

**Управление образования администрации города Оренбурга
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Центр детского творчества» г. Оренбурга**

СОГЛАСОВАНО
НМС МАУДО
ЦДТ г. Оренбурга
протокол № 127
от 28.08.2024 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МАУДО ЦДТ
г. Оренбурга
В.Н. Каратаева
29.08.2024 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**
социально-гуманитарной направленности
«РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ»

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

Автор-составитель:
Чердинцева М.А., педагог
дополнительного образования
МАУДО ЦДТ г. Оренбурга

**г. Оренбург
2024**

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

I КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ	3
1.1. Пояснительная записка	3
Направленность программы и ее общая характеристика	3
Актуальность программы	3
Отличительные особенности программы	4
Адресат программы	5
Объем и срок освоения программы	5
Формы обучения и виды занятий по программе	6
Режим занятий	6
1.2. Цель и задачи программы	
Цель	7
Задачи	7
1.3. Содержание программы	
1.3.1 Учебные планы	8
1.3.2 Учебно-тематические планы	9
1.3.3 Содержание учебно-тематических планов	12
1.4 Планируемые результаты	22
1.5 Воспитательный компонент	26
II КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ	30
2.1 Календарный учебный график	30
2.2 Условия реализации программы	30
2.3 Формы контроля	31
2.4 Оценочные материалы	32
2.5 Методические материалы	34
Список литературы	45

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Развивающие игры» является частью учебно-методического комплекса образовательной программы отдела СРР АБВГДЕЙКА.

Программа разработана в соответствии с:

- Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ;

- приказом Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Письмом Минобрнауки России от 18.11.2015 N 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);

- положением о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе МАУДО ЦДТ г. Оренбурга.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Развивающие игры» имеет **социально - гуманитарную направленность**, ориентирована на развитие познавательных способностей детей старшего дошкольного возраста. **По сроку реализации программа рассчитана на 2 года, по содержанию является однопрофильной, по форме организации содержания – комплексной, по цели обучения – развивающей, по типу программы – модифицированной, по уровню реализации предназначена для детей старшего дошкольного возраста, является разноуровневой по сложности учебного материала.**

Учебной базой реализации программы является детский клуб «Олимп» (СРР «АБВГДейка») МАУДО ЦДТ г. Оренбурга.

Актуальность программы определяется ее направленностью на реализацию развивающей функции образования, определяемую требованиями образовательной ситуации и нормативными документами, регламентирующими образовательную деятельность с детьми дошкольного возраста.

Целью организации образовательной деятельности с детьми дошкольного возраста является создание условий для полноценного проживания данного возраста, проектирование образовательной деятельности на основе индивидуальных и возрастных особенностей детей дошкольного возраста, развитие новообразований в интеллектуальной, социальной, личностной и поведенческой сферах жизнедеятельности детей дошкольного возраста, формирование у них предпосылок учебной деятельности.

Занятия в рамках общеобразовательной общеразвивающей программы «Развивающие игры» способствуют развитию любознательности,

познавательной мотивации, формированию познавательных действий, становлению сознания, формированию первичных представлений о себе, других людях. О свойствах и отношениях объектов окружающего мира (форме, цвете, размере, материале, количестве, числе, части и целом, пространстве и времени причинах и следствиях и др.) Находя правильный ответ, дети обосновывают его, доказывают его правомерность, тем самым развивается речь, обогащается словарный запас.

Отличительные особенности программы

При составлении данной программы были проанализированы примерные общеобразовательные программы дошкольного образования: «Детство» (авт. В. И. Логинова, Т.И.Бабаева), «От рождения до школы» (авт. Н. Е. Веракса, Т. С. Комарова, М. А. Васильева), «От звука к букве» (авт. Е. В. Колесникова), а также программы по интеллектуальному развитию детей дошкольного возраста в системе дополнительного образования. В отличие от примерных общеобразовательных программ, предусматривающих реализацию развивающей функции в рамках предметных областей, дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Развивающие игры» выступает самостоятельным учебным предметом, интегрирующим в себе познавательную, коммуникативную, речевую области. В общеобразовательной общеразвивающей программе «Развивающие игры» используются игры из примерных общеобразовательных программ. Из программы «Детство» (авт. В.И.Логинова, Т.И.Бабаева) заимствованы игры на сравнение предметов по нескольким признакам, установление сериационных рядов по разным основаниям, задания на группировку предметов на основе существенных признаков (живое – неживое; реальное – фантастическое; домашние – дикие животные), игры на узнавание предметов по описанию, игры на осуществление контрольно - проверочных действий: «Найди ошибку», «Найди отличия», интеллектуально - развивающие игры: «Танграм», «Колумбово яйцо», «Волшебный круг». Из программы «Развитие» Венгера Л.А. взяты задания на использование слов, выражающих понятие разной степени обобщенности (растение – дерево – елка), а также задания на понимание обратной зависимости между объемом и содержанием понятий.

В отличие от дополнительных общеобразовательных программ, направленных на работу с детьми старшего дошкольного возраста («Умка» автор Ю. Калениченко, программы «Развивающие игры» Муниципального дошкольного образовательного учреждения «Центр развития ребенка – детский сад «Золотой ключик» и др.), ориентированных на интеллектуальное развитие, мелкой моторики, математических представлений, ознакомление с окружающим миром, общеобразовательная общеразвивающая ***программа «Развивающие игры» имеет более широкую цель – развитие не частных психических процессов и функций, а целенаправленное формирование способов мыслительной деятельности посредством использования инновационных методов и приемов работы с***

детьми старшего дошкольного возраста. На каждом занятии используются игры на развитие восприятия, внимания, памяти, мышления, воображения, объединенные единым сюжетом. Построение занятий идет по принципу «расширяющейся спирали». Благодаря этому принципу один и тот же вид мышления, одна и та же интеллектуальная операция отрабатывается на занятиях периодически, многократно, причем содержание постепенно усложняется (от частного познавательного процесса к умственному действию) и расширяется за счет обогащения новыми компонентами и углубленной переработки каждого действия.

Адресат программы

Адресатом программы являются дети старшего дошкольного возраста (5-7 лет). Данный возраст характеризуется качественными изменениями в интеллектуальной сфере (формируется произвольность интеллектуальных процессов, идет активное развитие всех познавательных процессов и, в первую очередь, логического мышления и воображения, возрастают учебные способности, в т.ч. и к усвоению теоретического материала, формируются предпосылки учебной деятельности и др.). В личностной сфере формируются и развиваются обобщенная и дифференцированная самооценка, закрепляются этические инстанции. В конце дошкольного возраста формируется внутренняя позиция школьника (Божович Л.И.). В социальной сфере развитие дошкольника характеризуется формированием новых способов общения с взрослым (контекстное общение) и сверстниками. Поведение старшего дошкольника начинает характеризоваться произвольностью. Разрозненные, конкретные впечатления об окружающей действительности становятся все более четкими, ясными и обобщенными, появляется целостное восприятие и осмысление реальности, формируется первоначальная схематичная картина мира (Д.Б.Эльконин). Качественные изменения в развитии приводят к тому, что к концу дошкольного возраста ребенок становится готовым к принятию новой для него социальной роли школьника, усвоению новой (учебной) деятельности и системы обобщенных знаний, составляющих основы наук.

Содержание программы «Развивающие игры» учитывает особенности интеллектуального развития старших дошкольников, ориентирована на перевод любознательности и личностной активности на уровень ценностного отношения (в соответствии с возможностями возраста) к познанию.

Объем и срок освоения программы

Реализация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Веселые пальчики» рассчитана на **2 года**.

Общий объем дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Веселые пальчики» составляет 74 часа аудиторной нагрузки: 1-ый год обучения – 36 часов, 2-ой год обучения и последующие 38 часов.

Форма обучения и виды занятий по программе

Выполнение целей и задач программы осуществляется через разнообразные **формы организации обучения:**

Фронтальная – организация работы со всеми детьми одновременно.

Групповая - организация работы с подгруппой детей, деятельность которых объединяется общей целью. В процессе совместной деятельности они обретают навыки работы в коллективе.

Индивидуальная форма работы присутствует в ситуациях оказания помощи учащемуся в случае его затруднения.

Занятия являются ведущей формой организации обучения. Они позволяют педагогу формировать знания по предмету с учётом возрастных особенностей детей. Занятия дают возможность уточнить и систематизировать личный опыт детей, который накопился у них во время игр и труда в повседневной жизни.

В рамках общеобразовательной общеразвивающей программы «Развивающие игры» используются следующие виды занятий:

по содержанию: вводное занятие, занятие - изучение нового материала, занятие-закрепление, обобщение, итоговое занятие. Доминирующей формой является занятие комбинированного типа;

по форме: занятие - игра, занятие - соревнование, занятие - путешествие, занятие, включающие в себя элементы конкурса, занятие - презентация проекта.

В случаях возникновения непредвиденных обстоятельств в условиях вынужденных мер традиционное очное обучение по программе реализуется с применением дистанционных образовательных технологий с помощью сервисов для видеоконференций и общения в чатах.

Обучение с применением дистанционных технологий осуществляется в on-line (вебинары, видеоконференции, чаты) и off-line формах (обучающие видео-, аудио-материалы, мастер-классы, презентации, текстовые документы, учебные консультации)

Режим занятий

Занятия проводятся по расписанию в соответствии с учебным планом СРР «АБВГДейка», предусматривающим обязательные перерывы между занятиями продолжительностью не менее 10 минут.

В первый год обучения занятия проводятся **1 раз в неделю**, продолжительность занятия составляет 25 минут, на втором году обучения – 1 раз в неделю, продолжительность - 30 минут.

При обучении с применением дистанционных образовательных технологий, продолжительность занятий сокращается до 20 минут.

Количество учащихся в группе 10-15 человек. Данное количество детей является оптимальным для данной программы, так как в основе лежат методы и формы индивидуального подхода к развитию личности ребёнка. Это связано с учётом обеспечения безопасности жизни при проведении подвижных игр, с размером использованной площади помещения.

1.2. Цель и задачи программы

Цель: развитие познавательных способностей детей старшего дошкольного возраста.

Задачи:

Воспитательные:

- 1.Формировать ценностные отношения к познанию;
- 2.Воспитывать эмоциональную отзывчивость;
- 3.Воспитывать личностную активность, стремление к преодолению трудностей;
- 4.Воспитывать уверенность в себе, желание прийти на помощь сверстнику;
5. Воспитывать стремления к активной деятельности и творчеству, формировать эмоционально-положительное отношение к труду и профессиональному миру.

Обучающие:

- 1.Расширять общий кругозор и осведомленность детей;
- 2.Развивать основные логические операции (анализ и синтез, сравнение, классификация, систематизация, обобщение, умозаключение) и способы мыслительной деятельности;
3. Развивать ориентировку во внешних свойствах и отношениях предметов и явлений, в пространстве и во времени.

Развивающие:

- 1.Развивать познавательный интерес и познавательную активность.
2. Развивать знаково-символические функции мышления.
- 3.Формировать и развивать ИТ-компетентность.

