

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад общеразвивающего вида №13»
Нижнекамского муниципального района Республики Татарстан
(МБДОУ «Детский сад общеразвивающего вида №13» НМР РТ)

ПРИНЯТО:
Педагогическим советом
МБДОУ «Детский сад общеразвивающего
вида № 13 НМР РТ
Протокол № 1 от «25» августа 2022 г.



УТВЕРЖДЕНО:
Заведующий МБДОУ «Детский сад
общеразвивающего вида № 13» НМР РТ
Е.В. Астахова

**Программа дополнительного образования
по познавательному развитию младших дошкольников
«Волшебство головоломок»**

Программу составили:
старший воспитатель Хайрутдинова А.Р.
воспитатель Вифлянцева Г.Р.

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ.....	3
1.1 Пояснительная записка.....	3
1.1.1 Цели и задачи Программы «Волшебство головоломок».....	3
1.1.2 Основные принципы Программы «Волшебство головоломок».....	4
1.1.3 Взаимодействие с семьей	5
1.1.4 Особенности развития логического мышления детей 3-4 лет	5
1.2 Планируемые результаты освоения Программы «Волшебство головоломок»	6
1.2.1 Целевые ориентиры на этапе завершения Программы «Волшебство головоломок».....	6
1.2.2 Организация и проведение Программы «Волшебство головоломок»	6
2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ.....	7
2.1 Формы работы с детьми по Программе «Волшебство головоломок».....	7
2.2 Перспективное планирование Программы «Волшебство головоломок»	8
3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ.....	20
3.1 Организация развивающей предметно-пространственной среды	20
3.2 Материально-техническое обеспечение программы, обеспеченности методическими материалами и средствами обучения и воспитания.....	20

1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

1.1 Пояснительная записка

Актуальность. Развитие познавательных способностей у детей дошкольного возраста продиктовано современной действительностью. Мы живем в стремительно меняющемся мире, в эпоху информации, компьютеров, спутникового телевидения, мобильной связи, интернета. Информационные технологии предлагают нам новые возможности. наших сегодняшних воспитанников ждет интересное будущее. А для того, чтобы они были успешными, умело ориентировались в постоянно растущем потоке информации, нужно научить их легко и быстро воспринимать информацию, анализировать ее, применять в освоении нового, находить неординарные решения в различных ситуациях, т.е. научить ребенка думать и размышлять.

Игра становится ведущей деятельностью детей дошкольного возраста. С ее помощью происходит развитие новых качеств личности, формируются психические процессы. Поэтому данная программа базируется на использовании именно игровых технологий. Каждое занятие строится на основе игр-головоломок, с помощью которых ведется разностороннее (психическое, физическое, умственное, эстетическое, нравственное) развитие ребенка. Весь процесс обучения проходит в играх, и ребенок не замечает того, как он, играя, совершенствует свои познавательные процессы.

Отличительные особенности данной программы от уже существующих в этой области заключаются в том, что занятия по ней в большой мере удовлетворяют любознательности, смекалке, находчивости, сообразительности детей, способствуют развитию пространственного, образного, логического мышления. В этой деятельности всегда есть новизна, творческий поиск, возможность добиваться более совершенных результатов.

У детей, кроме мышления, совершенствуются также внимание, усидчивость, память, творческое воображение и другие психические качества, необходимые для жизни и обучения.

Программа дополнительного образования построена на позициях гуманно-личностного отношения к ребенку и направлена на его всестороннее развитие, на укрепления физического и психического здоровья, а также способностей и интегративных качеств.

1.1.1 Цели и задачи Программы «Волшебство головоломок»

Цель программы: гармонизация психического развития на основе игровых групповых форм работы, развитие логического мышления дошкольников посредством игр-головоломок.

Задачи:

– развитие символической функции мышления, мелкой моторики;

- формирование чувства уверенности в своих силах, самостоятельности, инициативности;
- привитие чувства коллективизма, готовности помогать сверстникам;
- закрепление навыков дисциплины и самодисциплины, умения доводить до конца начатое дело, настойчивости, усидчивости, целеустремленности.

