- Умение узнавать и называть объекты и явления окружающей действительности
- развивается умение обобщать, анализировать, сравнивать, исключать, причинное мышление, воображение, произвольное внимание, речь.
- Детские ответы становятся нестандартными, раскрепощенными;
- У детей расширяется кругозор, появляется стремление к новизне, к фантазированию;
- Речь становится более образной и логичной, знания по программе «ЛОГОша» начинают «работать» на других занятиях и в повседневном общении.
- Дети умеют устанавливать контакты со сверстниками и взрослыми:
- Умение взаимодействовать и сотрудничать со сверстниками и взрослыми;
- Умение организовывать совместную деятельность в парах, в подгруппе и в коллективе;
- Умение организовывать совместную деятельность в парах, в подгруппе и в коллективе;
- Владение детьми невербальными средствами общения;
- - выделять свойства предметов; находить предметы, обладающие заданными свойствами;
- - обобщать по некоторому признаку, находить закономерности по признаку;

- - называть главную функцию (назначение) предмета;
- - расставлять события в правильной последовательности;
- - выполнять какое-либо действие по отношению к разным предметам;
- - находить ошибки в неправильной последовательности простых действий;
- - развить находчивость и сообразительность, то есть подготовить дошкольников к успешному обучению в школе, и, следовательно, умению логически мыслить.

Игры и упражнения, предложенные в данной программе,  
дадут **возможность ребенку научиться:**

- *описывать признаки предметов;*
- *узнавать предмет по заданным признакам;*
- *определять различные и одинаковые свойства предметов;*
- *сравнивать предметы между собой;*
- *классифицировать предметы по форме, цвету, величине, функции в практической жизни;*
- *определять последовательность событий;*
- *судить о противоположных явлениях;*
- *определять временные рамки своей деятельности;*
- *ориентироваться в пространстве;*
- *обобщать;*
- *быть внимательным;*
- *приводить примеры отрицаний;*
- *пользоваться разрешающими и запрещающими знаками;*
- *видеть негативные и позитивные стороны предметов, явлений;*
- *проводить аналогию между разными предметами;*
- *переносить свойства одного предмета на другие.*

## **7. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ ПРИ ПРОВЕДЕНИИ МОНИТОРИНГА**

### **Старший возраст (5-6 лет):**

- Диагностика уровня развития произвольности: действие по правилу
- Диагностика развития восприятия: соотнесение свойств предметов с эталонами.
- Диагностика уровня развития восприятия: перцептивное моделирование.
- Диагностика уровня развития образного мышления: использование условных обозначений при решении пространственных задач.

## Содержательный раздел

### 8. Учебный план

Программа «ЛОГОша» рассчитана на 30 недель. Занятия программы «ЛОГОша» проводятся с сентября по май текущего года, 1 раз в неделю. Одно учебное занятие длится 25 минут. Занятие организуется по подгруппам.

| № | Возраст                          | Группы | Всего занятий | Время 1 занятия | Всего часов<br>В год |
|---|----------------------------------|--------|---------------|-----------------|----------------------|
| 2 | Старший<br>дошкольный<br>возраст | 10,11  | 30 занятий    | по 25<br>минут  | 900 минут            |

Содержание рабочей программы представлено перспективно-тематическим планированием. Занятия носят преимущественно практический характер, включают разнообразные игры, логические задачи. Несмотря на существование тематического планирования, в намеченный замысел могут вноситься изменения в ходе самого занятия или накануне в связи с невыполнением по ряду причин задания на предыдущих занятиях.

