

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ
НИКОЛЬСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО ОКРУГА

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ «ДЕТСКИЙ САД ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕГО ВИДА №3
«РОДНИЧОК»

Принято:

На заседании педагогического совета

МБДОУ «Детский сад №3»Родничок»

Протокол №4 от 26.05.2025г.

Утверждено

Приказ №26 от 26.05.2025г.

Заведующий МБДОУ «Детский сад

№3 «Родничок»

Кокшарова М.А.



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа социально – гуманитарной
направленности
«ЭВРИКА»**

возраст обучающихся 4-5 лет

срок реализации 1 год

Уровень программы – стартовый

Автор – составитель:

Плотникова Надежда Владимировна

воспитатель высшей квалификационной категории

г. Никольск

2025г.

1.Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной программы

1.1.Пояснительная записка:

Настоящая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Эврика» разработана в соответствии:

1. с требованиями к образовательным программам Федерального закона об образовании в Российской Федерации от 29 декабря 2012 года №273(п.9 ст.2.273 – ФЗ);
2. с приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
3. с Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 года № 28Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648 – 20«Санитарно – эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»
4. с методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеобразовательных программ (включая разноуровневые программы). Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015№09 – 3242;
5. с Целевой моделью развития региональных систем дополнительного образования детей. Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 года №467 с изменениями;
6. с Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022года №678 –р;
7. Устав МБДОУ «Детский сад№3»Родничок»;
8. Положение о структуре, порядке разработки и утверждения дополнительных/адаптированных, дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ МБДОУ »Детский сад №3 «Родничок»

Направленность программы: социально - гуманитарная

Актуальность программы:

Для успешного освоения программы школьного обучения ребенку необходимо не только много знать, но и последовательно и доказательно мыслить, догадываться, проявлять умственное напряжение, логически мыслить.

Обучение развитию логического мышления имеет немаловажное значение для будущего школьника и очень актуально в наши дни. Овладевая любым способом запоминания, ребенок учится выделять цель и осуществлять для ее реализации определенную работу с материалом.

Он начинает понимать, необходимость повторять, сопоставлять, группировать.

Отличительные особенности программы:

Новизна данной программы заключается в том, что весь процесс обучения построен на игровом методе проведения занятий, так как он придает учебно-

воспитательному процессу привлекательную форму, облегчает процесс запоминания и освоения игр и упражнений, способствует развитию мышления, воображения и творческих способностей ребенка.

Педагогическая целесообразность:

Педагогическая целесообразность определяется важностью логического мышления для развития личности в целом. С логического мышления начинается формирование мировоззрения ребенка. В процессе развития логического мышления у ребенка формируются умения рассуждать, делать умозаключения.

Развивается речь ребенка, так как он высказывается посредством слова.

Овладение логическими формами мышления в дошкольном возрасте способствует развитию умственных способностей, что необходимо для успешного перехода детей к школьному обучению. Данная программа представляет оригинальную систему игровых упражнений с нестандартными средствами математического развития. Математические игры помогают дошкольнику понять и полюбить сложный для него абстрактный мир чисел и фигур. Игры и игровые упражнения проводятся в определённой системе. Постепенно они усложняются как по математическому содержанию, так и по способам взаимодействия со средством. Игры и упражнения имеют проблемно – практический характер. Они включены в жизненные ситуации, затрагивающие реальные интересы ребёнка (всем ли хватит конфет...). Каждый раз ребёнок, включаясь в ту или иную игру, «открывает» маленькие математические истины. Взрослый при этом не даёт готовых рецептов, а подводит дошкольника к самостоятельному решению.

Адресат программы: Дети дошкольного возраста средней группы (4-5 лет).

Данная программа предполагает и обучение детей с ОВЗ.

Объём программы: 29 занятий

Форма обучения: очная.

Срок освоения программы: 1 учебный год.

Режим занятий: 1 занятие в неделю, во второй половине дня. Длительность 20 минут.

Проект программы: игры – головоломки, первая ступень обучения.