1.3 . Содержание программы

1.3.1 Учебные планы

№	Название разделов	1год обучения			2год обучения			Формы контроля и аттестации
		всего	теория	практика	всего	теория	практика	
I	Введение в предмет	1	0,5	0,5	1	0,5	0,8	Наблюдение, Беседа
II	Игры на развитие восприятия, внимания и памяти	7	-	7	5	0,5	4,5	Наблюдение, устный опрос, игровые упражнения
III	Игры на развитие знаково-символической функции мышления	5	1	4	6	-	6	Анализ продуктов деятельности, наблюдение, игровые упражнения
IV	Моделирование	3	-	3	3	0,5	2,5	Анализ продуктов деятельности
V	Игры на развитие мыслительных операций	17	1,5	15.5	17	0,5	16,5	Логические задачи и упражнения, тестовые задания
VI	Критическое мышление	1	-	1	1	-	1	Игровые упражнения, наблюдение
VII	Творческое воображение	2	-	2	5	-	5	Беседа, наблюдение, игровые упражнения
Всего:		36	3	33	38	2	36	

1.3.2 Учебно-тематические планы

Учебно-тематический план 1-го года обучения

№	Раз-дел	Тема	всего	В том числе	
				теория	практика
1	I	Введение в предмет. Первичная аттестация	1	0,5	0,5
2	V	Классификация «Во саду, ли в огороде»	1	-	1
3	II	Отличительные признаки растений и животных. Теплые и холодные цвета «Цветочный город»	1	-	1
4	II	Время «Сутки»	1	-	1
5	V	Обобщение предметов по существенным признакам «Магазин»	1	-	1
6	II	Запоминание слова по смыслу «Художник»	1	-	1
7	III	Замещение «Цветные картинки»	1	-	1
8	III	Пиктография «Фантазеры»	1	0,5	0,5
9	III	Знаки – символы «Кто в домике живет»	1	-	1
10	III	Графическая аналогия «Говорящие рисунки»	1	-	1
11	IV	Плоскостное моделирование - игра «Пифагор»	1	-	1
12	II	Отличия в картинках	1	-	1
13	V	Общие и отличительные признаки объекта	1	0,5	0,5
14	V	Существенные и несущественные признаки объекта «Птичий двор»	1	0,5	0,5
15	V	Общие и существенные признаки «Цирк»	1	-	1
16	IV	Плоскостное моделирование - игра «Монгольская»	1	-	1
17	VII	Творческое воображение «Зверье мое»	1	-	1
18	III	Мнемотаблицы. Промежуточная аттестация	1	0,5	0,5
19	V	Нахождение лишнего предмета по разным признакам в одном и том же задании «Новый год»	1	-	1
20	II	Зашумленные картинки «Усатый полосатый»	1	-	1
21	V	Подбор противоположных по смыслу предметов «Зоопарк»	1	-	1
22	V	Разрешающие и запрещающие знаки Дом для зверей»	1	-	1
23	IV	Плоскостное моделирование - игра «Колумбово яйцо»	1	-	1
24	II	Запоминание по ассоциации Чебурашка»	1	-	1
25	V	Определение признака предмета отрицанием «У меня зазвонил телефон»	1	-	1

26	V	Выделение нескольких предметов из группы по определенным признакам «Павлинья красота»	1	-	1
27	V	Определение предмета отрицанием «Пес Барбос»	1	-	1
28	V	Суждения противоположные исходному суждению «В геометрическом царстве»	1	-	1
29	V	Ошибочные суждения «Подружки»	1	-	1
30	V	Определение места предмета в системе «Кот Котофей»	1	0,5	0.5
31	V	Подбор предметов в соответствии с цветом и формой «Пеликан»	1	-	1
32	V	Расположение предметов в определенной последовательности «Сова»	1	-	1
33	V	Умозаключения (хорошо, плохо) «Путешествие на транспорте»	1	-	1
34	V	Логические ряды «Заячья избушка»	1	-	1
35	VI	Лже-загадки «В гостях у сказки»	1	-	1
36	VII	Творческое воображение «Ах уж эти сказки». Итоговая аттестация	1	-	1
		Итого:	36	3	33

Учебно-тематический план 2 - го года обучения

№	Раз дел	Тема	всего	В том числе	
				теория	практика
1	I	Введение в предмет. Первичная аттестация.	1	0,5	0,5
2	V	Сравнение двух объектов, относящихся к одной категории «Веселый карандаш»	1	-	1
3	V	Сравнение двух объектов, у которых общее найти гораздо Труднее «Художник»	1	-	1
4	II	Изменения во времени	1	-	1
5	V	Группировка предметов «Магазин»	1	-	1
6	VII	Развитие творческого воображения на примерах изменения сказки «Добрые и злые волшебники»	1	-	1
7	V	Место предмета в системе «В синем небе самолеты»	1	-	1
8-9	III	Замещение «Вместе расскажем историю»	2	-	2
10	III	Соотнесение контурного изображения с	1	-	1

		реальным изображением предметов «Что для кого?»			
11	III	Анализ схематического изображения фигуры человека «Веселые человечки»	1	-	1
12	III	Моделирование ситуаций по предложенному образцу «Путешествие в страну Сказкино»	1	-	1
13	V	Игра «Данетка»	1	0,5	0,5
14	IV	Моделирование – игра «Танграм». Промежуточная аттестация.	1	-	1
15	VII	Развитие творческого воображения. Решение проблемных ситуаций «Белоснежка и гномы»	1	-	1
16	VII	Развитие творческого воображения. Метод фокальных объектов «Гуляем по зоопарку»	1	-	1
17	V	Составление загадок, исходя из признаков схожести «Зверье мое»	1	-	1
18	III	Символическое изображение предметов «В поисках клада»	1	-	1
19	VI	Развитие критического мышления «Веселый турист»	1	-	1
20	V	Определение признака предмета отрицанием «Новый год»	1	-	1
21	V	Выделение группы предметов, не имеющих определенного признака отрицанием «Школа детективов»	1	-	1
22	II	Запоминание цепочки парных слов, связанных по смыслу «Дом»	1	-	1
23	V	Закономерность «Цирк»	1	-	1
24	V	Определение места предмета в системе «Профессии»	1	-	1
25	IV	Моделирование – игра «Волшебный круг»	1		1
26	VII	Развитие творческого воображения – реальное, нереальное «Необычный остров»	1	-	1
27	II	Копирование по памяти. Правила игры «Внимание»	1	-	1
28	V	Построение возрастающих и убывающих рядов «В математическом царстве»	1	-	1
29	V	Закономерность расположения предметов, упорядоченных по одному признаку «Матрешка»	1	-	1

30	V	Закономерность расположения предметов, упорядоченных на основе двух или трех признаков «Рыжая плутовка»	1	-	1
31	V	Умозаключения, ведущие от знания от части предмета к общему знанию обо всех предметах определенного вида «Дерево»	1	-	1
32	V	Умозаключения, ведущие от знания общего к знаниям о частях «Жители подводного царства»	1	-	1
33	III	Соотнесение схематического изображения предмета с художественным изображением «Созвездия»	1	-	1
34	V	Умозаключения по аналогии «Космос»	1	-	1
35	IV	Объемное моделирование. Флексагоны	1	0,5	0,5
36 - 37	V	Систематизация «Что я знаю о школе»	2	-	2
38	II	Представление о школьной жизни «Путешествие в страну знаний». Итоговая аттестация.	1	-	1
		Итого:	38	2	36

1.3.3 Содержание учебно-тематических планов

Содержание учебно-тематического плана 1-ого года обучения

Тема 1. Введение в предмет. Первичная аттестация.

Теория. Введение в предмет: содержание, структура. Введение базовых понятий: дружба, друг. Инструктаж о правилах поведения на занятии, характеристика качеств игрушек.

Практика. Беседа о дружбе, правилах поведения на занятии. Игры с клубочком: «Назови свое имя», «Определи на ощупь», «Назови предметы, которые ты видишь». Заучивание считалки о школе.

Тема 2. Классификация «Во саду ли в огороде».

Практика. Игры: «Покажи овощ или фрукт, похожий на эту геометрическую фигуру», «Где это растет?», «Назови, одним словом», «Цепочка слов», «Не пропусти растение», заучивание считалки.

Тема 3. Отличительные признаки растений и животных. Теплые и холодные цвета «Цветочный город».

Практика. Беседа: «Чем растение отличается от животного?». Рассматривание иллюстраций с изображением цветов: садовых, луговых,

домашних. Игры: «Солнышко – льдинка», «Запомни слова», «Бывает – не бывает?», «Назови три цветка, три фрукта, три овоща и т.д.»

Тема 4. Время «Сутки».

Практика. Беседа о сутках, частях суток. Игры: «Подбери картинки к частям суток», «Разложи по порядку», «Соедини картинки наугад и объясни, когда это бывает», «Когда это бывает?».

Тема 5. Обобщение предметов по существенным признакам «Магазин»

Практика. Беседа о правилах поведения в магазине. Игры: «Назови одним словом покупки», «Выше, ниже, слева, справа», «Что лишнее на полке?», «Рассмотри и назови», «Отгадай загадки».

Тема 6. Запоминание слова по смыслу «Художник».

Практика. Игры: «Подбери картинку к слову», «Раздели на группы», «Найди ошибки художника», «Наоборот», «Вспомни слово по картинке».

Тема 7. Замещение «Цветные картинки».

Практика. Игры: «Цветные картинки», «Чудесный мешочек», «Цепочка слов».

Тема 8. Пиктография «Фантазеры».

Теория: понятие «пиктография»

Практика. Беседа о пиктографии, истории ее возникновения.

Игры: «Что в круге?», «Что это?», «Что лишнее?»

Тема 9. Знаки – символы «Кто в домике живет».

Практика. Игры: «Кто в домике живет?», «Найди те картинки, которых не было», «Закончи рисунок».

Тема 10. Графическая аналогия «Говорящие рисунки».

Практика. Игры: «Прочти что написано?», «Придумай изображение названия сказок: «Три поросенка», «Три медведя», «Волк и семеро козлят», «Волшебные палочки».

Тема 11. Плоскостное моделирование - игра «Пифагор».

Практика. Игры: «Пифагор» - фигура «Щенок» (собрать фигуру методом наложения фигур игры на схему), «Найди отличия у собачек», «Запомни, что подарили щенку», «Подбери пару».

Вариативное задание: «Сложить фигуру, ориентируясь на схему».

Тема 12. Отличия в картинках «Кораблик».

Практика. Игры: «Пифагор» - фигура «Кораблик» (собрать фигуру методом наложения фигур игры на схему), «Сравни картинки», «Выбери картинки из нижнего ряда», «Назови лишнее слово», «Наоборот».

Вариативное задание: «Сложить фигуру с ориентировкой на схему».

Тема 13. Общие и отличительные признаки объекта «Строим дом».

Теория. Понятие об общих и отличительных признаках сравниваемых объектов.

Практика. Игры: «Пифагор» - фигура «Домик» (собрать фигуру, ориентируясь по схеме), «Сравни животных. Что у них общего и чем они

отличаются?», «Найди отличия», «Отгадай загадки». Заучивание загадки о трамвае.

Вариативное задание: «Сложить фигуру с ориентировкой на схему».

Тема 14. Существенные и несущественные признаки объекта «Птичий двор».

Теория. Понятие о существенных и несущественных признаках объекта.

Практика. Игры: «Пифагор» - фигура «Лебедь» (собрать фигуру, ориентируясь по схеме), «Найди, что объединяет всех птиц, насекомых, «Определи, кто лишний?», «Найди отличия». Заучивание стихотворения «Птенец».

Вариативное задание: «Сложить фигуру по памяти».

Тема 15. Общие и существенные признаки «Цирк».

Практика. Игры: «Пифагор» - фигура «Собачка» (собрать фигуру, ориентируясь по схеме), «Назови, что общего у всех кто выступал в цирке», «Определи лишнюю картинку», «Воспроизведи, что было». Мультимедийное задание: «Найди отличия у клоунов».

Вариативное задание: «Сложить фигуру по памяти».

Тема 16. Плоскостное моделирование - игра «Монгольская».

Практика. Игры: «Монгольская» - фигура «Квадрат» (сложить фигуру методом наложения фигур на схему), «Найди отличия у поросят», «Определи, какой фигуры не хватает?», «Дорисуй пуговицы клоунам», «Подбери противоположный по смыслу предмет».

Вариативное задание: «Сложить фигуру с ориентировкой на схему».

Тема 17. Творческое воображение «Зверье мое».

Практика. Игры: «Монгольская» - фигура «Верблюд» (сложить фигуру методом наложения фигур на схему), «Придумай фантастическое животное», «Найди, в чем сходство и различие у слона и верблюда», «Определи лишнее на картинке», «Наоборот».

Вариативное задание: «Сложить фигуру с ориентировкой на схему».

Тема 18. Мнемотаблицы. Промежуточная аттестация.

Теория. Мнемотаблицы. Качественные характеристики мнемотаблиц.

Практика. Игры: «Подбери к слову картинку», «Монгольская» - фигура «Козлик» (собрать фигуру, ориентируясь по схеме), «Назови одним словом», «Что лишнее?». Составление рассказа с помощью мнемотаблицы.

Вариативное задание: «Сложить фигуру по памяти».

Тема 19. Нахождение лишнего предмета по разным признакам в одном и том же задании «Новый год».

