

Министерство образования Ярославской области  
Государственное профессиональное образовательное автономное учреждение  
Ярославской области  
Рыбинский профессионально-педагогический колледж  
группы детей дошкольного возраста

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «30» августа 2023 г.  
Протокол № 1



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
социально-гуманитарной направленности  
«Занимательные головоломки»**

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

Автор-составитель:  
**Лёшкина Наталья Сергеевна,**  
старший воспитатель,  
высшая квалификационная категория

г. Рыбинск, 2023

## Содержание

<b>1. Комплекс основных характеристик программы</b>	<b>3</b>
1.1. Пояснительная записка (общая характеристика программы)	3
1.2. Цель и задачи программы	5
1.3. Содержание программы	6
1.4. Планируемые результаты	23
<b>2. Комплекс организационно-педагогических условий</b>	<b>24</b>
2.1. Календарный график	24
2.2. Условия реализации программы	25
2.3. Формы аттестации	25
2.4. Оценочные материалы	25
2.5. Методические материалы	27
<b>3. Список литературы</b>	<b>43</b>

## **1. Комплекс основных характеристик программы**

### **1.1. Пояснительная записка (общая характеристика программы)**

Дополнительная образовательная программа «Логические игры» (далее Программа) имеет социально-педагогическую направленность, соответствует социальному заказу родителей (законных представителей) воспитанников групп детей дошкольного возраста.

Актуальность Программы определяется тем, что современные дети живут в эпоху информатизации и компьютеризации. В условиях быстро меняющейся жизни от человека требуется не только владение знаниями, но и — в первую очередь — умение добывать эти знания самому, оперировать ими, мыслить самостоятельно и творчески. На решение этой задачи должны быть направлены содержание и методы подготовки мышления дошкольников к школьному обучению, в частности — предматематической подготовки.

Программа составлена на основе учебного курса для детей 5-6 лет Н.И.Захаровой «Играем с логическими блоками Дьенеша», игровой технологии интеллектуально-творческого развития детей 3-7 лет «Логические кубы» З. Дьенеша, технологии развивающих игр В.В.Воскобовича, учебно-методического пособия З.А.Михайловой «Математика от трех до семи», при разработке также использована методическая литература по организации развивающих занятий с детьми старшего дошкольного возраста.

Для Программы характерны:

- принцип развивающего обучения направлен на развитие способностей каждого ребенка;
- принцип доступности обеспечен учетом возрастных способностей и интересов воспитанников;
- принцип систематичности, последовательности и постепенности обучению детей в определенном порядке, соответствует основным дидактическим правилам: идти от легкого к более трудному, от неизвестного к известному;
- принцип учета индивидуальных особенностей обеспечен учетом уровня

развития личности ребенка, его индивидуальных способностей;

– принцип воспитания и обучения детей в коллективе — достижение поставленных перед детьми целей осуществляется коллективной и подгрупповой, индивидуальной организацией детей.

Программа разработана для детей 5-7 лет. Количество обучающихся в группе – 8-10 человек.

Виды занятий: классические, комбинированные, тематические, итоговые.

Программа рассчитана на 2 года обучения с общим количеством учебных часов - 64. Продолжительность занятия - 1 академический час.

Длительность академического часа – 25 минут для детей 5-6 лет; 30 минут для детей 6-7 лет. Занятия организуются 1 раз в неделю.

## 1.2. Цели и задачи программы

**Цель программы:** развитие логико-математического мышления детей старшего дошкольного возраста.

### **Основные задачи:**

обучающие:

- формировать умение разбивать множество по совместимым свойствам, производить логические операции «не», «и», «или»;
- познакомить с приемами решения логических задач;
- формировать классифицирующую и конструктивную деятельность;
- познакомить с правилами (алгоритмами), которые предписывают выполнение практических действий в определенной последовательности;
- создать предпосылки для усвоения идей информатики: алгоритм, блок-схема;

развивающие:

- способствовать развитию у детей умений: выявлять, абстрагировать и называть наличие или отсутствие свойства предметов; классифицировать и обобщать; кодировать и декодировать информацию;
- развивать умение видоизменять свойства предметов в соответствии со схемой, словесной инструкцией;
- совершенствовать визуальное и аудиальное восприятие, логическое мышление, память (аудиальную, визуальную, моторную), концентрацию и распределение внимания, зрительно-пространственную ориентацию, воображение, смекалку и сообразительность;
- активизировать в речи детей основные математические понятия;
- упражнять в самостоятельном поиске путей решения, высказывать предположения, доказывать;

воспитательные:

- воспитывать самоконтроль, умение работать в коллективе, культуру общения;
- прививать интерес к мыслительной деятельности, способность к творческому поиску.

### 1.3. Содержание программы

#### Тематическое планирование

Месяц	№ занятия	Название занятия	Кол-во часов	
			теория	практика
<b>1 год обучения</b>				
Октябрь	1	Игротека (диагностическое занятие)	0,5	0,5
	2	Сундучок занимательных игр	0,2	0,8
	3	Гномик в красном колпачке	0,2	0,8
	4	Урожай гномиков	0,2	0,8
Ноябрь	5	В гостях у Ежонка	0,2	0,8
	6	Парк развлечений	0,2	0,8
	7	В зоопарке	0,2	0,8
	8	В гости к Буратино	0,2	0,8
	9	Машиностроительный завод	0,2	0,8
Декабрь	10	Планета Тибу	0,5	0,5
	11	В сказке «Три поросенка»	0,2	0,8
	12	В гости к маленькой Бабе-Яге	0,2	0,8
	13	У профессора Умникуса	0,2	0,8
Январь	14	Спортивные соревнования	0,2	0,8
	15	Ракетно-космический завод	0,2	0,8
	16	В волшебном лесу	0,2	0,8
Февраль	17	На швейной фабрике	0,2	0,8
	18	День города	0,2	0,8
	19	У Звездочета в гостях	0,5	0,5
	20	В клинике доктора Айболита	0,2	0,8
Март	21	На кондитерской фабрике	0,2	0,8
	22	Почта	0,2	0,8
	23	В волшебной стране	0,2	0,8
	24	Морское приключение	0,2	0,8
	25	Праздник в городе Фигуриус	0,2	0,8
Апрель	26	Винни-пух и все, все, все	0,2	0,8
	27	Сон кота Трифона	0,2	0,8
	28	Сундучок занимательных игр	0,2	0,8
	29	Нелепицы	0,2	0,8

Май	30	Большая стройка	0,2	0,8
	31	Большое путешествие в страну Логики	0,2	0,8
	32	Игротека (диагностическое занятие)	0,5	0,5
<b>2 год обучения</b>				
Октябрь	33	Игротека (диагностическое занятие)	0,2	0,8
	34	Волшебный цветок	0,2	0,8
	35	Школа Волшебников	0,2	0,8
	36	Школа юных сыщиков	0,2	0,8
Ноябрь	37	Что такое ребус?	0,5	0,5
	38	Решаем ребусы	0,2	0,8
	39	Путешествие в Простоквашино	0,2	0,8
	40	Готовимся к поиску Атлантиды	0,2	0,8
	41	Ищем Атлантиду	0,2	0,8
Декабрь	42	В развалинах древнего храма	0,2	0,8
	43	Книга игр и загадок 1	0,2	0,8
	44	В Антарктиде	0,2	0,8
	45	Ларец дедушки Пингвиниуса	0,2	0,8
Январь	46	К звездам	0,2	0,8
	47	Город треугольников	0,2	0,8
	48	Город кругов	0,2	0,8
Февраль	49	Город четырехугольников	0,2	0,8
	50	Кроссворденек 1	0,5	0,5
	51	Там на неведомых дорожках	0,5	0,5
	52	Маугли и его друзья	0,2	0,8
Март	53	Пчела Кай и ее соты	0,5	0,5
	54	Приключения пчелы Кай	0,2	0,8
	55	Лучший космонавт	0,2	0,8
	56	Книга игр и загадок 2	0,2	0,8
	57	В магазине	0,2	0,8
Апрель	58	Не тающие льдинки озера Айс	0,5	0,5
	59	Козни Незримки Всяся	0,2	0,8
	60	В гости к деду Юку и его паучатам	0,5	0,5
	61	Кроссворденек 2	0,2	0,8
Май	62	Картинная галерея	0,2	0,8

63	Школа на лесной полянке	0,2	0,8
64	Игротека (диагностическое занятие)	0,2	0,8

### Содержание тематического плана

№ занятия	Содержание
<b>1 год обучения</b>	
1	<b>Игротека (диагностическое занятие)</b> Дидактические игры и упражнения: «Найди и покажи» - нахождение блока по заданному свойству; «Раздели на группы» - классификация по самостоятельно выделенным свойствам; «Дерево» - классификация по заданным свойствам; «Продолжи ряд» - установление и продолжение закономерности; «Два обруча» - классификация по двум свойствам.
2	<b>Сундучок занимательных игр.</b> Дидактические игры и упражнения: «Чудесный мешочек» - развитие воображения, «Логический кубик» - знакомство с условными обозначениями, подбор блока по заданному символу, «Найди пару» - использование условных обозначений, нахождение противоположностей, «Ступенька успеха» - развитие зрительного восприятия и внимания, тренировка памяти, «Опиши фигуру» - анализ и обозначение символами информации о блоке, «Игра с обручами» - группировка блоков по двум свойствам. Фронтальная итоговая беседа.
3	<b>Гномик в красном колпачке.</b> Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Разложи угощение» - распределение блоков по словесной инструкции согласно заданным свойствам, «Букет» - подбор предметов по самостоятельно выделенным свойствам, «Найди клад» - знакомство с игрой, выявление, абстрагирование и называние свойств предметов, обозначение словом отсутствие какого-либо конкретного свойства предмета, «Изобретатели» - выполнение цепочки действий по строго заданным правилам; придумывание названия. Контроль правильности выполнения заданий, демонстрация моделей.
4	<b>Урожай гномиков</b> Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Овощи в ящики» - деление множества по одному свойству на несколько подмножеств, знакомство с логической операцией «не», «Салат» - расшифровка информации о наличии или отсутствии определенных свойств у предметов по их знаково-символическим обозначениям, подбор картинки, «Найди клад» - выявление, абстрагирование и называние свойств предметов, обозначение словом отсутствие какого-либо конкретного свойства предмета, «Семена» - знакомство с правилами работы с таблицей, раскладывание блоков в таблице, ориентируясь на карточки-символы