## 9. Тематическое планирование игровых приёмов на логику и мышление.

| Месяц                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | Игровые приёмы                                                                                                                             | Количество |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b><u>I блок</u> «Играй, думай, делай» Игры технологии ТРИЗ; Интерактивная доска</b><br><b>Цель ТРИЗ:</b> не просто развивать фантазию детей, а научить мыслить системно, нестандартно и находить собственные решения.<br><b>Задачи ТРИЗ:</b><br>- развивать гибкость, подвижность мышления, поисковую активность, творческое воображение;<br>- учить связной, логически правильной, аргументированной речи;<br>- формировать навык содержательной оценки и самооценки.                               |                                                                                                                                            |            |
| сентябрь                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 1. Диагностика<br>2. Животный мир ИКТ игры<br>3. Рукотворный и природный мир ИКТ игры<br>4. Живая. неживая природа ИКТ игры                | 3          |
| октябрь                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | 1. Маленькие человечки. Где живут маленькие человечки?<br>2. Что я знаю 1<br>3. Как это бывает.<br>4. Детективные истории. Волшебные звуки | 4          |
| ноябрь                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 1. Подбери пару<br>2. Загадочные прятки<br>3. Волшебный поясok. Игра на оборот<br>4. Волшебное Электричество.                              | 4          |
| <b><u>II блок</u> «Занимательные квадраты и формы» Игры Воскобовича; Интерактивная доска</b><br><b>Цель:</b> Развитие интеллектуальных и творческих способностей детей, повышение умственной активности, памяти, мышления, создание игровой ситуации.<br><b>Задачи:</b><br>1. Осваивать приемы сложения плоскостных фигур, используя прозрачный квадрат Воскобовича, упражнять в умении работать со схемами, по воображению<br>2. Развивать память, логическое мышление, воображение, внимание, речь, |                                                                                                                                            |            |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                            |   |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|
| 3. Воспитывать интерес к математике, конструированию, умение работать в коллективе.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                            |   |
| декабрь                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | Приключение 1 «Лошадка», «Парус»<br>Приключение 2 «Свечка», голова «Ва-ва»                                                                                                                                 | 2 |
| январь                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Приключение 3 «Топорик», птица «Тиц»<br>Приключение 4 «Самолётик – ТИК», птица «Тиц»<br>Приключение 5 «Жираф – АФ», «Носорог»<br>Приключение 6 «Коврик –РИК»                                               | 4 |
| февраль                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | ЛОГО - задачки (на анализ, закономерности, сравнение, отличие)<br>ЛОГО схема «Лебедь» собери по схеме<br>«Сани» - придумай схему саней из льдинок<br>«Выложи любой предмет» кол-во квадратов неограниченно | 4 |
| <p align="center"><b>III блок STEM ( роботы , «Волшебная поляна», редактор «Сова» - ИКТ технологии)</b></p> <p><u>Цели:</u> Введение дошкольника в основы программирования и робототехники.</p> <p><u>Задачи:</u><br/> формирование у дошкольника базовых навыков в области программирования и робототехники; проведение ранней профориентации по профессиям: инженер, программист, ученый, строитель, дизайнер; развитие целенаправленности и саморегуляции собственных действий, уверенности ребенка в своих силах; развитие интересов и познавательной мотивации, выработка командной деятельности; формирование позитивно-конструктивного подхода к анализу ребенком ситуации и исправлению ошибок. <u>Основные понятия и навыки:</u> обучение пошаговому программированию без компьютеров и планшетов; осваивание базовых принципов построения алгоритмов; знакомство с ключевыми понятиями программирования: робот, программа, команда, последовательность действий, алгоритм, цикл, условия выбора; поиск альтернативных решений; построение циклов; самостоятельный выбор решения задачи и совместная реализация от постановки цели, поиска решения, до анализа и оптимизации.</p> |                                                                                                                                                                                                            |   |
| март                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | Роботы — кто это?<br>Робот, знакомься, это Я!.<br>Вечеринка с роботом.<br>Робот на конкурсе талантов!                                                                                                      | 4 |

|                   |                                                                                                                      |                     |
|-------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|
| апрель            | Робот готовит праздник!<br>Робот учит цифры.<br>Путешествие по стране геометрических фигур<br>Роботы для каждого!    | 4                   |
| май               | Робот на тренировке.<br>Робот - на Чемпионате!<br>Путешествие в страну логических задач.<br>Мой робот! (Диагностика0 | 3                   |
| Итого<br>занятий: |                                                                                                                      | 32 занятия в<br>год |

