

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТСКИЙ (ПОДРОСТКОВЫЙ)  
ЦЕНТР № 5 «БРИГАНТИНА» БУГУЛЬМИНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО  
РАЙОНА РЕСПУБЛИКИ ТАТАРСТАН

Принята на заседании  
педагогического совета  
ДПЦ № 5 «Бригантина»  
Протокол № 3 от «31» 08 2021г.

Утверждена  
директор ДПЦ № 5 «Бригантина»  
М.Ю. Серова  
Приказ № 10/1 от «01» 09 2021г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА СТУДИИ  
«УМНИЧКИ»

*Направленность:* художественная

*Возраст учащихся:* 6-7 лет

*Срок реализации:* 1 год обучения

*Автор составитель:*

Давлетханова Севилья Дагбиевна,  
педагог дополнительного образования

БУГУЛЬМА, 2021

## Информационная карта образовательной программы

1	Образовательная организация	Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования детский (подростковый) центр № 5 «Бригантина» Бугульминского муниципального района Республики Татарстан
2	Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Умнички»
3	Направленность программы	Художественная
4	<b>Сведения о разработчиках:</b>	
4.1	Ф.И.О, должность	Давлетханова Севилья Дагбиевна, педагог дополнительного образования
5	<b>Сведения о программе:</b>	
5.1	Срок реализации	1 год
5.2	Возраст учащихся	5-7 лет
5.3	Характеристика программы: тип, вид	Дополнительная, общеобразовательная, общеразвивающая программа
5.4	Цель программы	Развитие познавательных процессов старших дошкольников посредством использования развивающих игр.
5.5	Планируемые результаты	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Овладение приёмами умственных действий, умениями планировать, решать и проверять свои действия.</li> <li>• Овладение умениями строить простейшие</li> </ul>

		<p>умозаключения.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Развитие речи.</li><li>• Овладение навыками счёта, вычислительными измерениями.</li><li>• Повышение интереса к развивающим играм математического содержания.</li></ul>
--	--	--

## Оглавление

<b>Раздел 1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.....</b>	<b>5</b>
1.1 Нормативно-правовое обеспечение программы.....	5
1.2 Пояснительная записка.....	6
1.3 Направленность программы.....	7
1.4 Актуальность программы.....	8
1.5 Планируемые результаты освоения программы.....	10
1.6 Срок освоения программы и режим занятий.....	11
1.7 Формы организации образовательного процесса и виды занятий.....	12
1.8 Учебный план:.....	13
1.9 Учебно-тематический план: .....	14
1.10 Содержание учебного плана.....	18
<b>Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий.....</b>	<b>21</b>
2.1 Материалы и техническое обеспечение .....	21
2.2 Методическое обеспечение программы.....	21
2.3 Формы аттестации/контроля .....	22
2.4 Оценочные материалы.....	25
2.5 Социально-педагогические условия педагогической деятельности.....	26
Список используемой литературы и его источников.....	27

## **Раздел 1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы**

### **1.1 НОРМАТИВНО – ПРАВОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ**

- Федерального закона от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепции развития дополнительного образования детей в РФ (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р г. Москва), (далее - Концепция);
- Приказа Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (Зарегистрировано в Минюсте России 29.11.2018 N 52831)
- Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;
- Письма Минобрнауки России от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении информации (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);
- Письма Минобрнауки РФ от 20 сентября 2017г. №2999 «О направлении методических рекомендаций по проектированию современных дополнительных общеобразовательных (общеразвивающих) программ;
- Приказа Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 г. №816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

- Методических рекомендаций по проектированию и реализации дополнительных общеобразовательных (общеразвивающих) программ (в том числе адаптированных) ГБУ ДО «РЦВР», 2021 г.;
- Устава муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования детского (подросткового) центра № 5 «Бригантина» Бугульминского муниципального района Республики Татарстан (далее ДПЦ №5);
- Положения о дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программах.