	свойств и карточки-символы отрицания свойств. Контроль правильности выполнения заданий, взаимоконтроль.
5	<b>В гостях у Ежонка.</b> Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Дорожка» - постройка дорожки из блоков в соответствии с условием, «Новая перинка для Ежонка» - отбор из всех листьев, только те, которые удовлетворяют условию, «Осенние листики» - раскладывание листьев по отделениям таблицы (коробки), ориентируясь на указанные основания классификации (свойства листьев), объяснение общих свойств для каждой группы, «Бортик для кровати» - постройка бортика из блоков по правилу, записанному в таблице, «Одеяло» - подбор листиков ориентируясь на словесную инструкцию. Контроль и совместная проверка правильности выполнения заданий.
6	<b>Парк развлечений.</b> Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «По вагонам» - распределение блоков по словесной инструкции с указанием свойств или их отрицания (три свойства), «Автодром» - рассматривание карточек (билетиков), разбор принципа определения свойства по карточкам-символам отрицания, определение блока, который соответствует заданным условиям, «Комната кривых зеркал» - сравнение блоков, речевое обозначение свойств, «Прятки» - ведущий находит блок, который передается за спинами детей по кругу, называет все 4 свойства. Контроль правильности выполнения заданий.
7	<b>В зоопарке.</b> Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Забор» - постройка забора вокруг жирафа и зебры по словесной инструкции, проверка в минигруппах, «Аквариум» - знакомство с правилами работы с логической таблицей, проговаривание рассуждений и определение цвета недостающего прямоугольника, «Рыбки» - подбор рыбок по условию карточки о наличии или отсутствии определенных свойств, «Кормушки для животных» - самостоятельная работа с таблицей, подбор блоков по 4 свойствам. Самопроверка, контроль правильности выполнения заданий.
8	<b>В гости к Буратино.</b> Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Помоги Буратино и Артемону» - принятие решения, разбиение множества по двум совместимым свойствам на несколько подмножеств, логическая операция «не», «и», «или», самопроверка и исправление ошибок, «Клумба» - работа с логической таблицей, определение свойства недостающего предмета (цветка), нахождение предмета по условию задачи, «Кирпичики» - работа по правилу записанному в таблице, взаимопроверка, «Бабочка и лягушка» - составление изображения блоками по схеме ориентируясь на символы и контур. Демонстрация изображений, фронтальная беседа.

9	<p><b>Машиностроительный завод.</b> Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Инструкции к машинам» - знакомство с символами видоизменения свойств блоков, выполнение замены блоков по заданному правилу, «Детали по цехам» - самостоятельная работа с таблицей, классификация блоков, ориентируясь на карточки-символы свойств, «Изобретатели» - самостоятельное выкладывание изображения блоками с опорой на правило цепочки действий, самопроверка, поиск и исправление ошибок, рассказ о выполненной работе, «Заполни контейнеры» - самостоятельное выделение признака — основания классификации — и обозначение карточкой-символом. Контроль правильности выполнения заданий.</p>
10	<p><b>Планета Тибу.</b> Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Собери картинку» - работа в парах, взаимопроверка, «Заколдованный лес» - объяснение передвижения по лабиринту с опорой на условные обозначения свойств блоков или их отрицания, проговаривание действий, «Починим дома» - определение формы недостающей фигуры в логической таблице, выбор «крыши» и «достройка» дома, взаимопроверка. «Посадим цветы у фонтанов» - подбор заданного правилом цветка по карточке-подсказке, «Единорог» - составление изображения блоками по схеме ориентируясь на символы и контур; усложнение: повторное составление изображения по памяти. Контроль правильности выполнения заданий.</p>
11	<p><b>В сказке «Три поросенка».</b> Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Дорожки» - формулировка правила записанного в таблице, выкладывание последовательности блоков по правилу, взаимопроверка, «Рыбки в пруду» - работа с логической таблицей, нахождение недостающего предмета (рыбки), взаимопроверка, «Украшим пруд» - уточнение работы с логическими кубиками, определение и нахождение блоков (камней) по заданным свойствам, «Цветы на клумбах» - подбор предмета (цветочка) по самостоятельно выделенным свойствам, «Найди клад» - нахождение признаков сходства и различия блоков, словесная формулировка трех свойств блока. Контроль правильности выполнения заданий.</p>
12	<p><b>В гости к маленькой Бабе-Яге.</b> Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Конфеты для Дракоши» - разбивают множество блоков (конфет) на подмножества по двум совместимым свойствам, проговаривание выполненных условий, взаимопроверка, «Собираем подарки для Лесной нечисти» - работа с таблицей, объяснение правила заполнения по условию вертикальных и горизонтальных рядов, отбор предметов заданных условием таблицы, «Самоцветы для Кощея» - выполнение цепочки действий по заданному правилу, «Лягушки для Водяного» - составление изображения блоками по схеме ориентируясь на символы и контур,</p>

	«Украшаем елку» - самостоятельная работа по подбору блоков (украшений) по заданным признакам. Контроль правильности выполнения заданий.
13	<b>У профессора Умникуса.</b> Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Проход по пропускам» - соотнесение условного обозначения свойств с блоком, самоконтроль, «Пилюли для лекарства» - знакомство с правилом работы по «блок-схеме», отбор блоков (пилюль) с проговариванием условий записанных на «блок-схеме», «Записи профессора» - уточнение символов видоизменения свойств, замена блоков по карточке-инструкции, «Таблетки по коробкам» - самостоятельное раскладывание блоков (таблеток) в таблице (коробке), ориентируясь на карточки-символы свойств и их отрицания, «Новая формула лекарства» - зарисовка блока по словесной инструкции, взаимопроверка. Контроль правильности выполнения заданий.
14	<b>Спортивные соревнования.</b> Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Олимпийский флаг» - работа в парах с разрезной картинкой, взаимопроверка, «Паспорт спортсмена» - самостоятельное описание свойств блока символами, «По вагонам» - раскладывание блоков (спортсменов), ориентируясь на карточки-символы отрицания свойств, «Беговая дистанция» - нахождение пути по условным обозначениям свойств, взаимопроверка, «Прыжки на батутах» - работа в парах, распределение блоков обладающих заданными свойствами, в заданные правилом места, проверка правильности выполнения задания в микрогруппах, «Замена в команде» - самостоятельная формулировка правила и изменение блоков по заданному правилу. Контроль правильности выполнения заданий.
15	<b>Ракетно-космический завод.</b> Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Пульты управления» - уточнение правил работы с логической таблицей, подбор недостающих фигур, «Инструкции для деталей» - самостоятельное описание карточками-символами видоизменения блоков (деталей), «Костюмы космонавтов» - работа с таблицей, уточнение правила заполнения по условию вертикальных и горизонтальных рядов, отбор предметов заданных условием таблицы, «Космическая еда» - совместная работа по «блок-схеме», «Ракета» - составление изображения блоками по общей схеме ориентируясь на символы и контур. Контроль правильности выполнения заданий.
16	<b>В волшебном лесу.</b> Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Поезд» - раскладывание блоков по отделениям логической таблицы ориентируясь на указанные основания классификации, объяснение получившихся подмножеств, взаимопроверка, «Дорожки» - нахождение пути с соблюдением

	<p>заданных символами условий, проговаривание их, «Волшебное зелье» - работа с таблицей, уточнение правила заполнения по условию вертикальных и горизонтальных рядов, отбор предметов заданных условием таблицы, пользуясь как наличием, так и отрицанием определенного свойства, «Прятки» - угадывание трех свойств блока, ориентируясь на подсказку-отрицания. Контроль правильности выполнения заданий.</p>
17	<p><b>На швейной фабрике.</b> Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Пошивочный цех» - игра с двумя обручами, раскладывание картинок (платье) в заданное правилом место с проговариванием условия, ответы на вопросы, «Исправляем брак» - подбор и замена блока (кармана) по заданному карточкой-инструкцией правилу, «Пришиваем пуговицы» - работа с таблицей, закрепление правила заполнения по условию вертикальных и горизонтальных рядов, отбор предметов заданных условием, «Раскладываем пуговицы по коробкам» - раскладывание блоков (заплаток) по отделениям таблицы (коробки) на основании самостоятельно выделенных оснований классификации, взаимопроверка, «Бусы» - самостоятельный подбор чередования элементов, демонстрация моделей. Контроль правильности выполнения заданий.</p>
18	<p><b>День города.</b> Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Праздничная гирлянда» - зарисовка флажков по заданному правилу (линейный алгоритм), взаимоконтроль, «Починим бордюр» - определение признака недостающей фигуры в каждой логической таблице, подбор блока (камня), который удовлетворяет заданному условию и нахождение его места по цифровому обозначению. «Новые карусели» - составление изображения по схеме счетными палочками, изменение по условию, «Праздничные клумбы» - нахождение предмета (цветка) по условному обозначению двух его свойств. Контроль правильности выполнения заданий.</p>
19	<p><b>У Звездочета в гостях.</b> Завязка игрового сюжета: отгадывание загадки. Дидактические игры и упражнения: «Соедини звезды» - по порядку номеров, самопроверка, рассказ о созвездиях и их названии, «С неба звездочка упала» - нахождение отличий и их формулировка, работа с таблицей, закрепление правила заполнения по условию вертикальных и горизонтальных рядов, отбор предметов заданных условием, «Расшифруем название галактики» - объяснение правила, совместная работа по инструкции, «Строим звездолет» - составление изображения блоками по строго заданному условию и порядку действий («выращивание дерева»), демонстрация моделей, описание, «Открываем созвездие» - выкладывание изображения по индивидуальной схеме с помощью счетных палочек и звезд, самопроверка. Контроль правильности выполнения заданий.</p>