Практика. Игры: «Монгольская» - фигура «Дед Мороз» (собрать фигуру, ориентируясь по схеме), «Определи кто лишний? Какие варианты еще могут быть и почему?», «Найди такого же деда Мороза, как и первый», «Подбери очки к колпачкам».

Вариативное задание: «Сложить фигуру по памяти».

Тема 20. Зашумленные картинки «Усатый полосатый».

Практика. Игры: «Монгольская» - фигура «Кошка» (собрать фигуру, ориентируясь по схеме), «Найди пару», «Сосчитай, сколько кошек и котят?» Мультимедийная игра: «Покажи и назови те фигуры, которые оказались лишними». Заучивание стихотворения «Котик».

Вариативное задание: «Сложить фигуру по памяти».

Тема 21. Подбор противоположных по смыслу предметов «Зоопарк».

Практика. Игры: «Монгольская» - фигура «Жираф» (собрать фигуру, ориентируясь по схеме), «Подбери противоположный по смыслу предмет, объясни свой выбор», «Найди то, чего не было», «Запомни, кто жил в зоопарке», «Объедини в группы», «Нарисуй необычное животное».

Вариативное задание: «Сложить фигуру по памяти».

Тема 22. Разрешающие и запрещающие знаки «Дом для зверей».

Практика. Игры: «Монгольская» - фигура «Домик» (собрать фигуру, ориентируясь по схеме), «Рассели котят и щенят в домике», «Найди общее». Заучивание считалки про котенка.

Вариативное задание: «Сложить фигуру по памяти».

Тема 23. Плоскостное моделирование - игра «Колумбово яйцо».

Практика. Игры: «Колумбово яйцо» - фигура «Жук» (собрать фигуру методом наложения фигур на схему), «Что изменилось?», «Назови что лишнее и почему», «Отгадай загадки», «Вылечи животного».

Вариативное задание: «Сложить фигуру с ориентировкой на схему».

Тема 24. Запоминание по ассоциации «Чебурашка».

Практика. Игры: «Колумбово яйцо» - фигура «Чебурашка» (собрать фигуру, методом наложения фигур на схему), «Найди отличия у крокодилов», «Подбери картинку к слову и вспомни слово по картинке», «Запомни!».

Вариативное задание: «Сложить фигуру с ориентировкой на схему».

Тема 25. Определение признака предмета отрицанием «У меня звонил телефон».

Практика. Игры: «Колумбово яйцо» - фигура «Телефон» (собрать фигуру методом наложения фигур на схему), «Расставь телефоны на полочках магазина, не повторяясь», «Прочти картинки», «Продолжи перечень предметов и назови общий признак». Заучивание стихотворения о телефоне.

Вариативное задание: «Сложить фигуру с ориентировкой на схему».

Тема 26. Выделение нескольких предметов из группы по определенным признакам «Павлинья красота».

Практика. Игры: «Колумбово яйцо» - фигура «Павлин» (собрать фигуру методом наложения фигур на схему), «Логическая цепочка», «Покажи и назови все, что не относится к птицам, растениям, не круглое и т.д.», «Назови, кто лишний и почему?», «Верю, не верю».

Вариативное задание: «Сложить фигуру с ориентировкой на схему».

Тема 27. Определение предмета отрицанием «Пес Барбос».

Практика. Игры: «Колумбово яйцо» - фигура «Собачка» (собрать фигуру, ориентируясь по схеме), «Запомни картинки», «Подбери нужный предмет», «Наоборот». Мультимедийная игра: «Какого цвета Бобик?»

Вариативное задание: «Сложить фигуру по памяти».

Тема 28. Суждения противоположные исходному суждению «В геометрическом царстве».

Практика. Игры: «Колумбово яйцо» - фигура «Самолет» (собрать фигуру, ориентируясь по схеме), «Рассели малышей в домики», « Закончи суждения», «Назови фигуры и посчитай их», «Узнай фигуры на ощупь».

Вариативное задание: «Сложить фигуру по памяти».

Тема 29. Ошибочные суждения «Матрешка».

Практика. Игры: «Колумбово яйцо» - фигура «Матрешка» (собрать фигуру, ориентируясь по схеме), «Подбери по аналогии: стол – скатерть, пол? и т. д», «Найди отличия» «Что лишнее?», «Исправь ошибочные суждения», «Дорисуй».

Вариативное задание: «Сложить фигуру по памяти».

Тема 30. Определение места предмета в системе «Кот Котофей».

Теория. Определение места предмета в системе.

Практика. Игры: «Найди животных», «Колумбово яйцо» - фигура «Кот» (собрать фигуру, ориентируясь по схеме), «Подбери недостающую картинку», «Найди отличия».

Вариативное задание: «Сложить фигуру по частично размеченному контуру».

Тема 31. Подбор предметов в соответствии с цветом и формой «Пеликан».

Практика. Игры: «Колумбово яйцо» - фигура «Пеликан» (собрать фигуру, ориентируясь по схеме), «Найди каждой рыбке свое место», «Логическая цепочка», «Назови по аналогии».

Вариативное задание: «Сложить фигуру по памяти».

Тема 32. Расположение предметов в определенной последовательности Сова».

Практика. Игры: «Колумбово яйцо» - фигура «Сова» (собрать фигуру, ориентируясь по схеме), «Продолжи последовательность», «Определи, кто лишний и почему», «Определи, какой картинки не хватает», «Отгадай загадки».

Вариативное задание: «Сложить фигуру по частично размеченному контуру».

Тема 33. Умозаключения (хорошо, плохо) «Путешествие на транспорте».

Практика. Беседа о видах транспорта. Игры: логическая цепочка: «Ремонт поезда», «Сравни 2 поезда, найди отличия», «Если ты опоздал на поезд, что в этом хорошего и плохого?», «Кто на чем?», «Поезд».

Тема 34. Логические ряды «Заячья избушка».

Практика. Игры: «Собери окна в заячьей избушке» (собрать квадратики с ориентировкой на схему), «Расположи домики по мере возрастания», «Определи что изменилось?», «Нарисуй страшилку для лисицы». Мультимедийная игра: «Найди отличия».

Вариативное задание: «Сложить квадраты из 2-х, 3-х, 4-х частей без ориентировки на схему».

Тема 35. Лже–загадки «В гостях у сказки».

Практика. Игры: «Определи, из какой сказки этот герой?», «Отгадай загадки бабы Яги», «Построй домик», «Переложи 2 палочки и получи флажок», «Определи, что не так в домике Наф-Нафа?»

Тема 36. Творческое воображение. Итоговая аттестация.

Практика. Игры: «Назови одним словом», «Определи, что лишнее», «Определи, какой фигуры не хватает?», лже – загадки.

Содержание программы 2 - ого года обучения.

Тема 1. Вводное занятие. Первичная аттестация.

Теория. Цели и задачи 2-ого года обучения. Основные понятия. Инструктаж о правилах поведения на занятии.

Практика. Игры «Цепочка дружбы», «Игрушка, школа, спорт», «найди отличия», «Назови одним словом». Заучивание считалки о дружбе».

Тема 2. Сравнение двух объектов, относящихся к одной категории «Веселый карандаш».

Практика. Игры: «Соотнесите слово с картинкой», «Определи сходство и отличие », «Вспомни слово по картинке», «Определи, где ошибся художник?».

Тема 3. Сравнение двух объектов, у которых общее найти гораздо труднее» Художник».

Практика. Игры: «Соотнеси слово с картинкой», «Назови, кто я?», «Найди сходство и отличие », «Вспомни слово», «Назови, одним словом».

Вариативное задание: «Придумай сам, какие слова мы можем объединить».

Тема 4. Изменения во времени.

Практика. Беседа о временах года. Викторина по временам года. Игры: «Найди реальное сочетание», «Объясни необычное сочетание», «Реши проблему».

Тема 5. Группировка предметов «Магазин».

Практика. Игры: «Посмотри на предметы, раздели их на группы. Дай название каждой группе», «Подбери коробку к игрушке», «Магазин ковров», «Угадай покупку», «Что лишнее?».

Вариативное задание: «Придумай свои группы предметов».

Тема 6. Развитие творческого воображения на примерах изменения действия сказки «Добрые и злые волшебники».

Практика. Игры: «Угадай, из какой сказки», «Объясни необычное соединение», «Если бы ты был волшебником...» Мультимедийная игра: «Проделки бабы Яги», «Найди отличия».

Тема 7. Место предмета в системе «В синем небе самолеты».

Практика. Игры: «Назови общий признак», «Хлопни в ладоши на «летающие» слова», «Определи, чем отличаются самолеты», «Определи, какой самолет улетел?», «Что лишнее?».

Тема 8-9. Замещение «Вместе расскажем историю».

Практика. Игра: «Вместе расскажем историю», «Троечки», «Закорючки».

Тема 10. Соотнесение контурного изображения с реальным изображением предметов».

Практика. Игры: «Что для кого?», «Кто кем будет?», «Запомни пары слов», заучивание считалки.

Тема 11. Анализ схематического изображения фигуры человека «Веселые человечки».

Практика. Игры: «Веселые человечки», «Выбери 2 слова».

Тема 12. Моделирование ситуаций по предложенному образцу «Путешествие в страну Сказкино».

Практика. Викторина: «Угадай сказку по схеме». Игры: «Разные сказки», «Дорисуй тех, кто спрятался в волшебном лесу».

Тема 13. Игра «Данетка».

Теория. Правила игры «Данетка».

Практика. Беседа о правилах игры. Игры: «Угадай животное», «Назови, кто лишний», «Простые рисунки».

Тема 14. Моделирование – игра «Танграм». Промежуточная аттестация.

Практика. Игры: «Узнай на ощупь», «Собери квадрат» (собрать квадрат, ориентируясь на схему), «Найди и обведи все квадраты, треугольники, круги», «Дорисуй до образа».

Вариативное задание «Собери квадрат по памяти».

Тема 15. Развитие творческого воображения. Решение проблемных ситуаций «Белоснежка и гномы».

Практика. Игры: «Танграм» - фигура девочки «Белоснежка» (собрать фигуру с ориентировкой на схему), «Помоги гномам в городе перейти улицу, доехать на автобусе, подняться в лифте и т.д.», «Подбери пару», «Раздели все предметы на 2 группы по объединяющему их признаку. Мультимедийная игра: «Найди отличия у гномов».

Вариативное задание: «Собери фигуру по частично размеченной схеме и по памяти».

Тема 16. Развитие творческого воображения. Метод фокальных объектов «Гуляем по зоопарку».

Практика. Игры: «Танграм» - фигура «Лиса» (собрать фигуру с ориентировкой на схему), «Найди, что их объединяет», «Определи, какое

слово лишнее?», «Придумай необычную птицу». Заучивание считалки о лисе.

Вариативное задание: «Собери фигуру по частично размеченной схеме и по памяти».

Тема 17. Составление загадок, исходя из признаков схожести «Зверье мое».

Практика. Игры: «Танграм» - фигура «Заяц» (собрать фигуру с ориентировкой на схему), «Определи чего у кого не хватает?», «Запомни животных», «Продолжи фразу». Составление загадки о зайце.

Вариативное задание: «Собери фигуру по частично размеченной схеме и по памяти».

Тема 18. Символическое изображение предметов «В поисках клада»

Практика. Игры: «Танграм» - фигура «Кораблик» (собрать фигуру с ориентировкой на схему), «Найди отличия у пиратов», «Угадай фигуру», «Какой фигуры не хватает», «Волшебник».

Вариативное задание: «Собери фигуру по неразмеченной схеме».

Тема 19. Развитие критического мышления, противоречия «Веселый турист».

Практика. Игры: «Танграм» - фигура «Турист» (собрать фигуру с ориентировкой на схему), «Отбери необходимые предметы для похода», «Запомни последовательность предметов», «Найди альтернативные действия», «Нарисуй тропинку, по которой прошел турист через болото».

Вариативное задание: «Собери фигуру по неразмеченной схеме».

Тема 20. Определение признака предмета отрицанием «Новый год»

Практика. Игры: «Танграм» (собрать фигуру Деда Мороза с ориентировкой на схему), «Покажи и назови все, что не относится к зиме», «Собери бусы», «Запомни цепочку слов, называя новогодние подарки», «Подбери очки к колпачкам».