## Организационный раздел

### 10. Краткая характеристика технологий, использованных в программе «ЛОГОша» (логика и мышление)

| Технология                   | Средство                                                                                                                       | Развивает                                                                                                                                                                  | Форма                                                         | Авторы                                                                                                                         |
|------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Развивающие игры Воскобовича | Прозрачный квадрат<br>                        | Навыки конструирования, креативность, тренировка внимания, мышления, совершенствуются память и воображение, сенсорные и творческие способности.                            | Коллективная<br>Групповая<br>Работа в парах<br>Индивидуальная | В.В Воскобович<br>Т.Г Харько<br>Т.И Балацкая                                                                                   |
|                              | Логоформочки<br>                            | все виды мышления (гибкость, темп, быстрота. последовательность, критичность) внимания (скорость и точность переключения, концентрации, устойчивость) воображения, памяти. | Коллективная<br>Групповая<br>Работа в парах<br>Индивидуальная | В.В Воскобович                                                                                                                 |
| Игры с «Bee-bot»             | «Умная пчела» запрограммированный робот<br> | Умение составлять и читать алгоритмы, схемы действий с пчелой; пространственное мышление, память, внимание, навыки счёта. Межличностные отношения, умение                  | Коллективная<br>Групповая<br>Работа в парах<br>Индивидуальная | <a href="https://nsportal.ru/nataliya-komina">https://nsportal.ru/nataliya-komina</a> ) методические рекомендации Коминой Н.Н. |

|                                                                                                      |                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                         |                                                                          |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                      |                                                                                                                                                                                          | преодолевать коммуникативные барьеры                                                                                                                                                                                                      |                                                                         |                                                                          |
| <p>Игры «ТРИЗ»</p>  | <p>- Маленькие человечки; - Где живут маленькие человечки? - Что я знаю? - Как это бывает. - Подбери пару - Загадочные прятки Волшебный пояс. - Игра на оборот - Детективные истории</p> | <p>Умение задавать вопрос, закреплять знания о признаках и их значениях, расширять кругозор детей, подбирать сравнения: креативность и нестандартность мышления. Межличностные отношения, умение преодолевать коммуникативные барьеры</p> | <p>Коллективная<br/>Групповая<br/>Работа в парах<br/>Индивидуальная</p> | <p>Д.С Калита</p>                                                        |
| <p>ИКТ игры с использованием редактора «Сова», «Волшебная поляна».</p>                               |                    | <p>Интеллектуальная активность каждого ребёнка; Восприятие, внимание, память, все виды мышления; Межличностные отношения, умение преодолевать коммуникативные барьеры</p>                                                                 | <p>Коллективная<br/>Групповая<br/>Работа в парах<br/>Индивидуальная</p> | <p>Российские разработчики ПО «Интерактивные системы» г.Екатеринбург</p> |

В разработанной мной, программе «ЛОГОша» (логика и мышление), представлен оптимальный комплекс игровых приёмов. Игры позволяют эффективно решать задачи развития у детей интеллектуальных способностей, креативного, логического и пространственного мышления.

#### 11. МАТЕРИАЛЬНО - ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

- учебными пособиями Вохринцевой по тематическому планированию

- программированные мини-роботы «Bee-Bot»
- Коврик «Farmyard Mat» («Ферма»)
- Коврик «Город»
- Коврик с изображением домиков
- Самодельный коврик с многофункциональной основой
- игры с интерактивной доской с использованием редактора «Сова»,
- «Волшебная поляна»  
развивающие игры Воскобовича
- Прозрачный квадрат
- Занимательные квадраты
- Логоформочки