1.1.2 Основные принципы Программы «Волшебство головоломок»

В соответствии со ФГОС Программа построена на следующих принципах:

– принцип гуманизации образования, состоящий в том, что развитие ребенка, формирование его личности – это главный смысл педагогического процесса. Это принцип, диктующий необходимость бережного отношения к каждому ребенку: каждая личность неповторима. Согласно этому принципу взаимодействие «педагог-воспитанник» на занятиях базируются на уважении к ребенку, понимании и знании ребенка, на вере в его возможности;

– принцип «от простого – к сложному», обеспечивающий взаимосвязь и взаимообусловленность всех компонентов программы, а также определяющий соблюдение установок «от частного – к общему» в процессе обучения детей;

– принцип деятельностного подхода. Деятельность – это совокупность действий, направленных на достижение целей;

– принцип активного привлечения ближайшего социального окружения к участию в работе. Развитие логического мышления у детей проходит с привлечением в работу родителей, которые с использованием игр-головоломок в домашних условиях помогают закрепить уже полученные знания и навыки;

– принцип психологической комфортности. Деятельность должна приносить детям радость, а личностные отношения взрослого и ребенка строятся на основе доверия, взаимопонимания, доброжелательности. Доброжелательная атмосфера и позитивный настрой очень важны, так как ребенку, которого хвалят и поощряют каждый раз, когда он выполняет что-либо, получает дополнительный стимул для последующих усилий. Этому служат средства невербальной коммуникации: взгляд, улыбка, поглаживание.

– дошкольный возраст – время интенсивного развития у детей ориентировочной основы их действий. Полноценное обучение должно опираться на чувственный опыт ребенка, на его непосредственные наблюдения окружающей действительности. Поэтому одним из принципов обучения дошкольников является принцип наглядности;

– принцип активности предполагает сообщение воспитанникам целей обучения, выполнение ими самостоятельных работ, активное усвоение учебного материала, активизацию мыслительной деятельности. Активность предполагает способность к самостоятельной работе и к инициативе, а главное – умение систематически работать;

– принцип индивидуализации и дифференциации используемых методов, приемов и средств с учетом имеющегося опыта детей. При общем задании могут совпадать целевые установки, но способы выполнения могут быть различными и содержание задания может быть разным для отдельных детей в зависимости от уровня их развития. Принцип дифференцированного подхода требует четко разграничивать обучение, предполагает использование различных методов и приемов обучения, разных упражнений, этапа обучения, используемого материала, возраста детей, их способностей и качеств;

– принцип доступности и посильности реализуется в делении учебного материала на этапы и в подаче его небольшими дозами, соответственно развитию способностей и возрастным особенностям воспитанников.

1.1.3 Взаимодействие с семьей

Важным аспектом в развитии логического мышления дошкольников является работа с родителями, которые привлекаются к взаимодействию с детьми в самых различных формах:

- родительские собрания,
- консультации,
- мастер-классы
- конкурсы,
- презентации,
- фотоотчеты.

Цель работы с родителями (законными представителями): повышение педагогической культуры родителей (законных представителей), мотивация к работе вместе с детьми.

Задачи работы с родителями (законными представителями):

- информирование о содержании, методах и формах работы дополнительной образовательной программы по развитию логического мышления у дошкольников;
- консультирование по использованию игр-головоломок;
- привлечение родителей к сотрудничеству (участие в соревнованиях, интеллектуальных играх).

1.1.4 Особенности развития логического мышления детей 3-4 лет

В данном возрасте у детей начинается усиленное развитие правого полушария. Это полушарие отвечает за синтез информации, умение анализировать и сопоставлять данные. Именно в этом возрасте закладываются предпосылки для успешного освоения математики, письма, чтения. Начинается этап понимания и принятия окружающей действительности.

Важно обеспечить ребёнку максимально полное сенсорное развитие. Логика в этом возрасте претерпевает бурное развитие. Благодаря усиленному восприятию внешнего мира через органы чувств, ребёнок начинает сравнивать, анализировать, сопоставлять увиденное, услышанное, то, что он трогал, ощущал.

1.2 Планируемые результаты освоения Программы «Волшебство головоломок»

<i>Дети должны знать</i>	<i>Дети должны уметь</i>
<ul style="list-style-type: none"> - правила игр-головоломок; - название геометрических фигур «круг», «овал», «квадрат», «треугольник», «ромб», «прямоугольник»; - значение слов «справа», «слева», «вверху», «внизу», «больше - меньше» 	<ul style="list-style-type: none"> - ориентироваться в понятиях: форма, цвет, количество, величина предметов; - понимать и точно выполнять задания взрослого; - ориентироваться на плоскости; - создавать фигуры из предложенных в игре-головоломке по образцу.

1.2.1 Целевые ориентиры на этапе завершения Программы «Волшебство головоломок»

Направленность программы.

Программа кружка направлена на всестороннее гармоничное развитие личности детей через развитие интеллектуальной активности.