20	<p><b>В клинике доктора Айболита.</b> Завязка игрового сюжета: чтение письма. Дидактические игры и упражнения: «Пилюли» - выделение признаков отличия блоков (пилюль), раскладывание блоков по отделениям таблицы на основании самостоятельно выделенных оснований классификации, «Рецепты» - определение признаков недостающей фигуры в каждой логической таблице, подбор блока, удовлетворяющего данное условие, «Готовим лекарства» - работа с «блок-схемой», взаимоконтроль, «Коробка с пилюлями» - самостоятельное раскладывание блоков (пилюль) в таблицах (коробках) ориентируясь на символы свойств и их отрицания, самопроверка. Контроль правильности выполнения заданий.</p>
21	<p><b>На кондитерской фабрике.</b> Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Внимательные сладкоежки» - рассматривание картинки в течении 1 минуты, ответы на вопросы по закрытой картинке, «Начинки для конфет» - самостоятельно найти путь для каждого блока (конфетки) соблюдая заданные условия символами свойств и их отрицания, фронтально ответы на вопросы, «Ошибка укладчицы» - подбор и замена блока по карточкам-символам видоизменения, «Детский шоколад» - составление изображения блоками по индивидуальной схеме, самопроверка, демонстрация моделей, «Конфетная обертка» - раскрашивание клеточек основы по словесной инструкции. Контроль правильности выполнения заданий.</p>
22	<p><b>Почта.</b> Завязка игрового сюжета: беседа о работе почты. Дидактические игры и упражнения: «Посылки» - нахождение блока (посылки) по заданному условию из карточки-инструкции, проговаривание и нахождение заданного места в таблице (шкафу), «Марки» - определение признака недостающей фигуры (марки) в каждой логической таблице, подбор фигуры, удовлетворяющей заданные условия и нахождение определенного цифрой места, «Маршрутные листы» - работа с таблицей, закрепление правила заполнения по условию вертикальных и горизонтальных рядов, обозначение карточками-символами отрицания свойств, «Поздравительная открытка» - индивидуальная работа блоками по предложенным схемам, демонстрация. Контроль правильности выполнения заданий.</p>
23	<p><b>В волшебной стране.</b> Завязка игрового сюжета: просьба о помощи. Дидактические игры и упражнения: «В путь» - индивидуально пройти лабиринт по графической инструкции и закрасить финишную клеточку, «Волшебное зелье» - игра с двумя обручами, вспомнить правила, распределение листьев по местам заданным условиям задачи, взаимопроверка, «Волшебные палочки» - замена блоков (кристаллов) по заданному условию, «Заклинание» - работа в парах: выкладывание фигур на столе по инструкции, изменение в ряде фигур по правилу и запись результата, проверка в микрогруппах, «Подарки от волшебников» - нахождение блока по символам свойств и их</p>

	отрицания. Контроль правильности выполнения заданий.
24	<b>Морское приключение.</b> Завязка игрового сюжета: аудиозапись «Шум моря». Дидактические игры и упражнения: «Ищем острова» - работа с таблицей, установление места пересечения по условию вертикальных и горизонтальных рядов, «По волнам» - подвижная игра, «Фонарики» - подбор блока (лампочки) по условию карточки-подсказки, «Код для замка» - заполнение логической таблицы, карточками-символами отрицания, установление взаимосвязи (замок и ключ), называние морских обитателей и раскраска картинка. Контроль правильности выполнения заданий.
25	<b>Праздник в городе Фигуриус.</b> Завязка игрового сюжета: получение приглашения. Дидактические игры и упражнения: «Машина» - составление изображения из блоков по схеме, предварительно договорившись в парах о отборе блоков по толщине, взаимопроверка, «Построй дорожку с Кругом» - фронтально, самостоятельная формулировка условия смены признака карточкой-символом, «На стадион с Квадратом» - самостоятельное распределение блоков по условию дорожек, фронтально — ответы на вопросы, «Необычные композиции с Треугольником» - составление изображения блоками по строго заданному условию и порядку действий («выращивание дерева»), демонстрация моделей, «Витражи Прямоугольника» - уточнение понятия «витраж», распределение фигур на игровых полях по словесной инструкции, взаимопроверка. Контроль правильности выполнения заданий.
26	<b>Винни-пух и все, все, все.</b> Завязка игрового сюжета: отгадывание загадки. Дидактические игры и упражнения: «Горшочки меда» - работа с таблицей, установление места пересечения по условию вертикальных и горизонтальных рядов, «Поможем Пяточку» - нахождение и формулировка несоответствий на картинке, «Мудрая сова» - словесная игра на подбор глаголов, «Рыбки в пруду» - выкладывание изображения по общей схеме из палочек Кюизенера, самопроверка, «Урожай Кролика» - нахождение недостающей фигуры (овоща) в каждой логической таблице. Контроль правильности выполнения заданий.
27	<b>Сон кота Трифона.</b> Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Сметана, творог, молоко» - нахождение недостающей фигуры в логической таблице, «Рабалка» - нахождение блока (рыбки) по заданному условию, самопроверка, «Кошки мышки» - подвижная игра, соблюдение словесно обозначенного условия, «Меню» - подбор блока (продукта) по запомненному графически обозначенному условию, взаимопроверка, «Портрет» - выкладывание изображения блоками по предложенным схемам, самоконтроль. Фронтальная беседа.

28	<p><b>Сундучок занимательных игр.</b> Викторина. Дидактические игры и упражнения: «Найди и покажи» - подбор блока по словесно заданным признакам, «Два обруча» - фронтальное распределение блоков по условию в заданные места, индивидуальные ответы на вопросы, «Собираем картинку» - выкладывание изображения блоками по предложенным схемам, самоконтроль, «Найди ошибки» - работа с логической таблицей, «Лабиринты» - самостоятельное распределение блоков по условию дорожек. Фиксация правильности выполнения заданий фишками, подсчет общего количества фишек у каждого.</p>
29	<p><b>Нелепицы.</b> Рассказ воспитателя о появлении небылиц. Дидактические игры и упражнения: «Перевертыши» - составление фразы по методике Джани Родари с опорой на наглядность, «Найди небылицу» - чтение стихотворения, поиск небылиц, «Разрезная картинка» - назвать сказку и небылицу в ней, «Мы веселые мартышки» - подвижная игра, самоконтроль, «Лепим нелепицы» - выбор слова по смыслу из двух предложенных на картинке, выкладывание на столе блока в соответствии с выбранным словом, «Петушок» - выкладывание изображения по общей схеме, взаимопроверка. Фронтальная беседа.</p>
30	<p><b>Большая стройка.</b> «Путешествие в прошлое» - краткий рассказ о истории развития жилища человека с показом презентации, ответы на вопросы. Дидактические игры и упражнения: «Найди отличия» - нахождение различий, формулировка развернутого сравнения, «Закупка строй материалов» - объяснение алгоритма действий согласно схеме, подбор и видоизменение блоков (стройматериалов), «Восстановление старинных зданий» - выкладывание в паре изображения по самостоятельно выбранной схеме блоками и палочками, взаимопроверка. Контроль правильности выполнения заданий.</p>
31	<p><b>Большое путешествие в страну Логики.</b> Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Умственная разминка» - нахождение быстрого ответа на поставленный вопрос, «Девятый недостающий» - работа с логической таблицей, «Билеты с кодом» - подбор блока по карточке с символами свойств и их отрицания, «Разбираем завал» - игра с двумя обручами, классификация блоков по заданному условию, «Ключ» - выкладывание изображения палочками по схеме, самопроверка, «Найди недостающую фигуру» - выявление закономерности. Контроль правильности выполнения заданий.</p>
32	<p><b>Игротека (диагностическое занятие)</b> Дидактические игры и упражнения: «Найди и покажи» - нахождение блока по заданному свойству; «Раздели на группы» - классификация по самостоятельно выделенным свойствам; «Дерево» - классификация по заданным свойствам; «Продолжи ряд» - установление и продолжение закономерности; «Два обруча» - классификация по двум свойствам.</p>

## 2 год обучения

33	<p><b>Игротека (диагностическое занятие)</b> Дидактические игры и упражнения: «Найди и покажи» - нахождение блока по заданному свойству; «Раздели на группы» - классификация по самостоятельно выделенным свойствам; «Дерево» - классификация по заданным свойствам; «Продолжи ряд» - установление и продолжение закономерности; «Два (три) обруча» - классификация по двум (трем) свойствам.</p>
34	<p><b>Волшебный цветок.</b> Завязка игрового сюжета: помочь цветку распуститься. «Найди и покажи» - подбор блоков с опорой на информацию о наличии или отсутствии определенных свойств у предметов по их знаково-символическим обозначениям, «Положи в круг» - игра с тремя обручами, вспомнить правила пересечения двух обручей, совместно проговорить о пересечении трех обручей, сформулировать получившееся условие, «Дерево» - распределение блоков по заданному символами условию (разветвленный алгоритм - «Выращивание дерева»), самопроверка, «Дорожка» - выполнение цепочки действий по строго заданным правилам, взаимопроверка, «Выложи из палочек» - выкладывание фигур из счетных палочек по словесной инструкции. Контроль выполнения задания</p>
35	<p><b>Школа Волшебников.</b> Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Танграм» составление изображения по схеме, «Ясновидец» кодирование и декодирование информации, «Таинственные тени» развитие воображения, «Волшебная дверь» изменение фигуры по 2-3 свойствам, выкладывание и изменение фигур из счетных палочек по словесной инструкции. Контроль правильности выполнения заданий.</p>
36	<p><b>Школа юных сыщиков.</b> Завязка игрового сюжета: аудиозапись «Песня гениального сыщика» Дидактические игры и упражнения: «Портрет Шерлоха Холмса» - составление разрезной картинке в парах, взаимопроверка, «Разгадаем шифр» - объяснение правила работы, совместная расшифровка, «Идем по следу» - фронтальная работа с логическим лабиринтом, «Картинка» - запоминание изображений без установки, ответы на вопросы по картинке, «На что похоже?» - подбор блоков по инструкции, согласно символам свойств и их отрицания, создание изображения путем комбинирования 3 блоков и обведения их по контуру, демонстрация результатов.</p>
37	<p><b>Что такое ребус?</b> Рассказ воспитателя о истории возникновения ребусов с опорой на наглядность. Дидактические упражнения: «Буква и картинка» - формулировка правила разгадывания ребуса, разгадывание данной группы ребусов, «Если нравится тебе...» - подвижная игра, «Ребус для мамы» - раскрашивание заготовки ребуса на пройденное правило. Фронтальная беседа по результатам занятия.</p>