## Литература

- А.З. Зак Развитие умственных действий детей 5-7 лет. Часть 1,2. Москва 2004
- А.З. Зак «Интеллектика» - Рабочая тетрадь 1,2 часть – Москва 2006
- М.Б. Беденко «Логика» - развивающие задания с детьми 4-5 лет – Москва. ВАКО-2015
- М.Б. Беденко «Логика» - развивающие задания с детьми 5-6 лет – Москва. ВАКО-2015
- Математика и логика. Методические рекомендации для воспитателей. «Кайнар» «Просвещение – Казахстан» 2007г
- Ваш ребенок: наблюдаем, изучаем, развиваем. Логика (дети 5 – 7 лет). Л.Ф.Тихомирова 2001г
- Упражнение на каждый день: логика для дошкольников. Л.Ф.Тихомирова
- Большая книга логических игр. Г.П.Шалаева 2011г
- Развитие мышления. Разработки занятий. З.А.Ефанова 2010г
- Арифметика для малышей: «Посчитай – ка» 2014г
- «Логические задачи». Серия «Умный малыш»
- 80 веселых развивающих игр для вашего малыша. Фред Роджерс 2009г
- Развивающие игры для младших школьников. Кроссворды, викторины, головоломки. М.А.Калугин 2000г
- 10.После уроков: кроссворды, викторины, головоломки. М.А.Каугин 2000г.
- Соколова Ю.А. Игры и задания на интеллектуальное развитие ребенка 4-х лет
- Полякевич Ю.В.Осина , Г.Н. Формирование коммуникативных навыков у детей 3-7 лет, Волгоград 2011

- Михина Е.Н. Развивающие игры для детей 2-7 лет – Волгоград: Учитель, 2012
- Постоева Л.Д., Лукина Г.А Интегрированные развивающие занятия для дошкольников. – М.: Психологическая служба, 2011
- Вохринцева С.В Иллюстрационный материал
- Д.С Калита «Сборник методических материалов к игровым занятиям-путешествиям с использованием технологии ТРИЗ» 2017
- Д.С Калита «Сборник методических материалов на основе решения изобретательских задач», 2017
- Д.С Калита «Сборник методических рекомендаций по проведению развивающих игр на основе теории решения изобретательских задач. ТРИЗ – игротека». 2017
- Д.С Калита «Тематические праздники и развлечения в детском саду». 2017
- Т.А. Сидорчук «Составление творческих рассказов» 2017
- Е.П. Николаева «Развитие навыков самостоятельного мышления у детей дошкольного возраста». 2017
- Т.А.Сидорчук «Методика формирования у дошкольников классификационных навыков» 2017
- А.В. Сунцова «Увлекательные игры и упражнения для развития памяти» 2017
- Гин С.И. Занятия по ТРИЗ в детском саду: пособие для педагогов дошкольных учреждений. Минск, 2008.
- С.Г. Королёва «Развитие творческих способностей детей 5-7 лет»: диагностика, система занятий» - Волгоград: Учитель, 2010.
- Р.И. Бардина, А.И. Булычева «Диагностика умственного развития детей старшего дошкольного возраста» Москва, 1996г.
- Игры ТРИЗ
- Сайт: <http://triz-ural.ru/>

- Инструкции к играм Воскобовича В.В. Сфера, 2015 г.
- Воскобович В.В.. Геометрия, малыш, ворон, дядя Слава (методическая сказка). - СПб, 1996 г., 29 с.
- Воскобович В.В.. Тайна Ворона Метра или сказка об удивительных приключениях - превращениях квадрата. - В., 1997 г., 28 с.
- Воскобович В.В.. Тайна Ворона Метра или сказка об удивительных приключениях - превращениях квадрата. - В., 1997 г., 28 с.
- Игры В.В. Воскобовича //Дошкольная педагогика.- СПб, 2003
- Диагностика педагогического процесса Верещагина Наталья Валентиновна-Детство-Пресс, 2018 г.
- Играем в математику. Использование технологии В.В. Воскобовича "Сказочные лабиринты игры" в математическом развитии детей 2019г
- <https://infourok.ru/metodicheskie-rekomendacii-dlya-pedagogov-po-ispolzovaniyu-igrovoy-tehnologii-vvvoskobovicha-skazochnie-labirinti-igri-2520491.html>
- <http://detsad-169.ru/pedagogues/kuznecova-ol-ga-vasil-evna/konsul-taciya-dlya-roditeley----organizaciya-obrazovatel-noy-deyatel-nosti-s-ispol-zovaniem-igrovoy-tehnologii-v-v-voskobovicha>
- <https://nsportal.ru/detskiy-sad/materialy-dlya-roditeley/2019/06/09/master-klass-dlya-roditeley-po-teme-igraem-v>