Вариативное задание: «Собери фигуру по неразмеченной схеме».

Тема 21. Выделение группы предметов, не имеющих определенного признака отрицанием «Школа детективов».

Практика. Игры: «Танграм» - фигура «Собака» (собрать фигуру с ориентировкой на схему), «Найди предмет, если он не красный, не круглый, не квадратный и не белый», «Определи сходство и различие у кошки и собаки»). Мультимедийная игра: «Найди отличия».

Вариативное задание: «Собери фигуру по неразмеченной схеме и самостоятельной задумке».

Тема 22. Запоминание цепочки парных слов связанных по смыслу.

Практика. Игры: «Подбери картинку к слову», «Танграм» - фигура «Дом» (собрать фигуру с ориентировкой на схему), «Запомни пары слов», «Вспомни слово по картинке», «Найди как можно больше способов использования предметов». Мультимедийная игра: «Найди отличия».

Вариативное задание: «Собери фигуру по неразмеченной схеме и самостоятельной задумке».

Тема 23. Закономерность «Цирк».

Практика. Игры: «Танграм» - фигура «Кенгуру» (собрать фигуру с ориентировкой на схему), «Найди отличия у клоунов», «Продолжи ряд », «Определи, какой фигуры не хватает», «Отгадай по описанию».

Вариативное задание: «Собери фигуру по неразмеченной схеме и самостоятельной задумке».

Тема 24. Определение места предмета в системе «Профессии».

Практика. Игры: «Человек, какой профессии так говорит?», «Хлопни в ладоши, если услышишь слово, обозначающее профессию», «Какой фигуры не хватает», «Определи, кто кем будет?», «Исправь ошибочные суждения», «Найди 2 одинаковые шестеренки».

Тема 25. Моделирование – игра «Волшебный круг».

Практика. Игры: «Волшебный круг» - фигура «Заяц» (собрать фигуру с ориентировкой на схему), «Внимание!», «Подбери картинку», «Дорисуй недостающую фигуру». Заучивание считалки о зайце.

Вариативное задание: ««Собери фигуру по частично размеченной схеме».

Тема 26. Развитие творческого воображения – реальное, нереальное «Необычный остров».

Практика. Игры: «Хлопни в ладоши, если услышишь что-то необычное», «Волшебный круг» - фигура «Дерево» (собрать фигуру с ориентировкой на схему), «Собери части реального дерева», «Объедини любой плод с любым деревом, объясни, как такое может быть?»

Вариативное задание: «Собери фигуру по самостоятельной задумке».

Тема 27. Копирование по памяти. Правила игры «Внимание».

Теория: правила игры «Внимание».

Практика. Игры: «Волшебный круг» - фигура «Жираф» (собрать фигуру с ориентировкой на схему), «Внимание!», «Найди что общего и в чем различия у жирафа и зебры?», «Сгруппируй предметы». Мультимедийная игра: «Определи что лишнее?»

Вариативное задание: «Собери фигуру по частично размеченной схеме и по памяти».

Тема 28. Построение возрастающих и убывающих рядов «В математическом царстве».

Практика. Игры: «Волшебный круг» - фигура «Жадный король» (собрать фигуру с ориентировкой на схему), «Сосчитай сколько?..», «Расположи фигуры по величине». Мультимедийная игра: «Найди, какой фигуры не хватает?», «Определи лишнее слово».

Вариативное задание: ««Собери фигуру по неразмеченной схеме».

Тема 29. Закономерность расположения предметов, упорядоченных по одному признаку «Матрешка».

Практика. Игры: «Волшебный круг» - фигура «Матрешка» (собрать фигуру с ориентировкой на схему), «Сравни 2-х матрешек и найди отличия»,

«Определи, по какому признаку предметы расположили таким образом?», «Определи, какой матрешки не хватает?», «Найди лишнее слово».

Вариативное задание: «Собери фигуру по неразмеченной схеме».

Тема 30. Закономерность расположения предметов, упорядоченных на основе двух или трех признаков «Рыжая плутовка».

Практика. Игры: «Волшебный круг» - фигура «Лиса» (собрать фигуру с ориентировкой на схему), «Определи, какой рисунок должен быть следующим и почему?», «Вспомни, что было на картине», «Подбери рисунки по аналогии», «Найди, в чем сходство и различие у лисы и кошки».

Вариативное задание: «Собери фигуру по неразмеченной схеме».

Тема 31. Умозаключения, ведущие от знания от части предмета к общему знанию обо всех предметах определенного вида «Дерево».

Практика. Игры: «Подбери картинку к слову», «Волшебный круг» - фигура «Дерево» (собрать фигуру с ориентировкой на схему), «Найди одинаковые листья», «Вспомни слово по картинке», «Найди, что общего у дерева и цветка», «Продолжи мысль: У всех деревьев есть листья. Береза – это дерево, значит...»

Вариативное задание: «Придумай растение по собственному замыслу».

Тема 32. Умозаключения, ведущие от знания общего к знаниям о частях «Жители подводного царства».

Практика. Игры: «Волшебный круг» - фигура «Рак» (собрать фигуру с ориентировкой на схему), «Найди на морском дне предметы, которые затерялись», «Внимание!», «Определи, чего в море больше морских обитателей или акул? И т.д.», «Найди 2 существенных слова к тому, что назову», «Сравни предмет с обитателями моря».

Вариативное задание: «Собери фигуру по неразмеченной схеме».

Тема 33. Соотнесение схематического изображения предмета с художественным изображением «Созвездия».

Практика. Игры: «Созвездия», «Найди отличия у звездочетов», «Определи лишнее слово».

Тема 34. Умозаключения по аналогии «Космос».

Практика. Игры: «Волшебный круг» фигура - «Ракета» (собрать фигуру с ориентировкой на схему), «Подбери картинки», «Внимание» - рисуем «космические корабли», «Нарисуй недостающего инопланетянина», «Запомни пары слов». Загадки о космосе.

Вариативное задание: «Собери фигуру по неразмеченной схеме».

Тема 35. Объемное моделирование. Флексагоны.

Теория. Понятие «Флексагон» его развертка, раскраска, сборка, раскрытие.

Практика. Беседа и показ различных видов игрушек – головоломок флексагонов. Изготовление игрушки – головоломки. Игра с флексагоном: «Найди сказку».

Тема 36-37. Систематизация «Что я знаю о школе».

Практика. Игры: «Назови, чем детский сад отличается от школы?», «Отгадай загадки», «Игрушка, школа, спорт», «Назови лишнее». Презентация о школе. Заучивание считалки о школе.

Тема 38. Представление о школьной жизни «Путешествие в страну Знаний». Итоговая аттестация.

Практика. Игры: «Поезд», «Определи лишнюю фигуру», «Пара к паре». «Прочитай и придумай сам», «Определи верные и ложные суждения»

1.4 Планируемые результаты

В результате обучения по программе «Занимательный английский» обучающиеся достигают результатов, которые дифференцированы по содержанию (личностные, предметные и метапредметные) и уровню освоения (базовый и повышенный).

В области личностного развития

I год обучения	
Базовый уровень	Повышенный уровень
Проявляет в конкретных ситуациях доброжелательность, внимание, готовность помочь сверстнику в выполнении заданий. Проявляет инициативу в общении (делится впечатлениями со сверстниками). Выполняет правила поведения на занятиях. Проявляет познавательный интерес к освоению новых знаний.	Проявляет инициативу в общении (задает вопросы, привлекает к общению других детей). Ориентируется на самоконтроль в процессе соблюдения правил поведения. Проявляет любознательность, задает вопросы по существу изучаемого предмета. Сформирована обобщенная самооценка. Демонстрирует положительную мотивацию к занятиям по программе.
II год обучения	
Базовый уровень	Повышенный уровень
Проявляет волю и управляет своим поведением по требованию взрослого (произвольность поведения). Работает по правилу и образцу, слушает взрослого и выполняет его инструкции. Проявляет интерес к заданиям, решение которых связано с логикой мышления.	Самостоятельно действует, настойчиво добивается решения познавательных задач. Интересуется различными головоломками, заданиями, требующими логического мышления. Проявляет активность на занятиях, уверенность в своих действиях. Демонстрирует устойчивую мотивацию к занятиям, дифференцированную самооценку своих возможностей

В области усвоения метапредметных умений

І год обучения	
Базовый уровень	Повышенный уровень
Самостоятельно выполняет предложенные задания по заданному образцу, задает вопросы взрослому при затруднении на занятиях. Оценивает свою работу под руководством педагога.	Самостоятельно удерживает цель деятельности до получения результата. Самостоятельно вступает в сотрудничество, планирует, проявляет инициативу. Анализирует собственную работу с помощью взрослого, дифференцированно оценивает уровень владения тем или иным учебным действием. Самостоятельно дает оценку качеству своей работы
ІІ год обучения	
Базовый уровень	Повышенный уровень
Ставит с помощью взрослого цель своих действий. Самостоятельно обнаруживает ошибку в выполненной работе. Оценивает свою работу по заданному алгоритму. Применяет усвоенные знания и способы деятельности для решения новых задач. Использует схемы, наглядные модели в процессе решения проблемных заданий. Умеет работать в паре и группе.	Обнаруживает ошибку при выполнении задания и исправляет ее. Адекватно использует вербальные и невербальные средства общения во взаимодействии со сверстниками и взрослыми. Самостоятельно вступает в сотрудничество, проявляет инициативу во взаимодействии. Экспериментирует, проявляет интерес к исследовательской деятельности. Планирует решение учебной задачи под руководством педагога, выстраивает последовательность необходимых операций.

В области предметных знаний и умений

І год обучения	
Базовый уровень	Повышенный уровень
Определяет предметы на ощупь. Сравнивает сходные предметы и картинки, находит в них 5 отличий. Ориентируется в пространстве, различает понятия: вверху, внизу. Соотносит картинку со словом,	Выделяет структуру предметов, соотношение частей в предмете. Сравнивает сходные предметы и картинки, находит в них более 5 отличий, развернутым ответом дает пояснения.

запоминает слово и воспроизводит его по картинке. Удерживает в памяти цепочку из 6 - 7 слов; Запоминает на слух считалки, небольшие стихотворения в течение короткого времени, передает их содержание с помощью педагога. Пользуется условными обозначениями (заместителями). Размещает предметы в соответствии с расположением заместителей с помощью педагога. Условно изображает предметы при помощи геометрических фигур. Ориентируется в размеченной схеме с помощью педагога. Составляет из геометрических фигур новые фигуры с опорой на размеченную схему, по памяти. Знает обобщающие слова, подбирает предметы к обобщаемому слову, умеет классифицировать предметы и явления. Знает общие и отличительные признаки. Выделяет лишний предмет по определенным признакам. Подбирает противоположные по смыслу предметы. Знает разрешающие и запрещающие знаки. Выделяет признак предмета на основе противоположного. Понимает закономерность в создании определенной системы, определяет место предмета в системе. Находит положительные и отрицательные моменты в одном и том же явлении,	Ориентируется в пространстве, различает понятия: справа, слева. Словесно описывает картинку по памяти. Удерживает в памяти цепочку из 10 слов. Запоминает на слух считалки, небольшие стихотворения в течение короткого времени, интонационно и выразительно передает их содержание. Самостоятельно размещает предметы в соответствии с расположением заместителей. Самостоятельно кодирует предметы, ориентируется в размеченной схеме. Умеет составлять из геометрических фигур новые фигуры с опорой на схему, по памяти, самостоятельно анализировать размеченную схему, из предложенных фигур предлагать свой вариант фигуры. Определяет существенные признаки предметов, обобщает по существенным признакам. Выделяет лишний предмет в одном и том же задании с опорой на различные признаки с обоснованием своего мнения. Самостоятельно придумывает новые знаки: разрешающие и запрещающие. Использует отрицание для определения признака предмета. Формулирует суждения противоположные исходному суждению. Устанавливает связи между предметами, выстраивает логические ряды. Находит положительные и отрицательные моменты в одном и том же явлении, дает развернутое пояснение этих моментов.
--	---