38	<p><b>Решаем ребусы.</b> Дидактические игры и упражнения: «Отгадай ребус» - работа в парах, закрепление ранее полученных знаний о правилах отгадывания ребусов, взаимопроверка, «Поменяем картинку» - распределение картинок на плоскости по словесной инструкции, изменение их местоположения, «Что изменилось?» - нахождение и формулировка изменения по заданному условию, «Эхо» - проговаривание предложенного слова без первого звука, «Таинственные запятые» - объяснение правила решения ребусов данной группы, совместное решение ребусов, «Ребус для папы» - раскрашивание заготовки ребуса на пройденное правило.</p> <p>Фронтальная беседа по результатам занятия.</p>
39	<p><b>Путешествие в Простоквашино.</b> Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Машина» - выкладывание изображения по общей схеме в парах кубиками «Сложи узор», «Кого мы видим в лесу» - рассматривание картинки со спрятанным изображением, «Дощечка с гвоздиками. Кораблик» - знакомство с игрой, совместное создание изображения по словесной инструкции, «Загадки-шутки» - совместное решение с объяснением, «Задачи для внимательных» - установление взаимосвязи между предметами на основе отрицания их свойств. Контроль правильности выполнения заданий.</p>
40	<p><b>Готовимся к поиску Атлантиды.</b> Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Лабиринт» - проведение дорожки, самоконтроль, «Отгадай название подводной лодки» - подбор блоков по заданному условию на карточках-подсказках с символами свойств и их отрицания, чтение названия, «Экипировка» - выкладывание изображения в парах по выбранной схеме кубиками «Сложи узор», контроль работы в микрогруппах, «Кто живет в океане» - словесная игра по правилу «снежный ком», «Знакомство с капитаном Немо» - рассказ воспитателя, «Встреча с морскими обитателями» - поиск недостающего изображения в логической таблице. Контроль правильности выполнения заданий.</p>
41	<p><b>Ищем Атлантиду.</b> Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Найди недостающую фигуру» - выстраивание логического ряда, взаимоконтроль, «Осьминог» - решение логической задачи, «Найди такую же» - нахождение признаков сходства и различия, самоконтроль, «Вьетнамская игра» - индивидуальное выкладывание изображения, сравнение со схемой, демонстрация, «Где сокровища?» - ориентировка на листе бумаги в клетку по словесной инструкции, самоконтроль, исправление ошибок, «Девятая кошка» - работа с логической таблицей. Контроль правильности выполнения заданий.</p>
42	<p><b>В развалинах древнего храма.</b> Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Гончарная мастерская» -</p>

	<p>нахождение недостающего элемента на основе зрительного анализа, дорисовка и раскрашивание, «Мозаичное панно» - выкладывание изображения «Вьетнамская игра», сравнение со схемой, демонстрация, «Вопросики» - поиск ответа на логический вопрос, пояснение, «Цветные обручи» - игра с тремя обручами, совместно проговорить о пересечении трех обручей, сформулировать получившееся условие. Контроль правильности выполнения заданий.</p>
43	<p><b>Книга игр и загадок 1.</b> Дидактические игры и упражнения: «Картинки из палочек» - выкладывание и преобразование фигур путем сочетания практических и мыслительных проб с обоснованием хода решения, «Полминутки для шутки» - поиск ответов на логические вопросы, «Муха» - зрительная ориентировка на листе бумаги в клетку, «Заполни пустые клетки» - поиск недостающей фигуры на основе анализа горизонтальных и вертикальных рядов, «Цветная мозаика» - выкладывание изображения кубиками игры «Сложи узор», по предварительно запомненной схеме, самопроверка по карточкам-подсказкам, демонстрация, «Вирус-ребус» - решение с формулировкой объяснения. Фронтальная беседа по результатам занятия.</p>
44	<p><b>В Антарктиде.</b> Завязка игрового сюжета: приглашение к путешествию. Аудиозапись «В Антарктиде». Дидактические игры и упражнения: «Чудомобиль» - конструирование из блоков с соблюдением правил цепочки действий, обратный отсчет, «Лабиринт» - нахождение выхода на основе зрительного прослеживания зодов, «Ледяные кубики» - знакомство с элементами игры «Кубики для всех», совместное конструирование по схеме, взаимопроверка, «Задачи пингвинят» - решение логических задач с формулировкой объяснения. Контроль правильности выполнения заданий.</p>
45	<p><b>Ларец дедушки Пингвиниуса.</b> Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Набери код» - подбор числа по условию, путем сочетания практических и мыслительных проб с обоснованием хода решения, «Дедушкины чертежи» - нахождение признаков отличия одной группы от другой, обоснование, «Разложим по местам» - распределение предметов в горизонтальных рядах с соблюдением условия не повторения рядов, «Какая фигура лишняя?» - нахождение предмета, которого не должно быть в группе, на основе зрительного анализа и обоснования выбора, «Зеркальное отражение» - подбор расстановка кубиков игры IQ кубики «Силуэты», таким образом, чтобы правая композиция стала зеркальным отражением левой, взаимоконтроль.</p>
46	<p><b>К звездам.</b> Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Звезды на небе» - работа в парах, поиск недостающей фигуры на основе анализа горизонтальных и вертикальных рядов,</p>

	<p>взаимоконтроль, «Кто быстрее к солнцу» - установление взаимосвязи между предметами на основе отрицания их свойств, «Орел» - выкладывание изображения игрой «Колумбово яйцо», «Созвездие» - выкладывание изображения счетными палочками и звездами по словесной инструкции, демонстрация. Контроль правильности выполнения заданий.</p>
47	<p><b>Город треугольников.</b> Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Геовизор» - создание изображения по словесной инструкции, расчленение на треугольники, «Сколько треугольников» - нахождение спрятанного изображения, пояснение, «Найди одинаковые крыши» - рассматривание, сравнение и нахождение двух одинаковых по 2-3 характерным признакам треугольников, «Витражи» - выкладывание изображений из треугольников разного размера, «Гости» - составление треугольника ящечками Эшера Контроль правильности выполнения заданий.</p>
48	<p><b>Город кругов.</b> Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Цепочки» - самостоятельное решение задачи на нахождение признаков отличия одной группы фигур от другой, доказательство правильности или ошибочности решений сверстников, «Круг на круг» - воспроизведение расположения кругов на столе, через анализ расположения наложенных кругов на схеме, взаимопроверка, «Кто больше» - за отведенное время нарисовать как можно больше круглых предметов, демонстрация, «Волшебный круг» - выкладывание изображения по схеме, взаимопроверка.</p>
49	<p><b>Город четырехугольничков.</b> Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Шел по городу Волшебник» - дорисовывание фигур, демонстрация; «Найди ошибку» - уточнение знаний о ромбе, нахождение и исправление ошибки, обоснование; «Спор жителей» - рассматривание трапеции, обоснование, вывод; «Четырехугольники» - выкладывание из палочек всех известных четырехугольников, название и демонстрация.</p>
50	<p><b>Кроссворденок 1.</b> Рассказ воспитателя о истории появления кроссвордов с показом разновидностей; совместная формулировка основных правил разгадывания кроссворда; разгадывание кроссворда, взаимопроверка. Фронтальная беседа по итогам занятия.</p>
51	<p><b>Там на неведомых дорожках.</b> Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Вопросы Избушки» - нахождение ответов на логические вопросы, «Жители волшебного леса» - рассматривание и знакомство с IQ кубиками «Контуры», «Дары леса» - совместное выкладывание дорожек по словесной инструкции, взаимопроверка, «История про ежика» - работа в парах, выкладывание кубиков иллюстрируя рассказ воспитателя, взаимопроверка, «Лесные совы» - работа с логическими таблицами. Контроль правильности выполнения заданий.</p>

52	<p><b>Маугли и его друзья.</b> Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Дорожки в джунглях» - восстановление замкнутой дорожки IQ кубиками «Контур», работа в парах; «Найди Балу» - нахождение изображения отличающегося от других, пояснение, «Мудрый Ка» - установление причинно-следственных связей в природных явлениях, «Багира» - выкладывание изображения элементами игры «Танграм». Фронтальная беседа по итогам занятия.</p>
53	<p><b>Пчела Кай и ее соты.</b> Завязка игрового сюжета: загадка Дидактические игры и упражнения: «Найди силуэт» - рассматривание и сравнение изображений, «Соты» - знакомство с игрой, рассматривание и сравнение элементов, «Цветок» - построение одноцветной фигуры из элементов на горизонтальной плоскости, демонстрация, «Кто рядом» - нахождение изображений на спрятанной картинке, «Какая сота лишняя» - анализ элементов с рисунком, взаимоконтроль; «Поворачиваем соты» - выкладывание и видоизменение фигуры из трех одинаковых элементов, поворотом, перестановкой двух элементов, работа в парах; «Необычные изображения» - выкладывание изображений детьми по собственному замыслу, придумывание названий и демонстрация.</p>
54	<p><b>Приключения пчелы Кай.</b> Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «На помощь белочке и Ежику» - выкладывание лабиринта, по которому нельзя пройти, IQ кубиками «Контур», выполнение перестановки 1-2 кубиков, «Стрелочка» - выкладывание и видоизменение фигуры из 4-х одинаковых элементов, поворотом, перестановкой элементов, работа в парах; «Домино» - игроки по очереди берут верхний элемент из стопки и кладут элемент на стол так, чтобы цвет граней совпал. Контроль правильности выполнения заданий.</p>
55	<p><b>Лучший космонавт.</b> Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Прокладываем маршрут» - решение арифметических примеров, соотнесение числа и цифры, взаимопроверка, «На Луне» - составление изображения лунохода элементами «Сот Кайе»; «Марс» - логическая задача на поиск недостающей фигуры с тремя закономерностями на основе анализа горизонтальных и вертикальных рядов, «Венера» - воспроизведение расположения цветных многоугольников на столе, через анализ расположения наложенных цветных многоугольников на схеме, взаимопроверка; «Возвращение домой» - построение дорожки блоками по блок-схеме, взаимопроверка.</p>
56	<p><b>Книга игр и загадок 2.</b> Дидактические игры и упражнения: «Логический поезд» - поочередное выкладывание картинок, связывая их между собой логически, формулировка объяснения; «Навстречу друг другу» - игра в парах IQ кубиками «Контур», поочередное выкладывание кубиков, создание непрерывной дорожки, контроль работы в микрогруппах, взаимоконтроль; «Судоку» - IQ кубиками «Силуэты», нахождение недостающей фигуры, взаимоконтроль;</p>