## **1.2 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Педагогическая целесообразность программы объясняется тем, что одним из средств умственного развития ребенка являются развивающие игры. Они важны и интересны для детей, разнообразны по содержанию, очень динамичны и включают излюбленные детьми манипуляции с игровым материалом, который способен удовлетворить ребенка в моторной активности, движении, помогает детям использовать счет, контролирует правильность выполнения действий.

В основе разработки данной программы «Умники» лежит использование методик логико – математического развития, представляющая собой форму взаимодействия детей и взрослых через реализацию определенного сюжета с использованием игровых технологий Никитина, Михайловой, блоков Дьенеша, лабиринтов, головоломок, интерактивных игр и т.е.

Логические блоки Дьенеша – это набор фигур, отличающихся друг от друга цветом, формой, размером, толщиной. В процессе разнообразных действий с логическими блоками дети овладевают различными мыслительными умениями, важными как в плане предметной подготовки, так и с точки зрения общего интеллектуального развития. К их числу относятся умения анализа, абстрагирования, сравнения, классификации, обобщения, кодирования-декодирования, а также логические операции «не», «и», «или». В специально разработанных играх и

упражнениях с блоками у малышей развиваются элементарные навыки алгоритмической культуры мышления, способность производить действия в уме. С помощью логических блоков дети тренируют внимание, память, восприятие.

В развивающих творческих играх Никитина удалось объединить один из основных принципов обучения «от простого к сложному» с очень важным принципом творческой деятельности – «самостоятельно по способностям». Игры Никитина стимулируют развитие творческих способностей с самого раннего возраста; задания-ступеньки игр Никитина всегда создают условия, опережающие развитие способностей; ребенок развивается наиболее успешно, если он каждый раз самостоятельно пытается решить максимально сложные для него задачи. К развивающим играм Никитина относятся игра «Уникуб», «Сложи квадрат», «Дроби», «Кубики для всех», «Сложи узор». Головоломки и лабиринты. Данные виды игр способствуют развитию логического мышления, внимания и находчивости.

Интерактивные игры, как новая форма организации обучения и передачи знаний, стали отличными помощниками в развитии детей. Использование интерактивной доски на занятиях позволяет перейти от объяснительно-иллюстрированного способа обучения к деятельностному, при котором ребенок становится активным субъектом, а не пассивным объектом педагогического воздействия. Это способствует осознанному усвоению знаний дошкольниками.

### **1.3 НАПРАВЛЕННОСТЬ ПРОГРАММЫ**

Данная дополнительная образовательная общеразвивающая программа имеет художественную направленность и может реализовываться с использованием:

- сетевой формы, что обеспечивает возможность освоения обучающимся образовательной программы с использованием ресурсов нескольких организаций, осуществляющих образовательную деятельность, в том числе иных организаций (ФЗ ст.13, п.1);

- различных образовательных технологий, в том числе дистанционных, и электронного обучения (возможно использование смешанной технологии, при которой часть программы реализуется в очной/очно – заочной форме, а часть – в дистанционной форме) (ФЗ ст.13, п.2).

#### **1.4 АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОГРАММЫ**

Возможности ребенка как личности не могут полностью раскрыться сами по себе. Их развитию и совершенствованию нужно помочь. Известно, что в старшем дошкольном возрасте усвоение новых знаний в игре происходит значительно успешнее, чем на учебных занятиях. Актуальность программы заключается в том, что обучающая задача, поставленная в игровой форме, имеет то преимущество, что в ситуациях подобранных нами игр ребенку становится понятна сама необходимость приобретения новых знаний и способов действия.

Важным аспектом данной программы является то, что если на занятиях дошкольник выполняет задание взрослого, то в "развивающих играх" он решает собственную задачу.

**Цель программы** - развитие познавательных процессов детей дошкольного возраста, стремления к самостоятельному познанию и размышлению посредством развивающих игр.

**Задачи:**

**Образовательные:**

- формирование приёмов умственных действий (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия);
- формирование общеучебных умений и навыков (умения обдумывать и планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами, проверять результат своих действий и т.д.);
- развитие речи, умения аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения.



**В контексте познавательного развития решаются также задачи математического образования детей дошкольного возраста:**

- углублять представления детей о множестве, числе, величине, форме, пространстве;
- закреплять умения и навыки в счете, вычислениях, измерениях;
- закреплять знание детьми математической терминологии.