II год обучения	
Базовый уровень	Повышенный уровень
Выделяет существенные признаки предмета и отдельный предмет в целом. Выделяет предмет в наложении и определяет их количество. Удерживает в памяти 8 слов, не связанных по смыслу и 7-8 пар слов, связанных по смыслу. Удерживает в памяти, цепочку из 8 - 9 слов. Воспроизводит рисунок на бумаге по памяти; Понимает символику, имеющую сходство с обозначаемыми предметами. Соотносит рисунок с образцом по памяти, допуская небольшие неточности. С помощью педагога соотносит схематическое изображение с художественным изображением. Составляет небольшие рассказы с использованием мнемотаблиц. Перемещает геометрические фигуры с целью получения новой путем составления их из частей, ориентируясь на размеченный контур, частично размеченный контур, по памяти и собственной задумке. Моделирует объемные фигуры - головоломки по готовой выкройке с частичной помощью педагога. Сравнивает 2 объекта, относящиеся к одной категории. Относит конкретный объект к заданной группе, распределяет предметы по группам и обозначает группу одним словом. Устанавливает связи между некоторыми характеристиками объекта, поясняет необычные	Выделяет на слух слова с определенными свойствами. Умеет переключать внимание с одной картинки на другую. Удерживает в памяти 10 и более слов, не связанных по смыслу, 10 и более пар слов, связанных по смыслу. Удерживает в памяти цепочку из 10 и более слов. Воспроизводит рисунок на бумаге по памяти. Понимает символику, не имеющую сходства с обозначаемыми предметами. Самостоятельно соотносит схематическое изображение с художественным изображением. Развернуто излагает свои мысли, составляет небольшие рассказы без использования мнемотаблиц. Легко ориентируется в схемах: размеченных и неразмеченных. Свободно перемещает геометрические фигуры с целью получения новой, практически видоизменяет фигуры путем составления их из частей, ориентируясь на неразмеченный контур, по памяти и собственной задумке. Самостоятельно моделирует объемные фигуры-головоломки по готовой выкройке. Демонстрирует гибкость, критичность, вариативность мышления. Сравнивает 2 объекта с невыраженными общими и отличительными признаками. Группирует предметы на основе самостоятельно выделенных признаков. Устанавливает связи между всеми характеристиками объекта,

предметы, полученные методом фокальных объектов, с некоторой помощью педагога, составляет загадки, исходя из признаков схожести и различия, противоречий, с помощью педагога. Строит возрастающие и убывающие ряды, находит закономерность расположения объектов упорядоченных по одному, двум признакам. Делает умозаклучения, ведущие от знания о части предмета к общему знанию обо всех предметах. Определяет существенные признаки предметов.	самостоятельно поясняет необычные предметы, полученные методом фокальных объектов, самостоятельно составляет загадки, исходя из признаков схожести и различия, противоречий. Выделяет группу предметов, не имеющих определенного признака отрицанием, находит искомое методом исключения. Строит возрастающие и убывающие ряды, находит закономерность расположения объектов, упорядоченных по нескольким признакам. Делает умозаклучения, ведущие от знания общего к знаниям о частях. Обобщает по существенным признакам. Демонстрирует способность к практическому приложению знаний, проявляет исключительные способности в решении поставленных задач. Отличается быстротой осуществления мыслительных операций, наблюдательностью и высоким уровнем объема памяти. Сформирован внутренний план действий.
--	--

1.5. Воспитательный компонент

Воспитательная работа по программе направлена на развитие личности обучающихся, создание условий для их самоопределения и социализации на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства.

Цель воспитательной работы: формирование базовых ценностей, норм поведения и нравственных убеждений обучающихся во всех сферах жизнедеятельности.

Задачи:

1. Формирование представлений о базовых ценностях: патриотизм, здоровье, семья, труд и творчество, наука, социальная солидарность, гражданственность, природа, человечество, искусство

2. Формирование у обучающихся потребности и способности к саморазвитию, самовоспитанию, самообразованию, профессиональному самоопределению.

3. Развитие коммуникативной культуры обучающихся, формирование навыков общения и сотрудничества.

4. Развитие воспитательного потенциала семьи. Организация работы с семьями обучающихся, их родителями (законными представителями).

5. Формирование позитивной самооценки, жизненного оптимизма, умения противостоять действиям и влияниям, представляющим угрозу для жизни, физического и нравственного здоровья, духовной безопасности личности.

Планируемые результаты:

- представление о базовых ценностях и их значении в жизни человека;
- сформированные позитивные поведенческие нормы взаимодействия в социуме;

- проявление общественно-признанных и социально-приемлемых норм в жизнедеятельности.

Основные принципы воспитания:

принцип полной безопасности и комфортной психологической обстановки обучающихся во время занятий;

принцип самоактуализации – педагогическая поддержка стремления учащихся к раскрытию своих способностей и возможностей;

принцип свободы выбора – создание ситуации выбора для каждого учащегося в выборе цели, содержания, форм и способов деятельности;

принцип творчества и успеха – создание условий для успешной творческой– деятельности, стимулирования к дальнейшему самосовершенствованию;

принцип доверия и поддержки – отказ от авторитарного воспитания,– доверие к учащемуся, поддержка его социально-ценностных стремлений;

принцип нравственного примера – личный пример педагога, родителей,– наличие нравственного идеала.

Основными формами организации воспитательной работы являются: беседы, акции, встречи, экскурсии, конкурсы, тематические дни, фестивали, выставки, флэшмобы, игры, квесты, десанты.

Календарный план воспитательной работы

Месяц	Направление					
	«Наш дом – Россия» (гражданско–патриотическое воспитание)	«Дорога к человечности» (духовно–нравственное воспитание)	«Счастливо жить–здоровым быть» (спортивно–оздоровительное воспитание)	Экологическое и трудовое воспитание	«Прекрасное рядом» - эстетическое воспитание	Работа с родителями
	Название и форма мероприятия					
сентябрь	Беседа «Моя страна-Россия»	Акция «Подари рисунок своим бабушке и дедушке»	Тематическое развлечение «День фруктов»	Акция «Трудовой десант»	Досуговое мероприятие «Здравствуй, Осень»	День радостных встреч «Здравствуйте, это я!»
октябрь	Стихи о Родине, загадки о символах страны (березка, матрешка...),	Беседы с детьми о папах + изготовление подарков»	Спортивное развлечение «В гостях у Светофорыча»	Акция помощи животным (сбор корма) для приюта «Право на жизнь»	Выставка творческих работ «Что нам осень подарила»	Беседа о здоровом питании детей
ноябрь	Флэшмоб «Сила России в единстве»	Беседа о маме: «Мама, милая, моя - лучшая на свете».	Выставка рисунков по ПДД «Правила дорожные детям знать положено»	«Сохрани деревце» Акция по сбору макулатуры	Беседа «Что значит быть грамотным?!»	Экскурсия по клубу «Кто работает у нас»
декабрь	Беседа «Символика страны»	Рассматривание фото, репродукций картин, на тему «Дружба народов разных национальностей»,	Спортивное развлечение (подвижные игры народов России);	Фотовыставка «Мой любимый питомец»	Развлечение «Музыкальный калейдоскоп»	Беседа о С.Я. Маршаке, о его творчестве
январь	Беседа «Улицы нашего города»	«День добрых дел» Акция подари книгу или открытку болеющим детям	Ситуации общения «Безопасность на дороге»	Акция «С каждого по зернышку» (изготовление корма для птиц)	Конкурс чтецов «Пути тешествие по страничкам произведений С.Я. Маршака»	Беседа «Я хочу на Новый год...»
февраль	«Богат и красив наш русский язык» (знакомство с произведениям и устного народного творчества)	Беседа «Военные профессии», «Крепки и сильные русские богатыри».	Флэш-моб утренней зарядки	Акция «Цветочек на подоконнике»	Тематический день: «Праздник обнимашек»	Беседа на тему «Что такое дружба»

март	Час произведений С.В. Михалкова (чтение, просмотр мультфильмов)	Создание фотоальбома «Мамина профессия»	Загадки о ЗОЖ и здоровом питании.	Беседы с детьми об экологических проблемах на Земле, мероприятие «Сбор батареек, макулатуры»	Изготовление книг «Сочини сказку»	Беседа «В семье почему-то»
апрель	«Национальные обычаи народов»	Беседы «Уроки вежливости», «Вежливые слова», «Спасибо на разных языках»	День соревнований «Такие разные мячи»	Творческая мастерская «Съел конфетку не сори – фантик в дело примени»	Беседы на темы: «Что мы знаем о кино?», «Как снимают кино?»	Флэшмоб Утренняя зарядка всей семьей.
май	Поэтический час «Мы о войне стихами говорим»	Час произведений К.Д. Ушинского «Сказка за сказкой» (чтение, просмотр мультфильмов)	Квест-игра «В поисках здоровья»	Акция «Трудовой десант»	Дидактические игры «Придумай новых героев» и «Эмоции героев»	Акция «Георгиевская ленточка».

II. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный график

Занятия по программе «Название» проводятся в соответствии с учебным планом МАУДО ЦДТ, годовым календарным учебным графиком ЦДТ и расписанием, утвержденным директором МАУДО ЦДТ г. Оренбурга.

Количество учебных недель для 1-го года обучения – **36**, для 2-го и последующих годов обучения – **38**.

Количество учебных дней определяется по производственному календарю.

Календарный учебный график программы определяет изменения на каждый учебный год с учетом праздничных и выходных дней текущего учебного года, в нем закреплена база проведения занятий и форма проведения занятий.

Структура календарного учебного графика определена в положении о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе МАУДО ЦДТ г. Оренбурга.

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Кол/час.	Тема занятия	Цель и задачи	Планируемые результаты	Форма учебного контента, ссылка	Форма контроля/ аттестации

Содержание календарного учебного графика представлено в рабочей программе.

2.2 Условия реализации программы

Для успешной реализации программы необходимы следующие условия:

1. Материально – техническое обеспечение:

-наличие учебного кабинета, оснащенного в соответствии с нормами СанПин всеми необходимыми условиями, мебель, соответствующая ростовой группе учащихся.

-для более глубокой подготовки к школе педагогический процесс в СРР оснащен техническими средствами обучения. В наличии имеется интерактивная доска, компьютер, демонстрационные пособия и настольно-печатные игры: «Логический поезд», «Обобщения», «Ассоциации», «Рассуждалки».

-для реализации электронного обучения и обучения с применением дистанционных образовательных технологий имеются компьютер с выходом в Интернет, соответствующее программное обеспечение.

2. Информационное обеспечение:

- обучающие мультимедийные игры: «Логика для малышей», «Веселые головоломки», «Чебурашка в зоопарке», «Лесная школа», «Развиваем память»;

-подборки картинок на нахождение отличий для демонстрации на интерактивной доске;

-подборка мультимедийных презентаций к заданиям на нахождение лишней фигуры, группировку.

3. Кадровое обеспечение.

Программа реализуется силами одного педагога. Педагог должен иметь соответствующее профессиональное образование, владеть формами и методами обучения и воспитания, уметь анализировать их эффективность.

Для достижения результативности программы педагог должен владеть системой знаний из области возрастной психологии и педагогики, знать общие закономерности развития ребенка дошкольного возраста, владеть элементарными приемами психодиагностики в области личностных, предметных и метапредметных результатов освоения программы.

Содержание программы требует владения современными развивающими психолого-педагогическими технологиями и методиками (игровые, мультимедийные, здоровьесберегающие, приемы проблемного обучения и др.), необходимыми для работы с различными категориями учащихся: одаренные дети, социально уязвимые дети, попавшие в трудные жизненные ситуации.

Педагог должен обладать профессиональными компетенциями в области организации проектной деятельности, развития знаково-символической деятельности на всех уровнях (кодирование, планирование, объемное моделирование), методикой ТРИЗ, методикой организации групповой работы.

2.3 Формы контроля

К формам отслеживания образовательных результатов по программе «Развивающие игры» относятся: материалы диагностик, предметных проб.

К формам фиксации образовательных результатов относятся:

-аналитическая справка, аналитический материал;

-журнал посещаемости;

-грамоты и дипломы за участие в конкурсах различного уровня (интеллектуальный конкурс «Почемучки» (городской уровень); заочные интеллектуальные конкурсы: «Познание и творчество», «Центр роста талантливых детей и педагогов «Аурум», «Международная Академия развития от А до Я» (Всероссийский уровень);

-выполненные проекты;

-фото, отзывы детей и родителей;

-свидетельство об освоении программы.