	«Олень» - выкладывание изображения счетными палочками по общей схеме, преобразование фигуры путем сочетания практических и мыслительных проб с обоснованием хода решения.
57	<b>В магазине.</b> Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Машины с товаром» - нахождение лишнего изображения, обобщение оставшихся предметов, «В продуктовом магазине» - заполнение таблицы с установлением места пересечения по условию вертикальных и горизонтальных рядов, «Посуда» - выкладывание изображения по схеме палочками Кюизенера, «Обувной» - индивидуально распределение предметов в горизонтальных рядах с соблюдением условия не повторения рядов. Контроль правильности выполнения заданий.
58	<b>Не тающие льдинки озера Айс.</b> Дидактические игры и упражнения: «Встреча с Вороном» - завязка игрового сюжета; «Задания Хранителя» - работа в парах, нахождение лишнего элемента с объяснением, нахождение закономерности и продолжение логического ряда, объединение элементов для получения заданной фигуры, нахождение недостающей части для получения целого, получение целого из равных и неравных частей, взаимоконтроль; «Образы Хранителя» - складывание изображения из пластинок по схеме, работа в парах. Контроль правильности выполнения заданий.
59	<b>Козни Незримки Всяся.</b> Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Девять квадратов» - получение целого из равных и неравных частей по условию, взаимоконтроль; «Разные и одинаковые» - сравнение и нахождение фигур по схемам собранных из одних и тех же пластин; «Картинки-перевертыши» - выкладывание картинки по схеме, переворачивание, придумывание названия; «Вертикальное домино» - совместная игра. Фронтальная беседа по итогам занятия.
60	<b>В гости к деду Юку и его паучатам.</b> Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Картинка» - рассматривание картинки и формулировка принципа ее построения; «Длинная паутинка» - выполнение изображения по показу взрослого, «Найди паучат» - нахождение изображений на спрятанной картинке, показ; «Непослушные паучата» - трансформация геометрических фигур; «Портрет» - выкладывание изображения счетными палочками по схеме, демонстрация. Фронтальная беседа по итогам занятия.
61	<b>Кроссворденок 2.</b> Дидактические игры и упражнения: «Сколько букв в картинке» - нахождение наложенных изображений, взаимопроверка, «Кроссворд» - совместное решение кроссворда загадок с записью на индивидуальных основах, запись ответа на демонстрационной основе одним из детей взаимоконтроль и самопроверка.
62	<b>Картинная галерея.</b> Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Зима. Снежинка» - отгадывание загадок, совместное

	<p>восстановление частичного изображения палочками Кюизенера по схеме; «Весна. Подснежник» - составление логических пар, выкладывание изображения палочками Кюизенера индивидуально; «Лето. Бабочка» - нахождение признаков отличия одной группы фигур от другой, выкладывание изображения палочками Кюизенера в паре, взаимоконтроль; «Осень. Кленовый листок» - работа с логической таблицей, выкладывание изображения палочками Кюизенера индивидуально. Контроль правильности выполнения заданий.</p>
63	<p><b>Школа на лесной полянке.</b> Завязка игрового сюжета. Дидактические игры и упражнения: «Урок математики» - решение логических задач, «Урок русского языка» - решение ребусов, «Переменка» - игра «Буги-Вуги», «Урок литературы» - вычленение и объяснение лишнего изображения, «Урок рисования» - выкладывание изображения играми «Пентамино», «Танграм», «Колумбово яйцо» на выбор детей по памяти. Контроль правильности выполнения заданий.<b>Игротека (диагностическое занятие)</b> Дидактические игры и упражнения: «Найди и покажи» - нахождение блока по заданному свойству; «Раздели на группы» - классификация по самостоятельно выделенным свойствам; «Дерево» - классификация по заданным свойствам; «Продолжи ряд» - установление и продолжение закономерности; «Два (три) обруча» - классификация по двум (трем) свойствам.</p>
64	<p><b>Игротека (диагностическое занятие)</b> Дидактические игры и упражнения: «Найди и покажи» - нахождение блока по заданному свойству; «Раздели на группы» - классификация по самостоятельно выделенным свойствам; «Дерево» - классификация по заданным свойствам; «Продолжи ряд» - установление и продолжение закономерности; «Два (три) обруча» - классификация по двум (трем) свойствам.</p>

#### 1.4. Планируемые результаты

- Умеют разбивать множество по совместимым свойствам, производить логические операции «не», «и», «или»
- Знакомы с приемами решения логических задач
- Умеют классифицировать и конструировать
- Умеют выполнение практических действий в определенной последовательности по алгоритму
- Способны выявлять, абстрагировать и называть наличие или отсутствие свойства предметов; классифицировать и обобщать; кодировать и декодировать информацию
- Умеют видоизменять свойства предметов в соответствии со схемой, словесной инструкцией
- Используют в речи основные математические понятия
- Могут самостоятельно искать путей решения, высказывать предположения, доказывать
- Умеют работать в коллективе, осуществлять самоконтроль
- Проявляют интерес к мыслительной деятельности, способность к творческому поиску.

## 2. Комплекс организационно-педагогических условий

### 2.1. Календарный график

Год обучения	Продолжительность занятия	Периодичность занятий в неделю	Количество академических часов	Общее число часов в год
1	1 академический час*	1 раз	1	32
2	1 академический час*	1 раз	1	32

\* Длительность академического часа – 25 минут для детей 5-6 лет; 30 минут для детей 6-7 лет.



## 2.2. Условия реализации программы

Работа по Программе организуется в кабинете, оборудованном в соответствии с санитарно-эпидемиологическими нормами.

В перечень минимального методического обеспечения входят: «Логические блоки» З.Дьенеша, палочки Кюизенера и дидактические пособия к ним (по количеству детей в подгруппе), игры В.В.Воскобовича, соты Кайе, IQ кубики «Силуэты», «Контур» и др., игры: «Монгольская игра», «Колумбово яйцо», «Танграм», «Пентамим» и др, ящерики Эшера.

В перечень технического обеспечения входят: ноутбук, принтер, проектор, переносной экран, колонки.

Для занятий каждому ребенку необходимы: альбомные листы для рисования, листы в крупную клетку, простые и цветные карандаши.

## 2.3. Формы аттестации

Открытое занятие в конце каждого года обучения.

## 2.4. Оценочные материалы

Мониторинг развития логического мышления у детей  
в начале и конце каждого года обучения

№	Фамилия, имя ребенка	Знание геометрических фигур, умение показать по слову	Знание 4-х свойств (цвет, форма, величина, толщина)	Нахождение по карточке-схеме	Нахождение по слову, удерживая в памяти	Отсутствие свойства с использованием карт «НЕ»	Умение оперировать двумя св-ми	Умение оперировать тремя св-ми	Умение устанавливать закономерность

Карта наблюдений за детьми старшего возраста по выявлению уровня развития логического мышления у дошкольников логическими блоками Дьенеша.

Задачи	Методы обследования	Критерии оценки	Уровни освоения
Знание геометрических фигур и умение показать их по слову	Беседа, показ	- Называют все геометрические фигуры, находят по слову - Называют, но сами найти по слову затрудняются - Не знают	- высокий - средний - низкий
Знание 4-х свойств: цвет, форма, величина, толщина	Наглядное описание блока	- Знание всех 4-х св-в - Частичное знание (2-3 свойства) - Знание 1-го из 4-х св.	- Высокий - Средний - низкий
Нахождение блоков по карточке-схеме	Игры (показ)	- Легко находят нужные блоки - Находят по наводящим вопросам - Затрудняются в поиске	- Высокий - Средний - Низкий
Нахождение блоков по слову, удерживая в памяти	Игры	- Свободно находят нужные блоки - Находят по наводящим вопросам - Не справляются с поставленной задачей	- Высокий - Средний - Низкий
Отсутствие свойства с использованием карточек «НЕ»	Игры с карточками, где свойство перечеркнуто двумя линиями	- Задача не составляет труда - Требуется время для анализа - Не могут найти нужный блок	- Высокий - Средний - Низкий
Умение оперировать двумя свойствами	Игры	- Свободно оперируют двумя свойствами - Требуется разъяснение - Не справляются даже после разъяснения	- Высокий - Средний - низкий
Выявление умений оперировать тремя свойствами	Игры	- Легко ориентируются - Требуется помощь - Путаются даже после разъяснений	- Высокий - Средний - Низкий
Выявление умения устанавливать закономерность	Игры	- Устанавливают самостоятельно - Требуется помощь - Не справляются	- Высокий - Средний - Низкий

## 2.5. Методические материалы

Методическое, дидактическое, материально-техническое обеспечение программы			
№	Тема	Методы, в основе которых лежит способ организации занятия	Дидактический материал
<b>1 год обучения</b>			
1	Игротека (диагностическое занятие)	Словесный: объяснение, вопрос Игровой: дидактическая игра Наглядный: демонстрация наглядных пособий Практический: упражнение	Блоки Дьенеша, карточки-символы, два обруча Раздаточный материал: основы для самостоятельной работы, блоки Дьенеша, логические таблицы: «Дерево», «Продолжи ряд»
2	Сундучок занимательных игр	Игровой: игровая ситуация, дидактическая игра Словесный: рассказ воспитателя Наглядный: демонстрация наглядных пособий Практический: упражнение, моделирование	Блоки Дьенеша, мешочек, таблица «Ступенька успеха», обруч — 2 шт., логический кубик Раздаточный материал: блоки Дьенеша, основы для самостоятельной работы
3	Гномик в красном колпачке	Игровой: игровая ситуация, дидактическая игра Словесный: рассказ воспитателя Наглядный: демонстрация наглядных пособий Практический: упражнение, моделирование	Блоки Дьенеша, таблица разветвленного алгоритма «Выращивание дерева», картинки: гномомобиль, морковь, бочонок с медом, грибок, вазочки — 4 шт., цветы — 12 шт (4 цвета, 3 формы); игрушки: гномик, белка, медведь, заяц; тарелочки — 4 шт., ковролин Раздаточный материал: блоки Дьенеша, карточки для проверки
4	Урожай гномиков	Игровой: игровая ситуация, дидактическая игра Словесный: рассказ воспитателя, беседа Метод проблемного обучения: постановка проблемных	Блоки Дьенеша, карточки-символы свойств предметов (цвет, форма, размер); карточки-рецептов, карточки-символы овощей (форма,