1.2. Цель и задачи:

Цель программы: развития логического мышления дошкольников с помощью игр – головоломок.

Задачи программы:

Образовательная: Учить детей основным приемам выкладывания фигур, построению силуэтов по образцу. Учить сравнивать фигуры, составлять из двух одну фигуру.

Воспитательная: Воспитывать стремление к преодолению трудностей, уверенность в себе, желания прийти на помощь сверстнику.

Общеразвивающая: Через игры – головоломки развивать у детей наблюдательность, образное и логическое мышление, пространственные представления, воображение, смекалку. Формировать у детей усидчивость и

привычку к умственному труду. Развивать внимание, мелкую моторику, сенсорные и творческие способности.

1.3. Учебный план, содержание программы:

Таблица 1.

Продолжительность занятий	Периодичность В неделю	Количество Часов в неделю	Количество часов в год
20 минут Средняя группа	1 раз в неделю 2 половина дня	20 минут	29 часов

№	Название разделов	Всего	Теория	Практика	Форма аттестации
1	Игра-головоломка »Танграм»	6	2	4	Самостоятельная работа
2	Игры со счетными палочками	6	2	4	Творческий тренинг
3	Игра-головоломка »Волшебный круг»	6	2	4	Игра - соревнование
4	Дидактические игры	5	1	4	Игра всерьез
5	Игровые упражнения	6	2	4	Работа в тетради
Итого		29	9	20	

Содержание программы:

Таблица 2

<u>№ занятия</u>	<u>Тема</u>	<u>Теория</u>	<u>Практика</u>
<u>1</u>	Игра-головоломка «Танграм»	Познакомить детей с игрой «Танграм».	Учить выкладывать простые фигуры. 1.Кораблик. Это может быть и лодочка, и корабль с мачтой, с парусами. 2.Игровые задания.
		Рассмотреть фигуры. Учить составлять из двух одну фигуру.	1.Игра «Танграм» 2.Игровые задания.
		Учить детей основам составления изображения. Формировать способность видеть часть и целое.	Сложить фигуру по размеченному контуру

		Развивать память, внимание, сообразительность.	Игра «Танграм»
		Учить составлять силуэты различной степени тяжести.	Игра «Танграм»
		Отрабатывать практические навыки детей.	1.Сложить фигуру по образцу. 2. Сложить силуэт по памяти. 3. Придумать и сложить свой силуэт.
<u>2</u>	Игры со счетными палочками	Учить составлять геометрические фигуры из определённого количества палочек.	1.Игра «Составь фигуру» 2.Игровые задания
		Учить выкладывать фигуры по образцу	Работа с картинками – образцами.
		Учить преобразовывать фигуры.	Задание: Убрать палочку для преобразования фигуры.
		Учить преобразовывать фигуры.	Задание: Убрать палочку для преобразования фигуры.
<u>3</u>	Игра – головоломка «Волшебный круг»	Познакомить детей с игрой. Рассмотреть фигуры.	Сложить фигуру по размеченному контуру
		Формировать способность видеть часть и целое.	Сложить фигуру по частично размеченному контуру.
<u>4</u>	Дидактические игры(Блок Дъенеша)	Познакомить детей с игрой, рассмотреть и сравнить фигуры.	Дидактическая игра «Заполни кольцо» - упорядочивание по различным признакам (форме). Дидактическая игра: «Где, какие фигуры лежат?» - ознакомить с классификацией фигур по двум свойствам (величине, толщине).
		Классифицировать и обобщать геометрические	Игра « Расселяем жильцов

		фигуры по признакам.	в домики»
		Классифицировать и обобщать геометрические фигуры по признакам.	Игра «Разложи фигуры в три круга».
<u>5</u>	Игровые упражнения	Учить устанавливать последовательные взаимосвязи, упорядочение различий.	Логические цепочки: «Заборчик», »Веселый поезд».
			Логические цепочки: «Огоньки», «Орнаменты».
			Логические цепочки: «Утята»,»Звездочки».