У детей, прошедших обучение по программе «Волшебство головоломок», сформируются:

- гибкость мыслительного процесса, смекалка, сообразительность, логическое мышление;
- уверенность в своих силах;
- желание самостоятельно творить, умение использовать полученные навыки на практике;
- коммуникативные умения и навыки.

1.2.2 Организация и проведение Программы «Волшебство головоломок»

Программа предполагает проведение 2 занятий в неделю, продолжительностью 15 минут. Общее количество учебных занятий в год 64. На каждом занятии предполагается освоение детьми теоретических знаний (6 мин) и практических умений (9 мин).

Программа «Волшебство головоломок», направленная на развитие мышления у детей младшего дошкольного возраста, может быть рекомендована воспитателям дошкольных учреждений, практическим психологам, педагогам дополнительного образования.

2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

2.1 Формы работы с детьми по Программе «Волшебство головоломок»

- групповая;
- подгрупповая;
- индивидуальная.

Методы проведения занятия:

- **словесные:** беседа, объяснение, загадки;
- **наглядные:** рассматривание иллюстративно-наглядного материала, использование ИКТ, работа по образцу;
- **практические:** моделирование и анализ заданных ситуаций, работа по образцу;
- **игровые.**

Используемые методы:

- дают возможность правильно без ошибок выполнить предложенное задание;
- формируют эмоционально-положительное отношение к процессу выполнения;
- способствуют более эффективному развитию мыслительных процессов.

Методические рекомендации. Организуя занятия по подготовке руки к обучению письму, важно помнить, что для успешного овладения детьми этих умений и навыков необходимо учитывать возрастные и индивидуальные особенности детей, их желания и интересы. С возрастом ребёнка расширяется содержание, усложняются элементы, форма бумаги, выделяются новые средства выразительности.

Формы подведения итогов в конце года реализации дополнительной образовательной программы:

- Проведение открытого мероприятия
- Проведение мастер-класса среди педагогов

Структура занятий:

1. Занятие – изучение нового материала.

- 1) Организационный момент. (Приветствие, сообщение темы и цели занятия).
- 2) Основная часть. (Изучение новой темы. Могут применяться такие методы обучения, как рассказ, беседа, использование различных наглядных пособий).
- 3) Закрепление. (Проверка степени усвоения материала в форме индивидуальной и фронтальной беседы).

2. Занятие – выполнение практической работы.

- 1) Организационный момент. (Приветствие, сообщение темы и цели занятия).
- 2) Основная часть.
 - Повторение материала, необходимого для выполнения работы.
 - Рассмотрение порядка выполнения работы, разбор вопросов, вызывающих у воспитанников затруднения.

- Выполнение работы.
 - Формулировка вывода, сравнение его с поставленной целью работы.
- 3) Подведение итогов.

3. Комбинированное занятие – используются элементы занятий рассмотренных типов в различных сочетаниях как по времени, так и по сочетании применения.

Для реализации учебно-воспитательного процесса программа укомплектована методическими, дидактическими и демонстрационными материалами.

Таблица 1

Учебно-тематический план программы «Волшебство головоломок»

Тема	Количество часов
Диагностика (мониторинг)	1
Геометрические фигуры	2
«Танграм»	30
«Блоки Дьенеша»	29
Итоговые за квартал	1
«Волшебство головоломок» (итоговое)	1

2.2 Перспективное планирование Программы «Волшебство головоломок»

ОКТАБРЬ				
№	Тема	Задачи	Содержание	Материал
1	Диагностика	Выявить уровень математических представлений.	Закрепить умение выделять отдельные предметы из группы, видеть много и один в окружающей обстановке.	
2	Геометрические фигуры	Повторить ранее изученное	1. Упражнения с геометрическими фигурами (угадай, что за фигура; загадки о геометрических фигурах) 2. Физкультминутка 3. Выкладывание геометрических фигур из счетных палочек 4. Анализ занятия	Игра «Танграм», счетные палочки на каждого ребенка,