		<p>вопросов  Наглядный: демонстрация наглядных пособий  Практический: упражнение</p>	<p>размер); ящики — 3 шт., картинки: гномики — 2 шт., банки — 3шт., овощи (помидор, перец, морковь 3 цветов, 2 размеров)</p>
5	В гостях у Ежонка	<p>Игровой: игровая ситуация, дидактическая игра  Словесный: рассказ воспитателя, беседа  Наглядный: демонстрация наглядных пособий  Практический: упражнение</p>	<p>Блоки Дьенеша, таблица «алгоритм действий», таблица «коробка», корзинка, карточки-символы свойств листьев (форма, размер); картинки: мама-ежиха, ежонок, овал коричневого цвета, листья — отличающиеся друг от друга цветом, размером и формой, прямоугольники — 8 шт.</p>
6	Парк развлечений	<p>Игровой: игровая ситуация, дидактическая игра  Словесный: рассказ воспитателя, беседа  Наглядный: демонстрация наглядных пособий  Практический: упражнение, моделирование</p>	<p>Блоки Дьенеша, коробка, карточки-символы свойств, билетки — 10 шт., картинки: паровоз, вагончики — 5 шт., машинки — 10 шт.  Раздаточный материал: счетные палочки, схема, блоки Дьенеша</p>
7	В зоопарке	<p>Игровой: игровая ситуация, дидактическая игра  Словесный: рассказ воспитателя  Наглядный: демонстрация наглядных пособий  Практический: упражнение, моделирование</p>	<p>Блоки Дьенеша, игрушки: зебра, жираф; карточки-символы свойств рыбок (цвет, размер, форма), карточки-инструкции — 8 шт., карточки-бланки — 8 шт., картинки: фигурки-человечки (квадрат и прямоугольник), аквариум — 4 шт., прямоугольники разных цветов — 4 шт., рыбки — 8 шт. (4 формы, 4 цвета, 2 размера)  Раздаточный материал: блоки Дьенеша, таблицы для самостоятельной работы</p>

8	В гости к Буратино	<p>Игровой: игровая ситуация, дидактическая игра</p> <p>Словесный: рассказ воспитателя, беседа</p> <p>Метод проблемного обучения: постановка проблемных вопросов</p> <p>Наглядный: демонстрация наглядных пособий</p> <p>Практический: упражнение, моделирование</p>	<p>Блоки Дьенеша, схемы-подсказки, логические таблицы — 10 шт.;</p> <p>картинки: Буратино, Мальвина, Артемон, коробки разного цвета — 2 шт., овал коричневого цвета, клумбы — 2 шт.</p> <p>Раздаточный материал: блоки Дьенеша схема «Бабочка», «Лягушка»,</p>
9	Машиностроительный завод	<p>Игровой: игровая ситуация, дидактическая игра</p> <p>Словесный: рассказ воспитателя, беседа</p> <p>Наглядный: демонстрация наглядных пособий</p> <p>Практический: упражнение, моделирование</p>	<p>Блоки Дьенеша, таблицы: «Строительный материал», «алгоритм действий», «инструкция»;</p> <p>карточки-символы свойств (размер, цвет); картинки: Винтик, Шпунтик</p> <p>Раздаточный материал: блоки Дьенеша, основы для самостоятельной работы, карточки-инструкции, карточки-схемы «выращивание дерева»</p>
10	Планета Тибу	<p>Игровой: игровая ситуация, дидактическая игра</p> <p>Словесный: рассказ воспитателя, беседа</p> <p>Наглядный: демонстрация наглядных пособий</p> <p>Практический: упражнение, моделирование</p>	<p>Блоки Дьенеша, карточки-символы свойств, карточки-инструкции — 6 шт., карточки-подсказки — 8 шт., картинки: инопланетяне — 2 шт., фонтаны — 3шт, клумбы — 3 шт., крыши домов и дома — 10 шт., цветы — 20 шт. (разного цвета и формы),</p> <p>Раздаточный материал: блоки Дьенеша, основы для самостоятельной работы, картинка-схема «Единорог», таблица «заколдованный лес»</p>
11	В сказке «Три поросенка»	<p>Игровой: игровая ситуация, дидактическая игра</p> <p>Словесный: рассказ</p>	<p>Блоки Дьенеша, карточки-символы свойств, таблица «алгоритм действий»,</p>

		<p>воспитателя, беседа  Метод проблемного обучения:  проблемная ситуация  Наглядный: демонстрация  наглядных пособий  Практический: упражнение,  моделирование</p>	<p>мешочек, логические  кубики — 3 шт., картинки:  поросята Ниф-Ниф, Наф-  Наф, Нуф-Нуф и домики  — 3 шт., рубки — 10 шт,  овал голубого цвета,  клумба — 3 шт., цветы —  18 шт. (разного цвета и  формы)</p>
12	В гости к маленькой Бабе- Яге	<p>Игровой: игровая ситуация,  дидактическая игра  Словесный: рассказ  воспитателя, беседа  Метод проблемного обучения:  проблемная ситуация  Наглядный: демонстрация  наглядных пособий  Практический: упражнение</p>	<p>Блоки Дьенеша, карточки-  символы свойств, таблица  «подсказка», коробочки —  3 шт., картинки: Баба-Яга,  мешочки — 3 шт.,  новогодняя елка, елочные  игрушки (разного цвета и  формы) — 9 шт;  логическая таблица</p>
13	У профессора Умникуса	<p>Игровой: игровая ситуация,  дидактическая игра  Словесный: рассказ  воспитателя, беседа  Наглядный: демонстрация  наглядных пособий  Практический: упражнение</p>	<p>Блоки Дьенеша, карточки-  символы свойств листьев  (форма, цвет), таблица  «блок-схема», пропуска —  10 шт., карточки-  инструкции — 10 шт.,  карточки-бланки — 7 шт.,  карточки-символы  видоизменения свойств;  картинки: профессор,  колба — 10 шт., листья  (разного цвета, размера,  формы)  Раздаточный материал:  блоки Дьенеша, основы  для самостоятельной  работы</p>
14	Спортивные соревнования	<p>Игровой: игровая ситуация,  дидактическая игра  Словесный: рассказ  воспитателя, беседа  Наглядный: демонстрация  наглядных пособий  Практический: упражнение</p>	<p>Блоки Дьенеша, карточки-  символы свойств, обручи  (красный, синий),  таблицы: «спортивная  дистанция». «дорожки»,  «вагон»; картинка — поезд  Раздаточный материал:  блоки Дьенеша, карточки-  «дорожки»</p>

15	Ракетно-космический завод	<p>Игровой: игровая ситуация, дидактическая игра</p> <p>Словесный: рассказ воспитателя</p> <p>Наглядный: демонстрация наглядных пособий</p> <p>Практический: упражнение, моделирование</p>	<p>Блоки Дьенеша, карточки-символы видоизменения свойств, карточки-инструкции — 6 шт., таблица: «костюмы космонавтов», «компьютер», картинки: директор завода, пульта управления — 10 шт., половинки космических костюмов (6 цветов) — 18 шт.</p> <p>Раздаточный материал: блоки Дьенеша, основы для самостоятельной работы</p>
16	В волшебном лесу	<p>Игровой: игровая ситуация, дидактическая игра</p> <p>Словесный: рассказ воспитателя</p> <p>Наглядный: демонстрация наглядных пособий</p> <p>Практический: упражнение, моделирование</p>	<p>Блоки Дьенеша, карточки-символы свойств и их отрицания, таблица: «вагон», «лес», «подсказка»; картинки: лесовичок, бутылочки — 4 шт. (отличаются друг от друга формой крышек)</p> <p>Раздаточный материал: блоки Дьенеша, карточки-схемы</p>
17	На швейной фабрике	<p>Игровой: игровая ситуация, дидактическая игра</p> <p>Словесный: рассказ воспитателя</p> <p>Метод проблемного обучения: постановка проблемных вопросов</p> <p>Наглядный: демонстрация наглядных пособий</p> <p>Практический: упражнение</p>	<p>Блоки Дьенеша, игра «Сокровища», таблица: «инструкция», «коробка», карточки-символы свойств платьев, карточки-символы свойств и их отрицания, конверты — 2 шт., карточки-инструкции — 6 шт., логическая таблица, пуговицы (6 цветов) — 18 шт., картинки: модели платьев (разного цвета, фасона, размера) — 15 шт.</p>
18	День города	<p>Игровой: игровая ситуация, дидактическая игра</p> <p>Словесный: рассказ воспитателя, беседа</p>	<p>Блоки Дьенеша, таблица: «блок-схема», «алгоритм действий», карточки-инструкции — 6 шт.,</p>

		<p>Наглядный: демонстрация наглядных пособий</p> <p>Практический: упражнение, моделирование</p>	<p>мешочек, цифры от 1 до 6, логические кубики — 6 шт., картинки: цветы (3 цвета и формы, 2 размера) — 16 шт., фигурки-человечки (прямоугольник, треугольник, круг, квадрат), овал голубого и зеленого цвета</p> <p>Раздаточный материал: блоки Дьенеша, основы для самостоятельной работы</p>
19	У Звездочета в гостях	<p>Игровой: игровая ситуация, дидактическая игра</p> <p>Словесный: рассказ воспитателя, беседа</p> <p>Метод проблемного обучения: эвристическая беседа</p> <p>Наглядный: демонстрация наглядных пособий</p> <p>Практический: упражнение, моделирование</p>	<p>Блоки Дьенеша, таблицы: «коробка», «выращивание дерева», карточки «письмо-инструкция»;</p> <p>картинки: звездочет, звезды (4,5,6 лучей)</p> <p>Раздаточный материал: звезды — по 10 шт, счетные палочки, простой карандаш, основы для самостоятельной работы, карточки-символы свойств по 4 шт.</p>
20	В клинике доктора Айболита	<p>Игровой: игровая ситуация, дидактическая игра</p> <p>Словесный: рассказ воспитателя, беседа</p> <p>Наглядный: демонстрация наглядных пособий</p> <p>Практический: упражнение</p>	<p>Блоки Дьенеша, карточки-символы свойств, таблица «коробка», карточки «рецепты» - 6 шт.,</p> <p>картинки: обезьянка, бутылочки — 6 шт.</p> <p>Раздаточный материал: блоки Дьенеша, основы для самостоятельной работы, таблицы-инструкции и карточки.</p>
21	На кондитерской фабрике	<p>Игровой: игровая ситуация, дидактическая игра</p> <p>Словесный: рассказ воспитателя, беседа</p> <p>Наглядный: демонстрация наглядных пособий</p> <p>Практический: упражнение, моделирование</p>	<p>Блоки Дьенеша, карточки-символы свойств и их отрицания, коробка из-под конфет, картинка «Сладости»</p> <p>Раздаточный материал: блоки Дьенеша, основы для самостоятельной</p>