***Развивающие:***

- развивать у дошкольников интерес к логическим играм;
- развивать познавательные процессы (восприятие, внимание, память, воображение);
- развивать желание активно познавать и производить математические действия, решать логические задачи, конструировать и моделировать с учётом избирательности и предпочтения детей;
- развивать самостоятельность в процессе познавательно-исследовательской деятельности: в выдвижении предположений, отборе способов проверки, достижении результата, их интерпретации и применении в деятельности.

***Воспитательные:***

- воспитывать умение концентрировать внимание для выполнения задания;
- работать индивидуально и в команде;
- воспитывать коммуникативные качества.

**Новизна программы.**

Новизной программы является сочетание традиционных подходов и использование современных методов в работе с детьми дошкольного возраста. Игры, подобранные в программе, содержат разносторонние условия для формирования наиболее ценных качеств личности.

## **1.5 ПЛАНИРУЕМЫ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ:**

### **Задачи:**

- способствовать обогащению самостоятельного игрового опыта;
- способствовать развитию всех компонентов детской игровой деятельности;
- познакомить с вертикальными и горизонтальными прямыми линиями, пересекающимися линиями;
- развивать навык рисовать на листе отрезки по заданным точкам;
- развивать навык конструировать плоскостные фигуры;
- развивать навык конструировать объёмные фигуры;
- формировать умение складывать фигуры по схемам сложения;
- развивать навык складывать узоры из геометрических фигур;
- развивать умение различать и называть цвет, форму;
- развивать умение составлять по схеме фигуры из частей;
- расширение словаря предметов, упражнять в умении создавать глагольные конструкции в прошедшем времени;
- развивать умение ориентироваться в пространстве;
- развивать умение ориентироваться во временных понятиях;
- развивать навыки счета до 10 и обратно;
- развивать умение группировать предметы по заданным признакам.

### **Ожидаемый результат:**

- ребёнок правильно называет геометрические фигуры (квадрат, треугольник, овал, прямоугольник);
- умеет сгруппировать предметы по форме (круглые, треугольные, квадратные, овальные);
- правильно называет структурные компоненты геометрических фигур;
- правильно ориентируется в игровой ситуации, самостоятельно может увеличить или уменьшить количество предметов;

- легко ориентируется в пространстве, владеет необходимыми речевыми навыками;
- ориентируется во временных ситуациях;
- выполняет счёт до 10, понимает итог счета как количество предметов
- умеет группировать предметы по заданным признакам; умеет соотносить число с количеством предметов (понимает количественное значение числа);
- составляет сюжетные картинки по замыслу;
- умеет конструировать предметы с опорой на схему;
- умеет группировать предметы по форме;
- развитие связной речи, умения находить звуки в слове;
- умеет ориентироваться на плоскости зрительно с помощью словесного диктанта;
- знает цвета радуги.

### **1.6 СРОК ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ И РЕЖИМ ЗАНЯТИЙ:**

**Программа предназначена** для детей и подростков 6 – 7 лет. В театральную студию принимаются дети с 6- 7 лет по интересу, без предъявления специальных требований.

**Зачисление** в студию производится по заявлению родителей, лиц их заменяющих.

Занятия могут проводиться, как со всей группой, так и по звеньям, подгруппам, индивидуально.

Периодичность и продолжительность занятий соответствуют требованиям Сан ПиНа 2.4.4.3172-14 и составляет: наполняемость группы - 15 человек.

Программа рассчитана на 1 год обучения, всего 144 часа. Занятия проводится 2 раз в неделю по 2 академических часа- 4 часа в неделю. Академический час делится на 45 мин и перерыв между занятиями 10 минут.

Периодичность и продолжительность занятий соответствуют требованиям СанПиН 2.4.4.3172-14.

Наполняемость каждой группы -15 человек.