Формами демонстрации образовательных результатов являются:

- открытое занятие для родителей и педагогов;

-презентации проектов и иных групповых работ;

- участие в очных и дистанционных интеллектуальных конкурсах разного уровня.

Формы текущего, промежуточного и итогового контроля: беседа,

наблюдение, устный опрос, игровые упражнения, логические задания, анализ продуктов деятельности.

2.4 Оценочные материалы

К основным способам определения результативности программы относятся методы психолого-педагогической диагностики: наблюдение, проективные и диагностические методики. Педагогическое изучение проводится по следующим показателям: развитие восприятия, внимания, памяти, логического мышления, творческого воображения, знаково-символической деятельности. Используются дидактические игры, практические упражнения, диагностические задания. Результаты оцениваются по 3 уровням: высокий, средний, низкий. Личностное развитие отслеживается с помощью проективных методик, наблюдения и бесед.

Педагогическая диагностика проводится 3 раза (начальный, промежуточный, итоговый контроль) в течение года.

Основными критериями являются:

Развитие целостности восприятия, внимания, памяти, логического мышления и творческого воображения.

Данные критерии оцениваются по 3– мерным уровням:

1. высокий уровень;
2. средний уровень;
3. низкий уровень.

Диагностический инструментарий для отслеживания эффективности программы "Развивающие игры" по разделам.

Разделы					
Восприятие	Внимание	Память	Знаково – символическа я функция мышления	Логическое мышление	Творческо е воображен ие
Диагностический инструментарий					
«Зашумленн ые изображени я» (А.Р.Лур ия)	Методика «Запомни и расставь точки»	«Запомни картинки»	Методика «Кодирование » тест Д. Векслера	«Что здесь лишнее?»	«Дорисуй фигуры»
Цель					
Выявить характер зрительного восприятия	Выявить объем внимания	Определени е объема кратковреме нной зрительной памяти	Выявление умений осуществлять кодирование с помощью символов	Исследовани е процессов образно – логического мышления, умственных операций анализа и обобщения	Определен ие особенност ей развития креативнос ти

Диагностический инструментарий для отслеживания результативности программы (личностные, предметные и метапредметные результаты)

Блок изучаемых результатов	Планируемые результаты	Предлагаемый диагностический инструментарий	Цель	Ответственное лицо
Личностные результаты.	Учебно-познавательный интерес	Диагностическая карта за развитием учебно-познавательного интереса (авт. Г. В. Репкина, Е. В. Заика)	Определение уровня сформированности учебно-познавательного интереса.	Педагог
	Личностные качества	Беседа о значимости предмета. Серия вопросов.	Изучение значимости занятий для личностного роста.	Педагог
		Методика "Лесенка"" (Дембо С. Я. Рубинштейн	Изучение уровня развития личностных качеств обучающегося	Педагог
Планирование учебного сотрудничества с педагогом и сверстниками.				
	Знания правил в общении	Беседа «Правила общения»	Изучение представлений детей о целях, функциях и способах общения	Педагог
Метапредметные результаты	Навыки сотрудничества	Методика «Рукавички» (Г.А. Цукерман)	Выявление уровня сформированности действий по согласованию усилий в процессе организации и осуществления сотрудничества	Психолог
	Навыки межличностных отношений	Социометрическая игра "Секрет" (Т.А. Репина)	Выявление систем существующих между детьми избирательных предпочтений	Педагог. Психолог.
	Действия контроля и оценки	Предметные пробы. Рассказ по предложенной схеме	Определение уровня сформированности действий оценки	Педагог.

	Умение планировать свою деятельность.	Предметная проба	Выявление уровня умения планировать свою деятельность	Педагог.
--	--	------------------	--	----------

2.5 Методические материалы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Развивающие игры» включает в себя **6 разделов** в первый и второй год обучения, структурированных в соответствии с целями и задачами процесса обучения.

Раздел 1. Вводное занятие. Детей знакомят с содержанием предмета, правилами поведения на занятии, техникой безопасности.

Раздел 2. Развитие восприятия, внимания и памяти.

Развитие восприятия, внимания и памяти взаимосвязано, оно зависит от приобретаемого ребенком опыта в процессе его общения и деятельности. Благодаря познавательным процессам (восприятие, внимание и память) дети активно познают окружающий их мир, людей, животных, множество различных предметов и явлений. Хорошо развитые внимание и память ребёнка – залог успешного обучения в школе.

Программой предусмотрены игры на восприятие формы, цвета, величины. Дети 5–6-ти лет узнают знакомые формы в изображениях, осваивают цветовые эталоны, их названия и разновидности, ранжируют по величине от самого большого к самому маленькому, осваивают сложные пространственные представления (далеко, близко, здесь). Знакомятся с таким временным представлением как сутки. Под руководством педагога дети учатся выделять разнообразные признаки предметов, обнаруживать их с помощью специальных перцептивных действий и правильно называть их.

Дети 6-7-ми лет конструируют сложные фигуры и символы, осваивают цветовые оттенки и их сочетания, учатся применять все разновидности величины в конструировании, осваивают ориентировку в пространстве, знакомятся с таким временным отрезком как время года, месяцы. Осваивают восприятие тела, представленное в виде наглядной схемы. К 6-ти годам у детей формируется целостный образ предмета. Старший дошкольник может узнать знакомый предмет по какому-то одному его свойству, а словесное описание предметов и его свойств помогает перевести восприятие в умственный план.

Работа по развитию внимания ведется по двум направлениям:

1. Использование специальных упражнений, тренирующих основные свойства внимания: объем, распределение, концентрация, устойчивость и переключаемость. Примеры игр: «Волшебные палочки» (выкладывание узоров, фигур по образцу, «Цепочка слов» (рассказ на любую тему, где каждый добавляет по слову и повторяет всё сказанное предыдущим участником, «Вычеркни букву», «Кодирование», «Пляшущие человечки», «Найди отличия», «Найди два одинаковых», «Найди те картинки, которых не было».

2. Использование упражнений, на основе которых формируется внимательность как свойство личности. Педагог напоминает ребенку: «Будь внимательным», «Слушай внимательно», «Смотри внимательно». Выполняя требования взрослого, ребенок должен управлять своим вниманием. Развитие произвольного внимания связано с усвоением средств управления им. Первоначально - это внешние средства, указательный жест, слово взрослого. В старшем дошкольном возрасте таким средством становится речь самого ребенка, которая приобретает планирующую функцию.

В старшем дошкольном возрасте происходит постепенный переход от непроизвольного к произвольному запоминанию и воспроизведению материала. Развитию памяти дошкольника способствует игра. Дидактические игры, направлены на развитие произвольной образной памяти, отмеченной следующим требованиям:

- процесс запоминания должен начинаться со специального организационного восприятия, направленного на выделение таких разнообразных признаков объекта, как цвет, форма, величина, пространственное расположение объекта и объектов, относительно друг друга их количества и т.д.;

- процесс запоминания должен опираться на мысленные операции: анализ, сравнение, обобщение, выделение существенных свойств объекта;

- должно быть предусмотрено усложнение дидактических игр, заключающееся в изменении количественных (уменьшение времени экспозиции, узнавания или воспроизведения) и качественных (усложнение содержания, увеличение деталей у запоминаемых объектов) показателей материала игры, ее правил, а следовательно и самих показателей запоминания;

- в процессе игры необходимо обеспечивать рациональное сочетание руководства педагога и самостоятельной деятельности детей;

- необходимо обеспечивать развитие самоконтроля, состоящего в проверке результатов запоминания и анализе ошибок.

Игра должна способствовать развитию произвольной памяти и поэтому строится с учетом выделенных этапов этого процесса. Для развития памяти в рамках программы предлагаются следующие игры: «Цепочка слов», «Подбери картинку к слову», «Вспомни слово по картинке», «Найди те картинки, которых не было», «Запомни, что подарили щенку», «Запомни картинки», «Запомни последовательность предметов», заучивание небольших считалок и стихотворений.

Раздел 3. Знаково-символическая деятельность.

В раздел программы: «Знаково-символическая деятельность» включены игры на овладение детьми действиями замещения, умения работать со знаками символами, схемами. Игровое замещение – начало большого пути, ведущего к использованию математических символов, нотных знаков и, главное к пониманию истинного значения слов, которые не только указывают на предметы и явления, но и выделяют в них важные

существенные признаки. Для детей первого года обучения такие игры, как «Кто в домике живет?», «Цветные картинки», «Что в круге?», «Что это?». Для детей второго года обучения такие игры, как: «Созвездия», «Веселые человечки», «Отгадай фигуру». Знакомство с игрой «Отгадай фигуру» следует начинать с электронного варианта. Дети видят, какие геометрические фигуры и какие картинки есть в этой игре. Педагог объясняет, что ими можно обозначить.

Затем, когда дети ознакомились с правилами игры в электронном варианте, детям предлагается выбрать геометрические фигуры, зашифровать их. Предложить угадать зашифрованные фигуры соседу. Подобные задания формируют у детей как умение выполнять действия замещения, так и умение подбирать к заместителям соответствующие к ним предметы.

Раздел 4. Моделирование.

В раздел входят игры на плоскостное моделирование: «Пифагор», «Монгольская», «Колумбово яйцо», «Танграм», «Волшебный круг» и комплект карт-схем к ним в виде плоского рисунка.

Карты – схемы представлены следующим образом:

1. Черный силуэт.
2. Частичная разметка контура фигуры, где показана одна или две фигуры, а остальные нужно «увидеть».
3. Полная разметка контура по деталям.
4. Разметка контура в натуральную величину для наложения деталей фигурок для детей 5 лет, испытывающих затруднения при составлении фигуры.

Для проведения таких игр как «Танграм», «Волшебный круг», «Пифагор», «Монгольская», «Колумбово яйцо» заготовлены карточки с заданиями в виде плоского рисунка, располагаются в порядке расположения сложности.

Детям предлагаются задания 4-х уровней сложности:

1. Сложить фигуру по размеченному контуру.
2. Сложить фигуру с опорой на схему.
3. Сложить фигуру по памяти.
4. Сложить фигуру по неразмеченному силуэту.

На первом этапе детям раздаются карточки с контурным изображением или силуэтом фигуры в натуральную величину и предлагается задание:

- а) Сложить фигуру по размеченному контуру методом наложения (1-ый уровень сложности)
- б) Сложить фигуру, ориентируясь на схему (2-ой уровень сложности)
- в) Сложить фигуру по памяти (3-ий уровень сложности)

На втором этапе предлагаются задания, соответствующие 4-м уровням сложности:

- а) Сложить фигуру по намеченному контуру.
- б) Сложить фигуру по частично размеченному контуру.

- в) Сложить фигуру по памяти.
- г) Сложить фигуру по черному силуэту.

Организация моделирования должна предусматривать следующую деятельность педагога на занятии:

1. Формулировка проблемы. Например, из каких фигур состоит материал для моделирования, каков тип представленной схемы?
2. Создание условий для предметной идентификации детьми образовательного объекта – схемы модели. Например, на что похоже, почему?
3. Организация поиска личного решения образовательной задачи каждым ребенком. На этом этапе задаются вопросы: Из каких фигур состоит модель? Чем отличаются фигуры друг от друга?
4. Сопровождение моделирующей деятельности детей. Вопрос: как собрать модель по данной схеме?
5. Организация обсуждения соответствия полученных моделей схеме. (Сколько фигур было использовано?). Результатом является сопоставление и корректировка результатов моделирования детей.

Раздел 5. Игры на развитие мыслительных операций. В этом разделе детям предлагаются задания на развитие таких мыслительных операций как анализ и синтез, сравнение, классификация, обобщение, систематизация, сериация, умозаключения.

Для развития **анализа и синтеза** хороши задания на выбор предмета из группы по любому признаку, задание на выбор нескольких предметов по указанному признаку, на выбор одного или нескольких предметов по нескольким указанным признакам. Это игры на плоскостное моделирование, где дети анализируют схему фигуры и собирают фигуру. Игры: «Определи, все ли детали на месте?», «Подбери недостающую картинку», «Подбери заплатки клоунам».