3	Геометрические фигуры	Закреплять геометрические фигуры	<ol style="list-style-type: none"> 1. Закреплять упражнения с геометрическими фигурами (что это за фигура; отгадай загадки о геометрических фигурах) 2. Физкультминутка 3. Работа со счетными палочками. Выкладывание геометрических фигур из счетных палочек 4. Анализ занятия 	Игра «Танграм» и счетные палочки на каждого ребенка,
4	«Танграм»	Познакомить детей с игрой «Танграм», анализ фигурок игры	<ol style="list-style-type: none"> 1. Знакомство с игрой «Танграм» 2. Рассматривание образцов головоломки. 3. Физкультминутка 4. Анализ фигур игры. 	Игра «Танграм» на каждого ребенка
5	«Танграм»	Продолжать знакомить детей с игрой «Танграм», анализ фигурок игры	<ol style="list-style-type: none"> 1. Продолжать знакомство с игрой «Танграм» 2. Рассматривание образцов головоломки. 3. Физкультминутка 4. Анализ фигур игры. 	Игра «Танграм» на каждого ребенка
6	«Танграм»	Анализ фигурок игры, закрепление их названий и количество	<ol style="list-style-type: none"> 1. Рассматривание головоломки, сравнение треугольников по размеру 2. Физкультминутка 3. Построение геометрических фигур из 2-3 фигур Танграма. 4. Анализ игры. 	Игра «Танграм» на каждого ребенка, образцы
7	«Танграм»	Анализ фигурок игры, закрепление их названий и количество	<ol style="list-style-type: none"> 1. Закрепить умение сравнивать треугольники по размеру. 2. Физкультминутка 3. Построение фигур из 3-4 геометрических фигур танграма. 4. Анализ игры. 	Игра «Танграм» на каждого ребенка, образцы
8	«Танграм»	Закрепить знания детей фигурок «Танграм»	<ol style="list-style-type: none"> 1. Закрепление знаний геометрических фигурок игры «Танграм» 2. Выкладывание геометрических фигур в исходный квадрат. 3. Физкультминутка 4. Анализ игры. 	Игра «Танграм» на каждого ребенка, образец рисунка «Курица»

НОЯБРЬ				
№	Тема	Задачи	Содержание	Материал
1	«Танграм»	Закрепить знания детей о количестве фигурок «Танграм»	1. Закрепление знаний о размерах треугольников игры «Танграм» 2. Продолжать выкладывание геометрических фигур в исходный квадрат. 3. Физкультминутка 4. закреплять умение строить фигуры «Курицы» 5. Анализ игры.	Игра «Танграм» на каждого ребенка, образец рисунка «Курица»
2	«Блоки Дьенеша»	Познакомить детей с «Блоками Дьенеша»	1. Рассматривание блоков. 2. Физкультминутка 3. Анализ фигур игры.	Блоки Дьенеша на каждый стол.
3	«Блоки Дьенеша»	Продолжать знакомить детей с «Блоками Дьенеша»	1. Рассматривание блоков и их цвета. 2. Физкультминутка 3. Анализ фигур игры.	Блоки Дьенеша на каждый стол.
4	«Блоки Дьенеша» Альбом: Маленькие логики	Анализ фигурок игры, закрепление их названий.	1. Рассматривание головоломки, сравнение фигурок по размеру 2. Физкультминутка 3. Сравнение фигурок по цвету. 4. Анализ фигур игры.	Блоки Дьенеша на каждый стол. Альбом: Маленькие логики
5	«Блоки Дьенеша» Альбом: Маленькие логики	Анализ фигурок игры, закрепление их названий и количество	1. Рассматривание головоломки, сравнение фигурок по цвету и размеру 2. Физкультминутка 3. Сравнение фигурок по цвету и форме 4. Анализ фигур игры.	Блоки Дьенеша на каждый стол. Альбом: Маленькие логики

6	«Танграм» -	Закреплять умение детей самостоятельно собирать исходный квадрат, развивать логическое мышление	1.Рассматривание игры Танграм в исходном квадрате. 2. Физкультминутка 3. Самостоятельная деятельность детей. 4. Анализ игры.	Игра «Танграм» на каждого ребенка.
7	«Танграм» -	Продолжать умение детей самостоятельно играть в игры – головоломки, уметь собирать геометрические фигуры в исходный квадрат, развивать логическое мышление	1.Закрепить умение строить фигуры в исходный квадрат. 2. Физкультминутка 3. Самостоятельная деятельность детей. 4. Анализ игры.	Игра «Танграм» на каждого ребенка.
8	«Блоки Дьенеша»	Анализ фигурок игры, закрепление их названий и количество одинаковых блоков.	1. Рассматривание головоломки, сравнение фигурок по размеру, форме и цвету 2.Физкультминутка 3. Анализ фигур игры.	Блоки Дьенеша на каждый стол.