## **1.7 ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА И ВИДЫ ЗАНЯТИЙ**

**В данной программе предусмотрен блок занятий для дистанционного обучения детей.**

При дистанционном обучении по программе используются следующие формы дистанционных образовательных технологий:

- видео-занятия, лекции, мастер-классы;
- открытые электронные выставки, виртуальные музеи;
- сайты по данному направлению;
- тесты, викторины по изученным теоретическим и практическим темам;
- адресные дистанционные консультации.

В организации дистанционного обучения по программе используются следующие платформы и сервисы: edu tatar.ru, ZOOM, чаты в Viber, WatsUp, ВКонтакте и т.д.

В мессенджерах с начала обучения создается группа, через которую ежедневно происходит обмен информацией, в ходе которой обучающиеся получают теоретическую информацию, демонстрируются способы творческих решений работ, выполнения упражнений. Получение обратной связи организовывается в формате присылаемых в электронном виде фотографий рисунков на разных стадиях выполнения и готовых рисунков.

Индивидуальные консультации, выставки творческих работ, показательные выступления детей, проходят в чатах Viber, WatsUp, ВКонтакте.

Учебно-методический комплекс включает электронные образовательные ресурсы для самостоятельной работы обучающихся (ссылки на мастер-

классы, шаблоны, теоретический материал, практическое выполнение упражнений).

### 1.8 УЧЕБНЫЙ ПЛАН 1 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

<b>N п\п</b>	<b>Содержание программы</b>	<b>Всего часов</b>	<b>Теория</b>	<b>Практика</b>
1.	Педагогическая диагностика	7	6	1
2.	Развитие внимания	20	12	8
3.	Развитие восприятия	26	10	16
4.	Развитие памяти	23	6	17
5.	Развитие мышления	32	15	17
6.	Логические задачи	29	17	12
7.	Педагогическая диагностика по итогам года	7	4	3
<b>Итого:</b>		<b>144</b>	<b>71</b>	<b>73</b>

## 1.9 УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН 1 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

№ п/п	Наименование раздела/темы	Количество часов			Форма аттестации/конт роля
		Всего	Теория	Практика	
<b>1</b>	<b>Вводная диагностика</b>				
1.1	Выявление исходного уровня развития познавательных процессов у детей.	2	2	—	Теоретическое занятие
1.2	Знакомимся играя	5	3	2	Практическое занятие
<b>2</b>	<b>Развитие внимания</b>				
2.1	«Отпадный пряник», «Вопрос на засыпку», блоки Дьеньша	4	2	2	Практическое занятие
2.2	«Не будить до весны», «Головоломка»	8	6	2	Практическое занятие
2.3	«Прятки под шапкой», «Пингвины невидимки»	<b>8</b>	4	4	Практическое занятие
<b>3</b>	<b>Развитие восприятия</b>				
3.1	«Фрукты и овощи»,	8	4	4	Практическое занятие

	«Железный дровосек», Б.П. Никитин «Сложи узор»				
3.2	«Ромбик», «Рюкзак туриста», Д/и: «Что изменилось?»	4	—	4	Самостоятельная работа
3.3	«Цифры с дракончиком», игры Б.П. Никитина	10	6	4	Теоретическое занятие
3.4	«Модный удав», «Кто лишний?», геометрический диктант.	4	—	4	Самостоятельная работа
<b>4</b>	<b>Развитие памяти</b>				
4.1	«Лирический сугроб», «Любовь морковь», иллюстрации «Найди ошибку»	6	4	2	Теоретическое занятие
4.2	«Кто прав?», блоки Дъеныша	4	—	4	Самостоятельная работа
4.3	«Бюро находок», «Модный удав», графический диктант.	5	2	3	Коллективное занятие

4.4	«День Барона», «Как считают индейцы?», состав числа.	4	—	4	Творческая коллективная работа
4.5	«Поезд- неделька», «Болтушки- хохотушки», «Головоломки»	4	2	2	Творческая коллективная работа
<b>5</b>	<b>Развитие мышления</b>				
5.1	«Болотная свадьба», «Кто лишний?», «Танграм»	6	4	2	Творческая коллективная работа
5.2	«Дружные гусеницы», Д/и: «Магазин»	8	4	4	Творческая коллективная работа
5.3	«Сорока- белобока», «Потерянный хвост», Д/и: «Второй ряд» (блоки Дъеньша)	8	4	4	Творческая коллективная работа
5.4	«Невнимательны й художник», «Что сначала?», Д/и: «С обручем и геометрическими фигурами»	8	3	5	Творческая коллективная работа