			работы, цветные карандаши.
22	Почта	Игровой: игровая ситуация, дидактическая игра Словесный: рассказ воспитателя, беседа Наглядный: демонстрация наглядных пособий Практический: упражнение, моделирование	Блоки Дьенеша, таблицы: «шкаф», «подсказка», «маршрутный лист» карточки-инструкции — 16 шт., конверты — 10 шт., карточки-символы свойств и их отрицания (форма); картинки: почтальон, машины Раздаточный материал: фигуры Дьенеша, основы для самостоятельной работы, карточки-символы свойств и их отрицания (цвет, размер)
23	В волшебной стране	Игровой: игровая ситуация, дидактическая игра Словесный: рассказ воспитателя, беседа Наглядный: демонстрация наглядных пособий Практический: упражнение	Блоки Дьенеша, карточка «рецепт», карточки-подсказки, карточки-символы свойств и их отрицания; картинки: вирусы — 2 шт., котел, «волшебная книга» Раздаточный материал: фигуры Дьенеша, основы для самостоятельной работы, цветные карандаши
24	Морское приключение	Игровой: игровая ситуация, дидактическая игра Словесный: рассказ воспитателя, беседа Метод проблемного обучения: постановка проблемных вопросов Наглядный: демонстрация наглядных пособий Практический: упражнение	Блоки Дьенеша, аудиозапись «шум моря», таблицы: «подсказка 1», «подсказка 2», карточки-символы свойств и их отрицания, цифры 1, 2, 3; картинки: острова с пальмами (разной формы и количеством пальм) — по 3 шт., морские животные, сундук, замки и ключи 4 цветов, фонари — 10 шт. Раздаточный материал: блоки Дьенеша, основы для самостоятельной

			работы, раскраска «Морские животные»
25	Праздник в городе Фигуриус	Игровой: игровая ситуация, дидактическая игра Словесный: рассказ воспитателя, беседа Наглядный: демонстрация наглядных пособий Практический: упражнение, моделирование	Блоки Дьенеша, карточки-символы свойств и их видоизменения, таблица «алгоритм действий» Раздаточный материал: блоки Дьенеша, основы для самостоятельной работы
26	Винни-пух и все, все, все	Игровой: игровая ситуация, дидактическая игра Словесный: рассказ воспитателя, беседа Наглядный: демонстрация наглядных пособий Практический: упражнение, моделирование	Блоки Дьенеша, картинки: Винни-Пух, Ослик, Пятачок, Кролик, Сова, «в лесу» горшочки с медом — 4 шт.; овал голубого цвета (озеро); таблица «Мед», карточки-символы видов меда — 4 шт. Раздаточный материал: блоки Дьенеша, палочки Кюизенера, карточки-схемы, основы для самостоятельной работы
27	Сон кота Трифона	Игровой: игровая ситуация, дидактическая игра Словесный: рассказ воспитателя, беседа Наглядный: демонстрация наглядных пособий Практический: упражнение, моделирование	Блоки Дьенеша, логические таблицы, карточки-инструкции, картинки: кот, рыбы, продукты Раздаточный материал: блоки Дьенеша, основы для самостоятельной работы
28	Сундучок занимательных игр	Игровой: дидактическая игра Словесный: рассказ воспитателя, беседа Наглядный: демонстрация наглядных пособий Практический: упражнение, моделирование	Блоки Дьенеша, карточки-символы свойств и их видоизменения, обручи красного и синего цвета, таблица «алгоритм действий» Раздаточный материал: блоки Дьенеша, основы для самостоятельной работы
29	Нелепицы	Игровой: дидактическая игра Словесный: рассказ	Мяч, картинки: «заморочки» «во саду ли,

		воспитателя, беседа Метод проблемного обучения: постановка проблемных вопросов Наглядный: демонстрация наглядных пособий Практический: упражнение, моделирование	в огороде» Раздаточный материал: блоки Дьенеша, основы для самостоятельной работы, разрезные картинки по сказкам с небылицами
30	Большая стройка	Игровой: игровая ситуация, дидактическая игра Словесный: рассказ воспитателя Наглядный: демонстрация наглядных пособий Практический: упражнение, моделирование	Блоки Дьенеша, таблица «машины» «закупка стройматериалов», карточки «каталог недвижимости», «схема маршрута» - 10 шт., Раздаточный материал: блоки Дьенеша, палочки Кюизенера, основы для самостоятельной работы
31	Большое путешествие в страну Логики	Игровой: игровая ситуация, дидактическая игра Словесный: рассказ воспитателя, беседа Метод проблемного обучения: постановка проблемных вопросов Наглядный: демонстрация наглядных пособий Практический: упражнение, моделирование	Блоки Дьенеша, обруч — 2 шт. (красный и синий), логические таблицы, карточки-символы, свойств и их отрицания; картинка «найди отличия» Раздаточный материал: блоки Дьенеша, основы для самостоятельной работы
32	Игротека (диагностическое занятие)	Словесный: объяснение, вопрос Игровой: дидактическая игра Наглядный: демонстрация наглядных пособий Практический: упражнение	Блоки Дьенеша, карточки- символы, два обруча Раздаточный материал: основы для самостоятельной работы, блоки Дьенеша, логические таблицы: «Дерево», «Продолжи ряд»
<b>2 год обучения</b>			
33	Игротека (диагностическое занятие)	Словесный: объяснение, вопрос Игровой: дидактическая игра Наглядный: демонстрация наглядных пособий	Блоки Дьенеша, карточки- символы, три обруча Раздаточный материал: основы для самостоятельной работы,

		Практический: упражнение	блоки Дьенеша, логические таблицы: «Дерево», «Продолжи ряд»
34	Волшебный цветок	Игровой: игровая ситуация, дидактическая игра Словесный: рассказ воспитателя, беседа Метод проблемного обучения: постановка проблемных вопросов Наглядный: демонстрация наглядных пособий Практический: упражнение, моделирование	Блоки Дьенеша, цветок с заданиями, обруч — 3 шт., карточки-символы свойств и их отрицания, схема Раздаточный материал: Блоки Дьенеша, таблица «Выращивание дерева», счетные палочки
35	Школа Волшебников	Игровой: игровая ситуация, дидактическая игра Словесный: рассказ воспитателя Наглядный: демонстрация наглядных пособий Практический: упражнение	Блоки Дьенеша, игрушка-дергунчик, блоки Дьенеша, символы свойств и их отрицания, таблица, кляксы, картинка «Волшебная дверь или что изменилось», маркерная доска и маркер. Раздаточный материал: Блоки Дьенеша, «Танграм» и схема, счетные палочки
36	Школа юных сыщиков	Игровой: игровая ситуация, дидактическая игра Словесный: рассказ воспитателя, беседа Метод проблемного обучения: постановка проблемных вопросов Наглядный: демонстрация наглядных пособий Практический: упражнение	Блоки Дьенеша, логический лабиринт, картинка: портрет Шерлоха Холмса, «запоминай-ка», аудиозапись «Гениальный сыщик» Раздаточный материал: блоки Дьенеша, карточки-инструкции, разрезная картинка — 5 шт., альбомный лист, простой карандаш
37	Что такое ребус?	Словесный: рассказ воспитателя, беседа Наглядный: демонстрация наглядных пособий	Ребусы — 10 шт., фотографии, портрет Этьена Табура, магнитная доска с буквами

		Практический: упражнение	Раздаточный материал: заготовка ребуса — 10 шт., цветные карандаши,
38	Решаем ребусы	Игровой: дидактическая игра Словесный: рассказ воспитателя, беседа Наглядный: демонстрация наглядных пособий Практический: упражнение, моделирование	Ребусы, картинки-отгадки — 10 шт. Раздаточный материал: заготовка ребуса — 10 шт., цветные карандаши
39	Путешествие в Простоквашино	Игровой: игровая ситуация, дидактическая игра Словесный: рассказ воспитателя Метод проблемного обучения: постановка проблемных вопросов Наглядный: демонстрация наглядных пособий Практический: упражнение, моделирование	«Сложи узор» и схема машины, картинка лес со спрятанным изображением животных, «Геоконт», картинки к логическим задачам
40	Готовимся к поиску Атлантиды	Игровой: игровая ситуация, дидактическая игра Словесный: рассказ воспитателя Наглядный: демонстрация наглядных пособий Практический: упражнение	Лабиринт, «Сложи узор» и схемы, иллюстрация подводной лодки, «Разрезная картинка» (рыбы); таблицы с логическими задачами на поиск недостающей фигуры
41	Ищем Атлантиду	Игровой: игровая ситуация, дидактическая игра Словесный: рассказ воспитателя, беседа Наглядный: демонстрация наглядных пособий Практический: упражнение, моделирование	Силуэты амфор, картинки: разрушенный город затонувший корабль, Раздаточный материал: карта Острова сокровищ, «Вьетнамская игра»
42	В развалинах древнего храма	Игровой: игровая ситуация, дидактическая игра Словесный: рассказ воспитателя, беседа Метод проблемного обучения: эвристическая беседа Наглядный: демонстрация	Обручи трех цветов — 3 шт., блоки Дьенеша Раздаточный материал: «Вьетнамская игра», цветные карандаши, основы для самостоятельной работы