**Набор диагностических методик, направленных на  
выявление интеллектуальных способностей детей  
5-6 лет.**

(стандартизированные диагностические методики для оценки ИС)

## МЕТОДИКА 1

(автор Т.В. Лаврентьева) - Диагностика уровня развития произвольности: действие по правилу

### ИНСТРУКЦИЯ:

Детям говорят: «Мы будем учиться рисовать узор. На первых листах в ваших тетрадках сверху есть узор (проверяющий показывает узор на своём образце). Посмотрите, как соединены квадраты и кружки. Они соединены по правилам. Теперь посмотрите: внизу на ваших листочках нарисованы ряды квадратов и кружков, которые не соединены друг с другом. Надо внимательно слушать и делать то, что я буду говорить. У нас будут такие три правила:

- 1) будем соединять друг с другом только те фигуры, которые я буду называть
- 2) Линия нашего узора должна идти только вперёд
- 3) Каждое новое соединение надо начинать с той фигуры на которой остановилась линия, тогда линия будет непрерывной.

### Диктант

«Соедините квадрат с кругом, два круга, круг с квадратом, два квадрата, квадрат с кругом, круг с квадратом, два квадрата, квадрат с кругом, два круга, круг с квадратом»

### ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ

Каждое правильное соединение засчитывается за 3 очка. Правильными являются соединения, соответствующими диктанту.

## МЕТОДИКА 2

(автор О.М. Дьяченко) – Диагностика развития восприятия: соотнесение свойств предметов с эталонами)

ИНСТРУКЦИЯ: Перед ребёнком кладётся лист с материалом и ему говорится: «Рассмотри внимательно на этой странице все картинки, одну за одной и фигурку под ними. Выбери те картинки, которые больше всего похожи на эту фигурку и отметь их.

### ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ

за каждую правильно отмеченную картинку начисляется 3 балла. За каждую неверно отмеченную штрафной балл.

### МЕТОДИКА 3

(автор В.В. Холмовская) – Диагностика уровня развития восприятия: перцептивное моделирование.

На листе изображены геометрические фигуры разных размеров и форм. В верхней части каждого листа даётся изображение фигуры-образца (круга, квадрата). В нижней части листа по горизонтали изображаются части этих фигур по 6. Среди них находятся части, из которых может быть составлен образец. Именно эти части фигуры – образца ребёнок должен будет найти среди других частей и отметить карандашом.

#### ИНСТРУКЦИЯ:

Взрослый предлагает посмотреть на лист с методикой 3 и говорит: «Здесь изображен круг, разделённый на две части. А теперь представьте, что круг рассыпался на части и они смешались с другими частями. Все эти части нарисованы внизу под кругом. Найдите из них те, из которых можно составить этот круг. Отметьте их крестиком.

#### ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ

за каждую правильно отмеченную картинку начисляется 3 балла. За каждую неверно отмеченную штрафной балл.

### МЕТОДИКА 4

(автор Р.И. Бардина) – Диагностика уровня развития образного мышления: использование условных обозначений при решении пространственных задач.

На листах изображена полянка с разветвлёнными дорожками и домиками на их концах, а также помещённое под полянкой «письмо», условно указывающее путь к одному из домиков

#### ИНСТРУКЦИЯ:

Детям предлагают взять лист с заданием и говорят: «Перед вами полянка, на ней нарисованы дорожки и домики в конце каждой из них нужно найти домик, и отметить его карандашом. Чтобы его найти, надо смотреть на письмо. Тут

нарисовано, что надо идти от травки мимо грибка, потом мимо ёлочки. Если пойдёте, так как указано в письме, то найдёте нужный домик.

## ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ

Каждое правильное соединение засчитывается за 3 очка.

## МЕТОДИКА 5

Беляк Е.А (Детская универсальная STEM-лаборатория)

Критерии освоения навыков:

- управление роботом, составление последовательности действий
- программирование: пошаговое. последователь