5.5	«Свинки-копилки», «Паровозики», Б.П. Никитин «Точки»	2	—	2	Творческая коллективная работа
<b>6</b>	<b>Логические задачи</b>				
6.1	Развитие количественных представлений	6	4	2	Практическая работа
6.2	«Математический диктант», задачи в загадках	6	4	2	Практическая работа
6.3	Игровые занятия по математике	6	4	2	Практическая работа
6.4	«В гостях у джина» (ребусы), «Головоломки»	7	4	3	Практическая работа
6.5	«Как считают индейцы?», «Головоломка», с остав числа	4	1	3	Практическая работа
<b>7</b>	<b>Педагогическая диагностика по итогам года</b>				
7.1	Выводы и итоги	7	4	3	Коллективно-творческая работа
<b>Итого:</b>		<b>144</b>	<b>71</b>	<b>73</b>	

## 1.10 СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА 1 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

### **Раздел 1. Введение в программу**

Тема 1.

Теория 6ч. Выявление исходного уровня развития познавательных процессов у детей. Практика 1

Тема 2.

Практика 1ч. Знакомство в виде игры.

### **Раздел 2. Развитие внимания**

Тема 1.

Теория 2ч. «Отпадный пряник», «Вопрос на засыпку», блоки Дьеньша

Тема 2.

Теория 6ч. «Не будить до весны», «Головоломка»

Практика 2ч. Игра: «Кто кого важнее»

Тема 3.

Теория 4ч. Практика 4ч. «Прятки под шапкой», «Пингвины невидимки»

### **Раздел 3. Развитие восприятия.**

Тема 1.

Теория 4ч. «Фрукты и овощи», «Железный дровосек», Б.П. Никитин «Сложи узор»

Тема 2.

Практика 4ч. «Ромбик», «Рюкзак туриста», Д/и: «Что изменилось?»

Тема 3.

Теория 6ч.

Практика 4ч. «Цифры с дракончиком», игры Б.П. Никитина

Тема 4.

Практика 4ч. «Модный удав», «Кто лишний?», геометрический диктант.

### **Раздел 4. Развитие памяти.**

Тема 1.

## **Раздел 5. Развитие мышления.**

Тема 1.

Теория 4ч.

Практика 2ч. «Болотная свадьба», «Кто лишний?», «Танграм»

Тема 2.

Теория 4ч.

Практика 4ч. «Дружные гусеницы», Д/и: «Магазин»

Тема 3.

Теория 4ч.

Практика 4ч. «Лирический сугроб», «Любовь морковь», иллюстрации  
«Найди ошибку»

Тема 2.

Теория 4

Практика 4

«Невнимательный художник», «Что сначала?», Д/и: «С обручем и  
геометрическими фигурами»

Тема 3.

Практика 2ч.

«Свинки-копилки», «Паровозики», Б.П. Никитин «Точки»

Тема 4.

Теория 4ч. Практика 4ч.

«Сорока-белобока», «Потерянный хвост», Д/и: «Второй ряд» (блоки Дьеныша)

## **Раздел 6. Логические задачи.**

Тема 1.

Теория 4ч. Развитие количественных представлений

Практика 2ч.

Тема 2.

Теория 4ч.

Практика 2ч. «Математический диктант», задачи в загадках

Тема 3.

Теория 4ч.

Практика 2ч. Игровые занятия по математике

Тема 4.

Теория 4ч.

Практика 3ч. «В гостях у джина» (ребусы), «Головоломки»

Тема 5.

Теория 1ч.

Практика 3ч. «Как считают индейцы?», «Головоломка», состав числа

Выступление со спектаклем перед учениками школы и родителями

### **Раздел 7. Итоговые занятия.**

Тема 1.

Теория 4ч.