1.4. Планируемые результаты реализации программы:

Воспитанники в конце года обучения программы будут;

- демонстрировать способы выкладывания палочек;
- проявлять творческое использование готовых заданий (моделей), самостоятельно их преобразовывать;
- решать проблемные задачи с помощью педагога.
- выкладывать фигуры по образцу используя игры – головоломки.
- выполнять несложные задания в тетради.
- Классифицировать фигуры по свойствам.

2. Комплекс организационно – педагогических условий:

2.1. Календарный учебный график:

Таблица 3.

Продолжительность учебного года	Учебная неделя 5 дней – 36 недель в год
С 01.10.2025 по 29.05 2026г. Количество занятий в год -29	
Праздничные мероприятия , каникулы	3 -4 –День народного единства,31 декабря – 8 января – новогодние каникулы. 23 февраля – День Защитника отечества, 8 марта - - праздник весны и труда, 9 -11 мая – День Победы.
Количество часов в неделю	1 раз в неделю по 20 минут
Сроки контрольных процедур	01 -03.10.2025 25 – 29.05.2026.

2.2. Условия реализации программы

Методическое обеспечение:

- Игра – головоломка «Танграм»
- Игра – головоломка « Волшебный круг».
- Блоки Дьенеша.
- Счетные палочки.

- Тетрадь.

Материально – техническое обеспечение:

- Столы и стулья по количеству детей
- Презентация

Кадровое обеспечение:

Педагог должен иметь четкие представления о целях и задачах планирования организации работы по математическому развитию детей. Уметь проводить игры и занятия с учётом индивидуального развития ребёнка. Разрабатывать игры, пособия, игровые материалы, проводить мониторинг. Программу реализует педагог имеющий высшее или среднее образование. Имеющий первую или высшую категорию.

2.3.Формы аттестации и /или контроля:

В течение всего учебного года идет непрерывный контроль усвоения знаний учащимися посредством следующих методов проверки:

- Игры – соревнования.
- Беседы
- Творческие занятия
- Самостоятельная работа
- Для раскрытия уровня знаний, умений и навыков, приобретенных учащимися в течение всего учебного года, проводится итоговое занятие, которое включает в себя:
 - Составление силуэтов без образцов.
 - самостоятельная работа.

Таблица4.

Входной контроль	Промежуточный контроль	Итоговый контроль
Выявление начального уровня у детей игры с фигурами (сентябрь)	Оценка результатов обучения на конец полугодия (январь)	Представление о достигнутых результатах обучающихся после освоения программы (май)

Таблица для проведения мониторинга:

ФИ ребенка	Знает названия игр - головоломок	Умеет составлять из двух одну фигуру	Составляет силуэт по образцу	Составляет силуэт по памяти	Ориентируется в тетради и выполняет задания	Составляет фигуры, используя счетные палочки

2.4. Оценочные материалы:

Высокий:

Ребенок хорошо умеет играть в игры – головоломки. Самостоятельно составляет силуэты по образцу. Может составить одну из двух фигур. Проявляя творческие способности, может составить свою фигуру. Выделяет свойства предметов, находит объекты, обладающие заданными свойствами. Хорошо ориентируется в тетради, находит ошибки в неправильной последовательности действий.

Средний: Ребенок затрудняется в составлении силуэта, по памяти составляет с помощью взрослого. Испытывает трудности при составлении своей фигуры. Не может объяснить логическую цепочку.

Низкий: Ребенок не может составить силуэт. Не понимает, как выстроена логическая цепочка и как ее исправить. Не выделяет свойства предметов, не классифицирует.

2.5. Методические материалы:

В основе программы дополнительного образования дошкольников «Эврика» использовано методическое пособие «Математика до школы» - Ч -1 Смоленцева А.А., Пустовойт О.В. Математика до школы. Ч -2: Игры головоломки З.А. Михайлова, Р.Л.Непомнящая; «Детство – пресс», 2000.

В настоящее время к будущим первоклассникам предъявляются всё более высокие требования. Общество хочет видеть будущего школьника грамотным, полноценным, всесторонне развитым. Современное общество требует от нового поколения умения планировать свои действия, находить необходимую информацию для решения задач, моделировать будущий процесс.