Сравнение требует умения находить сходство и различия между предметами. При сравнении ребенок должен уметь выделять одни признаки объекта и абстрагироваться от других. Рекомендуются сначала учить ребенка сравнивать два объекта, затем группы объектов. Старшему дошкольнику легче сначала найти признаки различия объектов затем признаки их сходства. Используемые игры: «Чем растение отличается от животного?», «Найди отличия», «Сравни постройки. Что у них общего и чем они отличаются?», «Найди, что объединяет всех птиц, насекомых», «Определи, чем похожи слова?», «Найди сходство и отличие у кошки и собаки», «Определи сходство и отличие у книги и тетради, ручки и карандаша», «Найди сходство и отличие у петуха и слона», «Найди одинаковые картинки».

Классификация – это разделение множества на группы по какому-либо признаку, который называется «основанием классификации». С дошкольниками можно проводить классификацию по названию (чашки и тарелки, кегли и мячики и т.д.), по размеру (большие и маленькие), по цвету, по форме и по другим признакам. Например, кто бежит, кто плавает; что

можно, что нельзя есть и т.д. это классификация по заданному основанию. В другом случае классификация выполняется по основанию, определенному детьми самостоятельно. Педагог задает количество групп, а дети ищут соответствующие основания. Например, бытовые приборы, спортивное оборудование. Игры: «Назови предметы, которые ты видишь, разбей их на группы», «Продолжи перечень слов», «Что лишнее на полке?», «Раздели на группы, и нарисуй каждую группу фигур в отдельном квадрате», «Назови лишнее слово», «Назови, кого видишь, и объедини в группы», «Раздели все предметы на 2 группы по объединяющему их признаку.

Обобщение – оформление в словесной форме результатов процессов сравнения. Оно хорошо понимается ребенком, если является результатом его деятельности. Для дошкольника возможны эмпирические виды обобщения, т.е. обобщение результатов своей деятельности. Для этого нужно соответствующим образом организовывать работу над заданием: подобрать объекты деятельности, задать вопросы в специально разработанной последовательности. Используемые в данном разделе игры: «Не пропусти растение», «Назови три цветка, три фрукта, три овоща и т.д.», «Продолжи перечень слов», «Назови, одним словом покупки», «Объедини в группы», «Назови, одним словом». Формирование у дошкольников способности самостоятельно делать обобщения является крайне важным. Для этого используется моделирующая деятельность с помощью вещественной, схематической и символической наглядности.

Систематизация – это процесс выявления закономерностей в создании определенной системы. Детям предлагаются такие задания, как выбрать из предложенных вариантов подходящую фигуру в пустую клеточку и объяснить свой выбор, найти каждому предмету место в пустом окошке в соответствии с его цветом и формой, показать предмет, который забыли нарисовать в пустой клеточке и т.д. Игры: «Определи, какой фигуры не хватает?», «Дорисуй, чего не хватает», «Что должно быть в пустой клеточке?», «Определи, какой самолет улетел?»

Сериация – мысленное установление связи между предметами и расположением их в определенной последовательности. Следует обратить внимание детей на то, что рисунки в заданиях располагаются по определенным правилам. Предложить угадать, какой рисунок должен быть следующим. Игры: «Создай логический ряд», «Расположи домики по мере возрастания», «Определи последовательность».

Умозаключения – одна из форм логического мышления. При помощи, которой из одного или нескольких суждений по определенным правилам вывода можно получать заключение. Ребенок старшего дошкольного возраста может делать простые умозаключения. Специальные задания и упражнения, такие как: «Подумай, что хорошего и плохого существует в следующих явлениях...», «Какие из суждений верные, а какие нет? Почему?», «Попробуй правильно закончить мысль», «Подумай и реши логические задачи», «Подбери по аналогии: стол – скатерть, пол? и т.д.»,

«Если ты опоздал на поезд, что в этом хорошего и плохого?...», «Определи, какое из этих суждений верно, а какое нет?» помогут детям делать умозаключения.

Раздел 6. Критическое мышление.

Старший дошкольный возраст соответствует второму уровню «проясняющейся» критичности, выражается в стремлении отыскать и конкретизировать наличие определенных ошибок или несуразностей в объекте познания

В данном возрасте возможно применение следующих приёмов развития критического мышления: «Найди ошибки художника», «Бывает, не бывает», «Исправь ошибочные суждения», «Определи что не так в домике Наф-Нафа?»

Раздел 7. Творческое воображение.

Дошкольное детство является сенситивным периодом для развития воображения. Чем больше ребенок видел, слышал и пережил, чем больше он знает, тем большим количеством элементов действительности он располагает в своём опыте, тем значительнее и продуктивнее при других равных условиях, будет деятельность его воображения. Именно с накопления опыта начинается всякое воображение. В данном разделе используются игры, направленные на развитие воображения у дошкольников: «Объясни необычное сочетание», «Если бы ты был волшебником...», «Дорисуй тех, кто спрятался в волшебном лесу», «Дорисуй до образа», «Помоги гномам в городе перейти улицу, доехать на автобусе, подняться в лифте и т.д.», «Придумай необычную птицу», «Закорючки» (дети рисуют произвольные закорючки, потом меняются листочками. Кто превратит закорючку в осмысленный рисунок, тот и победит), «Несуществующее животное» (если существование рыбы-молот или рыбы-иглы научно доказано, то существование рыбы-наперстка не исключено. Пусть ребенок пофантазирует: «Как выглядит рыба-кастрюля? Чем питается рыба-ножницы и как можно использовать рыбу-магнит?»), «Продолжи рисунок» (простую фигуру (восьмерку, две параллельные линии, квадрат, треугольники, стоящие друг на друге) надо превратить в часть более сложного рисунка. Например, из кружка можно нарисовать рожицу, мячик, колесо машины, стекло от очков. Варианты лучше рисовать (или предлагать) по очереди), «Кто больше?», «На что это похоже?» (для развития детского воображения очень полезны игры, в которых ребенок вместе с взрослым придумывает, на что похож тот или иной бесформенный материал или объект).

Основной формой обучения детей являются групповые занятия, в которых сочетаются принцип подгруппового обучения с индивидуальным подходом. Каждое занятие имеет задачи воспитательного, образовательного, развивающего характера. Дидактические задачи представлены в форме игровых заданий, в которых отчетливо выступают побудительные мотивы к деятельности. Занятия динамичны, детям предлагаются интересные, доступные возрасту игры, задания. С целью исключения переутомления идет

быстрое переключение с одного вида деятельности на другой. Вариативность форм занятий используется педагогом в зависимости от поставленной цели.

Структура занятий

Для достижения ожидаемого результата целесообразно придерживаться определенной структуры занятий, которая включает: организационный, мотивационный моменты, практическую часть, итоговый момент.

Организационный момент.

Разминка в виде загадки, знакомство со сказочным персонажем позволяет активизировать внимание детей, поднять их настроение. Помогает настроить на продуктивную деятельность.

Мотивационный момент.

Внесение сказочного персонажа с просьбой о помощи мотивирует старших дошкольников на выполнение задания.

Практическая часть, включающая физкультминутку.

Основное содержание занятия представляет собой совокупность игр, заданий, направленных на решение поставленных задач данного занятия. Физкультминутки позволяют детям расслабиться, переключиться с одного вида деятельности на другой.

Итоговый момент.

Одним из составляющих элементарных учебных действий является овладение дошкольниками умения оценивать свою собственную деятельность. В связи с этим особую актуальность приобретает развитие самооценки детей старшего дошкольного возраста. Задача педагога научить ребенка добывать знания, научить радоваться каждому новому открытию и достижению. Вот почему в конце каждого занятия звучат вопросы: «Что было трудным, а что получилось легко? Что было интересным?», «Чему мы научились?», «Что не получилось?». Для подведения итогов занятия проводится методика «Светофорик». На основе цифрового веера изготовлены сигнальные карточки с зеленым, желтым и красным кругами. Детям предлагается показать кружок того цвета, который они считают нужным. «Если вы считаете, что сегодня справились со всеми заданиями, покажите зеленый кружок. Это, значит, вам горит зеленый свет, и вы смело можете двигаться дальше. Если в чем-то испытывали затруднения, то покажите желтый кружок. Это значит, что надо еще позаниматься, подумать. А если у вас ничего не получилось, поднимите красный кружок». Методика «Солнышко – тучка». Если у детей получилось все очень хорошо, дети показывают карточку с солнышком, если в чем – то испытывали затруднения, то карточку – солнышко с тучкой. Благодаря этому дети постепенно приучаются постепенно оценивать себя, свою работу.

Технологии, методы и приемы организации образовательного процесса.

Программа «Развивающие игры» предполагает использование приемов и методов развивающего характера, побуждающих к самостоятельному

поиску ответов на поставленные вопросы, формирующих потребность думать, рассуждать, наблюдать, анализировать, классифицировать, решать творческие задачи.

Технологии:

Технология проектирования.

В рамках программы предусмотрено 3 проекта. Для детей первого года обучения проект «Сказочная страна», для детей второго года обучения 2 проекта: «Скоро в школу» и «Космознайки».

Игровые.

Игровые технологии самый эффективный способ обучения детей дошкольного возраста.

1. Каждая игра представляет собой набор задач, которые ребенок решает.

2. Задачи даются ребенку в различной форме: в виде модели, плоского рисунка, чертежа, письменной или устной инструкции, таким образом, знакомят его с разными способами передачи информации.

3. Задачи расположены в порядке возрастания сложности, т.е. в них использован принцип «от простого к сложному».

4. Постепенное возрастание трудности задач в играх позволяет ребенку идти вперед и совершенствоваться самостоятельно, т.е. развивать свои творческие способности, иначе, если ему все объясняется, у ребенка формируются только исполнительские качества.

5. Решение задачи предстает перед ребенком не в абстрактной форме числа или слова, а в виде рисунка, узора или деталей конструктора, то есть видимых и осязаемых вещей. Это позволяет ребенку самому проверить точность выполнения задачи.

6. Большинство развивающих игр не исчерпывается предлагаемыми заданиями, а позволяет детям и родителям составлять новые варианты и даже придумывать новые игры, то есть заниматься творческой деятельностью.

Игра-поручение. В ее основе лежат действия с предметами, игрушками, словесные поручения. Например, такие игры, как игра с клубочком «Назови свое имя», «Определи на ощупь», «Покажи овощ или фрукт, похожий на эту геометрическую фигуру», «Запомни считалку», «Запомни слова», «Подбери картинку к частям суток», «Запомни загадку о часах», «Рассмотри и назови». «Дорисуй пуговицы клоунам», «Найди, в чем сходство и различие у слона и верблюда», «Найди те картинки, которых не было», «Обведи черной линией все одноэтажные дома, а красной все многоэтажные дома», «Найди такого же деда Мороза, как и первый», «Подбери очки к колпачкам» и т.д.

Игра – предположение. «Что было бы...». Перед детьми ставится задача и создается ситуация, которая требует осмысления последующего действия. При этом активизируется мыслительная деятельность детей, они учатся слушать друг друга.

Игры - загадки. В основе их лежит проверка знаний, находчивости, они развивают способность к анализу, обобщению, формируют умение рассуждать, делать выводы. Это такие задания, как: «Отгадай загадки», лже-загадки, составление загадок о животных, загадок о временах года.

Игра - беседа. В ее основе лежит обобщение. Такая игра предъявляет требования к активизации эмоциональных и мыслительных процессов. Она воспитывает умение слушать вопросы и ответы, сосредоточивать внимание на содержании, дополнять сказанное, высказывать суждения. Это беседы о дружбе, правилах поведения на занятии, отличительных признаках животных и растений, о сутках, частях суток, о видах транспорта, о созвездиях. Познавательный материал подается в оптимальном объеме, чтобы вызвать интерес детей. Материал определяется темой, содержанием игры.

Мультимедийные технологии позволяют сделать занятие привлекательным, осуществляют индивидуализацию обучения, расширяют картину мира ребенка, активизируют познавательную деятельность детей и усиливают усвоение материала. Детям предлагаются такие задания, как: «Найди отличия», «Покажи и назови те фигуры, которые оказались лишними», «Подбери домик Барбосу», «Определи картинку с заданным временем года», «Проделки бабы Яги», «Запомни последовательность расположения предметов», «Найди, какой фигуры не хватает?».