ДЕКАБРЬ				
№	Тема	Задачи	Содержание	Материал
1	«Блоки Дьенеша»	Продолжать анализ фигурок игры, закрепление их названий и количество одинаковых блоков.	1. Сравнение фигурок головоломки по размеру, форме и цвету 2.Физкультминутка 3. Анализ фигур игры.	Блоки Дьенеша на каждый стол.
2	«Танграм» - «Лиса»	Научить детей самостоятельно играть в игры – головоломки, уметь из комплекта геометрических фигур, самые различные силуэты, развивать логическое мышление	1.Рассматривание образца - «Лиса» 2. Физкультминутка 3.Самостоятельная деятельность детей. 4.Анализ игры	Игра «Танграм» на каждого ребенка, образец рисунка «Зебра»
3	«Танграм» - «Лиса», «Медведь».	Научить детей самостоятельно играть в игры – головоломки, уметь из комплекта геометрических фигур, самые различные силуэты, развивать логическое мышление	1.Рассматривание образца - «Лиса» и «Медведь». 2. Физкультминутка 3.Самостоятельная деятельность детей. 4.Анализ игры	Игра «Танграм» на каждого ребенка, образец рисунка «Зебра» и «Медведь».

4	«Блоки Дьенеша»	Анализ фигурок игры, закрепление их названий и количество	1. Рассматривание головоломки, сравнение фигурок по размеру 2. Физкультминутка 3. Сравнение фигурок по цвету и форме 4. Анализ фигур игры.	Блоки Дьенеша на каждый стол.
5	«Блоки Дьенеша»	Анализ фигурок игры, закрепление их названий и количество и цвета блоков.	1. Рассматривание головоломки, сравнение фигурок по размеру и цвету. 2. Физкультминутка 3. Сравнение фигурок по цвету и форме 4. Анализ фигур игры.	Блоки Дьенеша на каждый стол.
6	«Танграм» - «Петух»	Научить детей самостоятельно играть в игры – головоломки, уметь из комплекта геометрических фигур складывать различные силуэты	1. Рассматривание образца рисунка «Петух» 2. Физкультминутка 3. Самостоятельный сбор рисунков по образцу (на выбор) 4. Анализ игры	Игра «Танграм», образец рисунка «Петух»
7	«Танграм» - «Петух», «Лиса», «Медведь»	Научить детей самостоятельно играть в игры – головоломки, уметь из комплекта геометрических фигур складывать различные силуэты	1. закреплять умение собирать рисунки «Петух», «Лиса» и «Медведь». 2. Физкультминутка 3. Самостоятельный сбор рисунков по образцу (на выбор) 4. Анализ игры	Игра «Танграм», образцы рисунков «Петух» «Лиса», «Медведь».
8	«Блоки Дьенеша» «Слон»	Анализ фигурок игры, закрепление их названий, цвет и количество.	1. Рассматривание головоломки, сравнение и выкладывание отдельно фигурок по размеру и цвету. 2. Физкультминутка 3. Сравнение фигурок по цвету и форме 4. Анализ фигур игры.	Блоки Дьенеша на каждый стол.
9	«Танграм» Итоговое занятие за первый квартал.	Закреплять умение самостоятельно играть в игры – головоломки, уметь из комплекта геометрических фигур складывать различные силуэты по образцам.	1. Закреплять умение собирать головоломку в исходный квадрат, рисунки «Петух», «Лиса» и «Медведь». 2. Физкультминутка 3. Самостоятельный сбор	Игра «Танграм», образцы рисунков «Петух» «Лиса», «Медведь».

			рисунков по образцу (на выбор) 4.Анализ игры	
ЯНВАРЬ				
№	Тема	Задачи	Содержание	Материал
1	«Блоки Дьенеша» «Мишка»	Анализ фигурок игры, закрепление их названий и количество разных блоков.	1. Рассматривание головоломки, сравнение фигурок по размеру 2.Физкультминутка 3. Вычленение блоков по цвету. Сравнение фигурок по цвету и форме. 4. Анализ фигур игры.	Блоки Дьенеша на каждый стол.
2	«Танграм» - «Елочка»	Учить детей самостоятельно играть в игры – головоломки, уметь из комплекта геометрических фигур складывать различные силуэты	1. Рассматривание образца рисунка «Елочка» 2.Физкультминутка 3.Самостоятельная деятельность детей. 4.Анализ игры	Игра «Танграм», образец рисунка «Елочка»
3	«Танграм» - «Елочка»	Учить детей самостоятельно играть в игры – головоломки, уметь из комплекта геометрических фигур складывать различные силуэты	1. Продолжать выкладывать самостоятельно по образцу рисунок «Елочка» 2.Физкультминутка 3.Самостоятельная деятельность детей. 4.Анализ игры	Игра «Танграм», образец рисунка «Елочка»
4	«Блоки Дьенеша» «Башня»	Анализ фигурок игры, закрепление их названий и количество	1. Рассматривание головоломки, сравнение фигурок по размеру 2.Физкультминутка 3. Вычленение из общего количества блоков, блоки по определенному признаку. Сравнение фигурок по цвету и форме 4. Анализ фигур игры.	Блоки Дьенеша на каждый стол.