Чем раньше начать стимулировать и развивать логическое мышление, тем более высоким окажется уровень познавательной деятельности. Именно в дошкольном возрасте важно развивать умение анализировать, сравнивать, обобщать, устанавливать и обосновывать причинно-следственные связи. Необходимо заранее позаботиться о том, чтобы у дошкольника сложилась потребность получать новые знания, овладевать умением мыслить.

Одним из средств познавательного развития детей являются развивающие игры. Значимость развивающих игр для развития дошкольников, многообразие и возрастная адекватность позволяет использовать их для решения указанной проблемы – развития словесно-логического мышления дошкольников.

2.6 Блок «Воспитание»:

Воспитательный компонент в играх – головоломках для дошкольников заключается в том, чтобы:

- Воспитывать усидчивость, целеустремленность.
- Дети учатся планировать действия, обдумывать их, проявлять творчество.
- Ребенок чувствует, что может справиться с задачей, это укрепляет уверенность в силах.

Для достижения поставленных задач при организации образовательного процесса учитывались следующие принципы:

- Постепенное усложнение. Игра начинается с простых задач и постепенно увеличивает их сложность.
- Многообразие игр. Разнообразие типов и форм головоломок не дает детям заскучать.

- Интуитивно понятное управление. Простое и удобное управление позволяет детям сосредоточиться на решение головоломки.
- Принцип творчества. Процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

Каждый из перечисленных принципов направлен на достижение результата обучения, овладения играми – головоломками. Программа основана на игровом методе с учетом возрастных и индивидуальных особенностей учащихся. В течении непосредственно образовательной деятельности используются различные виды игровой деятельности: дидактические, словесные, подвижные, логические.

№	Название мероприятия	Сроки	Форма проведения	Практический результат
1	«Посвящение в кружковцы»	октябрь	чаепитие	Фото материалы с мероприятия
2	Учимся играть в игры - головоломки	В течение года	Беседы, знакомство с разными играми - головоломками	Фото материалы с мероприятия
3	Игровые упражнения	Февраль, март, апрель	Вечер логических цепочек	Фото материалы с мероприятия
4	Турнир среди детей «ЭврикаУм»	апрель	турнир	Фото материалы с мероприятия

Информационные ресурсы и литература:

1. А.А.Смоленцева, О.В. Суворова – Математика в проблемных ситуациях для детей «Детство – пресс»2004г.
2. В. Волина – Праздник числа Москва, Знание, 1994г
3. В.Г.Гоголева – Логическая азбука для детей 4 6 лет «Детство – пресс» 1998г.
4. Г.А.Репина – Математическое развитие дошкольников Москва 2008г.
5. «Детство» - программа развития и воспитания детей в детском саду, Санкт Петербург, »Детство – пресс».
6. Е.А.Носова, Р.Я.Непомнящая – Логика и математика для дошкольников издательство «Акцидент» 1996г.
7. З.А.Михайлова – Игровые занимательные задачи для дошкольников М. Просвещение,1985г.
- 8 .З.А.Михайлова – Математика от трёх до семи Детство – пресс 1999г.

Приложение:

1. **Дидактическая игра: «Где, какие фигуры лежат?»** - ознакомить с классификацией фигур по двум свойствам (величине, толщине).
2. **Дидактическая игра «Заполни кольцо»** - упорядочивание по различным признакам (форме).
3. **Дидактическая игра «Чудесный мешочек».**
Дидактическая игра: «Найди не такую» - Учить находить геометрическую фигуру, называть форму .
4. **Игра: » Подбери карточки к соответствующим фигурам»** - Развивать умения кодировать и декодировать информацию о фигурах с помощью

логических символов.

5. Игровые упражнения: «Дорисуй», «Дострой». - Развивать у детей сенсорные

умения, способности, аналитические восприятия.

6. Игры с кубиками: «Сложи узор» - Развитие комбинаторных способностей путём комбинирования цвета и формы.