Практика 3ч. Выводы и итог

## **Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий**

### **2.1 МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

Учебный класс, соответствующий санитарно-гигиеническим и противопожарным требованиям. Столы, стулья, стеллажи для хранения материалов, инструментов, образцов, методической литературы.

Для реализации программы необходимо:

1. Компьютерные и информационно-коммуникативные средства.
2. Технические средства обучения.
3. Персональный компьютер.
4. Мультимедийный проектор.
5. Мультимедийные образовательные ресурсы, соответствующие содержанию обучения.
6. Магнитная доска.
7. Игрушки и игровой инвентарий.

### **2.2 МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ:**

1. Игра «Логические блоки» Дьенеша.
2. Игры Б.П. Никитина.
3. Комплекс компьютерных игр «Мерсибо».
4. Карточки с изображением символов.
5. Иллюстративный материал.
6. Дидактический материал к занятиям.
7. Раздаточный материал к занятиям.
8. Методические рекомендации к проведению отдельных тем и занятий.
9. Дидактические и развивающие игры (Игры на воссоздание из геометрических фигур образных и сюжетных изображений, лабиринты, головоломки, ребусы и т.д.).

10. Материал для консультаций.
11. Сборники загадок.
12. Материал для физкультминуток и массажных упражнений.

### **2.3 ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ /КОНТРОЛЯ**

В начале учебного года проводится начальное тестирование.

Тест это краткое стандартизированное испытание, в результате которого делается попытка оценить той или иной этап образовательного процесса.

Общий план создания тестов состоит из трех этапов:

- определение набора знаний и умений, которые необходимо проверить с помощью теста;
- подбор заданий, которые позволяют определить наличие изучаемых знаний, умений и навыков;
- экспериментальная проверка теста. Составляя тест, необходимо определиться в форме представления задания и вариантов ответа.

#### **Формы подведения итогов реализации программы:**

##### **Задание №1. Развитие внимания**

Ребёнку показывается рисунок с изображением знакомых предметов. По сигналу «Начинай», он по строчкам этого рисунка начнет искать и зачеркивать те предметы, которые назвал педагог. Искать и зачеркивать названные предметы необходимо до тех пор, пока педагог не скажет слово «Стоп». Ребенок работает 2,5 мин, в течение которых пять раз подряд (через каждые 30 сек) ему говорят слова «стоп» и «начинай».

Задание оценивается по трехбалльной системе.

##### Уровень:

- 1 балл - критерий не проявляется;
- 2 балла – критерий проявляется частично;
- 3 балла – критерий проявляется (согласно норме)

##### **Задание №2. Развитие памяти**

Ребенку предлагается рассмотреть 10 картинок или предметов. А затем назвать 5-6 из них.

Задание оценивается по трехбалльной системе.

Уровень:

1 балл - задание не выполнено,

2 балла – задание выполнено с помощью взрослого;

3 балла – задание выполнено правильно и самостоятельно.

### **Задание №3. Развитие восприятия**

Педагог объясняет ребёнку, что ему будут показаны несколько контурных рисунков, в которых как бы «спрятаны» многие известные ему предметы. Далее представляет рисунки по очереди и просит последовательно назвать очертания всех предметов, «спрятанных» в трех его частях: 1, 2 и 3. Время выполнения 25 секунд.

Задание оценивается по трехбалльной системе.

Уровень

1 балл – за время больше 45 сек. ребенок не смог решить задачу по поиску и названию всех 14 предметов, «спрятанных» в трех частях рисунка.

2 балла – ребенок назвал все 14 предметов, затратив на их поиск от 21 до 30 сек.

3 балла – ребенок назвал все 14 предметов, очертания которых имеются на всех трех рисунках, затратив на это меньше чем 20 сек

### **Задание №4. Развитие воображения**

Ребенку предлагается выполнить задание «Дорисуй элемент»,

Задание оценивается по трехбалльной системе.

Уровень:

1 балл - задание не выполнено.

2 балла – задание выполнено с помощью взрослого или не полностью.

3 балла – задание выполнено правильно и самостоятельно.