5	«Блоки Дьенеша» «Снеговик»	Анализ фигурок игры, закрепление их названий и количество	1. Рассматривание головоломки, вычленение сравнение фигурок по размеру, цвету и форме. 2. Физкультминутка 3. Сравнение фигурок по цвету и форме 4. Анализ фигур игры.	Блоки Дьенеша на каждый стол.
6	«Танграм» - «Птица»	Учить детей самостоятельно играть в игры – головоломки, уметь из комплекта геометрических фигур складывать различные силуэты	1. Рассматривание образца рисунка «Птица» 2. Физкультминутка 3. Самостоятельная деятельность детей. 4. Анализ игры	Игра «Танграм», образец рисунка «Птица»
7	«Танграм» - «Птица» «Елочка»	Учить детей самостоятельно играть в игры – головоломки, уметь из комплекта геометрических фигур складывать различные силуэты	1. Рассматривание образца рисунка «Елочка» и закрепление выкладывания фигуры «Птица» 2. Физкультминутка 3. Самостоятельная деятельность детей. 4. Анализ игры	Игра «Танграм», образец рисунка «Птица» «Елочка»
8	«Блоки Дьенеша» «Гусеница» обруч	Анализ фигурок игры, закрепление их названий и количество	1. Рассматривание головоломки, сравнение фигурок по размеру 2. Физкультминутка 3. Составление фигурок, подбор блоков. 4. Анализ фигур игры.	Блоки Дьенеша на каждый стол. обруч
ФЕВРАЛЬ				
№	Тема	Задачи	Содержание	Материал
1	«Блоки Дьенеша» «Цветок» обруч	Анализ фигурок игры, закрепление их названий и количество	1. Рассматривание головоломки, сравнение фигурок по размеру 2. Физкультминутка 3. Составление фигурок и подбор по цвету 4. Анализ фигур игры.	Блоки Дьенеша на каждый стол. обруч

2	«Танграм» - «Курочка»	Учить детей самостоятельно играть в игры – головоломки, уметь из комплекта геометрических фигур складывать различные силуэты	1. Рассматривание образца рисунка «Курочка» 2. Физкультминутка 3. Самостоятельная деятельность детей. 4. Анализ игры	Игра «Танграм», образец рисунка «Курочка»
3	«Танграм» - «Курочка» «Птица»	Учить детей самостоятельно играть в игры – головоломки, уметь из комплекта геометрических фигур складывать различные силуэты	1. Рассматривание образца рисунка «Курочка», закрепление фигурки «Птица». 2. Физкультминутка 3. Самостоятельная деятельность детей. 4. Анализ игры	Игра «Танграм», образец рисунка «Курочка» «Птица»
4	«Блоки Дьенеша» «Зайка» обруч	Анализ фигурок игры, закрепление их названий и количество	1. Рассматривание головоломки, сравнение фигурок по размеру 2. Физкультминутка 3. Выполнение заданий на классификацию, построение фигурки «Зайка». 4. Анализ фигур игры.	Блоки Дьенеша на каждый стол. образец рисунка «Зайка» обруч
5	«Блоки Дьенеша» «Игрушка» «Зайка» Два обруча	Анализ фигурок игры, закрепление их названий и количество	1. Рассматривание головоломки, сравнение фигурок по размеру 2. Физкультминутка 3. Выполнение заданий на классификацию, закрепление фигур «Игрушка» «Зайка» 4. Анализ фигур игры.	Блоки Дьенеша на каждый стол. образец рисунка «Игрушка» «Зайка» Два обруча
6	«Танграм» - «Козерог»	Развивать логическое мышление, воображение	1. Рассматривание образца «Козерог» 2. Физкультминутка 3. Самостоятельная деятельность детей. 4. Анализ игры	Игра «Танграм», образец рисунка «Козерог»