Технология знаковой символики.

Использование технологии знаковой символики способствует активизации познавательной деятельности и собственной речевой деятельности ребёнка дошкольника. Знакомить дошкольников с графическим способом представления информации, развивает вариативное мышление, фантазию, творческие способности. Формирует навык самостоятельного моделирования собственных высказываний.

Технология ТРИЗ позволяет активизировать творческое мышление детей. К технологии ТРИЗ относятся следующие методики:

Методика «Круги Луллия». Методика заключается в обучении детей познанию мира, его преобразованию и решению возникающих проблем. Это игры на основе кругов Луллия и разнообразных картинок. Именно по этим картинкам, реальным, узнаваемым, с характерными признаками, ребенок определяет для себя окружающий мир. Умело подобранные задания, формируют понятие «признак», знакомят с именами признаков. **Методика «Круги Луллия»** используется при проведении игр: «Получи реальное сочетание времени суток и деятельности ребенка», «Соедини картинки наугад и объясни, когда это бывает», «Найди реальное сочетание», «Объясни необычное сочетание», «Собери части реального дерева», «Объедини любой плод с любым деревом, объясни, как такое может быть?»

Метод фокальных объектов – когда признаки нескольких случайно выбранных объектов переносятся на рассматриваемый объект. В результате получаются необычные сочетания, позволяющие преодолевать

психологическую инерцию. Эта методика используется при выполнении таких заданий как: «Придумай необычное животное», «Придумай необычную птицу».

Прием использования противоречия – ситуация, при которой любое изменение системы и её частей и хорошо, и плохо одновременно. К нему относится игра «Хорошо – плохо».

Составление загадок, исходя из признаков схожести, из противоречий.

Технология моделирования: (плоскостное и объемное моделирование).

Проблемно-поисковые технологии

Для решения нестандартных задач нестандартными методами используются проблемно-поисковые технологии. Педагог не дает знаний в готовом виде, а побуждает детей искать пути и средства решения. Это такие задания как: выдвижение гипотез: «Что было бы, если ...», «Помоги доктору увидеть мышку-невидимку», «Прочти суждение», «Дорисуй картинку», «Исправь ошибочные суждения».

Методы:

На занятиях по развивающим играм используются **словесные, наглядные, практические методы**.

Словесные: беседа, указание, пояснение, объяснение, вопросы детям, дидактические игры.

Наглядные - использование схем, предметов – заместителей для выделения в реальных предметах различных свойств и отношений.

Практические: задания на дорисовывание, раскрашивание, изготовление головоломок – флексагонов, плоскостное моделирование.

Приемы: **Прием образного сравнения**, когда какой-то сложный процесс или явление сравниваются с более простым и понятным. Этот прием используется при составлении загадок, пословиц, поговорок.

Прием классификации – выделить животных, растений, посуду, мебель и т.д.

Прием ассоциации – что напоминает слово, рисунок, прием аналогии – когда устанавливается сходство, подобие в отношении предметов, явлений.

Для развития творческого воображения используются следующие **приемы: агглютинация, гиперболизация, акцентирование**. Прием заключается в следующем: сначала детям предлагают сложить простые картины из полосок бумаги, затем задания усложняются.

Прием подбора объединяющих понятий при качествах резко противоположных. Например: горячий – холодный; уют, камень; высокий-низкий; дом, стул.

Прием фантазирования - увеличения или уменьшения, ускорения – замедления, прием обращения вреда в пользу.

Прием направленного воображения – представить себя кем-то, чем-то.

Методическое обеспечение программы включает в себя:

- демонстрационные пособия и дидактический материал для развития мыслительных операций.

- настольно-печатные игры: «Логический поезд», «Обобщения», «Ассоциации», «Рассуждалки», мнемотаблицы;

- учебно-методическое пособие «Колумбово яйцо» к блоку моделирование. Пособие содержит 10 конспектов занятий с приложением дидактического материала;

- пособия для плоскостного моделирования: «Пифагор», «Монгольская игра», «Танграм», «Волшебный круг», содержащие сами игры, карточки схемы, подборку стихотворений, картинки к заданиям;

- образцы флексагонов;

- электронные образовательные ресурсы: «Логика для малышей», «Веселые головоломки», «Чебурашка в зоопарке», «Лесная школа», «Развиваем память». Подборка картинок на нахождение отличий для демонстрации на интерактивной доске, подборка мультимедийных презентаций к заданиям на нахождение лишней фигуры, группировку;

- проекты: «Космонайки», «Скоро в школу»;

- игра к методике «Круги Луллия».

Дистанционные образовательные технологии позволяют проводить консультации с родителями обучающихся с помощью электронных средств связи в любое удобное для них время.

Основными информационными образовательными ресурсами, обеспечивающими каждый раздел программы при использовании дистанционных образовательных технологий, являются учебно-методические комплексы (УМК). УМК включают в себя учебные продукты и учебно-методические материалы в электронном виде и на бумажных носителях: видео-занятия и аудио-занятия; методические материалы для педагогов; тестовые задания; вопросы для промежуточного контроля; тексты по спискам литературы и информационно-справочные материалы – справочники, словари; методические материалы для организации самостоятельной работ.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Нормативно правовые документы

Федеральные законы РФ

1. Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 N 273-ФЗ (с изм. и доп.) – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/
2. Федеральный закон "Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации" от 24.07.1998 N 124-ФЗ. Принят Государственной Думой 26 сентября 2019 года, одобрен Советом Федерации 9 октября 2019 года Принят Государственной Думой 3 июля 1998 года, одобрен Советом Федерации 9 июля 1998 года(с изм. и доп. от 29.12.2022 N 635-ФЗ). – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_19558/https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_19558/

Указы Президента

3. О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года. Указ Президента Российской Федерации от 7 мая 2024 г. № 309 - [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://serdtsedetyam.ru/wp-content/uploads/ukaz-prezidenta-ot-07.05.2024-%E2%84%96-309.pdf>
4. Об объявлении в Российской Федерации Десятилетия детства. Указ Президента Российской Федерации от 29 мая 2017 г. № 240 . – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://rg.ru/2017/05/29/prezident-ukaz240-site-dok.html>
5. Основы государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей. Указ Президента РФ от 19.11.2022г. №809. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/405579061/>
6. Приоритетный проект «Доступное дополнительное образование для детей». Утв. президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и приоритетным проектам (протокол от 30 ноября 2016 г. № 11) – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://минобрнауки.рф/проекты/доступное-дополнительное-образование-для-детей>
7. Проект — «Успех каждого ребенка».Национальный проект «Образование». О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года. Указ Президента Российской Федерации от 07.05.2018 г. № 204. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://kremlin.ru/acts/bank/43027>
8. Федеральный проект «Патриотическое воспитание граждан Российской Федерации» в рамках нацпроекта «Образование».– [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.rospatriotcentr.ru/rospatriot/patriotic/>

Нормативные акты Правительства РФ

9. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р (в редакции от 15 мая 2023 г.)– [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://serdtsedetyam.ru/wp-content/uploads/2.-konczepczyia-dod-2030-v-redakczii-ot-15-maya-2023-g..pdf>
10. Государственная программа РФ «Развитие образования» на 2018-2025 годы». Постановление Правительства РФ от 26.12.2017г. №1642. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://ach.gov.ru/upload/iblock/819/8192dbfe728c24914086a5a55ebbdfe3.pdf>
11. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015г. №996-р. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://programs.gov.ru/Portal/> //Нормативные документы ОУ. – 2015. – №8. – С. 7-20.

Нормативные акты Минобрнауки РФ, Минкультуры РФ, Минпросвещения РФ

12. Методические рекомендации Министерства образования и науки Российской Федерации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ. Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении рекомендаций» (вместе Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ). – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.consultant.ru/cons/cgi/online.cgi?req=doc&bas=EXP&n=646984>.
13. О направлении методических рекомендаций" (вместе с "Методическими рекомендациями по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий"). Письмо Минпросвещения РФ от 31 января 2022 г. N ДГ-245/06. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://legalacts.ru/doc/pismo-minprosveshchenija-rossii-ot-31012022-n-dg-24506-o-napravlenii/>
14. Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629. Вступает в силу 1 марта 2023 г. и действует по 28 февраля 2029 года. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/405245425/>
15. Об утверждении Целевой модели развития региональных систем развития дополнительного образования детей. Приказ Минпросвещения России от 03.09.2019 №467. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://metodlaboratoria.vcht.center/npb>

ГОСТ

16. Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской

Федерации от 28.09.2020 № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20» (Зарегистрирован 18.12.2020 № 61573). – Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https:// www.garant.ru](https://www.garant.ru).

17. О внесении изменений в санитарно-эпидемиологические правила СП 3.1/2.4.3598-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодежи в условиях распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-19)", утвержденные постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 30.06.2020 № 16. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 24.03.2021 № 10 (Зарегистрирован 29.03.2021 № 62900) .– [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202103290006>

Региональные нормативные акты

18. Закон об образовании в Оренбургской области (с изменениями на 30.09.2020 года) от 06 сентября 2013 года N 1698/506-V-ОЗ.Принят постановлением Законодательного Собрания Оренбургской области от 21 августа 2013 г. N 1698). – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://docs.cntd.ru/document/460182444>

Локальные нормативные акты

19. Положение о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе муниципального автономного учреждения дополнительного образования «Центр детского творчества» г. Оренбурга от 01.03.2023г.–[Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.orencdt.ru/>
20. Положение об электронном обучении и использовании дистанционных образовательных технологий при реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ муниципального автономного учреждения дополнительного образования «Центр детского творчества» г. Оренбурга от 02.09.2020г.– [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.orencdt.ru/>
21. Устав муниципального автономного учреждения дополнительного образования «Центр детского творчества» г. Оренбурга. (Утв. Распоряжением управления образования администрации города Оренбурга от 05. 11.2019 г. № 885.Приказ от 21.11.2019г.). – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.orencdt.ru/>

Психолого-педагогическая литература

1. Аникеева, Н.П. Воспитание игрой: Книга для учителя / Н.П. Аникеева. - М.: Просвещение, 2016. - 160 с.
2. Емельяненко, Ю. Р. Интерактивные игры как средство познавательного развития дошкольника // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2017. – Т. 39. – С. 3161–3165.

3. Салмина, Н.Г. Учимся думать. Что и как с чем связано? / Н.Г. Салмина. – М.: Вентана-Граф, 2016.

4. Саяпина, Л.И. Использование развивающих игр В.В. Воскобовича в педагогическом процессе с детьми дошкольного возраста // Вопросы дошкольной педагогики. – 2017. – №2. – С. 123-12

5. Сорокина, А.И. Дидактические игры /А.И. Сорокина. – М.: Педагогика, 2017. – 308с.

6. Тихомирова, Л.Ф. Развитие познавательных интересов детей: популярное пособие для родителей и педагогов. – Ярославль: Академия развития, 2017. – 213с.

Интернет - ресурсы:

1. [Fusionpiter.ru>articles/memory-thinking](http://Fusionpiter.ru/articles/memory-thinking)
2. [E-bookshelf.info>...pamyati-vnimaniya...u-doshkolnikov.](http://E-bookshelf.info...pamyati-vnimaniya...u-doshkolnikov)
3. [Nsportal.ru> Детскийсад>Разное>.../igry-na-razvitie...](http://Nsportal.ru/Детскийсад/Разное>.../igry-na-razvitie...)
4. [Liveinternet.ru>users/5117382/rubric/4096499/.](http://Liveinternet.ru/users/5117382/rubric/4096499/)
5. [Vscolu.ru>articles...myshleniya-doshkolnikov.html.](http://Vscolu.ru/articles...myshleniya-doshkolnikov.html)
6. Maam.ru>...igry-i-uprazhnenija...pamjati...doshkolnyi...
7. Uchebnikionline.com>psihologia/vikova...rozumoviy...
8. Rebenok16.ru>razvitie/igri-dlya...mishleniya-u...
9. Twirpx.com>file/370315/
10. [Vmeste.opredelim.com>docs/55900/index-15531.html.](http://Vmeste.opredelim.com>docs/55900/index-15531.html)