## **Задание №5. Развитие мышления**

Ребенку предлагается выполнить ряд заданий:

1. «Чего не хватает на рисунке?»»
2. «Что лишнее на рисунке?»»
3. «Раздели на группы, и назови одним словом»»
4. «Сложи картинку»»
5. «Что перепутал художник?»»
- 6 «Заплатки к коврикам»»
7. «Что сначала, что потом?»»

Оценивание проходит по трехбалльной системе.

### Уровень:

- 1 балл - задание не выполнено,
- 2 балла – задание выполнено с помощью взрослого;
- 3 балла – задание выполнено правильно и самостоятельно.

Данная диагностика носит рекомендательный характер, позволяет оценить общий уровень развития познавательных процессов дошкольников.

Все результаты заносятся в сводную таблицу в начале и в конце года.

Сравнение первоначальных и итоговых результатов позволяет оценить уровень усвоения программного материала на каждом этапе реализации программы.

## **Протокол обследования знаний, умений и навыков в решении логических задач у детей старшего дошкольного возраста**

Высокий уровень: (29-33 балла)

Средний уровень: (от 22 до 28 баллов)

Низкий уровень: (ниже 11 баллов)



## 2.4 ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Контроль знаний, умений и навыков обучающихся обеспечивает оперативное управление учебным процессом и выполняет обучающую, проверочную, воспитательную и корректирующую функции.

Сроки проведения аттестации обучающихся устанавливаются в соответствии с учебным планом и графиком образовательного процесса.

Косвенными критериями служат: создание объединения, заинтересованность участников в выбранном виде деятельности, развитие чувства ответственности и товарищества, а в конечном итоге - возможность каждому ребенку попробовать свои силы в разных видах театральной деятельности, выбрать приоритетное направление и максимально реализоваться в нем.

### **Качественная характеристика уровней сформированности умений и навыков детей в решении логических задач**

**Высокий уровень** (от 29 до 33 баллов): Дошкольник может концентрировать внимание на одном объекте достаточно продолжительное время, высокий темп выполнения заданий, незначительные ошибки в решении задач. Запоминает и называет 5-6 картинок из 10. Воспринимает и называет очертания всех предметов за определённое время. Самостоятельно изменяет, дорисовывая, предмету недостающий элемент, создавая на этой основе относительно новый образ. Правильно, без ошибок выполняет все задания.

**Средний уровень** (от 22 до 28 баллов): Ребёнок не удерживает внимание в течение всего выполнения задания, отвлекается. Запоминает и называет 3-4 картинки. Называет очертания всех предметов за 30 сек. Видоизменяет предметы с небольшой помощью взрослого.

**Низкий уровень** (ниже 11 баллов): Ребёнок не воспринимает инструкции взрослого, не может сконцентрироваться на задании.

## **2.5 СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю кружка, секции, студии, клубного и иного детского объединения без предъявления требований к стажу работы, либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное образование по направлению «Образование и педагогика» без предъявления требований к стажу работы.

Для педагога-психолога.

## **СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ РАЗРАБОТКИ ПРОГРАММЫ:**

1. Воскобович В.А. Развивающие игры. РИВ, 2009.
2. Лелявина Н.О., Финкельштейн Б.Б. Давайте вместе поиграем (набор игр с блоками Дьенеша) СПб, ООО Корвет, 2001.
3. Михайлова З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников. – М.: Просвещение, 1985.
4. Никитин Б.П. Ступеньки творчества или развивающие игры – М.: Просвещение, 1990.
5. Новикова В.П., Л. И. Тихонова Л.И. Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера. Раздаточный материал от 3 до 7 лет, СПб, Детство-Пресс, 2008.

## **СПИСОК РЕКОМЕНДУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ И ИХ РОДИТЕЛЕЙ:**

1. Петерсон Л.Г., Кочемасова Е.Е. Игралочка (методические рекомендации). М: Баласс, 2003.
2. Л. В. Колесова, Математические игры для детей 4—7 лет – М.:
3. Учебно-методическое пособие Н.В. Микляевой, Комплекс компьютерных игр портала «Мерсибо»