МАРТ				
№	Тема	Задачи	Содержание	Материал
1	«Танграм» «Лемур»	Учить детей самостоятельно играть в игры – головоломки, уметь из комплекта геометрических фигур складывать различные силуэты	1.Рассматривание образца рисунка «Лемур», выкладывание. 2.Физкультминутка 3.Самостоятельная деятельность детей – закрепление выкладывания пройденных фигур. 4.Анализ игры	Игра «Танграм», образец рисунка «Лемур»
2	«Блоки Дьенеша» «Кошечка» Два обруча	Анализ фигурок игры, закрепление их названий и количество, формы и цвета.	1. Рассматривание головоломки, сравнение фигурок по размеру 2.Физкультминутка 3. Выполнение заданий на классификацию 4. Анализ фигур игры.	Блоки Дьенеша на каждый стол. образец рисунка «Игрушка» «Кошечка» Два обруча
3	«Блоки Дьенеша» «Кошечка» «Собачка» Два обруча	Анализ фигурок игры, закрепление их названий и количество	1. Рассматривание головоломки, сравнение фигурок по размеру 2.Физкультминутка 3. Выполнение заданий на классификацию 4. Анализ фигур игры.	Блоки Дьенеша на каждый стол. образец рисунка «Кошечка» «Собачка» Два обруча-Красный и синий
4	«Танграм» образцы рисунков	Развивать логическое мышление, воображение	1.Рассматривание и выбор детьми образцов 2.Физкультминутка 3.Самостоятельная деятельность детей. 4.Анализ игры	Игра «Танграм», образец рисунков
5	«Танграм» «Камбала» «Кит»	Учить детей самостоятельно играть в игры – головоломки, уметь из комплекта геометрических фигур складывать различные силуэты	1.Рассматривание образца рисунка «Камбала», закрепление «Кит» 2.Физкультминутка 3.Самостоятельная деятельность детей. 4.Анализ игры	Игра «Танграм», образец рисунка «Кит»

6	«Блоки Дьенеша» три обруча	Анализ фигурок игры, закрепление их названий и количество	1. Рассматривание головоломки, сравнение фигурок по размеру и цвету. 2. Физкультминутка 3. Игры с обручами 4. Анализ фигур игры.	Блоки Дьенеша, 3 обруча красного, синего и желтого цветов
7	«Танграм» «Свинья» «Корова»	Развивать логическое мышление, воображение, мелкую моторику.	1. Рассматривание и выбор детьми образцов 2. Физкультминутка 3. Самостоятельная деятельность детей. 4. Анализ игры	Игра «Танграм», образец рисунков «Свинья» «Корова»
8	«Блоки Дьенеша» (обручи)	Анализ фигурок игры, закрепление их названий и количество	1. Рассматривание головоломки, сравнение фигурок по размеру 2. Физкультминутка 3. Игры с обручами 4. Анализ фигур игры.	Блоки Дьенеша, 3 обруча красного, синего и желтого цветов

АПРЕЛЬ

№	Тема	Задачи	Содержание	Материал
1	«Блоки Дьенеша» (обручи)	Анализ фигурок игры, закрепление их названий и количество	1. Рассматривание головоломки, сравнение блоков, выкладывание в обручи по цветам, размеру, форме. 2. Физкультминутка 3. Игры с обручами 4. Анализ фигур игры.	Блоки Дьенеша, 3 обруча красного, синего и желтого цветов
2	«Блоки Дьенеша» (с обручами)	Анализ фигурок игры, закрепление их названий, цвет и количество.	1. Закреплять умение выкладывать блоки в обручи по цветам, размеру, форме. 2. Физкультминутка 3. Игры с обручами 4. Анализ фигур игры.	Блоки Дьенеша, 3 обруча красного, синего и желтого цветов
3	«Танграм» Образцы пройденных рисунков	Развивать логическое мышление, воображение	1. Рассматривание и выбор детьми образцов 2. Физкультминутка 3. Самостоятельная деятельность детей. 4. Анализ игры	Игра «Танграм», образцы рисунков

4	«Танграм» Новые образцы работ	Развивать логическое мышление, воображение	1. Рассматривание и выбор детьми новых образцов рисунков 2. Физкультминутка 3. Самостоятельная деятельность детей. 4. Анализ игры	Игра «Танграм», образец рисунков
5	«Блоки Дьенеша» (клумба)	Анализ фигурок игры, закрепление их названий и количество	1. Рассматривание головоломки, сравнение фигурок по размеру 2. Физкультминутка 3. Игры с обручами 4. Анализ фигур игры.	Блоки Дьенеша, 3 обруча красного, синего и желтого цветов
6	«Блоки Дьенеша» (клумба)	Анализ фигурок игры, закрепление их названий и количество	1. Продолжать работу в сравнении фигурок по размеру, цвету, форме. 2. Физкультминутка 3. Игры с обручами 4. Анализ фигур игры.	Блоки Дьенеша, 3 обруча красного, синего и желтого цветов
7	«Танграм» Образцы пройденных рисунков и новые.	Развивать логическое мышление, воображение, мелкую моторику.	1. Рассматривание и выбор детьми образцов 2. Физкультминутка 3. Самостоятельная деятельность детей. 4. Анализ игры	Игра «Танграм», Образцы пройденных рисунков и новые.
8	«Танграм»	Развивать логическое мышление, воображение, мелкую моторику.	1. Рассматривание и выбор детьми образцов 2. Физкультминутка 3. Самостоятельная деятельность детей. 4. Анализ игры	Игра «Танграм», образец рисунков