		наглядных пособий Практический: упражнение, моделирование	
43	Книга игр и загадок 1	Игровой: дидактическая игра Словесный: рассказ воспитателя Метод проблемного обучения: эвристическая беседа Наглядный: демонстрация наглядных пособий Практический: упражнение, моделирование	Обручи трех цветов — 3 шт., блоки Дьенеша, Раздаточный материал: счетные палочки, ребусы, картинки-отгадки, логическая таблица
44	В Антарктиде	Игровой: игровая ситуация, дидактическая игра Словесный: рассказ воспитателя Наглядный: демонстрация наглядных пособий Практический: упражнение, моделирование	Глобус, игрушки пингвины — 2 шт., «Кубики для всех», аудиозапись «В Антарктиде», Раздаточный материал: лабиринт, наборы геометрических фигур, простой карандаш
45	Ларец дедушки Пингвиниуса	Игровой: игровая ситуация, дидактическая игра Словесный: рассказ воспитателя, беседа Наглядный: демонстрация наглядных пособий Практический: упражнение, моделирование	«Кубики для всех», карты-схемы, картинки: ларец, пингвинята — 2 шт., IQ кубики «Силуэты», Раздаточный материал: счетные палочки, карточки цифр
46	К звездам	Игровой: игровая ситуация, дидактическая игра Словесный: рассказ воспитателя, беседа Наглядный: демонстрация наглядных пособий Практический: упражнение, моделирование	Картинки: солнце, человек, машина, самолет, ракета, солнечный лучик, созвездие Орла Раздаточный материал: «Колумбово яйцо», карточки-схемы, звезды (разной формы, цвета, величины), логические таблицы
47	Город треугольников	Игровой: игровая ситуация, дидактическая игра Словесный: беседа Наглядный: демонстрация наглядных пособий	«Геовизор», таблица: «Сколько треугольников», «Найди два одинаковых» Раздаточный материал: ящечками Эшера,

		Практический: упражнение, моделирование	«Треугольник», схемы, основы для самостоятельной работы, простые карандаши
48	Город кругов	Игровой: игровая ситуация, дидактическая игра Словесный: рассказ воспитателя, беседа Наглядный: демонстрация наглядных пособий Практический: упражнение, моделирование	Набор кругов разного размера и цвета, таблица наложенных кругов Раздаточный материал: «Волшебный круг», карточки-схемы, основы для самостоятельной работы и простые карандаши
49	Город четырехугольников	Игровой: игровая ситуация, дидактическая игра Словесный: рассказ воспитателя Метод проблемного обучения: эвристическая беседа Наглядный: демонстрация наглядных пособий Практический: упражнение, моделирование	Набор геометрических фигур, блоки Дьенеша, обручи разных цветов — 3 шт., карта-схема
50	Кроссворденек 1	Словесный: рассказ воспитателя, беседа Наглядный: демонстрация наглядных пособий Практический: упражнение	Картинка: кроссворденек, разновидности кроссвордов; кроссворд из картинок формат А5, буквы
51	Там на неведомых дорожках	Игровой: игровая ситуация, дидактическая игра Словесный: рассказ воспитателя, беседа Наглядный: демонстрация наглядных пособий Практический: упражнение, моделирование	Игрушка-дергунчик избушка, Раздаточный материал: IQ кубики «Контур», лабиринт
52	Маугли и его друзья	Игровой: игровая ситуация, дидактическая игра Словесный: рассказ воспитателя Метод проблемного обучения: постановка проблемных вопросов Наглядный: демонстрация	Картинки: ребус — 2 шт., IQ кубики «Контур» Раздаточный материал: «Танграм» и карточки-схемы

		наглядных пособий Практический: упражнение, моделирование	
53	Пчела Кай и ее соты	Игровой: игровая ситуация, дидактическая игра Словесный: рассказ воспитателя Наглядный: демонстрация наглядных пособий Практический: упражнение, моделирование	«Соты Кайе», картинки: пчелка, «Силуэт пчелки», «Спрятанные картинки» Раздаточный материал: «Соты Кайе», карточки-схемы
54	Приключения пчелы Кай	Игровой: игровая ситуация, дидактическая игра Словесный: рассказ воспитателя Наглядный: демонстрация наглядных пособий Практический: упражнение, моделирование	«Соты Кайе», таблица «Перестановка» Раздаточный материал: IQ кубики «Контуры», «Соты Кайе», карточки-схемы
55	Лучший космонавт	Игровой: игровая ситуация, дидактическая игра Словесный: рассказ воспитателя, беседа Наглядный: демонстрация наглядных пособий Практический: упражнение, моделирование	Картинки: ракета, планеты с номерами, изображение наложенных друг на друга цветных многоугольников; карточки с примерами, блоки Дьенеша, блок-схема, логическая таблица «Марсиане» Раздаточный материал: «Соты Кайе», карточка-схема, основы для самостоятельной работы. цветные многоугольники
56	Книга игр и загадок 2	Игровой: дидактическая игра Словесный: рассказ воспитателя Метод проблемного обучения: решение проблемной ситуации Наглядный: демонстрация наглядных пособий Практический: упражнение, моделирование	IQ кубики «Силуэты», картинки для игры «Логический поезд», карточки-схема «Олень», маркерная доска, маркер Раздаточный материал: IQ кубики «Контуры», счетные палочки
57	В магазине	Игровой: игровая ситуация, дидактическая игра Словесный: рассказ	Картинки: витрины магазинов «Подарки», «Продукты», «Посуда»,



		<p>воспитателя</p> <p>Наглядный: демонстрация наглядных пособий</p> <p>Практический: упражнение, моделирование</p>	<p>«Обувь», продукты, пары обуви одного вида 4 цветов — 16 шт., таблица «витрина», машины с товаром — 4 шт.</p> <p>Раздаточный материал: блоки Дьенеша, палочки Кюизенера и карточки-схемы, карточки покупок</p>
58	Не тающие льдинки озера Айс	<p>Игровой: игровая ситуация, дидактическая игра</p> <p>Словесный: рассказ воспитателя</p> <p>Наглядный: демонстрация наглядных пособий</p> <p>Практический: упражнение, моделирование</p> <p>Метод проблемного обучения: уточнение основных понятий, определений</p>	<p>«Волшебный квадрат», картинки: синий бантик, очки, змея, бычок, колокольчик, краб, лиса, орел; фигурка Ворон Метр; карты логических рядов — 8 шт.</p> <p>Раздаточный материал: «Волшебный квадрат», карточки-схемы</p>
59	Козни Незримки Всюся	<p>Игровой: игровая ситуация, дидактическая игра</p> <p>Словесный: рассказ воспитателя</p> <p>Наглядный: демонстрация наглядных пособий</p> <p>Практический: упражнение, моделирование</p>	<p>Фигурка Ворон Метр, карточки-схемы фигур</p> <p>Раздаточный материал: «Волшебный квадрат», карточка-схема «Лошадка»</p>
60	В гости к деду Юку и его паучатам	<p>Игровой: игровая ситуация</p> <p>Словесный: рассказ воспитателя</p> <p>Наглядный: демонстрация наглядных пособий</p> <p>Практический: упражнение, моделирование</p>	<p>«Геоконт», спрятанная картинка, картинка паука</p> <p>Раздаточный материал: счетные палочки, карточки-схемы «Паучок»</p>
61	Кроссворденек 2	<p>Игровой: дидактическая игра</p> <p>Словесный: беседа</p> <p>Наглядный: демонстрация наглядных пособий</p> <p>Практический: упражнение</p>	<p>«Сколько букв в картинке», кроссворд на маркерной доске, фломастер</p> <p>Раздаточный материал: основы для самостоятельной работы, простые карандаши</p>

62	Картинная галерея	Игровой: игровая ситуация, дидактическая игра Словесный: рассказ воспитателя Наглядный: демонстрация наглядных пособий Практический: упражнение, моделирование	Палочки Кюизенера, логические таблицы — 5 шт., таблица «Бабочки», схема «Снежинка» Раздаточный материал: карточки-схемы, палочки Кюизенера
63	Школа на лесной полянке	Игровой: игровая ситуация, дидактическая игра Словесный: рассказ воспитателя Наглядный: демонстрация наглядных пособий Практический: упражнение, моделирование	Ребусы — 5 шт., колокольчик, картинки: «Сказки» - 5 шт. Раздаточный материал: «Пентамино», «Танграм», «Колумбово яйцо»
64	Игротека (диагностическое занятие)	Словесный: объяснение, вопрос Игровой: дидактическая игра Наглядный: демонстрация наглядных пособий Практический: упражнение	Блоки Дьенеша, карточки-символы, три обруча Раздаточный материал: основы для самостоятельной работы, блоки Дьенеша, логические таблицы: «Дерево», «Продолжи ряд»

### 3. Список литературы

1. Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. №273-ФЗ. – Москва : Сфера, 2013. – 192с. – (Правовая библиотека образования)
2. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ / И.Н. Попова, С.С. Славин // Министерство образования и науки России ФГАУ «Федеральный институт развития образования». – М., 2015
3. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования [Текст]. – М: Центр педагогического образования, 2014. – 32с.
4. Давайте вместе поиграем. Комплект игр с блоками Дьенеша / Под ред. Б.Бфинкельштейн. - Спб.: Корвет, 2001
5. Давайте поиграем: Математические игры для детей 5-6 лет / Под ред. А.А.Столяра. - М.: Просвещение, 1991
6. Демонстрационный материал к счетным палочкам Кюизенера и логическим блокам Дьенеша / Б.Бфинкельштейн. - Спб.: Корвет, 2015
7. Захарова Н.И. Играем с логическими блоками Дьенеша: Учебный курс для детей 5-6 лет. - Спб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2017
8. Кайе В.А. Методическое пособие. Развивающая предметно-игровая система Соты Кайе - Спб.: Корвет, 2018
9. Ларечина Е.В. Развивающие занятия для детей. – СПб.: Речь, 2015
10. Михайлова Л. В. Логические блоки Дьенеша — всесторонняя развивающая игра // Молодой ученый. — 2015. — №1. — С. 460-464
11. Праздник в стране блоков (альбом к блокам Дьенеша) / Б. Бфинкельштейн. - Спб.: Корвет, 2015
12. Поиск затонувшего клада (альбом к блокам Дьенеша) / Б. Бфинкельштейн. - Спб.: Корвет, 2015
13. Савина Л.П. Пальчиковая гимнастика для развития речи дошкольников. – М.: Просвещение, 2011

14. Спасатели приходят на помощь (альбом к блокам Дьенеша) / Б. Бфинкельштейн. - Спб.: Корвет, 2015
15. Тихомирова Л.Ф. Развитие познавательных способностей детей. – Ярославль, 2007
16. Тихомирова Л.Ф. Упражнения на каждый день: развитие внимания и воображения дошкольников. – Ярославль, 2008
17. Чудо — кубики (альбом заданий для игры Сложи узор) / Н.Г.Семенова - Спб.: Корвет, 2015