МАЙ

№	Тема	Задачи	Содержание	Материал
1	«Блоки Дьенеша» (сажаем растения на клумбу)	Анализ фигурок игры, закрепление их названий, цвета, формы и количество	1. Рассматривание головоломки, сравнение фигурок по размеру 2. Физкультминутка 3. Игры с обручами 4. Анализ фигур игры.	Блоки Дьенеша, 3 обруча красного, синего и желтого цветов
2	«Блоки Дьенеша» (клумба)	Анализ фигурок игры, закрепление их названий и цвета, формы и	1. Рассматривание головоломки, сравнение фигурок по	Блоки Дьенеша, 3 обруча красного,

		количество	размеру 2.Физкультминутка 3. Игры с обручами 4. Анализ фигур игры.	синего и желтого цветов
3	«Танграм» образцы рисунков	Развивать логическое мышление, воображение, мелкую моторику.	1.Рассматривание и выбор детьми образцов 2.Физкультминутка 3.Самостоятельная деятельность детей. 4.Анализ игры	Игра «Танграм», образцы рисунков
4	«Танграм» образцы рисунков	Развивать логическое мышление, воображение, мелкую моторику.	1.Рассматривание и выбор детьми образцов 2.Физкультминутка 3.Самостоятельная деятельность детей. 4.Анализ игры	Игра «Танграм», образцы рисунков
5	«Блоки Дьенеша» (увезем груз)	Анализ фигурок игры, закрепление их названий и цвета, формы и количество	1. Рассматривание головоломки, сравнение фигурок по размеру 2.Физкультминутка 3. Игры с обручами 4. Анализ фигур игры.	Блоки Дьенеша, 3 обруча красного, синего и желтого цветов
6	«Блоки Дьенеша» (Перевозка груза на другой объект.)	Анализ фигурок игры, закрепление их названий и цвета, формы и количество. Умение классифицировать по заданному принципу.	1. Рассматривание головоломки, сравнение фигурок по размеру 2.Физкультминутка 3. Игры с тремя обручами 4. Анализ фигур игры.	Блоки Дьенеша, 3 обруча красного, синего и желтого цветов
7	«Танграм»	Развивать логическое мышление, воображение. мелкую моторику.	1.Рассматривание и выбор детьми образцов 2.Физкультминутка 3.Самостоятельная деятельность детей. 4.Анализ игры	Игра «Танграм», образец рисунков
8	Итоговое «Волшебство головоломок»	Развивать мышление, воображение, закрепление полученных знаний	1.Рассматривание и выбор игр и образцов, анализ деталей каждой игры 2. Физкультминутка 3. Самостоятельная деятельность детей. 4. Итог занятия	Игры «Танграм», «Блоки Дьенеша», образцы рисунков

3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

3.1 Организация развивающей предметно-пространственной среды

Образовательная среда должна обеспечивать наличие необходимых материалов, возможность заниматься разными видами деятельности. В группе для занятий имеется:

- столы, стулья, магнитная доска, ноутбук, шкаф для учебных пособий;
- демонстрационный материал;
- раздаточный материал;
- дидактические игры на развитие логики;
- игры-головоломки.

3.2 Материально-техническое обеспечение программы, обеспеченности методическими материалами и средствами обучения и воспитания

Содержание данной программы реализуется при наличии информационно-методического обеспечения предметно-пространственной среды.

Научно-методический ресурс:

1. Гоголева, В. Г. Игры и упражнения для развития конструктивного и логического мышления у детей 4-7 лет / В. Г. Гоголева. – СПб. : Детство-пресс, 2014. – 56 с.
2. Драко, М. В. Китайский танграм. Магический круг. Вьетнамская игра: Игры-головоломки / М. В. Драко. – Минск : Попурри, 2011. – 52 с.
3. Никитин Б.П. Развивающие игры- М.: издание «Занятие», 1994.
4. Подходова, Н. С. Волшебная страна фигур. В пяти путешествиях: Пособие для развития пространственного мышления. – СПб. : Питер, 2014. – 96 с.

Материально-технический ресурс:

Групповая комната – проведение занятий.

Дидактический материал:

- игра «Танграм» (на каждого ребенка)
- Блоки Дьенеша (на каждый стол)
- Схемы-образцы.